



ARABIC EDUCATIVE GAME
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS *MACROMEDIA*
***FLASH 8* BAGI SISWA KELAS VIII MTs DI KABUPATEN**
GROBOGAN

SKRIPSI

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Nurul Amirin Budiyo

2303412048

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan
bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

hari : Selasa

tanggal : 11 April 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Syahrul Svah Sinaga, S.Hum,
NIP. 19640804 199102 1 001

Sekretaris

Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800815 200312 2 001

Penguji I

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A.
NIP. 19780725 200501 2 002

Penguji II/Pembimbing II

Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Ph.D
NIP. 19750420 200912 1 001

Penguji III/Pembimbing I

Zukhaira, S.S., M.Pd
NIP. 19780201 200604 2 001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 19600803 198901 1 001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jum'at

tanggal : 24 Maret 2017

Pembimbing I,



Zukhaira, S.S., M.Pd
NIP 19780201 200604 2 001

Pembimbing II,



Dr. Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim
NIP 19750420 200912 1 001



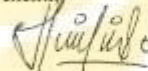
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya Nurul Amirin Budiyono menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul: **"ARABIC EDUCATIVE GAME: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Macromedia Flash 8 bagi Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan"** benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Maret 2017

Peneliti,



Nurul Amirin Budiyono

NIM. 2303412048



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. وَ أَنْ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى (النجم: ٣٩)

“Dan bahwasannya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S. An Najm:39)

2. Yang berbahaya dari menurunnya minat baca adalah meningkatnya minat berkomentar. (Zein RJ)
3. Berbanggalah karena engkau terlihat berbeda, karena jika engkau terlihat berbeda maka yang lain terlihat sama.

Persembahan:

1. Untuk Bapak dan Ibu tercinta yang tiada pernah berhenti memberi dorongan dan kasih sayang.
2. Saudara kandung saya, terima kasih telah membantu menyelesaikan ini semua.
3. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES
4. Anda yang sedang membaca skripsi ini

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi perijinan dalam penyusunan skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan untuk izin penelitian.
3. Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I, Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
4. Zukhaira, S.S., M.Pd., dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Ph.D, dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi berbahasa Arab.
6. Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A., selaku dosen penguji I yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk menguji skripsi ini.
7. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang telah berkenan berbagi ilmu, bimbingan dan dorongan semangat kepada peneliti.
8. Singgih Kuswardono, Ph.D., dan Surya Alfata, S.Ds., yang telah bersedia menjadi dosen ahli dalam penelitian ini.

9. Bapak Mu'alim, S.Ag., Ibu Siti Mu'alamah, S.Hum., Bapak Suwondo, S.Pd.I., Bapak Muhammad Yasin, S.Ag. selaku guru bahasa Arab MTs di Kabupaten Grobogan yang telah membantu peneliti dalam analisis kebutuhan media pembelajaran.
10. Dra. Mahsunah, guru bahasa Arab kelas VIII dan segenap keluarga MTs Negeri Jeketro Kabupaten Grobogan yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan, khususnya siswa-siswi kelas VIII A MTs Negeri Jeketro yang telah memberikan bantuan sebagai subjek penelitian dalam uji efektivitas produk.
12. Mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES 2012 yang telah membagi ilmu, pengalaman, dan keceriaan kepada peneliti. Sahabat-sahabat terbaikku Anam, Laila, Laili, Ratna, Yudi, Zumaroh dll yang tidak cukup untuk aku sebutkan semuanya. Terima kasih banyak atas waktu yang kalian luangkan untukku.
13. Teman-teman PPL MAN 1 Kota Magelang, terimakasih atas kerjasama dan kekompakan dalam menjalani pengalaman baru mengajar bersama selama kurang lebih tiga bulan.
14. Kawan-kawan KKN Alternatif 2b Kelurahan Bongsari 2015, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, yang bersama-sama belajar bermasyarakat selama kurang lebih satu setengah bulan dengan semua warna dan cerita di dalamnya.
15. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap segala sesuatu yang tersirat maupun tersurat pada skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Peneliti,


Nurul Amirin Budiyono

SARI

Amirin, Nurul Budiyo. 2017. *Arabic Educative Game Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Macromedia Flash 8 bagi Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan*. Skripsi. Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Zukhaira, S.S., M.Pd., Mohammad Yusuf Ahmad Hasyim, Ph.D.

Kata kunci: Pengembangan Game Edukasi, Macromedia Flash 8, dan Keterampilan Membaca

Permasalahan siswa yang merasa kesulitan dalam pembelajaran membaca yang disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran sehingga mengurangi kreatifitas siswa dan karakteristik media *game* edukasi yang kompetitif dan dapat mengasah kreatifitas. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan metode konvensional. Salah satu kelebihan utamanya adalah pada visualisasi permasalahan nyata.

Tujuan penelitian ini: (1) Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca, (2) Mengetahui *prototype Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca bahasa Arab, (3) Mengetahui validitas ahli dan guru terhadap produk *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca bahasa Arab, dan (4) Mengetahui efektivitas hasil uji coba terhadap *Arabic Educative Game* untuk keterampilan membaca bahasa Arab dengan kelas uji coba adalah kelas VIII A MTs Negeri Jeketro Kab.Grobogan.

Desain penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Data penelitian ini diperoleh melalui tes dan non tes. Alat pengambilan data tes berupa soal tes untuk siswa berdasarkan materi yang sudah diajarkan. Alat data non tes yang digunakan berupa wawancara, observasi siswa terhadap kecepatan pemahaman, kreatifitas, dan hasil belajar, serta angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validitas ahli terhadap *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* dan dokumentasi foto.

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media *game* edukasi yang memuat enam komponen utama yaitu KI dan KD, Kosakata, Bacaan, Evaluasi, dan Profil. Pada *game* ini terdiri tema tema, yaitu jam, aktifitas di rumah, dan aktifitas di sekolah. Game Play terdiri atas 3 level sesuai dengan tema yang akan dipelajari siswa kelas VIII di semester ganjil. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kontekstual. Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 62,35 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 26,52. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 2,05 jatuh pada

penerimaan Ho, sehingga penggunaan *Arabic Educative Game* lebih efektif dari sebelum penggunaan *Arabic Educative Game*.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENNGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	16
2.1 Tinjauan Pustaka	16
2.2 Landasan Teori.....	26
2.2.1 Keterampilan Membaca	26
2.2.2 Media Pembelajaran.....	44
2.2.3 <i>Game</i> sebagai Media Pembelajaran	50
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	63
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	63
3.2 Tahap-tahap Kegiatan Penelitian R&D.....	64
3.2.1 Potensi Masalah	66
3.2.2 Pengumpulan Data	67
3.2.3 Desain Produk	68
3.2.4 Validasi Desain	69

3.2.5 Revisi Desain	70
3.2.6 Ujicoba Produk	70
3.2.7 Revisi Produk.....	72
3.3 Hipotesis Penelitian.....	72
3.4 Subjek Penelitian.....	73
3.5 Instrumen Penelitian.....	75
3.5.1 Instrumen Tes.....	76
3.5.2 Instrumen Non-tes.....	79
3.6 Uji Keabsahan Data.....	85
3.6.1 Tes.....	85
3.6.2 Non-tes	87
3.7 Teknik Analisis Data.....	90
3.7.1 Tes.....	90
3.7.2 Non Tes	92
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	97
4.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	97
4.1.1 Hasil Wawancara	98
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	99
4.2 Prototipe Media.....	115
4.2.1 Desain Pertama Prototipe <i>Arabic Educative Game</i>	116
4.3 Validasi dan saran terhadap Prototipe <i>Arabic Educative Game</i>	121
4.3.1 Validasi Ahli Media Rekayasa Perangkat Lunak terhadap Prototipe <i>Arabic Educative Game</i>	122
4.3.2 Validasi Ahli Materi dan Guru terhadap Prototipe <i>Arabic Educative Game</i>	130
4.3.3 Perbaikan terhadap Prototipe <i>Arabic Educative Game</i>	143
4.4 Hasil Uji Efektivitas <i>Arabic Educative Game</i>	148
4.4.1 Uji Validitas Instrumen Tes	149
4.4.2 Uji Relilabilitas Intrumen Tes.....	150
4.4.3 Tabulasi data Hasil Tes	153
4.4.4 Uji Efektivitas Produk <i>Arabic Educative Game</i>	158

4.4.5 Uji Efektivitas Produk <i>Arabic Educative Game</i> berdasar Hasil Observasi Siswa.....	163
4.5 Revisi Produk.....	168
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	171
5.1 Simpulan	171
5.2 Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA.....	174
LAMPIRAN-LAMPIRAN	181



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	23
Tabel 2.2 Penilaian Kinerja Pemahaman Secara Lisan.....	36
Tabel 2.3 Penilaian Kinerja Penilaian Secara Tertulis.....	37
Tabel 2.4 Aspek Penilaian Tes Lisan Keterampilan Membaca	38
Tabel 2.5 Bobot Nilai Tes Lisan Keterampilan Membaca.....	40
Tabel 2.6 Kategori Penilaian Akhir Keterampilan Membaca	41
Tabel 2.7 KI dan KD Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas VIII.....	42
Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Tes Tulis.....	78
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Tes Lisan	78
Tabel 3.3 Instrumen untuk mengukur Efektivitas Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media dengan Menggunakan Observasi Penilaian diri Siswa.....	83
Tabel 3.4 <i>Check-List</i> Dokumentasi.....	84
Tabel 3.5 Instrumen Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dengan Menggunakan Nilai Tes Tertulis	91
Tabel 3.6 Instrumen Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dengan Menggunakan Nilai Tes Lisan	91
Tabel 3.7 Aspek Validasi Desain Produk oleh Ahli	94
Tabel 3.8 Perbandingan Penggunaan dan Tanpa Penggunaan Media	95
Tabel 4.1 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.1 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	100
Tabel 4.2 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.2 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	101
Tabel 4.3 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.3 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	102
Tabel 4.4 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.4 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	103
Tabel 4.5 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.5 Angket Kebutuhan kepada Guru	104

Tabel 4.6 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.6 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	104
Tabel 4.7 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.7 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	105
Tabel 4.8 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.8 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	106
Tabel 4.9 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.9 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	106
Tabel 4.10 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.10 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	107
Tabel 4.11 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.11 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	108
Tabel 4.12 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.12 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	109
Tabel 4.13 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.13 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	109
Tabel 4.14 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.14 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	110
Tabel 4.15 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.15 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	111
Tabel 4.16 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.16 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	111
Tabel 4.17 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.17 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	112
Tabel 4.18 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.18 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	113
Tabel 4.19 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.19 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	114
Tabel 4.20 Hasil Analisis Butir Pertanyaan no.20 Angket Kebutuhan kepada Guru dan Siswa.....	114
Tabel 4.21 Kategori Penilaian Prototipe Media.....	122

Tabel 4.22 Validasi Ahli Desain Komunikasi Visual terhadap Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	123
Tabel 4.23 Prosentase Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	124
Tabel 4.24 Validasi Ahli Media terhadap Aspek Komunikasi Media	125
Tabel 4.25 Prosentase Validasi Aspek Komunikasi	126
Tabel 4.26 Validasi Ahli Media berbasis Rekayasa Perangkat Lunak terhadap Aspek Audio Media	127
Tabel 4.27 Prosentase Validasi Aspek Audio	127
Tabel 4.28 Validasi Ahli Media berbasis Rekayasa Perangkat Lunak terhadap Aspek Visual Media	128
Tabel 4.29 Prosentase Validasi Aspek Visual.....	129
Tabel 4.30 Validasi Ahli Materi dan Guru bahasa Arab terhadap Aspek Kelayakan Isi Media.....	131
Tabel 4.31 Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Isi.....	134
Tabel 4.32 Validasi Ahli Materi dan Guru bahasa Arab terhadap Aspek Kelayakan Penyajian Media.....	135
Tabel 4.33 Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Penyajian	136
Tabel 4.34 Validasi Ahli Materi dan Guru bahasa Arab terhadap Aspek Kontekstual Media	137
Tabel 3.35 Prosentase Validasi Aspek Kontekstual.....	139
Tabel 4.36 Validasi Ahli Materi dan Guru bahasa Arab terhadap Aspek Kelayakan Bahasa Media	140
Tabel 4.37 Prosentase Validasi Aspek Kelayakan Bahasa	142
Tabel 4.38 Analisis Validitas Isi Soal Tes Tulis	149
Tabel 4.39 Analisis Validitas Isi Soal Tes Lisan	150
Tabel 4.40 Pedoman Interpretasi.....	150
Tabel 4.41 Hasil Perhitungan Reliabilitas dengan Rumus <i>Cronbach Alpha</i> ...	151
Tabel 4.42 Hasil Perhitungan Nilai p, q ,dan pq	152
Tabel 4.43 Hasil Perhitungan Nilai Jumlah Perkalian pq , Standar Deviasi, Rata-rata Tiap Soal, dan Relianilitas Keseluruhan Soal Tulis.....	152
Tabel 4.44 Tabulasi Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153

Tabel 4.45 Persentase Hasil <i>Pretest</i>	154
Tabel 4.46 Persentase Hasil <i>Posttest</i>	156
Tabel 4.47 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Arabic Educative Game</i> dengan Soal Tes Tulis.....	158
Tabel 4.48 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Arabic Educative Game</i> dengan Soal Tes Lisan.....	158
Tabel 4.49 Hasil Nilai Akhir <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Membaca Siswa	160
Tabel 4.50 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Arabic Educative Game</i>	163
Tabel 4.51 Tabel Hitung Persentase Hasil Observasi Siswa.....	164
Tabel 4.52 Hasil Nilai Observasi Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Arabic Educative Game</i>	165



DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

Bagan 3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan Modifikasi dari Sugiyono ..	66
Bagan 3.2 Trianggulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	88
Gambar 3.1 Desain Eksperimen (<i>before-after</i>).....	71
Gambar 4.1 Tampilan Awal Halaman Pembuka	116
Gambar 4.2 Tampilan Menu KI dan KD	117
Gambar 4.3 Tampilan Menu Profil	117
Gambar 4.4 Tampilan Menu Petunjuk.....	117
Gambar 4.5 Tampilan Menu Level Permainan.....	118
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	118
Gambar 4.7 Kosakata Materi Pembelajaran.....	119
Gambar 4.8 Tampilan Menu Bacaan Materi Pembelajaran	119
Gambar 4.9 Tampilan Bahan Bacaan Materi Pembelajaran	120
Gambar 4.10 Tampilan Evaluasi Tes Tulis.....	120
Gambar 4.11 Tampilan Evaluasi Tes Lisan	121
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama Sebelum direvisi	144
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama Setelah direvisi.....	144
Gambar 4.14 Tampilan Menu dalam Halaman Utama Setelah direvisi.....	145
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene</i> Spesifikasi Produk.....	145
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene</i> Sebelum direvisi	146
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene</i> Setelah direvisi	146
Gambar 4.18 Tampilan Kosakata yang Salah Sebelum direvisi	146
Gambar 4.19 Tampilan Kosakata yang Salah Setelah direvisi	147
Gambar 4.20 Tampilan Quiz Kosakata Pembelajaran	147
Gambar 4.21 Tampilan Jawaban Quiz Kosakata Pembelajaran	148
Gambar 4.22 Hasil <i>Pretest</i> Penilaian Membaca	155
Gambar 4.23 Hasil <i>Posttest</i> Penilaian membaca.....	157
Gambar 4.24 Efektivitas Penggunaan Produk Berdasarkan Hasil Tes Tulis ...	159
Gambar 4.25 Efektivitas Penggunaan Produk Berdasarkan Hasil Tes Lisan ..	159
Gambar 4.26 Daerah Penerimaan Ha Hasil Soal Tes Siswa.....	162

Gambar 4.27 Grafik Efektivitas Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Berdasarkan Hasil Observasi Siswa	164
Gambar 4.28 Daerah Penerimaan Ha hasil Obsevasi terhadap Siswa	168
Gambar 4.29 Petunjuk Penggunaan Tombol Navigasi	168



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi
- Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru
- Lampiran 4 Lembar Instrumen Penilaian Isi Media
- Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian Visual Media
- Lampiran 6 Panduan Wawancara
- Lampiran 7 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran *Pretest*
- Lampiran 8 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran *Posttest*
- Lampiran 9 Soal/Evaluasi
- Lampiran 10 Lembar Jawab
- Lampiran 11 Kunci Jawaban
- Lampiran 12 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 13 Hasil Angket Kebutuhan Guru dan Siswa
- Lampiran 14 Tabel Bantu Menghitung Reliabilitas
- Lampiran 15 Hasil *Pretest* Penilaian Membaca Siswa
- Lampiran 16 Hasil *Posttest* Penilaian Membaca Siswa
- Lampiran 17 Tabel Bantu Penghitungan Hasil Observasi Siswa
- Lampiran 18 Tabel Hasil *Pretest*
- Lampiran 19 Tabel Hasil *Posttest*
- Lampiran 20 Surat Keterangan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan menjadi salah satu indikator dalam menentukan indeks pembangunan manusia di suatu negara. Di Indonesia pendidikan telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, fasilitas, media pembelajaran, teknologi pendidikan dan tenaga pengajar (Vero 2011:4). Demikian pula di dalam menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan sikap inovatif dan selalu ingin meningkatkan kualitas.

Menurut Slameto (2010:1) dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan suatu bangsa bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Proses belajar akan dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. Komponen sistem pengajaran berupa tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang (fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya) (Hamdani 2010:48). Keterkaitan antar komponen ikut andil

terciptanya suasana belajar yang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa,
begitupun dengan mempelajari suatu bahasa.



Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia dari kecil sampai dewasa berkomunikasi dengan bahasa. Oleh karena itu, bahasa harus diajarkan kepada siswa, hal ini harus disadari benar-benar bagi para guru pada umumnya dan para guru bidang studi pada khususnya. Pembelajaran bahasa, terdapat istilah bahasa Ibu dan bahasa asing, bahasa Ibu merupakan bahasa pertama kali yang dikenal oleh anak yang diturunkan dari ibunya, sedang bahasa asing merupakan bahasa yang diperoleh anak dari luar dimana anak tersebut dilahirkan. Dewasa ini banyak instansi-instansi pendidikan di Indonesia yang mengajarkan bahasa asing seperti bahasa Arab.

Sebagai bahasa asing, bahasa Arab memiliki peranan penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Bila dilihat dari sejarah, perkembangan bahasa Arab di Indonesia bersamaan dengan datangnya agama Islam di Indonesia. Menurut Ainin (2014:2) secara fungsional, bahasa Arab pada awal masuk ke nusantara ini difungsikan sebagai bahasa keagamaan. Bahasa Arab saat itu lebih dititikberatkan penggunaannya untuk kegiatan peribadatan, terutama ibadah *mahdlah*. Misalnya untuk solat, berdoa dan yang sejenisnya. Selanjutnya secara bertahap, bahasa Arab berkembang penggunaannya sebagai alat untuk memahami teks-teks keislaman klasik yang notabennya menggunakan bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud dan tujuan mereka (Ghalayaini 1994:28). Sedangkan Solichun (2014:29) menyatakan bahwa bahasa Arab sebagai alat yang terdiri dari

huruf *hijaiyyah* yang digunakan oleh orang Arab dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Arab mempunyai kedudukan tersendiri dibanding dengan bahasa-bahasa lainnya. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan oleh lebih dari 200.000.000 umat manusia (Arsyad 2010:1). Bahasa Arab digunakan sebagai bahasa pertama di dua puluh dua negara Arab. Dan dijadikan sebagai bahasa kedua pada sebagian negara-negara Islam. Ini berarti bahwa sepertujuh negara-negara di dunia menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa pertamanya (Nurbayan 2008:16).

Bahasa Arab juga memiliki kedudukan yang istimewa di Indonesia. Bahasa Arab masuk ke wilayah Indonesia bersamaan dengan masuknya agama Islam (Effendy 2012:28). Bahasa dan sastra Arab di Indonesia mempunyai perkembangan khusus yang berbeda dari perkembangan bahasa dan sastra lainnya karena kedudukan bahasa Arab di Indonesia sebagai bahasa agama Islam dan bahasa pengusung kebudayaan (Muzdakir 2009:1). Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal, mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi.

Pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab tidak jauh berbeda dengan pengajaran mata pelajaran bahasa asing lainnya, secara konvensional pengajaran bahasa Arab mengutamakan empat kemampuan atau keterampilan. Keempat kemampuan tersebut adalah pertama kemampuan menyimak (*Al-Istima*) untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan, kedua kemampuan

berbicara (*Al-Kalam*) untuk mengungkapkan diri secara lisan, ketiga kemampuan membaca (*Al-Qira'ah*) untuk memahami bahasa yang diungkapkan secara tertulis, keempat kemampuan menulis (*Al-Kitabah*) untuk mengungkapkan diri secara tertulis (Rosyidi 2009:62).

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab adalah menggali dan mengembangkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan ataupun tulis. Kemampuan menggunakan bahasa disebut kemahiran berbahasa. Pada umumnya, semua pakar pembelajaran bahasa sepakat bahwa keterampilan dan kemahiran berbahasa tersebut terbagi empat, yaitu keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Adapun keterampilan menyimak dan membaca dikategorikan dalam keterampilan berbahasa *reseptif*. Sedangkan, keterampilan berbicara dan menulis dikategorikan dalam keterampilan bahasa *produktif* (Nuha 2012: 83).

Salah satu keterampilan berbahasa *reseptif* yaitu keterampilan membaca. Membaca adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang-lambang tertulis), dengan melafalkan atau mencernanya di dalam hati. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari teks tertulis (Rahmawati dan Mujib 2013: 62).

Kemampuan membaca (*Al-Qira'ah*) merupakan kemampuan berbahasa yang sifatnya reseptif, yang berarti menerima informasi dari orang lain (penulis) di dalam bentuk tulisan. Membaca merupakan perubahan wujud tulisan menjadi

wujud makna (Suherman 2000:4). Disamping bersifat reseptif, membaca merupakan hal yang paling terpenting dalam memahami suatu ilmu pengetahuan, serta dengan menggiatkan membaca dapat menambah wawasan.

Keterampilan membaca yang dalam bahasa Arab disebut *maharatul qiraah*, terkait dengan dua aspek, yaitu kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang–lambang tulis dan bunyi tersebut. Adapun inti dari keterampilan membaca terletak pada aspek kedua. Namun, tidak berarti bahwa kemahiran dalam aspek pertama tidak penting. Sebab, kemahiran dalam aspek pertama mendasari aspek kedua (Effendy 2012:156).

Malibary (dalam Nuha 2012:109) menyatakan bahwa, kemahiran membaca mencakup dua hal, yaitu mengenali simbol-simbol yang tertulis dan memahami isinya. Bagi para peserta didik Indonesia yang mempunyai latar belakang kemahiran membaca tulisan Latin, kemahiran membaca tulisan Arab merupakan masalah. Sebab, *alphabet* Arab berlainan dengan *alphabet* Latin. *Alphabet* Arab mempunyai sistem dan karakteristik tersendiri.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, masyarakat Indonesia belum menjadikan membaca sebagai sumber perolehan informasi. Sebanyak 91,68 % masyarakat Indonesia yang berusia 10 tahun keatas lebih memilih untuk menonton televisi dan hanya 17,66 % yang menyukai membaca surat kabar, buku atau majalah (diunduh dari www.bps.go.id tanggal 31 Mei 2016). Dari data tersebut menunjukkan bahwa rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Bahkan seseorang yang sudah gemar membaca pada saat usia sekolah

dasar, ia akan mengalami kejenuhan membaca pada saat menginjak sekolah menengah pertama.

Oleh karena itu, pengajaran membaca perlu memperoleh perhatian serius, dan wacana membaca tidak boleh hanya dipandang sebagai batu loncatan bagi aktivitas berbicara dan menulis semata. Tujuan pengajaran membaca adalah mengembangkan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, tugas guru adalah meyakinkan proses pembelajaran membaca menjadi pengalaman menyenangkan bagi siswa.

Demi mewujudkan tujuan pembelajaran bahasa Arab, tentu terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaannya. Sesuai dengan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru bahasa Arab MTs di Kabupaten Grobogan, dapat diketahui bahwa terdapat berbagai macam masalah dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut terutama yang berkaitan dengan guru dan siswa.

Salah satu permasalahan yang ada adalah media pembelajaran yang digunakan guru saat berlangsungnya pembelajaran belum bisa membantu guru secara maksimal dalam penyampaian materi kepada siswa, karena guru lebih sering menggunakan metode konvensional. Guru mata pelajaran bahasa Arab saat berlangsungnya pembelajaran hanya menggunakan media berupa bahan ajar, yaitu buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber belajar. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi sebagai penunjang pembelajaran membuat guru bahasa Arab merasa kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut terbukti dengan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh Wijaya (2015) dalam skripsinya pada 32 siswa MTs Negeri 1 Semarang kelas

VIII yang dipilih secara random, 50% siswa menyatakan pembelajaran bahasa Arab sangat sulit, 34.38% siswa menyatakan sulit, 3.1% menyatakan biasa saja, 3.1% menyatakan mudah, dan 9.3% lainnya menyatakan sangat mudah. Selain itu 71.8% siswa juga menyatakan penjelasan guru pada mata pelajaran bahasa Arab kurang jelas.

Selain faktor dari guru, faktor dari siswa juga sangat berpengaruh pada berlangsungnya proses pembelajaran. Pada umumnya mayoritas siswa mampu membaca tulisan bahasa Arab, namun apabila diadakan tes banyak dari mereka mendapat nilai di bawah KKM.

Seperti pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan yakni saat pembelajaran keterampilan membaca, banyak siswa yang cenderung bosan. Banyak dari mereka yang hanya pura-pura membaca dengan menggerakkan bibir dan menggunakan telunjuk/penunjuk atau gerakan kepala, bahkan banyak juga yang dengan sengaja tidak membaca tetapi malah memiliki aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan instruksi guru, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Ketidaksiapan tersebut dikarenakan kurangnya guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Terbukti dari 50 siswa MTs di Grobogan kelas VIII, 90.6% siswa yang menyatakan bahwa guru kadang-kadang saja menggunakan media pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia. Serta 87.5% siswa menyatakan sangat perlu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Sedangkan kata media itu sendiri berasal dari kata latin “*medius*” yang artinya tengah. Secara umum, media adalah segala bentuk perantara untuk menyebar, membaca atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Media pengajaran dapat diartikan secara luas sebagai berikut: setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media (Arsyad 2013:3).

Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hamalik (2007:15) pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Serta salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:4) “media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Adanya rangsangan siswa untuk belajar maka akan menimbulkan respon terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa.

Bahkan kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan

kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Materi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media.

Seiring dengan pesatnya kemajuan dan perkembangan ilmu dan teknologi, bidang informasi juga mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini mempengaruhi rutinitas manusia khususnya di bidang pendidikan, sekarang ini dunia pendidikan sudah menerapkan kecangihan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar yang dituangkan kedalam media-media pembelajaran.

Sells&Gaslow dalam Arsyad (2013: 35) mengelompokkan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir yang salah satunya yaitu komputer. Media pembelajaran yang populer saat ini adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai pengendali media tersebut. Salah satunya yaitu media berbasis *macromedia flash*.

Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. Kemudahan-kemudahan yang dimiliki *macromedia flash* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran. Menurut Sumaryadi Dalam situs (http://www.ilmu_komputer.com diakses pada 15 Maret 2016). Kelebihan yang dimiliki oleh *Flash* adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang

ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML.

Griffits (dalam Hikam 2013:11) mengemukakan terdapat banyak penelitian yang mengindikasikan bahwa *game* memiliki potensi dalam pengajaran, belajar dan pendidikan. Sebagai contoh, *video game* dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah atau mempelajari kemampuan tersebut.

Menurut data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 107 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia (<http://www.academia.edu> diakses 15 Maret 2016). Namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan *game-game* yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk online dan bermain *game* selain untuk kegiatan belajar. Terbukti dengan 60%% dari 50 siswa menghabiskan waktunya di rumah untuk menggunakan komputer sekurang-kurangnya menghabiskan waktu 4-6 jam. Untuk tujuan penggunaan komputer sendiri 18.75% siswa menggunakannya untuk menjelajah internet, 65.6% siswa menggunakan untuk bermain *game*, dan 15.6% siswa menggunakan untuk belajar.

Citra *game* di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur daripada sebagai media pembelajaran. Sifat dasar *game* yang menantang, membuat ketagihan dan menyenangkan bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game edukasi*

yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. *Game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, dalam Wahono 2009:34).

Dani (<http://iatt.kemenperin.go.id> diakses 15 Maret 2016) mengatakan bahwa permainan edukasi ini dipandang efektif dalam membantu guru (tutor) dalam menyampaikan materi pendidikannya sehingga daya serap siswa lebih tinggi daripada cara konvensional karena beberapa alasan, seperti cepat menyerap informasi dan pengetahuan dari materi yang disampaikan, gambar, video, animasi lebih menarik daripada teks, dan interaktif.

Oleh sebab itu peneliti mencoba mengembangkan *game* edukasi sebagai salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran yang sudah ada, dengan desain yang sederhana dan mudah untuk dioperasikan. Beberapa manfaat *game* edukasi diantaranya adalah melatih kreatifitas, koordinasi antara mata, tangan, dan *skill* motorik, melatih pengambilan keputusan, serta melatih kepercayaan diri. Serta salah satu kelebihan utamanya adalah pada visualisasi permasalahan nyata.

Adapun sekolah-sekolah yang menjadi subjek penelitian ini adalah MTs Negeri Jeketro, MTs Negeri Penawangan, dan MTs Negeri Wirosari. Sementara uji coba pengembangan *Arabic Educative Game* ini akan dilakukan di MTs Negeri Jeketro yang berada di Desa Jeketro Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan Jawa Tengah.

Alasan peneliti memilih melakukan pengembangan *game* edukasi “*Arabic Educative Game*” berbasis *Macromedia Flash 8* bahasa Arab di MTs Negeri Jeketro adalah: pertama, mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di MTs Negeri Jeketro, sehingga sangat tepat untuk diterapkan pengembangan *Arabic Educative Game*. Kedua, MTs Negeri Jeketro memiliki sarana dan prasarana yang mendukung digunakannya media yang membutuhkan LCD dan speaker. Ketiga, MTs Negeri Jeketro merupakan sekolah percontohan di Kabupaten Grobogan sehingga pengembangan *Arabic Educative Game* sangat tepat sebagai penunjang visi MTs Negeri Jeketro yang ingin menjadi sekolah “Unggul dalam IMTEK dan IMTAQ”.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “*ARABIC EDUCATIVE GAME: Pengembangan Media Pembelajaran Ketrampilan Membaca Berbasis Macromedia Flash 8 bagi Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VIII di Kabupaten Grobogan terhadap *Arabic Educative Game*?
2. Bagaimana desain/prototipe *Arabic Educative Game* untuk keterampilan membaca bagi siswa VIII di Kabupaten Grobogan?
3. Bagaimana validasi dari ahli dan mengenai *Arabic Educative Game* untuk keterampilan membaca bagi siswa VIII di Kabupaten Grobogan?
4. Bagaimana efektivitas hasil uji coba terhadap *Arabic Educative Game* untuk keterampilan membaca bagi siswa VIII di Kabupaten Grobogan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca,
2. Mengetahui *prototype Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca bahasa Arab
3. Mengetahui validitas ahli dan guru terhadap produk *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca bahasa Arab.
4. Mengetahui efektivitas hasil uji coba terhadap *Arabic Educative Game* untuk keterampilan membaca bahasa Arab.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang bermanfaat bagi pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam media pembelajaran bahasa Arab. Menambah khasanah pengetahuan tentang pengajaran bahasa Arab khususnya dalam media pembelajaran bahasa Arab. Dan sebagai referensi penelitian lain tentang pembelajaran bahasa Arab.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengelola dan menambah variasi media dalam pembelajaran bahasa Arab. Memberikan solusi tepat dalam pengembangan media yang efektif untuk sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai media pembelajaran keterampilan membaca yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa.
- b. Menambah pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam keterampilan membaca.
- c. Guru menjadi lebih kreatif dalam memberikan materi membaca bahasa Arab kepada siswa dan memberikan kesan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Arab, terlebih dalam membaca bahasa Arab.
- d. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari bahasa Arab dan mampu memahami bacaan yang ada dalam bahasa Arab.
- b. Siswa lebih bisa menangkap pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab karena lebih inovatif, variatif dan menarik.
- c. Selain belajar bahasa, siswa juga dapat melatih kecerdasan motoriknya.
- d. Kesempatan untuk belajar bahasa Arab secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- e. Mengajarkan siswa untuk lebih gemar membaca.
- f. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka tentang penelitian terdahulu mengenai model pengajaran serta landasan teori. Peneliti menggali dan menelaah teori yang telah berkembang dan relevan dengan masalah yang diteliti dalam kajian pustaka ini. Selain itu, peneliti juga menelaah hasil penelitian dan pemikiran yang relevan. Bagian tinjauan atau kajian pustaka menguraikan dua hal, yaitu (a) teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, dan (b) ringkasan hasil-hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Ainin 2010:56).

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti termasuk penelitian tentang media untuk pembelajaran membaca, media berbasis *flash* dan media *game* edukasi. Setelah melakukan kajian pustaka, ada beberapa penelitian yang terkait dengan tema yang akan peneliti teliti yaitu: (a) sama dalam hal media untuk keterampilan membaca yaitu penelitian yang dilakukan oleh Madasari (2011), Mursyid (2013), dan Rohman (2015). (b) sama dalam hal media berbasis *flash* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2011), Puspitasari (2013), dan Lutfiyatun (2015), (c) sama dalam hal media berbasis *flash* untuk pembelajaran membaca yaitu penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2013), dan (d) sama dalam pengembangan *game*

edukasi dalam pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hikam (2013) serta Pathan (2014).

Penelitian berikut mempunyai kajian yang sama dalam hal pengembangan maupun penggunaan media untuk pembelajaran membaca, Madasari (2011), Muhammad Mursyid (2013), dan Ibadi Rohman (2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Madasari (2011) berjudul "*Pemanfaatan Penggunaan Media Reading Box dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI Bahasa 2 MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012*". Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari data tes dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yaitu nilai rata-rata kelas dari 38 siswa pada hasil tes prasiklus yaitu dengan rata-rata 63,68 dengan kategori cukup menuju siklus I pertemuan I pada box I diperoleh nilai rata-rata sebesar 70 dengan kategori baik. Pada siklus I pertemuan II pada box II diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,52 dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan I pada box I diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,52 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II pertemuan II pada box II diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,36 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa prasiklus, siklus I, siklus II mengalami kenaikan yang sangat signifikan.

Relevansi penelitian Madasari dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah tujuan yang sama yakni meningkatkan keterampilan membaca dengan menggunakan media. Namun perbedaan antara penelitian Madasari dengan

peneliti yakni penelitian Madasari menggunakan media berupa media Reading Box dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan media *game edukatif* berbasis *Macromedia Flash 8* dengan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*.

Penelitian yang dilakukan Mursyid (2013) berjudul "*Arabic Story Book Series: Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi 3 Dimensi*". Hasil penelitian ini adalah hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan, $t_{hitung} = 15,82$ jatuh pada daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Sedangkan $t_{tabel} 1,316$ jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi penelitian Mursyid dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dalam aspek keterampilan membaca. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Mursyid adalah terletak pada bentuk media yang digunakan. Mursyid menggunakan pop-up sedang peneliti menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Rohman (2015) dalam skripsinya yang berjudul "*Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif untuk Keterampilan Membaca bagi Siswa Kelas IV MI di Kota Semarang*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji coba menyatakan hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji coba hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan $t_{hitung} 17,562$ dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan $t_{hitung} 22,679$. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun $t_{tabel} 1,697$ jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga produk efektif.

Relevansi penelitian Rohman dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dalam aspek keterampilan membaca. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rohman adalah terletak pada bentuk media yang digunakan. Rohman menggunakan puzzle sedang peneliti menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Sedangkan penelitian berikut adalah yang sama dalam kajian pengembangan media berbasis *flash*, yaitu:

Damayanti (2011) dengan skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Pembelajaran Media Menyimak Dongeng Dengan Program Adobe Flash bagi Siswa SMP Kelas VII*”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan media dongeng berbasis *Adobe Flash* lebih menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Perbedaannya adalah pada keterampilan bahasa yang ditingkatkan. Damayanti (2011) meningkatkan keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab.

Puspitasari (2013) juga telah melakukan penelitian dalam skripsinya yang berjudul “*Keefektifan Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Daur Air Melalui Media Berbasis Adobe Flash terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tonjong 1 Brebes*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Asymp. Sig.* = 0,040 < α = 0,05. Hasil uji t terhadap hasil

belajar siswa menunjukkan bahwa nilai thitung = 3,031 dan signifikansinya sebesar 0,004. Harga ttabel dengan dk = 57 dan $\alpha = 0,05$ yaitu 2,002. Hal ini berarti thitung > ttabel (3,031 > 2,002) atau signifikansinya 0,004 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar antara siswa kelas V yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* melalui media berbasis *Adobe Flash* dengan yang tidak melalui media berbasis *Adobe Flash* pada materi Daur Air.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan desain penelitian *Research and Development*. Perbedaan terletak pada objek penelitian. Penelitian Puspitasari (2013) adalah pada mata pelajaran Biologi sedangkan peneliti meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab.

Lutfiyatun (2015) dalam penelitian skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs*". Hasil penelitian menunjukkan Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 11,227 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t_{hitung} 11,141. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t_{tabel} 1,711 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah membahas tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis Flash. Hanya saja Lutfiyatun (2015)

menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* sedangkan peneliti menggunakan *Macromedia Flash 8*. Perbedaan lain pada keterampilan bahasa yang ditingkatkan yaitu keterampilan menulis. Sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab.

Adapun penelitian yang sama dalam penggunaan media untuk pembelajaran membaca berbasis *flash* adalah Purwanto (2013) telah melakukan penelitian dalam skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk siswa kelas VIII SMPN 3 Ungaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah post test terjadi peningkatan jumlah siswa yang memenuhi SKM (≥ 70), dari 11 siswa sebelum penggunaan media menjadi 29 siswa setelah menggunakan media. Skor rata-rata pada *pre-test* adalah 58 dan pada *post-test* adalah 77, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada uji coba skala besar secara keseluruhan 670 dengan presentase 20 %. Dari pengolahan data tabel juga terlihat peningkatan prosentase siswa yang memenuhi SKM (≥ 70). Sebelum penggunaan media jumlah siswa yang memenuhi SKM sebesar 32 %, menjadi 85 % setelah siswa menggunakan media.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan *Macromedia Flash 8* dan pada keterampilan membaca. Namun peneliti menggunakan media *Macromedia Flash 8* dan keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Arab sedang Purwanto pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Selanjutnya adalah penelitian yang sama dalam kajian *game* sebagai media pembelajaran, yaitu:

Hikam (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*, juga menggunakan aplikasi *game* berbasis *Adobe Flash CS5*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa guru dan 100% siswa memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik dan baik. Analisis hasil belajar menunjukkan 80,95% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM (≥ 80). Hasil analisis karakter siswa menunjukkan siswa memiliki nilai karakter peduli lingkungan yang tinggi.

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS5*. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya. Hikam (2013) melakukan penelitian pada mata pelajaran Biologi sedangkan peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

Pathan (2014) dalam artikel yang berjudul *Using Games in Primary School for Effective Grammar Teaching: a Case Study from Sebha* (Penggunaan *Game* pada Siswa SMP untuk Pembelajaran Tata Bahasa: Studi Kasus Sebha). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadi relaksasi dan meningkatkan motivasi dan kreativitas dalam belajar dengan adanya latihan-latihan kebahasaan yang dirancang dalam visualisasi *game* yang menarik.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas *game* sebagai media pembelajaran. Hanya saja penelitian Pathan (2014) adalah penelitian studi kasus yang dilakukan pada siswa SD pada mata pelajaran tata

bahasa Inggris, sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran membaca bahasa Arab untuk siswa kelas VIII MTs

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sedang dikembangkan memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian tersebut. Untuk lebih memudahkan dalam melihat relevansi penelitian-penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berikut disajikan tabel persamaan dan perbedaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Relevansi	
			Persamaan	Perbedaan
1	Madasari (2011)	<i>“Pemanfaatan Penggunaan Media Reading Box dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI Bahasa 2 MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012”</i>	Aspek Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media	Menggunakan media berupa Reading Box dengan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedang peneliti menggunakan media <i>game edukatif berbasis Macrimedia Flash 8</i> dengan jenis penelitian <i>Reseach and Development (RnD)</i> .
2	Damayanti (2011)	<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng dengan Program</i>	Desain penelitian <i>Research And Development</i>	Aspek Keterampilan peneliti adalah membaca dengan objek mata pelajaran

		<i>Adobe Flash bagi Siswa SMP Kelas VII</i>	Berbasis <i>Flash</i>	bahasa Arab, sedang penelitian Damayanti adalah menyimak dengan objek mata pelajaran bahasa Indonesia
3	Mursyid (2013)	<i>“Arabic Strorybook : Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi”</i>	Aspek keterampilan membaca dengan media	Media yang digunakan peneliti adalah <i>game edukatif</i> berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> dan penelitian Mursyid adalah buku pop-up
4	Puspitasari (2013)	<i>“Keefektifan Model Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Daur Air Melalui Media Berbasis Adobe Flash Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tonjong 1 Brebes”</i>	Media pembelajaran berbasis <i>flash</i>	Objek kajian peneliti adalah pembelajaran bahasa Arab dengan desain <i>Penelitian Reseach and Development (RnD)</i> , sedang penelitian Puspitasari Objek kajiannya pembelajaran Biologi dengan desain <i>Penelitian Eksperimen</i>
5	Purwanto (2013)	<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas Viii Smpn 3 Ungaran”</i>	Desain: <i>Research and Development</i> Subjek: siswa SMP kelas VIII Media berbasis <i>flash</i> (<i>Macromedia Flash 8</i>)	Objek kajian peneliti adalah pembelajaran bahasa Arab, sedang penelitian Purwanto adalah mata pelajaran bahasa Jawa

6	Hikam (2013)	<i>“Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan”</i>	Desain penelitian: Research and Development Aplikasi game berbasis Flash	Objek kajian peneliti adalah pembelajaran bahasa Arab, sedang penelitian Hikam adalah mata pelajaran Biologi
7	Pathan (2014)	<i>“Using Games in Primary Schools for Effective Grammar Teaching a Case Study from Sebha”</i>	Media untuk memperkuat pemahaman tata bahasa dalam pembelajaran menulis	Objek kajian peneliti adalah pembelajaran bahasa Arab dengan desain <i>Penelitian Reseach and Development (RnD)</i> , sedang penelitian Pathan adalah mata pelajaran bahasa Inggris dengan desain Studi Kasus
8	Rohman (2015)	<i>“Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif untuk Keterampilan Membaca bagi Siswa Kelas IV MI di Kota Semarang”</i>	Aspek keterampilan membaca dengan media	Media yang digunakan peneliti adalah <i>game edukatif berbasis Macromedia Flash 8</i> dan penelitian Rohman adalah buku puzzle
9	Lutfiyatun (2015)	<i>“Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs”</i>	Desain penelitian: <i>Research and Development</i>	Aspek Keterampilan peneliti adalah membaca, sedang penelitian Lutfiyatun adalah menulis

Berdasarkan paparan di atas, penelitian yang sedang dikembangkan dalam skripsi ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Skripsi ini mengkaji khusus

tentang pengembangan media untuk pembelajaran membaca bahasa Arab interaktif berupa *game* edukasi berbasis *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam bahasa Arab. Kemudian posisi peneliti adalah membuat dan mengembangkan media baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab yang sebelumnya belum ada.

2.2. Landasan Teori

Teori yang dimanfaatkan dalam penelitian ini antara lain (1) keterampilan membaca, (2) media pembelajaran, (3) *game* sebagai media pembelajaran.

2.2.1. Keterampilan Membaca

Bagian keterampilan membaca peneliti akan membahas tentang (1) hakikat keterampilan membaca, (2) tujuan keterampilan membaca, (3) aspek-aspek keterampilan membaca, (4) jenis-jenis keterampilan membaca, (5) penilaian pembelajaran keterampilan membaca, dan (6) pembelajaran membaca bahasa Arab di MTs Kelas VIII.

2.2.1.1 Hakikat Keterampilan Membaca

Hakikat mengenai keterampilan membaca sangat beragam, beberapa pengertian tentang keterampilan membaca dari berbagai sumber antara lain, membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya (Iskandarwassid 2011:246).

Kemahiran membaca mengandung dua aspek atau pengertian. Pertama, mengubah lambang tulis menjadi bunyi. Kedua, menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut (Effendy 2012:156).

Membaca sendiri melibatkan tiga unsur makna sebagai unsur isi bacaan, kata sebagai unsur yang membawakan makna, dan simbol tertulis sebagai unsur visual (Hermawan 2011:143).

Menurut Alwaily (2004: 32) mengungkapkan membaca adalah:

القرأة تتم باجتماع هذه العناصر أي البدء بالرمز, ومن ثم الانتقال إلى لغت الكلام, وترجمة الرموز إلى المعاني والألفاظ).

“Membaca adalah pertemuan dari setiap elemen yang dimulai dari simbol, kemudian beralih ke berbicara, dan terjemahan simbol menjadi makna dan kata-kata”.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai pengertian: 1) membaca sebagai proses melisankan paparan tulis, 2) membaca sebagai kegiatan mempersepsi tuturan tulis, 3) membaca adalah penerapan seperangkat keterampilan kognitif untuk memperoleh pemahaman dari tuturan yang dibaca, 4) membaca sebagai proses pemberian makna kepada symbol-simbol visual, 5) keterampilan berbahasa yang mempunyai kegiatan melisankan, mempersepsi penerapan keterampilan kognitif dan pemahaman berfikir, dan bernalar serta pemberian makna terhadap simbol-simbol visual, 6) membaca proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis (Haryadi 2006:1-2).

Membaca merupakan kemampuan yang kompleks, membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata-mata. Berbagai macam kemampuan dikerahkan oleh seorang pembaca agar dia mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya (Haryadi 2006:76).

Menurut Tampubolon (1998:5) membaca adalah satu dari empat keterampilan bahasa pokok, dan merupakan satu bagian atau komponen dan komunikasi tulisan. Jadi, kemampuan membaca dapat mendukung keterampilan berbahasa.

Dilihat dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian. Berdasarkan konsep ini, dapat dikatakan bahwa proses membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pengguna (pembaca) secara langsung. Pembaca membaca hasil dan persandian dan melakukan penyandian kembali. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Rahim 2008:2). Jadi membaca adalah proses interaktif yang melibatkan kegiatan fisik manusia yaitu gerakan tangan, bibir, dan mata.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan psikologis manusia. Keterampilan membaca merupakan kegiatan aktif dari pembaca untuk memahami bacaan yang dibacanya sehingga tercapai tujuan

membaca. Keterampilan membaca adalah suatu proses kegiatan kompleks yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi dan memperoleh arti, serta memahami materi bacaan yang dipengaruhi oleh aspek fisik dan mental yang melalui dua tahapan yaitu proses dan hasil membaca. Dengan memperhatikan pengertian keterampilan membaca, maka dapat didefinisikan bahwa kegiatan membaca sendiri merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang termasuk di dalam retorika seperti keterampilan berbahasa lainnya. Dalam kegiatan membaca, pembaca memerlukan pengetahuan dan kemahiran yang tersusun baik.

2.2.1.2 Tujuan Keterampilan Membaca

Tujuan umum dari keterampilan membaca, yaitu: (1) mengenali naskah tulisan suatu bahasa; (2) memaknai dan menggunakan kosakata asing; (3) memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit; (4) memahami makna konseptual; (5) memahami nilai komunikatif dari suatu kalimat; (6) memahami hubungan dalam kalimat, antarkalimat, antarparagraf; (7) menginterpretasi bacaan; (8) mengidentifikasi informasi penting dalam wacana; (9) membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang; (10) menentukan hal-hal penting untuk dijadikan rangkuman; (11) *skimming*; (12) *scanning* untuk menempatkan informasi yang dibutuhkan (Iskandarwassid 2011:289).

Sedang Nuha (2012:110) dalam bukunya berpendapat bahwa, “Tujuan pengajaran membaca adalah mengembangkan kemampuan membaca siswa”. Dengan demikian, tugas seorang guru adalah meyakinkan proses pembelajaran membaca menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Untuk mencapai

tujuan pembelajaran membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri (Rahim 2008: 11). Tujuan membaca mencakup beberapa aspek sebagai berikut: (1) Kesenangan, (2) Menggunakan strategi tertentu, (3) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, (4) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, (5) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, dan (6) Mengonfirmasi atau menolak prediksi.

Tujuan membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, maupun memahami bacaan (Tarigan 2008:9). Makna dan arti erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan membaca. Berikut ini dikemukakan beberapa yang penting mengenai tujuan keterampilan membaca, yaitu: (1) Membaca untuk memperoleh rincian-rincian atau fakta-fakta (*reading for detail or fact*), (2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*), (3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*), (4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca intensif (*reading for inference*), (5) Membaca untuk mengklasifikasi (*reading for classify*), dan (6) Membaca untuk menilai atau mengevaluasi (*reading for evaluate*)

Beberapa tujuan mengenai keterampilan membaca yang telah dikemukakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan dari empat keterampilan yang penting untuk dipelajari untuk menguasai keterampilan berbahasa.

2.2.1.3 Aspek-aspek Membaca

Menurut Effendy (2009:124) kemahiran membaca mengandung dua aspek, yaitu:

1. Aspek mengubah lambang tulis menjadi bunyi

Abjad Arab mempunyai sistem yang berbeda dengan sistem abjad latin. Perbedaan lain adalah sistem penulisan bahasa Arab yang dimulai dari kanan ke kiri, tidak dikenalnya huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru, menulis nama orang atau tempat, dan perbedaan bentuk huruf-huruf Arab ketika berdiri sendiri, di awal, di tengah, dan di akhir.

2. Aspek memahami makna bacaan

Ada tiga unsur yang harus diperhatikan dan dikembangkan dalam pelajaran membaca untuk pemahaman ini, yaitu unsure kata, kalimat, dan paragraph. Ketiga unsur ini bersama-sama mendukung makna dari suatu bacaan.

Adapun aspek-aspek membaca menurut Nuha (2012:110-111) adalah sebagai berikut:

1. Aspek gerak, yaitu aspek membaca mencakup pengenalan huruf dalam bacaan, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan antara intinasi dan huruf, serta kecepatan membaca dalam hati.
2. Aspek pemahaman, yaitu aspek kemampuan untuk mrmahami bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan, dan penyesuaian tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca.

Berdasarkan beberapa aspek di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aspek membaca adalah aspek mengubah atau memahami lambang tulis dan makna

bacaan untuk memulai kalimat baru serta memperoleh informasi suatu hal secara detail dan menyeluruh dari isi bacaan dan untuk mengevaluasi tentang kebenaran dari isi bacaan yang dibaca.

2.2.1.4 Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Menurut Effendy (2012:169-172) untuk melatih dua aspek kemahiran membaca, ada beberapa jenis membaca, antara lain:

1. Membaca keras, dalam kegiatan ini yang pertama ditekankan adalah kemampuan membaca dengan:
 - a. Menjaga ketepatan bunyi bahasa Arab baik dari segi *makhraj* maupu sifat-sifat bunyi lain,
 - b. Irama yang tepat dan ekspresi yang menggambarkan perasaan penulis,
 - c. Lancar dan tidak tersendat-sendat,
 - d. Memperbaiki tanda baca.
2. Membaca dalam hati bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rinciannya. Perlu diciptakan suasana kelas yang tertib dalam kegiatan membaca dalam hati sehingga memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi terhadap bacaannya.
3. Membaca cepat. Tujuan utama membaca cepat ialah untuk menggalakkan siswa agar berani membaca lebih cepat daripada kebiasannya. Siswa tidak diminta memahami rincian-rincian isi, tetapi

cukup dengan pokok-pokoknya saja. Namun perlu diingat bahwa tidak setiap bahan bacaan dapat dijadikan bahan bacaan cepat.

4. Membaca rekreatif. Tujuan membaca rekreatif adalah untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuannya lebih jauh adalah untuk membina minat, keterampilan, dan kecintaan membaca.
5. Membaca analisis. Tujuan utamanya ialah untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis. Siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan detail-detail yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis.

Menurut Nuha (2012:114-116) secara garis besar, membaca dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati yaitu membaca dengan cara tidak mengeluarkan ujaran, tetapi cukup di dalam hati. Jenis ini disebut juga membaca secara diam.

2. Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah siswa membaca teks secara nyaring di dalam kelas. Membaca jenis ini bertujuan melihat kemampuan membaca siswa, melihat intonasi dan ritme membaca siswa, melihat kemampuan membaca tanda bacasiswa, melihat kemampuan siswa dalam memahami bahan bacaan, memuaskan keinginan siswa untuk

mendengarkan bacaannya, membiasakan siswa berbicara di hadapan orang, melatih siswa membaca sebagai salah satu profesi manusia.

3. Membaca Pemahaman

Membaca yang dilakukan agar terciptanya suatu pemahaman isi yang terkandung dalam bacaan dalam membaca pemahaman, seorang siswa harus mampu menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam. Sehingga setelah selesai membaca, ia betul-betul memahami makna dan tujuan bacaan

4. Membaca Kritis

Kegiatan membaca yang menuntut pembaca mampu mengerti, memahami, kemudian mengemukakan suatu pertanyaan apa dan bagaimana pokok pikiran yang terkandung dalam suatu bacaan, memahami kritis penuh dengan penilaian dan kesimpulan.

5. Membaca Ide

Membaca ide merupakan kegiatan membaca yang bertujuan mencari, mendapatkan, dan memanfaatkan ide-ide yang terkandung dalam bacaan.

Berdasarkan berbagai pengertian diatas, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah masuk ke dalam jenis membaca rekreatif, sesuai dengan tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menumbuhkan minat, keterampilan, dan kecintaan terhadap membaca.

2.2.1.5 Penilaian Pembelajaran Keterampilan Membaca

Penilaian merupakan proses untuk memutuskan nilai perolehan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat tertentu. Konsep penilaian tersebut terletak pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada hasil. Sebagai implikasi dari pendekatan pembelajaran dan konsep penilaian tersebut, penilaian selama ini banyak dilakukan setelah berakhirnya suatu episode pembelajaran, misalnya setelah satu tatap muka, satu atau sejumlah unit/pokok bahasan, akhir catur wulan, akhir semester, atau akhir tahun (Ainin dkk 2006:186).

Sebuah tes yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca khususnya kepada siswa pemula sabiknya terdiri dari satu atau dua kalimat sederhana, tidak sampai satu atau dua paragraf. Sementara itu, bagi siswa tingkat lanjut, teks yang panjang dapat diberikan sebagai bahan tes membaca mereka (Ainin dkk 2006: 173).

Agar pelajaran kemahiran membaca ini menarik dan menyenangkan, bahan bacaan hendaknya dipilih sesuai dengan minat, tingkatan perkembangan dan usia siswa. Sudah barang tentu landasan utama dalam pemilihan bahan adalah kurikulum yang telah menetapkan tema, topik atau standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Agar tidak membosankan, bahan bacaan harus bervariasi, baik topiknya (sejarah, ilmiah populer, humor, riwayat hidup, deskripsi, dan sebagainya), maupun ragam bahasanya (koram, sastra, buku, percakapan, dan sebagainya) (Effendy 2012: 168).

Heaton mengklarifikasi tes kemampuan membaca sebagai berikut: (1) tes kemampuan membaca untuk tahap pertama (*initial stage of reading*) yang meliputi tes (a) mencocokkan kata atau *word matching* (teste disuruh memilih salah

satu kata yang paling cocok dengan kata yang ada disebelahnya), (b) pencocokan kalimat atau *sentence matching* (teste diminta memilih salah satu kalimat yang paling sesuai dengan kalimat pernyataan), (c) pencocokan gambar dan kalimat atau *picture and sentence matching* (teste diminta memilih salah satu gambar yang paling sesuai dengan gambar), (2) tes kemampuan membaca yang oleh Heaton disebut dengan *intermediate and advanced stages of reading*. Dalam tes ini, teste diminta menentukan nama gambar-gambar yang tersedia dan sekaligus diminta mendefinisikan gambar-gambar tersebut ke dalam bahasa sasaran, (3) salah-benar atau *true-false reading test*, (4) pilihan ganda dengan teks yang pendek atau *multiple-choice items: short texts*, (5) pilihan ganda dengan teks yang panjang atau *multiple-choice items: long texts*, (6) melengkapi, (7) menyusun kembali kalimat-kalimat yang tersedia secara benar sesuai dengan urutan atau *rearrangement items*, (8) tes cloze (Ainin dkk 2006: 142-143).

Contoh untuk mengukur kompetensi membaca adalah menceritakan kembali isi pesan yang terkandung dalam wacana baik secara lisan maupun tertulis. Aspek yang diskor haruslah terdiri dari dua komponen, yaitu ketepatan pesan dan Bahasa, dan keduanya dapat dirinci menjadi beberapa subkomponen (Nurgiyantoro 2011: 390-391).

Tabel 2.2 Penilaian Kinerja Pemahaman Secara Lisan

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					

3.	Kelancaran pengungkapan					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Kebermaknaan penuturan					

Berikut tabel penilaian kinerja penilaian keterampilan membaca secara tertulis:

Tabel 2.3 Penilaian Kinerja Penilaian Secara Tertulis

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kefasihan				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman isi teks					
2.	Pemahaman detil isi teks					
3.	Ketetapan organisasi isi teks					
4.	Ketepatan diksi					
5.	Ketepatan struktur kalimat					
6.	Ejaan dan tata tulis					
7.	Kebermaknaan penuturan					

Melihat beberapa pemahaman tentang penilaian keterampilan membaca diatas, peneliti akan mengambil beberapa macam tes penilaian keterampilan membaca bagi siswa kelas VIII MTs, yakni untuk tes tertulis menggunakan tes kemampuan membaca untuk tahap pertama (*initial stage of reading*), melengkapi, menyusun kembali kalimat-kalimat yang tersedia secara benar sesuai dengan urutan (*rearrangement items*). Berikut merupakan contoh soal-soalnya:

تدريبات على القراءة

تدريب (1) أجب عن الأسئلة الآتية وفقا لنص القراءة !

1. في أي ساعة يذاكر حسن دروسه ؟
2. ماذا تذاكر عائشة في غرفة المذاكرة ؟
3. ماذا تفعل والدة حسن في المطبخ ؟
4. في أي ساعة تذهب عائشة إلى المدرسة ؟
5. هل المدرسة الابتدائية قريبة من بيت عائشة ؟
6. كم ساعة يستغرق سيد أحمد الذهاب إلى المكتب ؟
7. تذهب السيدة عائشة إلى
8. في الساعة الثامنة, والدة حسن تمكث في
9. أخو عائشة طالب في المدرسة
10. الساعة الآن الرابعة والنصف بعد العصر, يجلس حسن في

Kunci jawaban

1. يذاكر حسن دروسه في الساعة السادسة صباحا
2. تذاكر عائشة دروسها في غرفة المذاكرة
3. تفعل والدة حسن في المطبخ هي تعد الفطور
4. تذهب عائشة إلى المدرسة في الساعة السابعة
5. نعم, المدرسة الابتدائية قريبة من بيت عائشة
6. يستغرق الذهاب إلى مكتب السيد أحمد ساعة واحدة
7. المدرسة
8. البيت
9. المتوسطة
10. غرفة الجلوس

Masing-masing soal memiliki bobot sebagai berikut:

Soal betul x 10 = Nilai Tertulis

Sedangkan untuk tes lisan akan menggunakan sebagian aspek berdasarkan tabel 2.4 yang dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.4 Aspek Penilaian Tes Lisan Keterampilan Membaca

No	Aspek Penilaian	Deskripsi Aspek Penilaian	Skor
1	Pemahaman isi teks	a. Jika pemahaman isi teks sudah sesuai dan tepat	16-20
		b. Jika pemahaman isi teks cukup sesuai dan cukup tepat	11-15
		c. Jika pemahaman isi teks kurang sesuai dan kurang tepat	6-10
		d. Jika pemahaman isi teks tidak sesuai dan tidak tepat	1-5
2	Ketepatan organisasi isi teks	a. Jika ketepatan organisasi isi teks sudah sesuai dan tepat	16-20
		b. Jika ketepatan organisasi isi teks cukup sesuai dan cukup tepat	11-15
		c. Jika ketepatan organisasi isi teks kurang sesuai dan kurang tepat	6-10
		d. Jika ketepatan organisasi isi teks tidak sesuai dan tidak tepat	1-5
3	Ketepatan diksi	a. Jika ketepatan diksi sudah baik dan tepat	16-20
		b. Jika ketepatan diksi cukup baik dan cukup tepat	11-15
		c. Jika ketepatan diksi kurang baik kurang tepat	6-10
		d. Jika ketepatan diksi sudah baik dan tidak tepat	1-5
4	Ketepatan struktur kalimat	a. Jika ketepatan struktur kalimat sudah baik dan tepat	16-20
		b. Jika ketepatan struktur kalimat cukup baik dan tepat	11-15
		c. Jika ketepatan struktur kalimat kurang baik dan tepat	6-10
		d. Jika ketepatan struktur kalimat tidak baik dan tepat	1-5
5	Ejaan dan tata tulis	a. Jika ejaan dan tata tulis sudah baik dan tepat	16-20
		b. Jika ejaan dan tata tulis cukup baik dan tepat	11-15

		c. Jika ejaan dan tata tulis kurang baik dan tepat	6-10
		d. Jika ejaan dan tata tulis tidak baik dan tepat	1-5

Berikut adalah soal tes lisan:

- a. Bacalah paragraf dibawah ini kemudian terjemahkan kedalam bahasa Indonesia!

أعمالنا اليومية

في الساعة السادسة صباحا يذاكر حسن دروسه في غرفة المذاكرة وأخته عائشة تذاكر دروسها في غرفة المذاكرة ووالدة حسن, السيدة حليلة, تعد الفطور في المطبخ.

في الساعة السابعة يذهب حسن وأخته إلى المدرسة بعد تناول الفطور يذهب حسن بالسيارة وتذهب عائشة مشيا على الأقدام وأما والدهما, السيد أحمد, يذهب إلى مكتبه بالسيارة يستغرق الذهاب إليه ساعة واحدة, ووالدتها تمكث في البيت لأنها ربة بيت.

في الساعة الثامنة حسن يدرس في الفصل, وهو طالب في المدرسة المتوسطة وعائشة تدرس في الفصل, وهي طالبة في المدرسة الابتدائية.

في الساعة الرابعة والنصف بعد العصر يجلس حسن وأسرته في غرفة الجلوس وهم يتحدثون

فيها مسرورين.

Setiap aspek penilaian keterampilan membaca bahasa Arab memiliki bobot skor penilaian diantaranya pemahaman isi teks, ketetapan organisasi isi teks, ketepatan diksi, ketepatan struktur kalimat, ejaan dan tata tulis. Masing-masing aspek penilaian memiliki bobot skor 20 seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2.5 Bobot Nilai Tes Lisan Keterampilan Membaca

No	Aspek Penilaian	Bobot Skor
1	Pemahaman isi teks	20
2	Ketetapan organisasi isi teks	20
3	Ketepatan diksi	20
4	Ketepatan struktur kalimat	20
5	Ejaan dan tata tulis	20
Jumlah		100

Kemudian hasil dari tes lisan ini kemudian menjadi Nilai Lisan. Nilai akhir keterampilan membaca diperoleh dari:

$$\frac{\text{Nilai Tulis} + \text{Nilai Lisan}}{2} = \text{Nilai Akhir}$$

Berikut merupakan kategori penilaian akhir keterampilan membaca:

Tabel 2.6 Kategori Penilaian Akhir Keterampilan Membaca

No	Kategori Penilaian	Nilai
1	Sempurna	91-100
2	Sangat Baik	81-90
3	Baik	71-80
4	Cukup	61-70
5	Kurang	51-60

Tabel diatas digunakan untuk melihat nilai hasil akhir keterampilan membaca siswa yang akan digunakan dalam perhitungan persentase *Pretest* dan *Posttest*.

2.2.1.6 Pembelajaran Bahasa Arab bagi Siswa Kelas VIII MTs

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan al-Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik (Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013).

Kemampuan membaca (*Al-Qira'ah*) merupakan kemampuan berbahasa yang sifatnya reseptif, yang berarti menerima informasi dari orang lain (penulis) di dalam bentuk tulisan. Membaca merupakan perubahan wujud tulisan menjadi wujud makna (Suherman 2000:4). Disamping bersifat reseptif, membaca merupakan hal yang paling terpenting dalam memahami suatu ilmu pengetahuan, serta dengan menggiatkan membaca dapat menambah wawasan. Dengan membaca kita dapat berkeliling dunia tanpa harus mengeluarkan banyak uang dan waktu untuk berkelana mengelilingi dunia.

Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar keterampilan membaca bahasa Arab bagi siswa kelas VIII MTs

Tabel 2.7 KI dan KD Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1.Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang diwujudkan dalam semangat belajar
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif, sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1.Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan social sekitar rumah dan sekolah 2.2.Menunjukkan perilaku motivasi internal(intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa 2.2.Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.2.Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: الساعة
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai	4.1.Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab terkait topik : الساعة 4.2.Menyampaikan berbagai informasi lisan sederhana tentang: الساعة

kaidah keilmuan	
-----------------	--

Berdasarkan KI dan KD yang telah dijelaskan diatas, peneliti akan membuat media *game* edukatif “*Arabic Edukative Game*” dengan berpedoman KI dan KD tersebut. Sehingga didapatkan media yang sesuai dengan pembelajaran siswa MTs kelas VIII.

2.2.2. Media Pembelajaran

Bagian media pembelajaran meliputi: (1) pengertian media pembelajaran, (2) manfaat media pembelajaran, dan (3) pengelompokkan media pembelajaran.

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2013: 3) mengungkapkan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Yusuf (2008: 36) mengungkapkan pengertian media pembelajaran adalah:

"كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة وأدوات ومواد وغيرها، داخل حجرة الدؤاسية أو خارجها، لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المعلم بيهولة ويسر ووضوح، مع الاقتصاد في الوقت والجهد المبذول".
 “Setiap peralatan dan materi lain yang digunakan oleh guru di dalam atau di luar sekolah untuk mentranfer mengalami belajar dengan mudah dan jelas, ekonomis, hemat waktu dan usaha”.

Media pembelajaran mempunyai urgensi pada pembentukan konsep ilmiah yang baik, pertumbuhan kemampuan anak untuk memperhatikan materi belajar,

dan melatih mereka terhadap pola pikir ilmiah untuk mengatasi berbagai problema (al-Tubayji 1987:46)

Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hamalik (2007:15) pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Serta salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran.

Sedang Arsyad (2013:4) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adanya rangsangan siswa untuk belajar maka akan menimbulkan respon terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa.

Bahkan kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Materi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Siswa akan lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media.

Daryanto (2010:4) juga menyatakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau

pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai alat dan bahan dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Heinich dkk (dalam Daryanto 2010:8) bahwa *A medium (plural media) is a channel of communication, example in clued film, television, diagram, printed materials, computers, an dinstructors*. (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana, alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan dapat memperlancar proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai.

2.2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2013:23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga manfaat utama apabila media itu digunakan untuk perorangan dan kelompok, yaitu: (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi manfaat motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan

untuk informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

Daryanto (2010:5) menyatakan bahwa media harus mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2009:2) manfaat media pembelajaran antara lain: (1) proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa, (2) materi pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, (3) metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak

semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, dan (4) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajarm karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, member rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.2.2.3 Pengelompokan Media Pembelajaran

Sells&Gaslow dalam Arsyad (2013: 35) mengelompokkan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir yang salah satunya yaitu komputer. Media pembelajaran yang populer saat ini adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai pengendali media tersebut.

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto 2010:18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, televise, video, dan komputer.

Arsyad (2013:31) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat keals, antara lain:

1. *Media hasil teknologi cetak*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
2. *Media hasil teknologi audio-visual* yaitu cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. *Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. *Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer* merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Selain itu, Sudjana (2009:3-4) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan dari beberapa ahli di atas, pengelompokan media pembelajaran terdiri dari media tradisional dan media teknologi mutakhir serta terdiri atas media dua dimensi, grafis, proyeksi, dan tiga dimensi baik manual maupun komputer. Media juga bisa berupa hasil teknologi cetak maupun non-cetak.

2.2.3. Game sebagai Media Pembelajaran

Pemaparan pada bagian ini meliputi: (1) pengertian *game*, (2) elemen dasar *game*, (3) prinsip *game* edukasi, (4) manfaat *game* edukasi, dan (5) *Macromedia Flash 8*.

2.2.3.1 Pengertian Game

Jason (dalam Hikam 2013:10) mengungkapkan bahwa bahasa Indonesia “*Game*” berarti “*permainan*”. Permainan yang dimaksud dalam *dame* juga merujuk pada pengertian sebagai “*kelincahan intelektual*” (*intelektual playbility*). Sementara kata “*game*” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Wahono (http://ilmu_komputer.com diakses 4 April 2016) *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang. *Game* merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan.

Kirriemuir dan McFarlane (2004:7-8) membagi *game* menjadi:

1. *Aksi*, genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini mem butuhkan kemampuan reflek pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah *First Person Shooter* (FPS). Pada *game* FPS diperlukan kecepatan berfikir. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.
2. *Aksi petualangan*, genre ini memadukan *gameplay* aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuti gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.
3. *Olahraga*, genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.
4. *Puzzle*, genre *puzzle* menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.
5. *Permainan Kata*, *word game* sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Berbagai cabang ilmu memanfaatkan *game* dalam pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game edukasi*. Menurut Shalahuddin (2011:42) *game edukasi* adalah *game digital* yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran) menggunakan teknologi multimedia.

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditunjukkan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan (Dewi 2012: 10).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa game merupakan hasil dari suatu proses multimedia yang merupakan alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran. Berbagai cabang ilmu pengetahuan memanfaatkan game dalam pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa. Seperti halnya game edukasi yang dipergunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang unik dan menarik.

2.2.3.2 Elemen Dasar *Game*

Menurut Dillon (<http://futurelab.com> diakses pada 4 April 2016) elemen-elemen dasar sebuah game adalah:

1. *Game Rule*

Game rule merupakan aturan perintah, cara menjalankan fungsi objek dan karakter di dunia permainan dunia *game*. Dunia *game* bisa berupa pulau, dunia khayak, dan tempat-tempat lain yang sejenis yang dipakai sebagai setting tempat dalam permainan *game*.

2. *Plot*

Plot biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam *game* dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam *game*.

3. *Theme*

Di dalam biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan.

4. *Character*

Pemain sebagai karakter utama maupun yang lain memiliki ciri dan sifat tertentu.

5. *Object*

Objek merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.

6. *Text, grafik dan sound*

Game biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.

7. *Animation*

Animasi ini selalu melekat pada dunia game, khususnya untuk gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, properti dari objek.

8. *User interface*

Merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan user dengan *game*. Mengenai komponen *game*.

Sedangkan Sadiman (2008:76) mengungkapkan empat komponen utama permainan, yaitu: (1) Adanya pemain (pemain-pemain), (2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, (3) Adanya aturan main, dan (4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pemaparan tersebut, elemen dasar game terdiri dari *game rule* (aturan permainan), *plot* (detail permainan), *theme* (pesan moral), *character* (mascot permainan), *object* (trik pemecahan masalah), *text*, *grafik* dan *sound* (kombinasi pembangun game), *animation* (gerakan karakter game), serta *user interface* (fitur penghubung pemain dengan game).

2.2.3.3 Prinsip *Game* Edukasi

Menurut Foreman (2004:53-54) beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah game adalah:

1. *Individualization*

Materi pembelajaran (pengetahuan) dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar, sedangkan *game* mengadopsi level individual dari pemain.

2. *Feedback Active*

Adanya *feedback* yang sesuai dengan cepat untuk memperbaiki pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, sedangkan *game* menyediakan *feedback* dengan cepat dan kontekstual.

3. *Active learning*

Adanya kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun, sedangkan

game menyediakan suatu lingkungan yang membantu terjadinya penemuan baru tersebut.

4. *Motivation*

Pelajar termotivasi dengan reward yang diberikan dalam aktivitas permainan, sedangkan *game* melibatkan pengguna berjam-jam untuk mencapai tujuan.

5. *Social*

Pengetahuan merupakan suatu proses partisipasi *social*, sedangkan *game* dapat dimainkan dengan orang lain (seperti *multiplayer game*) atau melibatkan komunitas dari pecinta *game* yang sama.

6. *Scaffolding*

Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesuliatan yang makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan, sedangkan *game* dibangun secara multi level, pemain tidak bisa bergerak ke level yang lebih tinggi sampai dia mampu menyelesaikan permainan di level yang ada.

7. *Transfer*

Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang lain, sedangkan *game* mengizinkan pemain untuk mentransfer informasi dari suatu konteks.

8. *Assessment*

Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, prinsip gameedukasi adalah disesuaikan dengan kebutuhan individu, adanya umpan balik, memuat pembelajaran aktif, memberikan motivasi, proses partisipasi sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan, dan dapat menilai hasil pembelajaran.

2.2.3.4 Manfaat *Game* Edukasi

Beberapa poin penting manfaat game dikemukakan pada forum Computer Assisted Investing Special Interest Group (SIG CAI) (<http://www.uad.ac.id> diakses 4 April 2016) adalah sebagai berikut:

1. Jenis *games* yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video *game* selama 1 (satu) bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas (*multi-task*).
3. Video *game* dapat membuat pemainnya mempertajam cara pikir mereka.
4. Menuntut anak untuk lebih kreatif.
5. Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerja sama atau *teamwork* ketika dimainkan dengan *gamers* lainnya secara *multiplayer*.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan

teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.

8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill* motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.

Manfaat *game* edukasi diantaranya adalah melatih kreatifitas, koordinasi antara mata, tangan, dan *skill* motorik, melatih pengambilan keputusan, serta melatih kepercayaan diri.

2.2.3.5 Macromedia Flash 8

Pemaparan pada bagian ini meliputi: (1) pengertian *Macromedia Flash*, (2) Kelebihan *Macromedia Flash* , (3) Jenis-Jenis Animasi Dalam *Macromedia Flash*, dan (4) istilah-istilah dalam *Macromedia Flash*.

2.2.3.5.1 Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan

pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Suciadi 2003: 3).

Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang di-*import* dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi *web* yang mengagumkan. *Flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading* belum selesai seluruhnya. Selain itu, dengan *Macromedia Flash* juga dapat dibuat *movie* kartun dan aplikasi *web* interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat. *Macromedia Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi *audiovisual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. (Vero 2011:9-10)

Program *Macromedia Flash* terdiri dari beberapa versi, dalam hal pengembangan ini versi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*. Adapun *Flash* versi sebelumnya antara lain: *Flash 5*, *Flash MX*, dan *Flash MX 2004*. Semakin baru versi program, maka semakin lengkap fasilitas yang diberikan.

2.2.3.5.2 Kelebihan *Macromedia Flash*

Menurut Denis dalam situsnya (<http://denissopyan2004.blogspot.com> diakses pada 4 April 2016) *Macromedia Flash* memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan Flash antara lain :

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
2. Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar bitmap seperti *bmp*, *jpg* dan *gif* yang gambarnya pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
3. Waktu *loading* (kecepatan gambar dan animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated gif* dan *java Applet*.
4. Mampu membuat *website* interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan obyek., memasukkan informasi ke *form*.
5. Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.

6. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
7. Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
8. Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi *server* (*server side scripting*) seperti CGI, ASP dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data *web*.
9. Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut diatas, dapat juga *Macromedia Flash* dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *web banner*, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain

Menurut Sumaryadi Dalam situs (http://ilmu_komputer.com diakses pada 15 Maret 2016). Kelebihan yang dimiliki oleh *Flash* adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML.

2.2.3.5.3 Jenis - Jenis Animasi Dalam *Macromedia Flash*

Jenis-jenis animasi dalam *Macromedia Flash* (Munir 2013: 325-327)

antara lain :

1. Animasi *Frame by Frame*

Animasi *Frame by Frame* adalah menampilkan gambar-gambar yang ada satu per satu atau *frame per frame* sehingga tampak seperti sebuah gerakan animasi.

2. Animasi *Motion Tween* (*Motion Tween Animation*)

Animasi *motion tween* merupakan animasi pergerakan suatu obyek dari satu tempat ke tempat lain.

3. Animasi *Motion Guide (Motion Guide)*

Animasi *motion guide* adalah animasi dimana objeknya bergerak mengikuti alur yang telah kita buat

4. Animasi *Masking (Masking Animation)*

Animasi *masking* adalah animasi yang hanya menampilkan suatu bagian dari suatu gambar dengan suatu objek.

5. Animasi *Motion Shape*

Animasi ini berguna untuk membuat animasi perubahan bentuk dari satu bentuk ke bentuk yang lain

6. Animasi *Motion Tween Rotate*

Animasi ini digunakan untuk membuat animasi perputaran, baik berputar di tempat maupun berputar sambil berjalan.

2.2.3.5.4 Istilah-istilah dalam *Macromedia Flash*

Berikut ini beberapa istilah *Macromedia Flash* menurut Suciadi (2003:5) yang sering dijumpai pada saat pembuatan animasi:

- 1) *Properties*, yaitu suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
- 2) Animasi, yaitu sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik.
- 3) *Action Script*, yaitu suatu perintah yang diletakkan dalam suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif.

- 4) *Movie Clip*, yaitu suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
- 5) *Frame*, yaitu suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- 6) *Scene*, yaitu layar yang digunakan untuk menyusun obke-objek baik tulisan maupun gambar.
- 7) *Time line*, yaitu bagian yang digunakan untuk menampung *layer*.
- 8) *Masking*, yaitu suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut akan tampak ketika *movie* dijalankan.
- 9) *Layer*, yaitu sebuah nama atau tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8* untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII MTs, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media pembelajaran dengan memuat beberapa komponen sebagai berikut : (1) KI, KD dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan pembelajaran *Arabic Educative Game* berbasis *Macromedia Flash 8*, (2) pengenalan kosakata yang disertai ilustrasi gambar kartun dan audio, (3) penguatan terhadap kosakata untuk menguji perbendaharaan kosakata siswa, (4) materi berupa bahan bacaan yang disertai dengan gambar ilustrasi kartun, (5) evaluasi yang berisi soal-soal, (6) media perlu diberi informasi spesifikasi produk untuk mengetahui syarat minimal sebuah komputer untuk menjalankan aplikasi.
2. Produk *Arabic Educative Game* disajikan dalam format aplikasi *.exe* yang mudah dioperasikan ke dalam komputer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut : (1) sistem operasi windows 95/98/ME/NT4/2000/XP, (2) prosesor pentium 2, (3) memori 6 MB, (4) resolusi monitor 800x600, dengan warna tampilan 256.

3. Materi yang dimuat dalam media meliputi materi pada semester ganjil kelas VIII MTs Kurikulum tahun 2013 diantaranya : (1) الساعة (jam), (2) يومياتنا في المدرسة (keseharian kita di sekolah), (3) يومياتنا في البيت (keseharian kita di rumah).
4. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan layak dan sesuai baik dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi, aspek audio, aspek visual, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kontekstual dan kelayakan bahasa. Ahli media memberikan saran dan masukan sebagai berikut : (1) diberi spesifikasi program *hardware*, (2) halaman pembukaan perlu diberi pengantar suara, (3) perlu ada tambahan navigasi dan tombol lain yang diperlukan. Selain itu, ahli materi juga memberi saran sebagai berikut : (1) perlu memperhatikan tulisan agar tidak terjadi kesalahan baik harakat maupun tata bahasa, (2) teks Arab pada *scene* materi harus diperjelas karena tidak terlihat jelas saat ditampilkan dengan proyektor, (3) perlu ada tambahan *scene* yang berisi penguatan kosakata.
5. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang positif. Hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa penggunaan produk *Arabic Educative Game* lebih baik daripada tidak menggunakan produk dan dinyatakan diterima. Dengan rincian hasil t_{hitung} pada uji coba berdasarkan hasil tes menunjukkan angka 62,35 dan t_{hitung} hasil observasi menunjukkan angka 26,52 dimana harga keduanya lebih besar daripada t_{tabel} yaitu 2,05. Sehingga t_{hitung} semuanya berada pada daerah penerimaan H_a .

5.2 Saran

Saran yang diharapkan oleh peneliti demi keberlanjutan penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Media ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga akan menambah kekayaan media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan menarik. Selain itu media ini juga dapat dikembangkan lagi untuk keterampilan yang lainnya seperti keterampilan menyimak, berbicara dan menulis.
2. Penelitian ini memungkinkan peneliti lain untuk melanjutkan penelitian lanjutan karena penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pembuatan dan pengujian produk. Penelitian lebih lanjut akan menghasilkan saran-saran dan perbaikan sehingga akan tercipta media dengan kualitas yang lebih baik dan lebih teruji.
3. Para siswa dan tenaga pendidik bahasa Arab dapat memanfaatkan *Arabic Educative Game* ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu diharapkan dengan menggunakan media ini mampu mempermudah para guru dalam menyampaikan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku Referensi

- Ainin, Moh, M, Tohir dan Imam Asrori. 2006. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal.
- Ainin, Moh. 2014. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Malang: Hilal.
- Al Tubayji. 1987. *Asalib Tadris Al Lughoh Al Arobiyah*. Damaskus: Dar al-Ulum.
- Alwaily, Sa'ad Abdul Karim. 2004. طرائق تدريس الأدب والبلاغة والتعبير بين التنظير دار الشروق للنشر والتوزيع. مصر. والتطبيق
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.

- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ghalayaini, Mushthafa. 1994. *Jami' ad-Durus al-'Araby*. Beirut: al Maktabah al 'ashariyah.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi. 2006. *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2013. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA Konsep&Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nurbayan, Yayan. 2008. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Zein Al Bayan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013
Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam Dan bahasa Arab.

Prasetyo, Bambang, Lina Miftahul Janah. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rahim, Haryadi. 2008. *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.

Riduwan. 2003. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A.S, dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Shalahuddin, M.Rosa, A.S. 2011 *.Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Siregar, Syofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Suciadi, Andi Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macroedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.

Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa..

Sudjana, Nana dan Ahamad Rivai. 2009. *Media Pelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sukmadinata, Nana Saodih. 2012. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: RT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, Dp. 1998. *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, Ismail Sobri Muhammad. 2008. *مكتبة من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم*. الرياض.

B. Skripsi dan Jurnal

- Damayanti, Kholidah Lutgiana. 2011. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: Unibersitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Ghea Putri. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hikam, Arif Rahman. 2013. *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lutfiyatun, Eka. 2015. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Madasari, Kurnia Asti. 2011. *Pemanfaatan Penggunaan Media Reading Box dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI Bahasa 2 MAN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Mursyid, Muhammad. 2013. *Arabic Storybook Series: Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mudzakir. 2009. *Pengembangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Arab*. Artikel. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Purwanto. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII Smpn 3 Ungaran*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Puspitasari, Putri Indah Ayu. 2013. *Keefektifan Model Cooperatif Learning Dalam Pembelajaran Daur Air Melalui Media Berbasis Adobe Flash Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tonjong 1 Brebes*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Rohman, Ibadi. 2015. *Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif untuk Keterampilan Membaca bagi Siswa Kelas IV MI di Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Vero, David. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, Toto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

C. Sumber Internet

- Dani, M. 2008. *Pembelajaran Interaktif dan Aktratif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia*. Paper pada e-Indonesia Iniative 2008 Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia. Jakarta. Tersedia di <http://iatt.kemenperin.go.id>. Online. Diakses: 15 Maret 2016.
- Foreman, J. Dan Aldrich, C. 2004. *The design of advanced learning engines: an interview with Clark Aldrich*. *Innovate: journal og education*. Tersedia di [http://www.innovateonline.info/index.php?view=article\\$Id=211](http://www.innovateonline.info/index.php?view=article$Id=211). Online. Diakses: 4 April 2016.
- McFarlane, A. Dan Kirriemuir J. 2004. *Literature Review in Games and Learning*. *FutureLab Series, Report 8*. FutureLab, Tersedia di www.futurelab.org.uk/research/lit_reviews.htm. Online. Diakses: 4 April 2016.
- Pathan, Mustafa Mubarak. 2014. *Using Games in Premary schools dor Effective Grammar Teaching a Case Study from Sebha*. Tersedia di <http://eltsjournal.org> Online. Diakses: 4 April 2016.

Wahono, Romi Saputra. 2009. *Aspek dan Kriteria Penelitian Media Pembelajaran*. Online. Tersedia di <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Online. Diakses: 4 April 2016.

<http://futurlab.com> diakses pada 4 April 2016.

<http://www.denissopyan2004.blogspot.com> diakses pada 4 April 2016.

<http://www.uad.ac.id> diakses pada 4 April 2016.

<http://iatt.kemenperin.go.id> diakses pada 15 Maret 2016.

[http://academia.edu/8189701/Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja](http://academia.edu/8189701/Fenomena_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja) Online. Diakses: 15 Maret 2016.

http://www.ilmu_komputer.com diakses pada 15 Maret 2016.

www.bps.go.id diakses pada 31 Mei 2016.

