



MABAR (PERMAINAN BAHASA ARAB)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE*
FLASH PROFESSIONAL CS 6 UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK
BAHASA ARAB KELAS VIII MTS DI KOTA SEMARANG**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Nama : Yeyen Febrianti Sekar Romi

NIM : 2303415032

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 26 September 2019

Panitia Ujian Skripsi

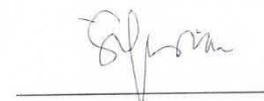
Ketua

Ahmad Syaifudin, S.S. M.Pd.
(NIP. 198405022008121005)



Sekretaris

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.
(NIP. 197801132005012001)



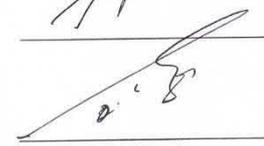
Penguji I

Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I.
(NIP. 197512202013031086)



Penguji II

Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag. M.Ag.
(NIP. 197103041999031003)



Penguji III

Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I.
(NIP. 198801152015042002)





PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada

Hari : Rabu

Tanggal : 11 September 2019

Semarang, September 2019

Pembimbing



Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I

NIP.198801152015042002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yeyen Febrianti Sekar Romi

NIM : 2303415032

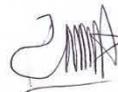
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi saya dengan judul "MABAR : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6* UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB KELAS VIII MTS DI KOTA SEMARANG" benar-benar hasil karya 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. Walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika kemudian ditemukan ketidakabsahan, saya bersedia menerima konsekuensinya

Semarang, September 2019

Peneliti



Yeyen Febrianti Sekar Romi

2303415032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

Q.S Al Insyiroh ayat 5-6

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

Persembahan:

1. Bapak, Ibu, dan Saudaraku yang selalu memberikan doa dan motivasi
2. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES
3. Pembaca yang sedang membaca skripsi ini

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas nikmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MABAR (PERMAINAN BAHASA ARAB) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6* UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB KELAS VIII MTS DI KOTA SEMARANG” dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya, serta orang-orang yang mengikuti sunnah beliau sampai hari akhir. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini dapat terselesaikan sesuai harapan berkat bantuan dari Allah *Ta'ala* dengan menggerakkan semua pihak terkait untuk memberikan bantuan dan dukungannya.

Dengan segala kerendahan hati, ucapan terimakasih tidak lupa peneliti hanturkan kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas persetujuan pelaksanaan sidang skripsi
3. Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I., Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Ahmad Syaifudin, S.S. M.Pd., Ketua panitia ujian skripsi, yang telah memimpin berjalannya ujian
5. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd., Sekretaris panitia ujian skripsi, yang telah memandu jalannya ujian skripsi.

6. Muchlisin Nawawi, Lc.,M.Pd.I., Penguji I skripsi, yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti
7. Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag, M.Ag., Penguji II skripsi yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti
8. Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I sebagai pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran, serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
9. Nafis Azmi Amrullah, S.Pd., M.Pd, yang bersedia membantu peneliti dalam penyusunan skripsi berbahasa Arab
10. Retno Purnama Irawati, S.S, M.A., sebagai dosen wali yang selalu meberikan arahan, motivasi, dan dukungan kepada peneliti selama kuliah.
11. Ahmad Miftahudin, M.A dan Sony Zulfikasari, M.Pd. yang telah bersedia menjadi ahli media dalam penelitian ini.
12. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan motivasi kepada peneliti sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat di kemudian hari.
13. Guru bahasa Arab dan siswa-siswi MTs di Kota Semarang yang telah membantu peneliti untuk menjadi subjek penelitian dan menjadi ahli untuk media MABAR
14. Teman seperjuangan prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang telah membantu, membagi ilmu, kenangan, mendorong dan memberikan motivasi.
15. Keluarga di rumah yang senantiasa mendukung, memotivasi, dan memberikan perhatian kepada peneliti
16. Keluarga besar PPL SMP IT Bina Amal Semarang 2018 dan KKN Candisari Semarang 2018 yang telah memberikan kenangan dan pengalaman yang berharga
17. Keluarga besar Pramuka Wijaya UNNES yang telah memberikan kenangan dan pengalaman yang berharga
18. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Masukan berupa pendapat, kritik, dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan guna penyempurnaan di masa mendatang.

Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, September 2019



Yeyen Febrianti Sekar Romi

SARI

Romi, Yeyen Febrianti Sekar. 2019. MABAR (Permainan Bahasa Arab) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kota Semarang. Skripsi. Jurusan bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I.

Kata Kunci : Media pembelajaran, menyimak, *adobe flash professional CS 6*

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan pertama dalam berbahasa yang dalam pembelajaran bahasa Arab sering ditemui permasalahan. Permasalahan pembelajaran menyimak bahasa Arab kelas VIII MTs di Kota Semarang yaitu sekolah menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar sehingga siswa bosan, merasa sulit, dan kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan dinamis berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk keterampilan menyimak bahasa Arab karena dapat meningkatkan ketertarikan dan kemandirian siswa.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, 1) analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media untuk pembelajaran bahasa Arab, 2) purwarupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab, 3) hasil uji validasi para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash*, 4) analisis *SWOT* terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab.

Desain penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* hingga tahap kelima yaitu revisi desain setelah validasi oleh ahli. Data penelitian ini diperoleh menggunakan non-tes berupa angket, wawancara, observasi, dokumentasi, dan analisis *SWOT*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukan guru dan siswa menghendaki adanya media berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk keterampilan menyimak bahasa Arab yang meliputi kosakata, materi dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan. Penilaian ahli media dan guru yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai rata-rata 87,65; aspek komunikasi dengan nilai rata-rata 88,30; aspek audio dengan nilai rata-rata 80; dan aspek visual dengan nilai rata-rata 86,71. Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi dengan nilai rata-rata 88,30; aspek kelayakan penyajian dengan nilai rata-rata 88,25; dan pada aspek kelayakan bahasa nilai rata-rata 88,43. Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 85 sehingga *Adobe Flash Professional CS 6* layak digunakan. Analisis *SWOT* buku ajar dengan media MABAR yaitu masing-masing media mempunyai kekuatan dan kelemahan, kekuatan pada produk lama bisa dipertahankan dan kelemahan pada produk lama bisa digunakan sebagai acuan pada produk baru.

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Pembelajaran Menyimak Bahasa Arab	16
2.2.2 Media Pembelajaran	21
2.2.3 Media Pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS 6	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	28
3.2 Tahapan Penelitian R&D	28
3.2.1 Potensi dan Masalah	31
3.2.2 Pengumpulan Data	32
3.2.3 Desain Produk	33
3.2.4 Validasi Desain	34
3.2.5 Revisi Desain	35
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.4.1 Observasi	36
3.4.2 Angket	36
3.4.3 Wawancara	37
3.4.4 Dokumentasi	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Uji keabsahan Data	41

3.7 Teknik Analisis Data	43
3.8 Analisis SWOT	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Analisis kebutuhan Guru dan Siswa	49
4.2 Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS 6	86
4.3 Validasi dan Saran Perbaikan Ahli	93
4.3.1 Aspek Rekayasa Lunak	94
4.3.2 Aspek Komunikasi	97
4.3.3 Aspek Audio	99
4.3.4 Aspek Visual	101
4.3.5 Aspek Kelayakan Isi	104
4.3.6 Aspek Kelayakan Penyajian	109
4.3.7 Aspek Kelayakan Bahasa	112
4.3.8 Revisi Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS 6</i> untuk Keterampilan Menyimak Kelas VIII MTS di Kota Semarang	118
4.4 Analisis SWOT	124
BAB V PENUTUP	129
5.1 Simpulan	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

2.1 Relevansi dengan Peneliti Lain	14
2.2 KI dan KD Bahasa Arab Kelas VIII Semester Genap	20
2.3 Media Pembelajaran MABAR	27
3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	38
3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	39
3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan	40
3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi	40
3.5 Kisi-Kisi Tabel Dokumentasi	41
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 1	49
4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 2	51
4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 3	51
4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 4	52
4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 5	52
4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 6	53
4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 7	53
4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 8	54
4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 9	54
4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 10	55
4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 11	55
4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 12	56
4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 13	57
4.14 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 14	57
4.15 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 15	58
4.16 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 16	58
4.17 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 17	59
4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 18	59
4.19 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 19	60
4.20 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 20	60
4.21 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 21	61
4.22 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 22	62
4.23 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 23	62
4.24 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 24	63
4.25 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 25	63
4.26 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 26	64
4.27 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomer 27	64

4.28 Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Guru	65
4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 1	68
4.30 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 2	68
4.31 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 3	69
4.32 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 4	69
4.33 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 5	70
4.34 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 6	70
4.35 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 7	71
4.36 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 8	72
4.37 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 9	72
4.38 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 10	73
4.39 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 11	74
4.40 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 12	74
4.41 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 13	75
4.42 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 14	75
4.43 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 15	76
4.44 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 16	77
4.45 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 17	77
4.46 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 18	78
4.47 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 19	78
4.48 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 20	79
4.49 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomer 21	79
4.50 Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	80
4.51 Kategori Penilaian Purwarupa	93
4.52 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	95
4.53 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Komunikasi.....	98
4.54 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Audio	100
4.55 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Visual.....	102
4.56 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Isi	106
4.57 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Penyajian	110
4.58 Penilaian Guru dan Ahli Terhadap Aspek Kelayakan Bahasa	114
4.59 Nilai Total Penilaian Semua Aspek	117
4.60 Analisis SWOT Produk Lama dan Produk Baru	124
4.61 Perbandingan Produk Lama dan Produk Baru	128

DAFTAR GAMBAR

3.1 Tahapan Penelitian R&D Menurut Sugiyono	29
3.2 Lima Tahap Penelitian R&D	30
3.3 Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data	42
4.1 Tampilan Menu Utama	87
4.2 Tampilan KI, KD, dan Indikator	88
4.3 Tampilan Profil Peneliti	88
4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan	89
4.5 Tampilan <i>Mufrodat</i> / Kosakata	89
4. 6 Tampilan Evaluasi Kosakata.....	90
4.7 Tampilan Materi/ <i>khiwar</i>	91
4.8 Tampilan Evaluasi Materi	92
4.9 Tampilan Menu Utama Sebelum Revisi	119
4.10 Tampilan Menu Utama Sesudah Revisi	119
4.11 Tampilan KI KD Sebelum Revisi	120
4.12 Tampilan KI KD Sesudah Revisi	120
4.13 Tampilan Petunjuk Sebelum Revisi	120
4.14 Tampilan Petunjuk Sesudah Revisi	120
4.15 Tampilan Profil Sebelum Revisi	121
4.16 Tampilan Profil Sesudah Revisi	121
4.17 Tampilan Materi Sebelum Revisi	122
4.18 Tampilan Materi Sesudah Revisi	122
4.19 Tampilan Penambahan Evaluasi	123
4.20 Tampilan Perbaikan <i>Syaki</i> Sebelum Revisi	123
4.21 Tampilan Perbaikan <i>Syaki</i> Sesudah Revisi	123

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi	136
2. Panduan wawancara	138
3. Panduan observasi	138
4. Angket kebutuhan guru	140
5. Angket kebutuhan siswa	151
6. Angket validasi ahli dan guru	159
7. Surat keterangan	180
8. SK pembimbing	183

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran. (Rombepajung 1988: 25). Pembelajaran bahasa bukanlah suatu kegiatan jangka pendek tetapi suatu kegiatan jangka panjang yang pada suatu tingkat tertentu diperlukan tenggang waktu tertentu agar tiba pada suatu tingkat keberhasilan. Faktor-faktor peningkatan efektifitas pembelajaran pengajaran bahasa yaitu keseluruhan materi pengajaran, intensitas pengajaran, jenis pengajaran dalam pembelajaran, dan kualitas guru.

Pembelajaran bahasa memiliki keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu keterampilan reseptif dan produktif. Keterampilan reseptif yaitu keterampilan menerima dan meresapi apa yang diperoleh siswa. Keterampilan reseptif yaitu keterampilan mendengar/ menyimak dan keterampilan membaca, sedangkan keterampilan produktif yaitu keterampilan yang menghasilkan sesuatu yang diperoleh dari reseptif. Keterampilan produktif yaitu keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang harus dikuasai oleh seseorang yang belajar bahasa. Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan merupakan tahap pertama sebelum keterampilan berbicara, membaca dan kemudian menulis. Keterampilan

menyimak bukanlah kegiatan satu arah. Langkah pertama dari kegiatan menyimak ialah proses psikomotorik untuk menerima gelombang suara melalui telinga dan mengirimkan impuls-impuls tersebut ke otak. Hal ini merupakan suatu permulaan dari suatu proses interaktif ketika otak bereaksi terhadap impuls-impuls tadi untuk mengirimkan sejumlah mekanisme kognitif dan afektif yang berbeda (Iskandarwasid 2008 : 227). Terdapat beberapa hal yang dapat menghambat seseorang dalam mempelajari keterampilan menyimak bahasa Arab, yaitu *makhorijul* huruf dan bunyi huruf yang *berharakat* panjang pendek, aksen yang berbeda atau unsur fonetik, dan aksen yang kurang tepat (Sumiarni 2014 : 25-26).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menghambat proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Al Islam Gunungpati siswa tidak mudah dalam mempelajari bahasa Arab karena huruf hijaiyah yang masih asing dan *tarkib* susah dipelajari. Dan untuk media, guru MTs Al Islam Gunungpati menyiapkan tergantung kebutuhan materi. Dari observasi yang dilakukan peneliti, kurangnya guru dalam membuat media baik audio maupun visual dan hanya menggunakan buku ajar yang bersumber pada DEPAG membuat siswa kurang antusias dalam belajar bahasa Arab.

Wawancara dilakukan peneliti di tiga sekolah, yaitu MTs Al Islam Sumurrejo, MTs Al Islam Gunungpati dan MTs Al Hidayah. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti, beberapa hal yang menghambat pembelajaran bahasa Arab di MTs Al Islam Sumurrejo yaitu siswa yang kurang suka dengan pembelajaran bahasa Arab karena susah dalam menghafal kosakata atau memahami bacaan, selain itu mereka juga susah dalam memahami *tarkib* yang

ada. Selain dari faktor siswa, keadaan sekolah yang hanya memiliki 2 LCD proyektor dalam satu sekolah tentunya menghambat proses pembelajaran, karena membuang waktu dalam menyiapkannya. Berdasarkan observasi, siswa juga kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam melafalkan bahasa Arab.

Siswa MTs Al-Hidayah juga mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Berdasarkan wawancara, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan melafalkan kosakata, mereka belum mampu membaca al-Qur'an dan susah dalam memahami tata bahasa. Pengajar hanya menggunakan LKS. Untuk metode pembelajaran seringkali menggunakan hafalan kosakata, metode ceramah dan interaksi secara lisan. Sarana dan prasana di MTs Al Hidayah juga bisa dikatakan kurang memadai, yang belum ada LCD proyektor di setiap kelasnya. Hal ini pula yang membuat pengajar tidak pernah menggunakan media dan permainan pembelajaran. Dari hasil observasi, siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa juga kurang patuh kepada guru, kelas yang sangat gaduh, siswa yang tidur di dalam kelas atau sibuk dengan kegiatan mereka sendiri.

Menurut penelitian Mahnun, kurangnya guru dalam mengimplementasikan pemilihan media dapat dilihat dari melakukan kesalahan paduan warna dalam membuat presentasi, penggunaan jenis dan besar huruf yang tidak sesuai. Guru harus aktif mencari dan mengembangkan sistem pendidikan yang terbuka bagi inovasi teknologi media pengajaran. Keterbatasan media akan membuat siswa jenuh dan kurang bergairah dalam belajar, dan menunjukkan pembelajaran yang terpusat pada guru. Tiga faktor yang perlu diantisipasi yaitu pertama kemampuan

guru dalam melakukan pemilihan media secara tepat, memahami siswa baik itu mengenai karakteristik, perkembangan, kematangan, pengalaman dan kondisi mentalnya, dan kemampuan dalam mendesain tujuan pembelajaran. Kedua adalah sarana prasarana dan ketiga adalah bagaimana upaya menanamkan sikap inovatif pada guru dan lembaga pendidikan. (Mahnun 2012: 22-23).

Berdasarkan penelitian Fatimah, dalam tataran keterampilan berbahasa, keterampilan mendengarkan atau menyimak masih banyak mengalami masalah, sehingga hasil yang dicapai menyimak kurang memuaskan dari beberapa faktor antara lain materi yang kurang dipahami siswa dan suasana kegiatan belajar kurang menyenangkan, maka diperlukan usaha untuk mengatasi masalah tersebut. Usaha yang dilakukan dengan memilih materi yang sesuai dengan siswa dan semenarik mungkin materi itu untuk cepat dipahami siswa, cara penyampainnya harus berbeda dari biasanya supaya siswa mendapatkan hal-hal yang baru dalam proses pembelajaran, serta membuat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. (Fatimah 2015 : 245-246)

Berdasarkan permasalahan dan data yang ditemui peneliti, media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa dan menjadi sarana penghubung antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang berupa multimedia dengan mudah dibuat salinan, sehingga media pembelajaran bukan hanya dapat digunakan di dalam kelas, melainkan sebagai pengganti guru dalam pembelajaran di luar kelas. Untuk menggunakan multimedia diperlukan perangkat yang mendukung media tersebut. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran berbasis multimedia. Media

pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut.

Teknologi dibutuhkan dalam kependidikan sebagai upaya pembangunan dunia pendidikan sebagai sarana media belajar dalam upaya peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran. Berbagai *software* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan *software* inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan mudah diproduksi. *Adobe Flash* merupakan sebuah *software* dari *adobe systems* karena *adobe flash* didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Adobe flash dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membuat animasi dan permainan yang menarik serta interaktif sehingga membantu siswa dan menambah ketertarikan dalam pembelajaran. Secara *psikis* permainan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang, mengurangi stress, merefresh otak. Sisi positif dari permainan adalah merangsang otak sehingga cepat dan tanggap dalam berfikir, dan juga melatih kecepatan mata sehingga permainan efektif digunakan di kelas 8 atau usia 13-15 tahun karena secara psikologis mereka berada dalam fase *Period of Formal Operation*. Pada usia ini, seseorang sedang mengalami fase pencarian jati diri yang ditandai dengan kemampuan berpikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna (*meaningfully*) tanpa

memerlukan objek yang kongkret, bahkan objek visual sekalipun. (Rosada, 2009:108).

Media pembelajaran (MABAR) merupakan media pembelajaran berbentuk media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media ini berisi tentang permainan-permainan kosakata, materi, dan evaluasi dengan jenis permainan cocok gambar, puzzle, dan permainan yang lain yang mana siswa dapat bermain sesuai tema dan intruksi yang ada di petunjuk penggunaannya.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka mengembangkan media pembelajaran dengan nama MABAR (Permainan Bahasa Arab) dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* sangat dibutuhkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran menyimak bahasa Arab kelas VIII yang inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat di temukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan siswa dan guru MTs Kota Semarang terhadap media untuk pembelajaran bahasa Arab?
2. Bagaimana purwarupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab?
3. Bagaimana hasil uji validasi para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash*?

4. Bagaimana analisis *SWOT* terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab?

1.3 Tujuan Penelitian :

1. Mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa dan guru MTs Kota Semarang terhadap media untuk pembelajaran bahasa Arab
2. Mengetahui purwarupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab
3. Mengetahui hasil uji validasi para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash*
4. Mengetahui hasil analisis *SWOT* terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyimak bahasa Arab

1.4 Manfaat Penelitian:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar menyimak bahasa Arab untuk siswa kelas VIII MTs di dalam kelas dan di luar pembelajaran sekolah

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Media ini dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Arab
- 2) Media ini dapat digunakan sebagai sarana belajar diluar kelas, khususnya dalam keterampilan menyimak bahasa Arab
- 3) Media ini dapat digunakan sebagai sarana menarik minat siswa dalam belajar bahasa Arab

b. Manfaat bagi guru

- 1) Media ini dapat berperan sebagai pengganti guru dalam belajar menyimak Bahasa Arab bagi siswa kelas VIII, khususnya pembelajaran di luar kelas
- 2) Media ini dapat berperan sebagai inovasi guru dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan menyimak

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

Bab 2 ini akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, yaitu penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi referensi peneliti dalam melakukan penelitian dan juga landasan teori yaitu teori-teori yang mendukung peneliti dalam melakukan penelitian.

2.1 Tinjauan Pustaka

Dari beberapa tinjauan yang peneliti lakukan, peneliti mengambil beberapa tinjauan pustaka yang dijadikan referensi oleh peneliti. Tinjauan pustaka yang diambil peneliti sebagai referensi ada lima penelitian. Tiga di antaranya ialah penelitian yang berhubungan dengan *flash*, dan dua di antaranya adalah yang berhubungan dengan keterampilan menyimak bahasa Arab, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maslahatul Chiyaroh (2017), Nurul Amirin Budiyono (2017), Vivi maimunah (2017), Maulana Yusuf (2018), dan Rizky Muhammad Sya'ban Ghufroni (2018)

Penelitian Maslahatul Chiyaroh (2017) dengan skripsinya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Fatahillah Ngaliyan Semarang”. Penelitian ini didasari karena banyak siswa yang beranggapan keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang sulit. Antusiasme dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab masih kurang, dilihat dari saat kegiatan belajar mengajar siswa berkegiatan sendiri dan kurang memperhatikan materi yang dijumpai. Selain media yang kurang bervariasi juga

penyebab kurangnya kemampuan menyimak siswa kelas VIII MTs Fatahillah Ngaliyan Semarang.

Hasil penelitian Maslahatul ditemukan hasil 64% dari siswa mengaku penerapan media pembelajaran ini efektif dan 52% dari siswa mengaku senang dengan media tersebut. Selain itu diketahui peningkatan nilai rata-rata pretest-posttest kelas eksperimen sebesar 0,53% dengan nilai rata-rata pretest 63,44 dan post test 82,88. Sedangkan pada kelas kontrol meningkat sejauh 0,28% dengan nilai rata-rata pretest 62,80 dan post test 73,44.

Relevansi penelitian Maslahatul dengan penelitian ini adalah pada keterampilan yang digunakan, yaitu keterampilan menyimak dan media yang digunakan juga menggunakan media pembelajaran multimedia. Letak perbedaan pada penelitian yang dilakukan Maslahatul dengan penelitian ini adalah pada *software* yang digunakan. Penelitian Maslahatul menggunakan *macromedia flash*, sedangkan peneliti menggunakan *adobe professional CS 6*.

Penelitian Nurul Amirin Budiyono (2017) dalam skripsinya yang berjudul “*Arabic Educative Game Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis Macromedia Flash 8 Bagi Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan*”. Penelitian dikarenakan permasalahan siswa yang merasa kesulitan pada pembelajaran membaca yang disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran sehingga mengurangi kreatifitas siswa dan karakteristik *game edukasi* yang kompetitif dan dapat mengasah kreatifitas.

Hasil dari penelitian ini adalah media *game edukasi* yang memuat enam komponen utama yaitu KI dan KD, kosakata, bacaan, evaluasi, dan profil. Pada

game ini terdapat tema jam, aktifitas di rumah, dan aktifitas di sekolah. *Game* ini juga terdiri dari 3 level yaitu level mudah, sedang, dan sulit yang dipelajari siswa kelas VIII di semester ganjil. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan isi dan kontekstual. Hasil uji hipotesis diterima dengan nilai siswa t hitung 62,35 dan hasil penilaian siswa melalui angket t hitung 26,65 dan t tabel 2,05 jatuh di daerah penerimaan H_a jadi dikatakan efektif.

Relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Nurul adalah media pembelajaran yang digunakan, sama-sama membuat media pembelajaran multimedia, namun Nurul menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*, sedangkan peneliti menggunakan *adobe flash professional Cs 6*. Perbedaan terletak pada keterampilan yang digunakan. Penelitian yang digunakan Nurul menggunakan keterampilan membaca, sedangkan peneliti menggunakan keterampilan menyimak.

Penelitian Vivi Maimunah (2017) dengan skripsi yang berjudul “KIA (*Kitabah itu Asyik*) Pengembangan Multimedia berbasis *adobe flash professional CS6* pada keterampilan menulis bahasa Arab kelas X Madrasah Aliyah”. Penelitian ini dikarenakan permasalahan yang terdapat pada keterampilan menulis bahasa Arab yaitu pembelajaran yang sulit dan membosankan karena tidak adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Hasil penelitian Vivi yaitu media KIA dibuat dengan 6 tema yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Bahasa Arab pada kelas X, yaitu Bab 1 (البيانات الشخصية), Bab 2 (المرافق العامة في المدرسة), Bab 3 (الحياة في الأسرة و في سكن الطلاب), bab 4

(هوايات الطلاب و المعرض), bab 5 (الحياة و المهنة), dan bab 6 (المهنة و انظام). Pada setiap tema atau bab terdiri dari tampilan awal media KIA, tema/ judul, apersepsi, KI/KD, materi, evaluasi, profil, petunjuk, dan keluar. Dan hasil validasi produk menyatakan bahwa media KIA “layak” untuk digunakan.

Relevansi dari penelitian Vivi dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran multimedia dengan *software adobe flash professional CS6*. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada keterampilan. Peneliti meneliti pada keterampilan menyimak, sedangkan Vivi meneliti keterampilan menulis

Penelitian Maulana Yusuf (2018) dengan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Unity* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VII MTs di Kabupaten Brebes”. Penelitian ini didasari adanya permasalahan dalam pembelajaran menyimak bahasa Arab kelas VII MTs karena guru kurang menekankan pada keterampilan menyimak Bahasa Arab. Selain itu media pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan, kurang tertarik, dan merasa kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Hasil dari penelitian ini yaitu guru dan siswa menghendaki adanya multimedia *Unity* untuk keterampilan menyimak Bahasa Arab dengan tampilannya meliputi kosakata, materi, serta evaluasi. Penilaian ahli media, ahli materi, dan guru menunjukkan hasil pada aspek kelayakan isi dan materi memperoleh rata-rata 85,6 (layak), aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata 86,4 (sangat layak), aspek kelayakan Bahasa memperoleh rata-rata 86,8 (sangat layak), aspek kontekstual memperoleh rata-rata 88,5 (sangat layak), dan aspek kelengkapan

memperoleh nilai 86,2 (sangat layak). Sehingga keseluruhan aspek memperoleh nilai rata-rata 86,64 (sangat layak)

Relevansi dari penelitian Maulana dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada keterampilan yang sama-sama menggunakan keterampilan menyimak dan mengembangkan media pembelajaran multimedia, namun Maulana menggunakan *Unity* sedangkan peneliti menggunakan *adobe flash professional CS 6*.

Penelitian Rizky Muhammad Sya'ban Ghufroni (2018) dengan skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran "Acapi" berbasis *Adobe Captivate* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab kelas XI MA". Penelitian ini didasari banyak siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan pada keterampilan menyimak bahasa Arab, siswa tidak fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam dialog yang mereka simak dan masih sedikitnya guru yang menggunakan media untuk memberikan pemahaman kepada siswa.

Hasil dari penelitian ini media pembelajaran berbasis *adobe captivate* untuk keterampilan menyimak bahasa Arab mencakup latar belakang pada bagian pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, teori sekilas tentang pengertian dan tujuan. Media pembelajaran berbasis *adobe captivate* berisi KI dan KD, kosakata, percakapan, dan evaluasi yang berisi latihan soal. Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini dikatakan layak dengan rata-rata nilai 85, pada aspek kelayakan mendapatkan nilai 86 ,aspek kelayakan dengan nilai 83, aspek kontekstual mendapat nilai 85,5, aspek kelayakan bahasa mendapat nilai 85,6.

Penilaian ahli media dinyatakan layak dengan nilai rata-rata 79, aspek rekayasa mendapat nilai 79,6, aspek komunikasi dengan nilai 77,5, dan aspek visual dengan nilai 81.

Relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada keterampilan yang digunakan, yaitu keterampilan menyimak dan media pembelajaran berbasis multimedia, namun penelitian Rizky, media yang digunakan adalah *adobe captivate*, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan *adobe flash professional CS6*

Secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini ::

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan tinjauan pustaka

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Maslahatul Chiyaroh (2017)	Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Fatahillah Ngaliyan Semarang	(1) Keterampilan yang digunakan keterampilan menyimak (2) Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia	(1) jenis penelitian yang dilakukan Maslahatul adalah jenis penelitian eksperimen, sedangkan peneliti adalah jenis penelitian RnD (2) Aplikasi yang digunakan Maslahatul dalam penelitiannya adalah menggunakan <i>macromedia flash</i> , sedangkan peneliti menggunakan <i>adobe flash professional CS 6</i>
2	Nurul Amirin Budiyono (2017)	<i>Arabic Educative Game Pengembangan Media</i>	(1) sama-sama mengembangkan media pembelajaran	(1) Aplikasi yang digunakan Nurul dalam penelitiannya adalah menggunakan <i>macromedia flash</i> ,

		Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> Bagi Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan	berbasis multimedia	sedangkan peneliti menggunakan <i>adobe flash professional CS 6</i> (2) Jenis keterampilan yang diteliti nurul adalah membaca, sedangkan peneliti menggunakan keterampilan menyimak
3	Vivi Maimunah (2017)	KIA (Kitabah itu Asyik) Pengembangan Multimedia berbasis <i>adobe flash professional CS6</i> pada keterampilan menulis bahasa Arab kelas X Madrasah Aliyah	(1) sama-sama mengembangkan media berbasis multimedia menggunakan <i>adobe flash professional CS6</i>	(1) Vivi menggunakan media pembelajaran ini pada keterampilan menulis bahasa Arab, peneliti menggunakan penelitian ini pada keterampilan membaca bahasa Arab
4	Maulana Yusuf (2018)	Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Unity</i> untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VII MTs di Kabupaten Brebes	(1) Keterampilan yang digunakan menyimak (2) Media yang dikembangkan berbasis multimedia	(1) <i>software</i> yang digunakan Maulana <i>Unity</i> , peneliti menggunakan <i>adobe flash professional CS 6</i>
5	Rizky Muhammad Sya'ban Ghufroni (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran "Acapi" berbasis <i>Adobe Captivate</i> untuk Keterampilan Menyimak	(1) Keterampilan yang digunakan menyimak (2) Sama-sama pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dan	(1) Aplikasi yang digunakan Rizky <i>Adobe Captivate</i> , sedangkan peneliti menggunakan <i>Adobe flash Professional CS 6</i>

		Bahasa Arab kelas XI MA	menggunakan aplikasi <i>adobe</i>	
--	--	----------------------------	--------------------------------------	--

Dari kajian pustaka yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran untuk keterampilan menyimak bahasa Arab dibutuhkan oleh guru untuk membantu dalam memahami sekaligus membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di luar kelas. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk keterampilan menyimak bahasa Arab menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS 6*.

2.2 Landasan Teoritis

Pada landasan teoritis, peneliti akan menjelaskan tentang : 1) pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Arab 2) Media Pembelajaran 3) Media Pembelajaran MABAR untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab

2.2.1 Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Arab

Bagian pembelajaran keterampilan menyimak meliputi : 1) Pengertian Pembelajaran Keterampilan menyimak 2) Tujuan Menyimak 3) Proses dan Tahapan Menyimak 4) KI dan KD menyimak kelas VIII semester genap 5) Pedoman Penilaian Menyimak.

2.2.1.1 Pengertian Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Menurut Sagala (dalam Loeis 2011: 63) Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik lagi. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Penelitian Kesumawidayani (2013 : 2) menyebutkan terdapat pengertian keterampilan menyimak menurut beberapa ahli, yaitu :

- a. Moeliono : mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti menangkap sesuatu (bunyi) dengan sungguh-sungguh, berbeda dengan menyimak. Menyimak berarti memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau di baca orang. Kegiatan menyimak dapat dilakukan oleh seseorang dengan bunyi bahasa sebagai sarannya, sedangkan mendengar dan mendengarkan sarannya dapat berupa bunyi apa saja.
- b. Tarigan : hakikat menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bacaan.
- c. Kamidjan : menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah proses mendengarkan dan memperhatikan baik-baik isi bacaan yang berupa lambang-lambang bahasa lisan.

2.2.1.2 Tujuan Menyimak

Dalam proses menyimak terdapat dua aspek tujuan, yaitu :

- a. Persepsi, yakni ciri kognitif dari proses mendengarkan yang didasarkan pada pemahaman pengetahuan tentang kaidah-kaidah kebahasaan.
- b. Resepsi, yakni pemahaman pesan atau penafsiran pesan yang dikehendaki oleh pembicara (Nuha 2012 : 220).

Berdasarkan tujuan bahasa, menyimak dapat dibagi menjadi dua kategori yakni monolog dan dialog. Pada monolog, kita dapat melihat sesuatu sifat yang direncanakan (*planned*) dan tidak direncanakan (*unplanned*), sedangkan dalam

dialog muncul sifat interpersonal dan transaksional yang terdiri atas subkategori familiar dan nonfamiliar. (Nuha 2012 : 236).

2.2.1.3 Proses dan Tahapan Menyimak

Delapan proses dalam kegiatan menyimak menurut Nuha (2012 : 220), yakni :

- a. Pendengar memproses *raw speech* dan menyimpan image darinya dalam *short term memory*. *Image* ini berisi frasa, klausa, tanda-tanda baca, intonasi, dan pola-pola tekanan kata.
- b. Pendengar menentukan tipe dalam setiap peristiwa pembicaraan yang sedang diproses.
- c. Pendengar mencari maksud dan tujuan pembicara dengan mempertimbangkan bentuk dan jenis pembicaraan, konteks, dan isi.
- d. Pendengar mencari arti literal dari pesan yang ia dengar.
- e. Pendengar mempertimbangkan apakah informasi yang ia terima harus diterima atau ditunda.
- f. Pendengar menghapus bentuk pesan-pesan yang telah diterima.

Tahap-tahap latihan menyimak

Tahapan menyimak menurut (Nuha 2012 : 236) yaitu :

- a. mendengar dan mengenangkan yang diidentifikasi sebagai aktifitas psikologis.
- b. Memperhatikan.
- c. Membentuk imajinasi.
- d. Mencari simpanan masa lalu dalam gagasan.
- e. Membandingkan.

- f. Menguji isyarat-isyarat yang diidentifikasi sebagai aktivitas memperhatikan dan berkonsentrasi.
- g. Mengodekan kembali, mendapatkan makna, memasukan ke dalam pikiran disaat mendengarkan.
- h. Menginterpretasikan sesuatu yang disimak.
- i. Menirukan dalam pikiran yang diidentifikasi sebagai kegiatan intelektual.
(Nuha 2012 : 236).

Sedangkan menurut (Asrori 2006 : 137-143), tahapan menyimak, yaitu:

- a. Latihan pengenalan (identifikasi), bertujuan agar siswa dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa Arab secara tepat.
- b. Latihan mendengarkan dan menirukan, setelah siswa mengenal bunyi-bunyi bahasa Arab melalui ujaran yang didengarnya, kemudian dilatih untuk mengucapkan dan memahami makna yang dikandung oleh ujaran tersebut.
- c. Latihan mendengar dan membaca, setelah siswa mengenal bunyi bahasa dan mengucapkannya, siswa mampu untuk memahami bentuk dan makna dari apa yang didengarnya.
- d. Latihan mendengarkan dan memahami, yang dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik yaitu latihan mendengar dan melihat, latihan mendengar dan memperagakan, latihan mendengarkan dan memperoleh informasi.

Dari beberapa pendapat mengenai tahapan menyimak, maka tahapan menyimak dalam penelitian ini yaitu:

- a. Mendengarkan dan memperhatikan yang nantinya akan dilakukan siswa pada saat pengenalan kosakata.

- b. Memahami, mengidentifikasi, dan membaca dalam pikiran yang akan dibuat oleh peneliti dalam materi.
- c. Kemudian menirukan/ mengkodekan kembali yang akan peneliti letakan pada evaluasi pembelajaran.

2.2.1.4 KI dan KD Keterampilan Menyimak kelas VIII

Tabel 2.2 KI dan KD Bahasa Arab kelas VIII semester ganjil

Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar	
3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1	Mengidentifikasi bunyi kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan : المهنة والمهنيون و الرياضيون؛ المهنة الطبية؛ عيادة المرضى baik secara lisan maupun tertulis.
		3.2	Melafalkan bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: المهنة والمهنيون و الرياضيون؛ المهنة الطبية؛ عيادة المرضى baik secara lisan maupun tertulis.
		3.3	Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: المهنة والمهنيون و الرياضيون؛ المهنة الطبية؛ عيادة المرضى baik secara lisan maupun tertulis.

2.2.1.5 Pedoman Penilaian Keterampilan Menyimak

Tes kemahiran menyimak :

- a. Melafalkan ulang kata yang diperdengarkan.
- b. Mengidentifikasi bunyi.
- c. Membedakan bunyi yang mirip.
- d. Menentukan makna kata melalui gambar.
- e. Merespon ujaran berupa kalimat melalui gerak.
- f. Memahami teks sederhana dalam bentuk dialog (menentukan fakta atau informasi tersurat).

g. Memahami teks sederhana dalam bentuk narasi (menentukan informasi sederhana tersurat atau fakta, menentukan informasi tersirat, dan menyimpulkan) (Asrori 2006 : 117-123).

Evaluasi yang akan digunakan peneliti dalam evaluasi media MABAR, yaitu membedakan bunyi yang mirip dan memahami teks sederhana, yaitu media MABAR akan dibuat permainan *hangman* pada evaluasi kosakata dan permainan *metal ball* pada evaluasi materi.

2.2.2 Media Pembelajaran

Bagian media pembelajaran, peneliti akan menjelaskan tentang 1) pengertian media pembelajaran 2) Fungsi media pembelajaran 3) Jenis-jenis media pembelajaran 4) *adobe flash professional CS 6*

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk membawa, menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*massage*) dan gagasan kepada penerima. Media pembelajaran pertama kalinya disebut *visual education* (alat peraga pandang), kemudian menjadi *audio-visual aids* (bahan pengajaran), seterusnya berkembang menjadi *audio-visual communication* (komunikasi pandang dengar) dan selanjutnya menjadi *educational technology* (teknologi pendidikan) atau teknologi pengajaran (Arsyad 2002 : 74-75).

Menurut (Danim 2013 : 7-8) Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sedangkan teknologi komunikasi

pendidikan adalah penerapan praktis dari ilmu pengetahuan tentang tingkah laku (*behaviorial science*), ilmu komunikasi dan ilmu manajemen, agar kita memusatkan perhatian pada sistem dan proses pendidikan itu sendiri. Kedua sistem dan proses ini akan mengalami perubahan sebagai akibat dari adanya dimensi baru yang berupa media sebagai salah satu produk dari teknologi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan sebagai perantara/ pelengkap yang digunakan oleh guru/ pendidik untuk membawa, menyebar, membantu atau menyampaikan pesan guna berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

2.2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Media secara khusus berfungsi untuk membantu seorang guru atau sumber penyalur pesan guna mencapai target-target tertentu dalam sebuah pembelajaran. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak.
- d. Memberikan perangsang yang sama pada siswa.
- e. Mempersamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama. (Nuha 2016: 77).

Levie & Lentz (dalam Arsyad 2014 :20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan yang ditampilkan. Dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
- b. Fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- c. Fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran,

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a. menarik dan mengarahkan atau merangsang siswa, sehingga anak tidak pasif.
- b. memperlancar dan memperjelas pencapaian tujuan agar tidak terlalu verbalitas.
- c. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- d. mempersamakan pengalaman sehingga menimbulkan persepsi yang sama.
- e. mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran.

2.2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013 : 31) media pembelajaran berbasis perkembangan teknologi dibagi menjadi beberapa kelas, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui percetakan mekanis atau fotografis

- b. Media hasil teknologi audio visual, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *macro-processor*.
- d. Media gabungan hasil teknologi cetak dan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

Salah satu bentuk klasifikasi yang mudah dipelajari adalah yang disusun oleh Heinech dan kawan-kawan, sebagai berikut:

- a. Media yang tidak diproyeksikan. Jenis media ini realita, bahan grafis, display.
- b. Media yang diproyeksikan (projected media). Jenis media ini OHT, *slide*, dan *opaque*.
- c. Media Video. Jenis media ini audio kaset, *audio vission*, *active audio vission*.
- d. Media berbasis komputer (*computer based media*). Jenis media ini *Computer Assidted Intruction (CAI)*, *Computer Managed Intruction (CMI)*.
- e. Multimedia Kit. Jenis media ini adalah perangkat praktikum (Uno : 2011 : 123).

Dari pemaparan tentang media di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang menggunakan *macro-processor* dengan aplikasi *adobe flash professional CS 6* yang interaktif. Media MABAR terdiri dari

kosakata, materi, dan evaluasi yang berisi permainan-permainan yang dapat digunakan di komputer/ laptop dan juga android.

2.2.2.4 Adobe Flash

Adobe flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh flash mempunyai *extensi*.*swf yang dapat digunakan menggunakan *adobe flash player*. *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri yaitu *actionscript* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi interaktif dan dinamis. Selain digunakan untuk animasi di *website*, *flash* juga digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, *movie*, animasi kartun, dan lain-lain. *Flash* merupakan perangkat lunak di bawah *macromedia*, namun pada 2005 *macromedia* diakuisisi oleh *adobe systems*. Versi terakhir dari *macromedia flash*, yaitu *macromedia flash 8*, yang pengembangannya dilanjutkan oleh *adobe systems* menjadi *adobe flash CS 3* dan terus berkembang hingga *adobe flash CS 6* (Darmawan 2016 :193-195).

Komponen-komponen dalam *flash* :

- a. *Stage* merupakan area berbentuk segi empat yang digunakan untuk meletakkan gambar maupun konten yang ketika kita membuat dokumen flash
- b. *Menu bar* terdiri dari *file, edit, view, insert, modify, text, command, control, debug, window, help*
- c. *Tools panel*

Tools merupakan komponen yang penting di dalam *adobe flash*. *Tools* berisi kumpulan perkakas/ alat-alat yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek pada area *stage*.

- d. *Timeline* merupakan panel yang sangat penting ketika akan membuat animasi. *Timeline* mengatur tampilan ke animasi yang kita buat di setiap *frame-frame*. Kumpulan *frame* yang memanjang ke kanan disebut *layer*.
- e. *Panel properties* digunakan untuk mengatur objek-objek di dalam *stage* secara instan.
- f. *Action panel* merupakan panel yang digunakan untuk mengetikkan *actionsript* pada *flash*.
- g. *Library panel* berfungsi untuk menyimpan objek-objek pada dokumen *flash*.
- h. *Actionsript* adalah bahasa pemograman untuk *adobe flash player*. Dengan *actionsript* konten *flash* dapat menjadi interaktif. Versi terbaru dari *actionsript* yaitu *actionsript 3.0* yang di *release* pada tahun 2006. Versi awal *actionsript* di *release* pada tahun 1996 bersamaan dengan *flash 4* yang saat itu masih di bawah perusahaan *macromedia Inc*. Pemberian nama *actionsript* sendiri secara resmi bertepatan dengan *release*-nya *flash CS 5* pada tahun 2000. (Darmawan 2016 :195-202).

2.2.3 Media Pembelajaran MABAR (Permainan Bahasa Arab) berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk keterampilan menyimak

Media pembelajaran MABAR adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *software adobe flash professional CS 6*. Media pembelajaran MABAR, untuk keterampilan menyimak bahasa Arab untuk

kelas VIII MTs. Media pembelajaran ini berisi kumpulan-kumpulan permainan pembelajaran untuk keterampilan menyimak, yang terdiri dari kosakata, materi dan evaluasi. Media pembelajaran MABAR terdiri dari materi kelas VIII semester genap yang berisi materi tentang المهنة والمهنيون و الرياضيون و المهنة الطبية و عيادة المرضى.

Gambaran tentang Media Pembelajaran MABAR yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.3 Media Pembelajaran MABAR

Judul : MABAR (Permainan Bahasa Arab)					
Indikator	Tema 3 (الطبية)	Tema 2 (الرياضيون)	Tema 1 (المهنة)	Petunjuk	Profil
1. Siswa mampu memahami bunyi yang didengar 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan membedakan bunyi huruf 3. Siswa mampu memahami dialog sederhana yang di dengar		1. Kosakata 2. Materi 3. Evaluasi kosakata berbentuk permainan <i>hangman</i> 4. Evaluasi materi berbentuk permainan <i>metal ball</i>		Berisi tentang petunjuk penggunaan dan cara permainan sehingga siswa tepat dan runtut dalam menggunakan media mulai dari tema 1 hingga tema 3	Berisi tentang biodata peneliti, mulai dari nama, NIM (nomor identitas), jurusan, prodi, dan alamat

BAB V

PENUTUP

Pada bab penutup akan diuraikan simpulan dari penelitian ini dan saran dari peneliti dengan penelitian dan pembelajaran bahasa Arab.

5.1 Simpulan

Media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS 6* menjadi media pembelajaran efektif dalam penyampaian materi pelajaran keterampilan menyimak bahasa Arab kelas VIII MTs. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan tersebut, yaitu media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS 6* untuk keterampilan menyimak bahasa Arab. Materi tersebut memuat materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang meliputi kosakata, materi dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan dengan desain yang cerah, dinamis dan interaktif sehingga menarik minat dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar bahasa Arab.
2. Desain purwarupa berupa *opening* yang meliputi animasi dan nama media pembelajaran. Kemudian menu utama yang terdiri dari beberapa sub menu, yaitu KI KD dan indikator, petunjuk penggunaan, profil, tema 1, tema 2, dan tema 3. Dan dari tema terdiri dari kosakata, materi, dan evaluasi yang

berbentuk permainan. Media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS 6* yang digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Arab bernama “MABAR (Permainan Bahasa Arab)”

3. Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut sudah layak dan sudah sesuai meliputi aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai rata-rata 87,65 (sangat layak), aspek komunikasi memperoleh nilai rata-rata 88,30 (sangat layak), aspek audio memperoleh nilai rata-rata 80 (layak), dan aspek visual memperoleh nilai rata-rata 86,71 (sangat layak) dari ahli media dan guru. Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 88,30 (sangat layak), aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata 88,25 (sangat layak) dan pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 88,43 (sangat layak) sehingga dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 85 sehingga *Adobe Flash Professional CS 6* layak digunakan.
4. Hasil analisis *SWOT* menunjukkan bahwa media berbasis *adobe flash professional CS 6* lebih unggul karena sifatnya yang bersifat dinamis, interaktif, dan konservatif dibanding produk lama yang biasa digunakan guru yaitu bahan ajar berupa LKS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti berharap ada pengembangan serupa yang dapat menambah media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan menarik.
2. Media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS 6* bisa dikembangkan lebih lanjut tidak hanya untuk keterampilan menyimak saja, melainkan untuk keterampilan berbahasa Arab yang lain yaitu dengan cara mengubah materi dan evaluasinya.
3. Peneliti lain berkenan melanjutkan penelitian ini sampai pada tahap terakhir, yaitu produksi masal media pembelajaran berbasis *adobe flash professional CS 6*. Penelitian yang lebih lanjut akan menghasilkan saran dan perbaikan yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas produk agar lebih sempurna lagi dan menguji kelayakan media sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Arab.
4. Para siswa dan guru dapat memanfaatkan media ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Selain itu diharapkan media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arikunto, Suharsimi (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta : Jakarta
- Arsyad, Azhar (2002) *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta
- _____ (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- _____ (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Asrori, Imam, dkk. (2006). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Misykat : Malang
- Danim, Sudarwan (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Darmawan, Deni (2016). *Pengembangan e-Learning Teori dan Desain* : Remaja Rosdakarya : Bandung
- Hamidi (2010) *Metode Penelitian Kualitatif*. UMM Press: Malang
- Iskandarwasid dan Dadang Sunendar. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Nuha, Ulin. (2012). *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : DivaPress
- _____ (2016). *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Diva Press : Yogyakarta
- Rangkuti, Freddy. (2006). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama : Jakarta
- Rombepajung, (1988). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal PendidikanTinggi
- Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung

- (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (*MixedMethods*). Alfabeta : Bandung
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2008) Metode Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Uno, B Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2011). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Remaja Rosdakarya : Jakarta

B. Jurnal

- Fatimah, Siti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi Metakognitif Siswa SMP Kelas VII. Jurnal NOSI Volume3, Nomor2, Agustus 2015, hlm 245-246
- Kesumawidayani, dkk. (2013). Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 2, no 3 (2013), hlm 2
- Loeis, Wisnawati. (2011). Metode Langsung dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Turats, Vol. 7, No. 2, Agustus 2011, hlm. 63
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni, hlm, 22-23
- Rosada. (2009). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di SMP dan SMP VI Mataram. Jurnal SOCIA, No. 2, Vol. 6. September 2009, hlm. 108.
- Sumiarni, Nanin. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Pemula di Pusat Bahasa dan Budaya (PBB) IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Problematika dan Solusinya). Jurnal Holistik Volume 15 Nomer 01, 2014, hlm 25-26

C. Skripsi

- Budiyono, Nurul Amirin (2017). *Arabic Educative Game* Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Berbasis *Macromedia Flash 8* Bagi

Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Grobogan. Skripsi Universitas Negeri Semarang

Chiyaroh, Maslahatul (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Fatahillah Ngaliyan Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Maimunah, Vivi (2017). KIA (*Kitabah* itu Asyik) Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X Madrasah Aliyah. Skripsi Universitas Negeri Semarang

Sya'ban Ghufroni, R. M (2018). Pengembangan Media Pembelajaran “Acapi” Berbasis *Adobe Captivate* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas XI MA. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Yusuf, Maulana (2018). Pengembangan Multimedia Berbasis *Unity* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VII MTs di Kabupaten Brebes. Skripsi Universitas Negeri Semarang