PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIM* (MEMBACA ITU MENYENANGKAN) BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTS

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Nama	**: Indah Setyani**
NIM	**: 2303416022**
Program Studi	**: Pendidikan Bahasa Arab**
Jurusan	**: Bahasa dan Sastra Asing**

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Selasa

Tanggal : 6 Oktober 2020

Semarang, 6 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,

Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I.
NIP 197512182008121003

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 : 6 Oktober 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua
Drs. Eko Raharjo, M.Hum. :
(NIP 196510181992031001)

Sekretaris
Dr. Mohamad Syaefudin, S.Pd., M.Pd. :
(NIP 197810072005011004)

Penguji I
Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M.A., Ph.D. :
(NIP 197504202009121001)

Penguji II
Nafis Azmi Amrullah, S.Pd., M.Pd. :
(NIP 199206192019031013)

Penguji III/Pembimbing
Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I. :
(NIP 197512182008121003)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Saya Indah Setyani menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi saya dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs"** benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau keseluruhannya. 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 isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika kemudian ditemukan ketidak absahan, saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Semarang, 6 Oktober 2020

Peneliti,

Indah Setyani
NIM 2303416022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (الشرح:6)

1. “Sesungguhya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. 94:6)
2. “Jangan katakan aku tak bisa, katakanlah aku bisa dan cobalah!” (Sudiyono)

Persembahan:

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

PRAKATA

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 tak 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. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, atas persetujuan pelaksanaan ujian skripsi.
3. Singgih Kuswardono S.Pd.I., M.A., Ph.D., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
4. Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berarti bagi peneliti.
5. Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M.A., Ph.D., selaku penguji 1.
6. Nafis Azmi Amrullah, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 2.

7. Bapak Pratama Bayu Widagdo, S.Sn., M.Ds., yang telah bersedia menjadi ahli media dan validator desain media dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang selalu memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi kepada peneliti.
9. Ibu Ulfatun Magfiroh, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Al-Asror, Ibu Maidatu Khusna, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Al-Islam Sumurrejo dan Bapak Ahmad Seftyawan, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa Arab SMP IT Al-Madani Semarang yang telah memberikan bantuan dalam analisis kebutuhan dan validasi produk.
10. Siswa-siswi kelas VII MTs Al-Asror, MTs Al-Islam Sumurrejo, dan SMP IT Al-Madani yang telah memberikan bantuan sebagai subjek dalam penelitian ini.
11. Teman-teman PBA 2016 yang telah menemani dan memberikan semangat serta inspirasi pada peneliti dalam keadaan suka maupun duka.
12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terlaksana.

Tidak ada kesempurnaan. Untuk itu, segala masukan berupa pendapat, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan guna menjadi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Semarang, 15 September 2020

Peneliti

SARI

Setyani, Indah, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran MIM (Membaca itu Menyenangkan) Berbasis Adobe Flash CS6 pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Hasan Busri, S.Pd.I, M.S.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Keterampilan Membaca

Pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan membaca di sekolah banyak menemui kendala dalam hal metode, teknik, dan media pembelajaran yang terkesan monoton dan konvensional. Hal ini menyebabkan minat siswa dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab sangat kurang. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan minat baca siswa, salah satunya dengan media MIM. Media MIM yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash CS6* yang berisi materi pembelajaran siswa kelas VII pada semester genap. Dengan adanya media MIM ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis *adobe flash professional cs6* pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs (2) untuk mengetahui prototipe media media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis *adobe flash professional cs6* pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs dan (3) untuk mengetahui validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain produk *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis *adobe flash professional cs6* untuk keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs.

Desain penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Data penelitian ini diperoleh melalui non tes. Alat pengambilan data non tes yang digunakan berupa wawancara serta angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validitas ahli terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* dan dokumentasi foto.

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* berisi materi, KI-KD, kosakata, tata bahasa, dan evaluasi/materi uji dengan disertai navigasi contoh dan petunjuk penggunaan agar siswa mudah memahami setiap materi yang diajarkan. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa dengan nilai total untuk media interaktif berbasis *adobe flash professional cs6* adalah 89. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *adobe flash professional cs6* dinyatakan sangat layak/sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas VII dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
SARI ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 8
1.4.1 Manfaat Teoritis 8
1.4.2 Manfaat Praktis 8
BAB II KAJIAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI **10**
2.1 Tinjauan Pustaka 10
2.2 Landasan Teoretis 17
2.2.1 Pembelajaran Bahasa Arab 17
2.2.2 Media Pembelajaran 19
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 19
2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 20
2.2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 21
2.2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 23
2.2.2.1 Pemilihan Media Pembelajaran 25
2.2.3 Aplikasi *Adobe Flash CS6* 27

2.2.4 Media Pembelajaran MIM (Membaca itu Menyenangkan Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca 29
2.2.5 Keterampilan Membaca 29
2.2.5.1 Pengertian Keterampilan Membaca 30
2.2.5.2 Jenis Kegiatan Membaca 31
2.2.5.3 Tujuan Keterampilan Membaca 33
2.2.5.4 Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Kelas VII MTs ... 34
BAB III METODE PENELITIAN 37
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 37
3.2 Tahap-Tahap Kegiatan Penelitian R&D 38
3.2.1 Potensi dan Masalah 40
3.2.2 Pengumpulan Data 42
3.2.3 Desain Produk 43
3.2.4 Validasi Desain 43
3.2.5 Revisi Desain 44
3.3 Subjek Penelitian 44
3.4 Teknik Pengumpulan Data 46
3.4.1 Observasi 46
3.4.2 Angket atau Kuesioner 46
3.4.2.1 Angket Kebutuhan 47
3.4.2.2 Lembar Uji Validasi 47
3.4.3 Wawancara 47
3.4.4 Dokumentasi 48
3.5 Instrumen Penelitian 48
3.5.1 Instrumen Observasi 49
3.5.2 Instrumen Wawancara 49
3.5.3 Instrumen Angket 50
3.5.3.1 Angket Kebutuhan 50
3.5.3.2 Angket Validasi 51
3.5.3 Instrumen Dokumentasi 51
3.6 Uji Keabsahan Data 51

3.7 Teknik Analisis Data 53
3.7.1 Mengolah Hasil Observasi 54
3.7.2 Mengolah Hasil Angket 54
3.7.2.1 Mengolah Angket Kebutuhan 54
3.7.2.2 Mengolah Angket Validasi 54
3.7.3 Mengolah Hasil Wawancara 56
3.7.4 Mengolah Hasil Dokumentasi 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 57
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Baerbasis *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas VII MTs 57
4.1.1 Hasil Wawancara terhadap Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab 58
4.1.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* 61
4.1.2.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab 62
4.1.2.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab 77
4.2 Purwarupa Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Sesuai Kebutuhan Guru dan Siswa 91
4.2.1 Desain Pertama Purwarupa Media Pembelajaran MIM Berbasis *Adobe Flash CS6* 92
4.3 Perbaikan Desain Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab 97
4.3.1 Validasi Ahli Media Berbasis Rekayasa Perangkat Lunak terhadap Prototipe Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 98
4.3.1.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak 98
4.3.1.2 Aspek Komunikasi 100
4.3.1.1 Aspek Visual 101

4.3.2 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab Terhadap Purwarupa Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 103
4.3.2.1 Aspek Kelayakan Isi 103
4.3.2.2 Aspek Kelayakan Penyajian..... 106
4.3.2.2 Aspek Kelayakan Bahasa..... 107
4.3.3 Perbaikan Terhadap Purwarupa Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 109
4.3.3.1 Perbaikan pada Tampilan Halaman Utama..... 109
4.3.3.2 Perbaikan Penulisan Contoh Tata Bahasa..... 110
4.3.3.3 Perbaikan pada Button Navigasi 110
4.3.3.4 Penambahan Fitur Audio pada Contoh Kalimat 111
4.3.3.5 Penambahan Fitur Audio pada Materi Bacaan 112
BAB V PENUTUP..... 113
5.1 Simpulan..... 113
5.2 Saran..... 114
DAFTAR PUSTAKA..... 116
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 119

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

2.1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka 16
2.2 Media Pembelajaran MIM 29
2.3 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII Keterampilan Membaca Semester Genap 34
3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi 49
3.2 Kisi-Kisi Panduan Wawancara 49
3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru 50
3.4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa 50
3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi 51
3.6 Kisi-Kisi Dokumentasi 51
3.7 Skala Interpretasi 55
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 1 63
4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 2 63
4.3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 3 64
4.4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 4 64
4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 5 65
4.6 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 6 65
4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 7 66
4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 8 67
4.9 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 9 67
4.10 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 10 68
4.11 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 11 68
4.12 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 12 69
4.13 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 13 69
4.14 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 14 70
4.15 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 15 70
4.16 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 16 71
4.17 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 17 72

4.18 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 18 72
4.19 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 19 73
4.20 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 20 73
4.21 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 21 74
4.22 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 22 74
4.23 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 23 75
4.24 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 24 76
4.25 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 25 76
4.26 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 1..... 78
4.27 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 2..... 78
4.28 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 3..... 79
4.29 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 4..... 80
4.30 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 5..... 80
4.31 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 6..... 81
4.32 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 7..... 82
4.33 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 8..... 83
4.34 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 9..... 83
4.35 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 10..... 84
4.36 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 11..... 85
4.37 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 12..... 85
4.38 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 13..... 86
4.39 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 14..... 87
4.40 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 15..... 87
4.41 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 16..... 88
4.42 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 17..... 89
4.43 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 18..... 89
4.44 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 19..... 90
4.45 Kategori Validasi Prototipe Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6*... 98
4.46 Validasi Ahli Media dan *Stakeholder* terhadap Aspek Perangkat Lunak Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6*..... 99

4.47 Validasi Ahli Media dan *Stakeholder* terhadap Aspek Komunikasi Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 100
4.48 Validasi Ahli Media dan *Stakeholder* terhadap Aspek Visual Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 101
4.49 Validasi Ahli Media dan *Stakeholder* terhadap Aspek Audio Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 102
4.50 Total Penilaian Validasi Media oleh Ahli Media dan *Stakeholder* terhadap Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 102
4.51 Validasi Ahli Materi dan *Stakeholder* terhadap Aspek Kelayakan Isi Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 104
4.52 Validasi Ahli Materi dan *Stakeholder* terhadap Aspek Kelayakan Penyajian Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 106
4.53 Validasi Ahli Materi dan *Stakeholder* terhadap Aspek Kelayakan Bahasa Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 107
4.54 Total Penilaian Validasi Materi oleh Ahli Materi dan *Stakeholder* terhadap Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 108
4.55 Total Penilaian Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* 108

DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Bagan **Halaman**

3.1 Bagan Tahapan Penelitian R&D Menurut Sugiyono 39
3.2 Bagan Tahapan Penelitian Media Pembelajaran MIM 40

Gambar **Halaman**

3.3 Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data..... 52
4.1 Tampilan Menu Utama Media MIM..... 92
4.2 Tampilan Menu Petunjuk Media MIM 93
4.3 Tampilan Menu Profil Media MIM 93
4.4 Tampilan Menu KI-KD pada Media MIM 94
4.5 Tampilan Menu Tata Bahasa pada Media MIM 94
4.6 Tampilan Menu Pilih Tema pada Media MIM 95
4.7 Tampilan Menu Kosakata pada Media MIM 95
4.8 Tampilan Menu Materi Bacaan Media MIM 96
4.9 Tampilan Menu Awal Evaluasi pada Media MIM 96
4.10 Tampilan Menu Evaluasi Media MIM 97
4.11 Tampilan Desain Halaman Utama/Sampul Media MIM Sebelum dan Sesudah Perbaikan 109
4.12 Tampilan Desain Menu Tata Bahasa Sebelum dan Sesudah Perbaikan 110
4.13 Tampilan Desain Menu Petunjuk Navigasi Media MIM Sebelum dan Sesudah Perbaikan 111
4.14 Tampilan Desain Menu Kosakata Sebelum dan Sesudah Perbaikan..... 111
4.15 Tampilan Desain Menu Materi Bacaan Sebelum dan Sesudah Perbaikan 112

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi
2. Panduan Wawancara
3. Lembar Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Guru
4. Lembar Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa
5. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media
6. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab
7. Surat Keputusan SK Dosen Pembimbing
8. Tabel Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa
9. Tabel Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Guru

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Bahasa Arab di Indonesia sudah diajarkan mulai dari TK hingga perguruan tinggi. Meskipun bahasa Arab sudah dipelajari mulai tingkat TK (Taman Kanak-Kanak) dilanjutkan pada jenjang MI (Madrasah Ibtidaiyah) dilanjutkan pada jenjang MTs (Madrasah Tsanawiyah) dan MA (Madrasah Aliyah) serta dijenjang perguruan tinggi, semua tidak menjadi jaminan kemudahan dalam belajar bahasa Arab. Kesulitan siswa dalam memahami bahasa Arab merupakan permasalahan yang serius bagi para guru yang berkecimpung dalam dunia pendidikan khususnya guru bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah banyak menemui kendala dalam hal metode, teknik, dan media pembelajaran yang terkesan monoton dan konvensional. Mayoritas metode pembelajaran yang dipakai di sekolah-sekolah adalah metode ceramah. Guru menyampaikan materi dan siswa hanya menyimak apa yang disampaikan guru, tidak ada timbal balik dari sistem pembelajaran tersebut.

Hal tersebut berdampak pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab. Diantara dampaknya adalah siswa kesulitan untuk memahami pelajaran bahasa Arab dikarenakan pola pembelajaran yang sama, tidak ada inovasi dan variasi dalam hal pembelajaran bahasa Arab.

Kemahiran membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca (Dalman 2014:5).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih keterampilan membaca dikarenakan dalam kegiatan membaca di kelas, sering ditemukan metode membaca yang kurang menarik dan juga kurangnya penguasaan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu karena rendahnya minat baca siswa, hal ini dikarenakan terbatasnya media yang digunakan. Sehingga hal ini dapat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari materi-materi bahasa Arab dan kurang maksimal pula hasil prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca.

Menurut guru di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, masalah yang dihadapi guru pada proses pembelajaran yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab khususnya keterampilan membaca. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang terkesan biasa saja dan monoton. Tidak adanya media penunjang yang dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.

Kondisi seperti ini tidak dapat diabaikan begitu saja, akan tetapi membutuhkan solusi dan penanganan yang tepat. Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dengan tindakan seperti ini, diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa serta memaksimalkan hasil prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca.

Menurut Arsyad (2007:3) kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pengertian media yang sudah kita pahami sebelumnya, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Suryani 2018:4).

Gerlach dan Ely (1971) memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan

media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Media pembelajaran merupakan media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing, pada waktu salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan (Rosyidi 2009:19). Karena media pembelajaran sebagaimana pengertiannya adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Rosyidi 2009:19).

Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Arab. Karena, dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan motivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar. Media pembelajaran bahasa Arab dapat membangkitkan rasa senang dan gembira siswa, dan memperbaharui semangat mereka, rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak siswa dan dapat menghidupkan pelajaran karena pemakaian media membutuhkan gerak dan karya (Azhar Arsyad dalam Aminudin 2014:17).

Al-Fauzan dalam Aminudin (2014:13) menyebutkan berbagai peranan media pembelajaran yakni: untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, ekonomis, meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, mengikutsertakan banyak panca indera dalam proses pembelajaran, meminimalisir perbedaan persepsi antar guru dan peserta didik, menambah kontribusi positif peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, dan membantu

menyelesaikan perbedaan pribadi antara peserta didik. Al-Fauzan dalam Aminudin (2014:13) mengklasifikasi media pembelajaran bahasa menjadi tiga jenis, yaitu: media perangkat/peralatan *(alajhizah)*, media materi pembelajaran *(al-mawad alta'limiyah al-ta'lumiya),* dan kegiatan penunjang pembelajaran *(al-nasyathath al-ta'lumiyah).*

Dengan media pembelajaran akan mudah diserap oleh siswa tanpa harus melalui proses yang panjang yang dapat menjadikan kejenuhan siswa. Pada hakekatnya persentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak didapat melalui indra penglihatan dan pengalaman yang didapat sendiri, dan selebihnya dari indera pendengaran dan yang lainnya (Azhar Arsyad dalam Aminudin 2014:17).

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu produk/software dari *Adobe* yang dahulu bernama *Macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *Adobe.* Fathur dalam Suryani (2018:93) menjelaskan bahwa *Adobe Flash* digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. *Software* ini dulu penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online* (menggunakan koneksi internet). Namun seiring dengan perkembangannya *Adobe Flash* digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline* (tidak menggunakan aplikasi internet).

Dalam media interaktif yang kembangkan peneliti nantinya berisi tentang materi-materi membaca bahasa arab kelas VII semester genap yang mencakup tiga tema yaitu *Al Unwan, Baitiy, Min Yaumiyyatil Usroh* yang akan ditampilkan secara terpisah dalam berbagai menu.

Alasan peneliti memilih *Adobe Flash CS6* dalam melakukan pengembangan yaitu karena media ini memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan daripada media lain. Kelebihan yang pertama adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif, kedua yaitu dapat menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, ketiga yaitu dapat melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, keempat yaitu mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, dan musik dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Alasan lain peneliti memilih *Adobe Flash CS6* dalam pengembangan media interaktifnya karena A*dobe Flash CS6* adalah aplikasi yang sangat efektif dan praktis dengan ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.

Peneliti menyimpulkan perlu adanya media pembelajaran interaktif guna memotivasi dan meningkatkan kemampuan siswa berbahasa Arab, sehingga mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas VII MTs. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis A*dobe Flash* CS6 pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs?
2. Bagaimana Purwarupa media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis A*dobe Flash* CS6 pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs?
3. Bagaimana validasi ahli dan guru terhadap produk *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) untuk keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis A*dobe Flash CS6* pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs.
2. Mengetahui purwarupa media media *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis A*dobe Flash CS6* pada keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs.

3. Mengetahui validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain produk *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis A*dobe Flash CS6* untuk keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi peneliti maupun pembaca berupa manfaat teoritis maupun praktis. Di antaranya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan khazanah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kajian pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran untuk siswa MTs serta dapat dijadikan pustaka yang relevan bagi peneliti yang melakukan penelitian terkait.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran interaktif keterampilan membaca bahasa Arab berbasis *Adobe Flash CS6*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak.

1. Bagi Sekolah

   Penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran menulis bahasa Arab yang dapat menarik minat belajar siswa.

2. Bagi Guru
   a. Guru dapat memanfaatkan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca bahasa Arab kepada siswa.
   b. Membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.
   c. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Bagi Siswa
   a. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran membaca bahasa Arab.
   b. Mempermudah siswa dalam mempelajari keterampilan membaca bahasa Arab.
   c. Agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar membaca bahasa Arab.
   d. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca bahasa Arab.
   e. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai tinjauan pustaka dan landasan teoretis. Tinjauan pustaka adalah penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Adapun landasan teoretis adalah teori-teori yang mendukung penelitian ini.

2.1 Tinjauan Pustaka

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 aplikasi *adobe flash*, dan dua di antaranya adalah yang berhubungan dengan keterampilan membaca bahasa Arab. Penelitian-penelitian tersebut dilakukan oleh Sulastri (2016), Hidayatun Munafa'ah (2017), Hidayatul Maulidta (2018), Andri Bekti Pratama (2019), dan Yeyen Febrianti Sekar Romi (2019).

Adapun penelitian yang sama dalam hal pengembangan multimedia berbasis *flash* untuk pembelajaran bahasa Arab adalah penelitian Sulastri (2016) dalam artikelnya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Arabic Thematic Video* pada Keterampilan Berbicara bagi Siswa VIII MTs". Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa minat belajar bahasa Arab yang rendah dan kesulitan berbicara bahasa Arab dialami oleh banyak siswa pada tingkat MTs. Secara umum kesulitan ini terjadi karena adanya beberapa faktor baik faktor internal maupun eksternal, salah satunya yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan variatif. Peneliti menawarkan solusi dari masalah

tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran bahasa Arab bertema (*Arabic Thematic Video*) untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Desain penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. purwarupa media pembelajaran *Arabic Thematic Video* disajikan secara interaktif dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang terdiri dari menu kompetensi, kosakata, video (percakapan), pembahasan, evaluasi, dan profil. Penilaian para ahli, dosen pembimbing, dan guru menunjukkan bahwa media ini secara umum sudah baik dan sangat sesuai, baik dilihat dari aspek materi maupun tampilan.

Relevansi penelitian yang dilakukan Sulastri dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah (1) Melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia berbasis a*dobe flash CS6*, (2) menggunakan desain penelitian *Research & Development* (R&D). Perbedaannya yaitu (1) Objek kajian Sulastri yaitu keterampilan berbicara, sedangkan objek kajian peneliti yaitu keterampilan membaca, (2) Subjek penelitian Sulastri yaitu pada kelas siswa kelas VIII MTs, sedangkan subjek penelitian peneliti pada kelas VII MTs.

Penelitian yang mempunyai kajian yang sama dalam hal pengembangan media pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca adalah penelitian Hidayatun Munafa'ah (2017) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Android* untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang". Hasil dari penelitian yang dilakukan Hidayatun Munafa'ah menunjukkan bahwa purwarupa media pembelajaran berbasis *Android*

sebagai penunjang pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII MTs berbentuk aplikasi *Android (.apk).* Analisis penilaian ahli dan praktisi adalah media *Android* Hidayatun layak/sesuai dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek audio, maupun aspek visual. Produk yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk kelas VIII MTs. Dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 51,304 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t hitung 42,1. Semuanya jatuh di daerah penerimaan Ha, sehingga Ha diterima. Adapun t table 1,706 jatuh pada penerimaan Ho, sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi penelitian yang dilakukan Hidayatun Munafa'ah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah (1) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, (2) menggunakan desain penelitian *Research & Development* (R&D), (3) Objek kajiannya yaitu keterampilan membaca. Perbedaannya yaitu (1) Media yang digunakan Hidayatun berbasis Android, sedangkan peneliti menggunakan media berbasis a*dobe flash professional CS6*, (2) Subjek penelitian Hidayatun yaitu siswa kelas VIII MTs, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VII MTs.

Penelitian lain yang sama dalam hal pengembangan multimedia berbasis *flash* untuk pembelajaran bahasa Arab adalah penelitian Hidayatul Maulidta (2018) dalam artikel yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD" hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi

memperoleh persentase 87,69% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba produk awal mendapatkan kenaikan nilai rata-rata 25% dan memperoleh rata-rata nilai pre-test 61,5% naik saat post-test menjadi 87,5%. Hasil uji kepraktisan berdasarkan hasil angket guru memperoleh persentase 89,39% dengan kategori sangat baik dan dari hasil angket siswa mendapat skor 97%. Hasil uji keefektifan menghasilkan t-hitung > t-teori sehingga -17,921 > 2,086. Dari hasil analisis data tersebut, dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash* valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.

Relevansi penelitian yang dilakukan Hidayatul Maulidta dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah (1) melakukan penelitian tentang pengembangan media berbasis a*dobe flash*, (2) menggunakan desain penelitian *Research & Development* (R&D), perbedaannya (1) Subjek penelitian Hidayatul Maulidta yaitu siswa kelas III SD, sedangkan subjek penelitian peneliti pada kelas VII MTs, (2) Objek kajian Hidayatul Maulidta adalah pembelajaran menulis, sedangkan peneliti pada keterampilan membaca.

Penelitian lain yang mempunyai kajian yang sama dalam hal pengembangan media pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan membaca adalah penelitian Andri Bekti Pratama (2019) berjudul “Pengembangan Media Interaktif *E-Learning* Berbasis *Software Ispring Suite 8* untuk Keterampilan

Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII di Kota Semarang". Hasil dari penelitian yang dilakukan Andri Bekti Pratama menunjukkan guru dan siswa menghendaki media interaktif *e-learning* berbasis *software ispring suite 8* berisi materi, KI-KD, kosakata, tata bahasa dan evaluasi/materi uji dengan disertai navigasi contoh dan petunjuk penggunaan agar siswa mudah memahami setiap materi yang diajarkan. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa dengan nilai total untuk media e-learning berbasis *software ispring suite 8* adalah 86,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *software ispring suite 8* dinyatakan sangat layak/sangat sesuai untuk digunaknan oleh siswa kelas VIII.

Relevansi penelitian yang dilakukan Andri Bekti Pratama dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah (1) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, (2) menggunakan desain penelitian *Research & Development* (R&D), (3) Objek kajian keterampilan membaca. Perbedaannya (1) Subjek penelitian Andri Bekti Pratama yaitu siswa kelas VIII MTs, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VII MTs. (2) Media yang digunakan Andri Bekti Pratama berbasis *Software Ispring Suite 8*, sedangkan peneliti menggunakan media berbasis a*dobe flash professional CS6.*

Penelitian Yeyen Febrianti Sekar Romi (2019) berjudul "*MABAR* (Permainan Bahasa Arab) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kota Semarang". Hasil dari penelitian yang dilakukan Yeyen Febrianti

Sekar Romi menunjukkan guru dan siswa menghendaki adanya media berbasis *Adobe Flash Professional CS6* 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 CS6* layak digunakan.

Relevansi penelitian yang dilakukan Yeyen Febrianti Sekar Romi dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah (1) melakukan penelitian tentang pengembangan media berbasis multimedia menggunakan a*dobe flash professional CS6*, (2) menggunakan desain penelitian *Research & Development* (R&D). Perbedaannya (1) Subjek penelitian Yeyen Febrianti Sekar Romi yaitu siswa kelas VIII MTs, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VII MTs, (2) Jenis keterampilan yang diteliti Yeyen Febrianti Sekar Romi adalah menyimak, sedangkan peneliti menggunakan keterampilan membaca.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang sedang dikembangkan memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian tersebut. Adapun perbedaan dan persamaannya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya :

No.	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Sulastri (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran *Arabic Thematic Video* pada Keterampilan Berbicara bagi Siswa VIII MTs (Artikel)	(1) Desain Penelitian: R&D (2) Penelitian dan pengembangan multimedia berbasis a*dobe flash CS6*	(1) Objek : Keterampilan berbicara (2) Subjek penelitian: Siswa kelas VIII MTs
2.	Hidayatun Munafa'ah (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Android* untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang (Skripsi)	(1) Desain Penelitian: R&D (2) Penelitian dan pengembangan media (3) Objek kajian: keterampilan membaca	(1) Subjek penelitian: Siswa kelas VIII MTs (2) Media berbasis *Android*
3.	Hidayatul Maulidta (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD (Artikel)	(1) Desain Penelitian: R&D (2) Penelitian dan pengembangan media berbasis a*dobe flash*	(1) Subjek penelitian: Siswa kelas III SD (2) Objek kajian: Pembelajaran menulis
4.	Andri Bekti Pratama (2019)	Pengembangan Media Interaktif *E-Learning* Berbasis *Software Ispring Suite 8* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII di Kota Semarang (Skripsi)	(1) Desain Penelitian: R&D (2) Penelitian dan pengembangan media (3) Objek kajian: keterampilan membaca	(1) Subjek penelitian: Siswa kelas VIII MTs (2) Media berbasis *Software Ispring Suite 8*
5.	Yeyen Febrianti Sekar Romi (2019)	*MABAR* (Permainan Bahasa Arab) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kota Semarang (Skripsi)	(1) Desain Penelitian: R&D (2) Penelitian dan pengembangan media berbasis a*dobe flash professional CS6*	(1) Subjek penelitian: Siswa kelas VIII MTs (2) Objek kajian: keterampilan menyimak

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut akan mengkaji khusus tentang pengembangan media yang bernama *MIM* untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab untuk siswa kelas VII MTs berupa multimedia berbasis a*dobe flash professional CS6.* Dalam hal ini, posisi peneliti adalah sebagai pembuat dan pengembang media baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab yang sebelumnya belum ada.

2.2 Landasan Teoretis

Pada landasan teoritis, peneliti akan menjelaskan tentang: (1) pembelajaran bahasa Arab, (2) media pembelajaran, (3) aplikasi a*dobe flash professional CS6*, (4) media pembelajaran *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan membaca, (5) keterampilan membaca.

2.2.1 Pembelajaran Bahasa Arab

Hermawan (2011: 32) mengungkapkan pembelajaran substansinya adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari materi tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar materi tertentu yang kondusif untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari

bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing.

Sementara itu, Arsyad (2003: 2) mengungkapkan bahasa arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan sosial masyarakat dan ilmu pengetahuan. Bahasa Arab dalam kajian sejarah termasuk rumpun bahasa Semit yaitu rumpun-rumpun bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah).

Dari definisi di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan Bahasa Arab kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pembelajaran bahasa asing.

Pendidikan bahasa Arab di Indonesia sudah diajarkan sejak TK (sebagian) hingga perguruan tinggi. Namun bahasa Arab di Indonesia dilihat dari gejalanya, bahasa Arab ini termasuk ke dalam kategori bahasa Asing karena tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena bahasa Arab sebagai bahasa Asing, maka sistem pembelajarannya adalah pembelajaran bahasa Asing, mulai dari tujuan, materi, sampai kepada metode. Menurut Hermawan (2011: 129) tujuan utama pembelajaran bahasa Asing adalah pengembangan kemampuan pelajar dalam menggunakan bahasa itu baik lisan maupun tulisan. Kemampuan dalam menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut ada empat yaitu: 1) menyimak (*maharah al-*

istima), 2) berbicara (*maharah al-kalam*), 3) membaca (*maharah al-qiraah*), 4) menulis (*maharah al-kitabah*).

2.2.2 Media Pembelajaran

Sub-bab ini akan menjelaskan teori-teori tentang pengertian, fungsi, manfaat, jenis-jenis dan pemilihan media pembelajaran.

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan pada pengirim. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Sutjipto dan Kustandi 2016: 7).

Sementara itu Yusuf (2008: 36) mengungkapkan pengertian media pembelajaran yaitu setiap peralatan dan material lain yang digunakan oleh guru di dalam atau di luar sekolah untuk mentransfer pengalaman belajar dengan mudah dan jelas, ekonomis, hemat waktu dan usaha.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa guna untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Mudlofir dan Rusydiyah (2016: 128) mengungkapkan media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar.

Berikut fungsi media menurut beberapa ahli dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2016: 128):

1. Menurut Degeng (2001) secara garis besar fungsi media adalah :
    a. Menghindari terjadinya verbalisme
    b. Membangkitkan minat/motivasi
    c. Menarik perhatian mahapeserta didik
    d. Mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran
    e. Mengaktifkan mahapeserta didik dalam kegiatan belajar
2. Menurut Rowntree berpendapat bahwa fungsi media media pembelajaran adalah :
    a. Membangkitkan motivasi belajar
    b. Mengulang apa yang telah dipelajari
    c. Menyediakan stimulus belajar
    d. Mengaktifkan respon pebelajar
    e. Memberikan balikan dengan segera

3. Menurut McKnown mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu :
   a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan pembelajar
   b. Membangkitkan motivasi belajar
   c. Memberikan kejelasan
   d. Memberikan rangsangan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa.

2.2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hikmah (2018) secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Akan tetapi selain itu, ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus.

Arsyad (2015: 28-29) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran menurut beberapa ahli.

Sudjana & Rivai (1992: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, Arsyad (2015: 29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau karya wisata.

2.2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Arsyad (2015: 71-74) mengungkapkan ragam media pembelajaran selain media sederhana:

a. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain: *radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.*

b. Media Proyeksi

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: *film bingkai, slide, film rangkai, proyektor transparansi, proyektor tak tembus pandang, dan mikrofis.*

c. Film dan Video

Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Dalam media ini setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visualisasi yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

d. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya *keyboard* atau

writingpad), *processor* (CPU, unit pemroses data yang di-input), penyimpanan data (memori yang menyimpan data akan diproses oleh CPU, baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM)), dan *output*.

e. Multimedia

Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Menurut Rosch (1966), multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Mc Cormick (1966), kombinasi paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data atau secara umum, multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara gambar, dan teks.

Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/pengguna, berjalan secara sekuensial (berurutan), misalnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga ia dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh: multimedia pembelajaran interaktif, *game*, dan sebagainya.

2.2.2.5 Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad (2015: 71-74) menyebutkan dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut :

a. Motivasi

b. Perbedaan individual

c. Tujuan pembelajaran
d. Organisasi isi
e. Persiapan sebelum belajar
f. Emosi
g. Pertisipasi
h. Umpan balik
i. Penguatan
j. Latihan dan pengulangan
k. Penerapan

Seperti telah diuraikan diatas, kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk itu Arsyad (2015: 74-76) menyebutkan terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu sebagai berikut:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
c. Praktis, luwes dan bertahan
d. Guru terampil menggunakannya
e. Pengelompokan sasaran
f. Mutu teknis

Selain beberapa hal diatas, sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya kita melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi kita dalam membelajarkan peserta didik.

Berikut ini disajikan beberapa tips atau pertimbangan-pertimbangan yang dapat digunakan guru dalam melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

a. Sesuaikan jenis media dengan materi kurikulum
b. Keterjangkauan dalam pembiayaan
c. Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran
d. Ketersediaan media pembelajaran di pasaran
e. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

2.2.3 Aplikasi Adobe Flash CS6

Adobe flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap dan multimedia interakif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai *extensi.*swf* yang dapat digunakan menggunakan *adobe flash player*. *Flash* juga mempunyai bahasa pemograman 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 CS3* dan terus berkembang hingga *adobe flash CS6* (Darmawan 2016: 193-195).

Darmawan (2016: 195-202) menyebutkan komponen-komponen dalam *flash* yaitu:

a. *Stage* merupakan area berbentuk segi empat yang digunakan untuk meletakan 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 *actionscript* pada *flash.*

g. *Library panel* berfungsi untuk menyimpan objek-objek pada dokumen *flash.*

h. *Actionscript* adalah bahasa pemograman untuk *adobe flash player*. Dengan *actionscript* konten *flash* dapat menjadi *interaktif.* Versi terbaru dari *actionscript* yaitu *actionscript 3.0* yang di release pada tahun 2006.

2.2.4 Media Pembelajaran *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk Keterampilan Membaca

Media pembelajaran *MIM* adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *software adobe flash professional CS6*. Media pembelajaran *MIM*, untuk keterampilan membaca bahasa Arab pada kelas VII MTs. Media pembelajaran ini berisi kumpulan-kumpulan pembelajaran untuk keterampilan membaca, yang terdiri dari KI-KD, kosakata, materi dan evaluasi. Media pembelajaran *MIM* terdiri dari materi kelas VII semester genap yang berisi materi tentang الأنوان, بيتي, من يوميات الأسرة.

Tabel 2.2 Media Pembelajaran MIM

Judul : *MIM* (Membaca itu Menyenangkan)						
Indikator	Tema 1	Tema 2	Tema 3	Petunjuk	Profil	Tata Bahasa
1. Siswa mampu menemukan makna kata/ mufrodat yang ada dalam teks bacaan 2. Siswa mampu menemukan fakta tersurat dalam teks	1. Kosakata 2. Materi 3. Evaluasi Kosakata 4. Evaluasi Materi			Berisi tentang informasi tombol navigasi yang ada di dalam media MIM	Berisi tentang biodata peneliti, mulai dari nama, NIM (Nomor Identitas), jurusan, prodi, dan alamat	Berisi tentang penjelasan *qawaid* keterampilan membaca

2.2.5 Keterampilan Membaca

Pada bagian keterampilan membaca peneliti akan membahas tentang (1) pengertian keterampilan membaca, (2) jenis kegiatan membaca, (3) tujuan keterampilan membaca, dan (4) Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Kelas VII MTs.

2.2.5.1 Pengertian Keterampilan Membaca (*Qiroah*)

Rosyidi (2012: 95) mengungkapkan membaca adalah kegiatan yang meliputi pola berfikir, menilai, menganalisa dan memecahkan masalah. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca adalah melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau didalam hati dan mengeja atau melafalkan apa yang tertulis. Jadi, membaca mencakup dua kemahiran sekaligus, yaitu mengenali simbol-simbol tertulis yang ada didalamnya dan memahami isinya (Ahmad Izzan 2009: 149 dalam Rosyidi 2012: 95).

Menurut Doktor Rasyidi Ahmad Tho'imah (2009: 187), kegiatan membaca adalah kegiatan ketika kedua mata menatap halaman-halaman yang ditulis yang mengandung simbol-simbol linguistik yang digunakan penulis supaya pembaca mendapatkan pesan, pembaca dapat mendeskripsikan kode ini dan mengubah pesan dari bentuk tulis ke ujaran. Bukan hanya mendeskripsikan kode atau simbol-simbol linguistik tetapi memahami maknanya. Membaca adalah proses mental yang menggunakan pikiran manusia dan pengalaman sebelumnya untuk memahami dan menangkap pentingnya pesan.

Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan yang merupakan proses mental memahami pesan yang berupa simbol tulisan hingga dapat dituturkan dan mengandung makna atau kata-kata.

2.2.5.2 Jenis Kegiatan Membaca

Effendy (2017: 169-172) mengungkapkan ada beberapa jenis kegiatan membaca untuk melatih dua aspek kemahiran, antara lain:

1. Membaca Keras (*Al-Qiraah al-Jahriyah*)

Dalam kegiatan membaca keras ini, yang terutama ditekankan adalah kemampuan membaca dengan:

a. menjaga ketepatan bunyi bahasa Arab;
b. irama yang tepat dan ekspresi yang menggambarkan perasaan penulis;
c. lancar, tidak tersendat-sendat dan terulang-ulang;
d. memperhatikan tanda baca atau tanda grafis (pungtuasi)

2. Membaca dalam Hati (*Al-Qiraah ash-Shamitah*)

Membaca dalam hati bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rincian-rinciannya. Oleh karena itu, merupakan sarana bagi jenis membaca yang lain, yakni membaca analisis, membaca cepat, membaca rekreatif dan sebagainya.

3. Membaca Cepat (*Al-Qiraah as-Sariah*)

Tujuan utama membaca cepat ialah untuk mendorong dan melatih siswa agar berani membaca lebih cepat daripada kebiasaannya. Kecepatan menjadi tujuan tetapi tidak boleh mengorbankan pengertian. Siswa tidak diminta memahami rincian-rincian isi teks, tetapi cukup dengan pokok-pokoknya saja.

4. Membaca Rekreatif (*Al-Qiraah al-Istimta'iyah*)

Jenis membaca ini ada hubungannya dengan jenis membaca cepat. Tapi tujuan membaca rekreatif bukanlah untuk menambah jumlah kosakata, bukan untuk mengajarkan pola-pola baru bukan pula untuk pemahaman teks bacaan secara rinci, tetapi untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuannya lebih jauh adalah untuk membina minat dan kecintaan membaca.

5. Membaca Analitis (*Al-Qiraah at-Tahiliyah*)

Tujuan utama membaca analitis ialah untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan tertulis. Selain itu siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan rincian informasi yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis.

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

a. 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.

b. 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 siswa dalam memahami bahan bacaan, membiasakan siswa berbicara di hadapan orang, melatih siswa membaca sebagai salah satu profesi manusia.

c. Membaca Pemahaman

Membaca yang dilakukan agar tercipta suatu pemahaman terhadap 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.

d. Membaca Kritis

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

e. Membaca Ide

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

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah melatih siswa mampu menangkap arti, memahami, dan mencari informasi dari bahan tertulis namun dengan cara yang menyenangkan sehingga menumbuhkan minat dan kecintaan siswa dalam membaca. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka fokus penelitian ini ialah pada jenis membaca rekreatif dan pemahaman.

2.2.5.3 Tujuan Keterampilan Membaca

Menurut Effendy (2017: 166) secara umum tujuan dari kegiatan membaca ada tiga, yaitu:

1. Tujuan intelektual atau kognitif, yaitu untuk memperoleh dan menambah pengetahuan serta memperluas wawasan.

2. Tujuan praktis atau referensial, yaitu untuk memperoleh petunjuk bagaimana melakukan sesuatu.
3. Tujuan afektif dan emosional, yaitu untuk memenuhi kebutuhan perasaan atau kejiwaan.

2.2.5.4 Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Kelas VII MTs

Pada tingkat pendidikan menengah (*intermediate*), berdasarkan Keputusan Jendral Pendidikan Islam Tahun 2013, keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang meliputi menyimak *(istima'),* berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Namun, pada penelitian yang peneliti lakukan, peneliti hanya akan mengkaji tentang keterampilan membaca.

Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Keterampilan pada Kelas VII adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3 KI dan KD Keterampilan Pada Kelas VII

Kompetensi Inti (KD)	Kompetensi Dasar (KD)
1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menyadari pentingnya kejujuran dan percaya diri sebagai anugerah Allah dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan madrasah
	1.2 Meyakini adanya motivasi internal (intrinsik) sebagai anugerah Allah untuk pengembangan kemampuan berbahasa Arab 1.3Mengamalkan sikap amanah sebagai anugerah Allah untuk mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman

Kompetensi Inti (KD)	Kompetensi Dasar (KD)
2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1 Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah 2.2 Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa 2.3 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khasanah keislaman
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, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة, المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي, من يوميات الأسرة** baik secara lisan maupun tertulis 3.2 Memahami lafal bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة, المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي, من يوميات الأسرة** 3.3 Menemukan makna atau gagasan dari kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة, المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي, من يوميات الأسرة**
4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	3.4 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة, المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي, من يوميات الأسرة** dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

Kompetensi Inti (KD)	Kompetensi Dasar (KD)
	3.5 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan dan merespon tentang: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة,** **المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي,** **من يوميات الأسرة** dengan memerhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
	3.6 Mempresentasikan berbagai informasi lisan sederhana tentang: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة,** **المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي,** **من يوميات الأسرة** 3.7 Mengungkapkan informasi secara tertulis tentang: **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة,** **المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي,** **من يوميات الأسرة** dalam berbagai struktur bahasa sederhana secara tepat. 3.8 Menyusun teks sederhana tentang topik **التعريف بالنفس و بالعاملين في المدرسة,** **المرافق و الأدوات المدرسية, الألوان, بيتي,** **من يوميات الأسرة** dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks
Tarkib	**الأرقم 1-100, خبر مقدم (الجهات, عند, اللام) +** **مبتدأ مؤخر, النعت, المفرد, المبتدأ (المفرد/حنن) +** **الخبر (فعل مضارع)**

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran. Simpulan dari penelitian ini berupa garis besar pembahasan jawaban dari rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, sedangkan saran ditujukan kepada pihak-pihak terkait yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan baik melalui kegiatan penelitian maupun berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran bahasa Arab.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan (R&D) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *MIM* (Membaca itu Menyenangkan) Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab untuk Kelas VII MTs di Kota Semarang, dapat dikemukakan kesimpulan :

1. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* berisi materi, KI-KD, kosakata, tata bahasa, dan evaluasi/materi uji dengan disertai navigasi contoh dan petunjuk penggunaan agar siswa mudah memahami setiap materi yang diajarkan.
2. Prototipe media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* berupa media yang dapat dijalankan menggunakan semua jenis komputer dengan dan tanpa koneksi internet yang berisi materi pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

3. Analisis penilaian ahli dan *stakeholder* terhadap desain dan materi media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* dari segi media dengan rincian (a) aspek rekayasa perangkat lunak, (b) aspek komunikasi, (c) aspek visual, dan (d) aspek audio, diperoleh hasil rata-rata yakni 86 (sangat baik). Sedangkan dari segi materi dengan rincian (a) aspek kelayakan isi, (b) aspek kelayakan penyajian, dan (c) aspek kelayakan bahasa, diperoleh hasil rata-rata yakni 91,5 (sangat baik). Dapat dilihat bahwa nilai total untuk media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* adalah 89. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6* dinyatakan sangat layak/sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas VII dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.
4. Revisi dan masukan dari para ahli dan *stakeholder* meliputi: (a) ketelitian dalam penulisan bahasa Arab, *harokat* serta perbaikan pada tata bahasa, (b) perbaikan pada tampilan awal aplikasi agar lebih menarik, (c) penambahan fitur audio pada materi bacaan dan setiap contoh kalimat, (d) perbaikan beberapa icon navigasi agar lebih sesuai

5.2 Saran

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

1. Agar guru dan siswa bisa menggunakan media ini ketika pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

2. Adanya pengembangan media serupa dengan materi serta evaluasi yang lebih baik dan inovatif sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.
3. Penelitian ini hanya sampai pada pembuatan serta validasi produk dikarenakan keterbatasan peneliti dan kondisi yang ada. Sehingga penelitian ini dinyatakan sudah selesai. Untuk peneliti yang ingin meneliti dan melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang ada pada penelitian sekarang, menjadi bahasan pertimbangan untuk ditindak lanjuti dalam penelitian mengenai penggunaan media interaktif berbasis *software adobe flash professional cs6.*
4. Adanya pengembangan produk lain dalam bentuk media interaktif dalam bidang lain dan/atau berjalan pada sistem operasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku Referensi

Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.

Al Farisi, Zaka. 2014. *Pedoman Penerjemahan Arab Indonesia*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

_____. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

_____. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. (Edisi Revisi).

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Darmawan, Deni. 2016. *Pengembangan e-Learning Teori dan Desain.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Effendy, Ahmad Fuad. 2017. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: MISYKAT.

Hermawan, Acep. 2013. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Kuswardono, Singgih. 2013. *Sosiolinguistik Arab.* Jakarta Timur: Dapur Buku.

Muradi, Ahmad. 2016. *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab; dalam Perspektif Komunikatif.* Jakarta: Prenada Media Group.

Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: DIVA Press.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. 2012. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: UIN-Maliki Press.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sutjipto, Bambang dan Cecep Kustandi. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Tho'imah, Rasyidi Ahmad. 2009. *Almaharaat Allughawiyah*. Kairo: Daru Fikri Arabi.

Yusuf, ismail Sobri Muhammad. 2008. *Min Wasailu Ta'limiyah ila Taknulujiya Ta'lim*. Riyadh: Almaktabah.

B. Skripsi dan Jurnal

Aminudin. 2014. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". *Al Munzir*. November 2014. Vol. 7, No. 2: 20.

Mulyasih, Siti. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sulastri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video pada Keterampilan Berbicara bagi Siswa VIII MTs.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Aprilianti, Asaro. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran ARBOS (Arabic Bola Seluncur) untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Munafa'ah, Hidayatun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Maulidta, Hidayatul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Pratama, Andri Bekti. 2019. *Pengembangan Media Interaktif E-Learning Berbasis Software Ispring Suite 8 untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII di Kota Semarang.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Romi, Yeyen Febrianti Sekar. 2019. *MABAR (Permainan Bahasa Arab) Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kota Semarang.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.