

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH ISLAMIYAH HESSA AIR GENTING

Ada Udi Firmansyah

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran.
Jln,Prof,HM. Yamin No 173 Kisaran,Sumatera Utara 21222.
Email: audi.ciyanda@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah menyertakan teknologi informasi pada media pembelajaran khususnya untuk dunia pendidikan. Media pembelajaran sekarang ini sudah semakin maju dan berkembang, baik secara teknologi pembuatan, penyampaian maupun medianya. Salah satunya adalah pengenalan huruf arab dimulai anak-anak usia dini dengan menggunakan animasi. Pembelajaran Pengenalan bahasa arab pada anak perlu ditingkatkan baik secara intensitas dan medianya, karena bahasa arab ini adalah bekal ilmu yang sangat penting dalam kehidupan duniawi maupun akhirat khususnya bagi masyarakat muslim. Bahasa arab perlu mendapat perhatian khusus karena disebabkan dengan keterbatasan sumber data dan informasi. Tujuan dari media pembelajaran ini dapat membantu guru, orang tua maupun masyarakat dalam menjelaskan materi yang ingin di sampaikan supaya dapat menarik minat belajar anak-anak dikelas juga rumah dan tidak membosankan. Dengan ada nya media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar dengan baik. Manfaat media pembelajaran tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Kata kunci: *adobe flash, multimedia, bahasa arab dan Media Pembelajaran,*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang semakin pesat, secara langsung dan tidak langsung dalam dunia pendidikan akan mendapatkan pengaruh dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tersebut. Salah satu komponen penting dalam proses belajar adalah media. Kedudukan media pembelajaran ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan pelajar agar lebih efektif.

Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif pelajar serta mempersatukan pengamatan mereka. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan agama islam dan dapat juga meningkatkan motivasi pelajar dalam proses belajar mengajar pendidikan agama islam salah satunya dalam pembelajaran bahasa arab.

Pembelajaran bahasa arab adalah salah satu bagian dari cabang ilmu-ilmu Al-Quran yang amat penting untuk dipelajari setiap muslim. Ilmu ini menuntun kita bagaimana membaca dan melafalkan ayat-ayat suci Allah SWT dengan tepat sehingga lafadzh dan maknanya tetap terjaga.

Untuk itu seorang guru berusaha mengembangkan dan memajukan pendidikan. dalam kenyataan sehari-hari permasalahan yang dihadapi pada lembaga pendidikan dalam pengajaran khususnya mata pelajaran bahasa arab mengenai ilmu Al`quran seorang guru tersebut dalam melaksanakan pengajaran kurang efisien, hal ini disebabkan siswa/i yang masih kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar atau cara mengajar guru yang monoton sehingga menyebabkan siswa/i pasif. Oleh karena itu untuk menghindari siswa/i yang pasif guru hendaknya lebih cermat dalam memilih dan menggunakan media khususnya komputer untuk menanggulangi masalah pelajar yang pasif tersebut menjadi pelajar yang aktif.

2. TINJAUAN TEORI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode CBI (Computer Based Instruction), yaitu cara penyampaian materi pembelajaran atau mengajar siswa dengan menggunakan bantuan komputer, dimana komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang menampilkan objek yang diajarkan kepada peserta didik dan objek yang diajarkan kepada peserta didik tersebut adalah tentang pembelajaran dan pengenalan bahasa arab.

Pada awalnya komputer digunakan hanya sebagai alat untuk menghitung. Lalu para peneliti melihat adanya kebutuhan komputer untuk pembelajaran. Akhirnya diadakan penelitian yang berfokus pada komputer untuk pendidikan. Dalam perkembangannya komputerlah yang paling populer dipakai sebagai alat bantu pembelajaran secara elektronik. Karena itu dikenal dengan istilah CBL (Computer Based Learning) atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai pembelajaran berbasis komputer. Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya pada pembelajaran, maka ia akan menjadi dikenal atau populer di kalangan siswa karena berbagai variasi teknik mengajar yang bisa dibuat dengan bantuan komputer tersebut.

Agar peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran dan pengenalan aksara ilmu tajwid maka media pembelajaran ini disertai dengan teks, gambar, audio dan video. Penggunaan metode CBI dalam sistem pembelajaran mengenai pembelajaran ilmu tajwid dapat dibuat dalam berbagai model, yaitu : model tutorial, model latihan dan praktek, model simulasi, dan model permainan:

1. Sikap dan pendekatan orang tua Syarat terpenting adalah, bahwa diantara orang tua dan anak harus ada pendekatan yang menyenangkan, karena belajar ilmu tajwid merupakan permainan yang bagus sekali dan menyenangkan.
2. Membatasi waktu untuk melakukan permainan ini. Hentikan permainan sebelum anak menghentikannya (bosan). Metode ini sejatinya diterapkan secara bertahap dan pengajaran metode CBI (Computer Based Intraction) ini dilakukan dalam waktu singkat, di setiap pertemuan, Anak-anak bisa mempelajari minimal 5 kosa kata tajwid baru dalam waktu 1 detik di ulang sebanyak 3 kali dalam 1 putaran, dan akan di ulang lagi 3 kali putaran dengan jeda 1,5 jam.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini dilakukan dengan :

1. Pengamatan (Observasi)

Dilakukan dengan cara mengamati sistem dan proses kerja yang sedang dilakukan objek penelitian.

2. Kepustakaan (*Library Research*)
Menggunakan buku-buku, penelitian sebelumnya dan jurnal yang berhubungan dengan topik dan masalah dalam penelitian ini.

4. ANALISIS dan HASIL

4.1 Pembuatan Aplikasi

1. Pembuatan Obyek dan *Background*

Sebagian dari Obyek, baik obyek yang bergerak maupun diam serta *background* yang dibuat dalam aplikasi media interaktif ini menggunakan fasilitas dari *Adobe Flash* itu sendiri dengan *tools* yang tersedia dan sebagian yang lain menggunakan *Adobe Photoshop*. Untuk menggambar obyek garis maupun bidang menggunakan fasilitas menu *line tool*, *oval*, *rectangle* serta untuk pewarnaan menggunakan fasilitas menu *paint bucket tool*.

Pembuatan *background* pada aplikasi ini hampir sama dengan pembuatan obyek, hanya saja *background* penulis banyak menuangkan dan mengkombinasikan warna. Semua obyek ataupun gambar yang ada tersimpan dalam panel *library*.

2. Hasil Implementasi

Untuk memudahkan pembaca menggunakan media pembelajaran ilmu tajwid ini, penulis menguraikan cara penggunaan atau implementasi media pembelajaran bahasa arab berbasis multimedia. Berikut ini adalah tampilan disaat kita menjalankan aplikasi tersebut :

a. Halaman Intro

Halaman intro merupakan halaman paling awal yang tampil ketika program media pembelajaran dijalankan. Pada halaman ini menampilkan judul media pembelajaran dan tombol mulai untuk memulai penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.



Gambar 1. Halaman Intro

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang menampilkan menu-menu pilihan seperti home, materi, profil dan keluar untuk bisa mengakses materi pada media pembelajaran bahasa arab, bisa dilakukan dengan menekan tombol menu tersebut.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

c. Halaman Menu Materi

Halaman merupakan halaman yang menampilkan materi percakapan ta'ruf laki-laki .



Gambar 3 . Halaman Menu Materi Ta`aruf Laki-laki



Gambar 4. Halaman Menu Materi Ta`aruf Laki-laki

Tampilan halaman materi percakapan ta'ruf perempuan .



Gambar 5 . Halaman Menu Materi Ta`aruf Perempuan



Gambar 6. Ta`aruf Perempuan

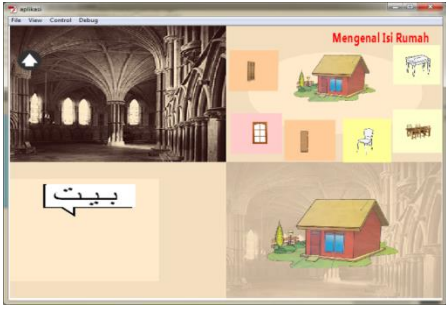
d. Halaman Tampilan Perkenalan Benda

Halaman ini menampilkan menu-menu untuk mengakses materi-materi tentang pengenalan benda yang terdapat di dalam materi media pembelajaran bahasa arab yang berisi didalamnya materi, rumah, alat-alat tulis, pakaian, tempat dan bilangan.



Gambar 7. Halaman Tampilan Perkenalan Nama-nama Benda

Halaman pengenalan nama-nama benda dan berisi gambar beserta tuisan arab sebagai berikut:



Gambar 8. Menu Tampilan Perkenalan Nama-nama Rumah



*Gambar 12. Menu Tampilan Perkenalan
Jenis-jenis Bilangan*



*Gambar 9. Menu Tampilan Perkenalan
Jenis Pakaian*



*Gambar 10. Menu Tampilan Perkenalan
Jenis Alat-alat Tulis*



Gambar 11. Menu Tampilan Perkenalan Nama-nama Tempat



Gambar 13 . Tampilan Halaman Menu Isim

Pada halaman ini ditampilkan pengertian tentang *Isim* Alam berikut ini, contoh halaman *Isim* Alam



Gambar 14. Halaman Isim Alam

Pada halaman ini ditampilkan pengertian tentang *Isim* Mudzakar berikut ini, contoh halaman *Isim* Mudzakar



Gambar 15. Halaman Isim Alam

Pada halaman ini ditampilkan pengertian tentang *Isim Muannats* berikut ini, contoh halaman *Isim Muannats*



Gambar 16. Halaman Isim Muannats

Pada halaman ini ditampilkan pengertian tentang *Isim Mufrod*, *Isim Mutsanna* dan *Isim Jana* berikut ini, contoh halaman tentang *Isim Mufrod*, *Isim Mutsanna* dan *Isim jana*.



Gambar 17. Halaman Isim Mufrod dan Isim Mutsanna dan isim Jana

f. Tampilan Halaman Menu Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang untuk latihan soal. Soal tersebut dibuat berdasarkan materi yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran bahasa arab ini. Tampilan halaman kuis disajikan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 18. Tampilan Halaman Kuis

5. KESIMPULAN dan SARAN

Dari hasil penelitian dan perancangan media pembelajaran bahasa arab berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash*, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi multimedia menggunakan flash ini mampu membuat membuat anak-anak tertarik dalam belajar bahasa Arab dibandingkan menggunakan media sebelumnya.
2. Keuntungan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini yaitu mudah pemakaiannya sehingga dapat digunakan oleh pemakai pemula sekalipun. Karena terdapat menu utama yang sangat membantu pemakai (*user*).
3. Dari proses perancangan media pembelajaran bahasa arab ini dapat diketahui bahwa untuk merancang sebuah media pembelajaran bahasa arab berbasis multimedia flash, tahap-tahap yang perlu dilakukan dilakukan terlebih dahulu adalah dengan merumuskan permasalahan yang ada, mencari alternatif penyelesaian untuk masalah yang ada, serta mengimplementasikan perancangan dalam bentuk program aplikasi flash.
4. Apabila diaplikasikan, maka aplikasi ini dapat memberikan opsi baru bagi sekolah – sekolah dalam penyampaian informasi bagi guru, agar guru tersebut lebih semangat memberikan materi yang akan disampaikan kepada siswa-siswi ke dalam kelas.
5. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa-siswi bisa belajar dengan baik dan cepat serta dapat menyingkat waktu proses belajar yang selama ini disampaikan secara manual dengan panduan buku
6. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini maka proses

belajar mengajar jadi lebih menarik dan
fun

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Offset. 2013. *Adobe Flash CS6*.
Yogyakarta: Penerbit C.V OFFSET
- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar*. Ujung Padang: Penerbit IKIP Ujung Padang.
- Askar, S. 2010. *Kamus Arab-Indonesia Al Azhar; Terlengkap, Mudah, dan Praktis*. Jakarta: Senayan Abadi;
- Azhar Arsyad, 2005, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bisri, Adib dan Munawwir A. Fatah. 1999. *Kamus Al-Bisri; Indonesia-Arab, Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif
- Budianto, Iwan., 2010, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi
- Dr.Sukiman, M.Pd., 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : *Pedagogia*: PT. Pustaka Insan Madani.
- KBBI, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan Pertama Edisi IV*, Jakarta : Gramedia
- M. Agus J. Alam.2007. *Mengola Database dengan Excel 2007*. Elex Media Komutindo
- M.A. Ineke Pakereng dan Teguh Wahyono. 2004. *Sistem Basis Data-Konsep dan Pendekatan Praktikum*. Penerbit Graha Ilmu.