

Dana : APBN 2019
Bidang Ilmu : Pendidikan
Jenis : Pengembangan

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA ASING DENGAN PROGRAM MACROMEDIA FLASH 8**

Oleh;

Said Alwi, S. Pd. I., MA
Erlidawati, S. Ag., M. Pd
Syukran, S. Pd. I., M. Pd. I



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LPPM)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
LHOKSEUMAWE
2019**



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201988341, 11 Desember 2019

Pencipta

Nama : Dr. Said Alwi, S. Pd. I., MA, Erliawati, S. Ag., M. Pd., dkk
Alamat : Dusun Damai Desa Pulo Kilon Kota Juang, Bireun, Di Aceh, 24252
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Dr. Said Alwi, S. Pd. I., MA, Erliawati, S. Ag., M. Pd., dkk
Alamat : Dusun Damai Desa Pulo Kilon Kota Juang, Bireun, 1, 24252
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : Laporan Penelitian
Judul Ciptaan : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Asing Dengan Program Macromedia Flash 8

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 4 Desember 2019, di Lhokseumawe

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000169694

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Said Alwi, S. Pd. I., MA	Dusun Damai Desa Pulo Kiton Kota Juang
2	Erlidawati, S. Ag., M. Pd	Dusun D Batuphat Timur Muara Satu
3	Syukran, M. Pd. I	Meunasah Meucat Kec Nisam

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Said Alwi, S. Pd. I., MA	Dusun Damai Desa Pulo Kiton Kota Juang
2	Erlidawati, S. Ag., M. Pd	Dusun D Batuphat Timur Muara Satu
3	Syukran, M. Pd. I	Meunasah Meucat Kec Nisam



KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB 1 : Pendahuluan	
A. Latar belakang	1
B. Pembatasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D.Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	5
F. Kajian Terdahulu	5
BAB II Landasan Teoritik	6
1.Pembelajaran Bahasa Asing	6
2 .Media Pembelajaran	7
3. Media Berbasis Komputer	8
4. Macromedia Flash Profesional 8	10
5. Macromedia Flash Profesional 8	12
BAB III Metode Penelitian	13
1. Jenis Penelitian	13
2. Instrument Pengumpulan Data	14
3. Teknis Analisis Data	15
BAB IV Pembahasan	18
1. Hasil Pengembangan Produk	18
2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	21
3. Hasil Revisi Produk	29
BAB V Penutup	39

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Ilahi Rabbi, dengan rahmat dan karunia-Nya kami telah menyelesaikan penelitian tahun 2019. Selawat beriring salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW serta kepada para sahabat dan keluarga Beliau sekalian.

Laporan penelitian ini disusun berdasarkan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan selama 4 bulan. Adapun penelitian ini dimaksudkan untuk pengembangan bahasa Arab dan bahasa Inggris di lembaga Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Lhokseumawe.

Dalam hal ini kami mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini, yaitu dari segi ide-ide dan pikiran yang cemerlang, inovatif dan bertanggungjawab sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu. Kami menyadari bahwa penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kami sangat membutuhkan masukan juga saran-saran yang membangun dari semua pihak sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih sempurna.

Lhokseumawe, Oktober 2019
TIM Peneliti

IDENTITAS PENELITI

Nama : Dr. Said Alwi, S. Pd. I., MA

ID Peneliti : 201505790108000

NIP : 197905152005011009

Fungsional : Lektor

Golongan : III d

NIDN : 2015057901

Fakultas : Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Jabatan : Wakil Dekan I FTIK IAIN Lhokseumawe

IDENTITAS PENELITI

Nama : Erlidawati, S. Ag., M. Pd
ID Peneliti : 20050671050800
NIP : 197106052007102004
Fungsional : Lektor
Golongan : III/d
NIDN : 2005067105
Fakultas : Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe
Jurusan : Tadris Bahasa Inggris
Jabatan : Kepala Lembaga Bahasa IAIN Lhokseumawe

IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Syukran, S. Pd. I., M. Pd. I
ID Peneliti : 201712870108000
NIP : 198712172018011001
Fungsional : Asisten Ahli
Golongan : III/b
NIDN : 2017128701
Fakultas : Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Jabatan : Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar-mengajar atau yang lebih dikenal dengan proses pembelajaran adalah merupakan suatu kegiatan dilaksanakan melalui kurikulum suatu lembaga Pendidikan Islam, supaya kegiatan tersebut dapat mempengaruhi setiap para peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum tersebut. Oleh karena itu tujuan daripada pendidikan itu sendiri dalam arti luas dapat diartikan untuk mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Rivai Ahmad dan Sudjana (2001:1) menyatakan dalam hal mencapai suatu tujuan yang dikendaki tersebut peserta didik

berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik melalui proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses kegiatan belajar-mengajar tersebut, selain pendidik dan peserta didik, ada dua unsur yang sangat penting untuk dapat tercapainya tujuan yang dimaksud, dua unsur tersebut adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Karena kedua aspek ini saling berkaitan. Baik dilihat dari segi pendekatan atau metode yang dirumuskan harus mampu mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik, membuat para peserta didik terlatih belajar secara mandiri, mengefektifkan proses belajar peserta didik dan mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang.

Proses belajar-mengajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan para peserta didik dalam memahami materi-materi yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik dapat menyelesaikan soal-soal latihan dengan baik, sehingga unsur yang kedua tersebut juga (media belajar) berperan besar terhadap proses belajar-mengajar. Selain itu, seiring dengan perkembangan serta kemajuan sains dan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan pun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Oleh karena itu, pendidikan bahasa adalah masalah yang menarik untuk terus dikaji dan terus dikembangkan. Keberhasilan pendidikan yang ada di lembaga pendidikan tinggi sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling penting/paling menentukan keberhasilan adalah pendidik (dosen), karena pendidik harus dapat membangkitkan minat menyampaikan materi-materi yang lebih menarik.

Namun faktanya ada proses pembelajaran khususnya bidang studi bahasa asing (bahasa Arab dan Inggris) pada umumnya jarang menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran yang demikian akan membuat peserta didik (mahasiswa) menjadi jenuh, berakibat motivasi belajar kurang dan rendahnya prestasi belajar.

Sudjana Nana (2000: 7) mengatakan kedudukan media pembelajaran itu sendiri terdapat dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi pendidik-peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran

adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan pendidik.

Menurut Arsyad Azhar (2002:54), pembelajaran bahasa asing dengan menggunakan komputer dapat merangsang peserta didik (mahasiswa) untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realitis. Komputer juga dapat mengakomodasikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan komputer dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik sehingga kekeliruan dapat segera diperbaiki.

Banyak cara yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif melalui simulasi komputer, salah satunya adalah dengan penggunaan program *Macromedia Flash 8*. Program ini dimungkinkan supaya peserta didik lebih kreatif dalam mengikuti pelajaran bahasa Asing. Selain itu peserta didik tidak jenuh dengan menampilkan animasi-animasi dalam bentuk gambar bergerak dan juga animasi suara yang bervariasi. Peserta didik dapat memanipulasi dan menganalisis data yang ditampilkan pada layar monitor komputer.

Dari pengamatan hasil studi pendahuluan dan wawancara dengan peserta didik mata kuliah bahasa Arab dan bahasa Inggris bahwa pelaksanaan pembelajaran di IAIN Lhokseumawe selama ini masih menggunakan metode ceramah. Dimana peserta didik cenderung masih pasif dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu peserta didik masih kebingungan dalam pengucapan kata-kata/mufradat kedalam kalimat bahasa Arab dan bahasa Inggris. Dilihat dari sarana pembelajaran bahasa Arab yang ada di IAIN Lhokseumawe sebenarnya cukup memadai untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab.

IAIN Lhokseumawe saat ini sudah dilengkapi berbagai fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Asing, salah satunya yaitu laboratorium computer. Pada saat ini IAIN Lhokseumawe sendiri sedang mengembangkan pembelajaran menggunakan informasi teknologi atau juga dengan program multimedia untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar. Selain itu sering mengikuti berbagai lomba multimedia pembelajaran tingkat PTKIN yang diadakan oleh

pemerintah daerah maupun nasional (pusat). Dalam kenyataannya di lapangan sarana laboratorium computer IAIN Lhokseumawe tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Asing. Melihat kenyataan tersebut maka peserta didik dituntut untuk mengembangkan satu model pembelajaran bahasa Asing yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran bahasa Asing. Salah satu model pembelajaran peserta didik aktif dengan metode simulasi komputer berbasis *Macromedia Flash 8*.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka hal tersebut menarik untuk diteliti guna mengetahui langkah pembelajaran bahasa Asing yang afektif dalam pembelajaran konstruktivis tipe simulasi komputer berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran bahasa Asing.

B. Batasan Masalah

Permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada terbatasnya kemampuan peserta didik untuk membuat media pembelajaran interaktif, belum adanya media pembelajaran bahasa Asing berbasis komputer, dan sistem pembelajaran bahasa Asing yang masih menggunakan model ekspositori dirubah menjadi pembelajaran yang menggunakan multimedia komputer.

Karena luasnya cakupan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran bahasa Asing berbasis komputer yang berkualitas untuk IAIN Lhokseumawe yang sesuai dengan standar kompetensi yang ingin dicapai oleh perguruan tinggi tersebut. Media pembelajaran mencakup materi seperti yang telah ditetapkan dari kurikulum dan tertulis dalam silabus.

C. Rumusan Masalah

Bertolak dari pembatasan masalah tersebut, penelitian ini bermaksud menerapkan proses pembelajaran melalui *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran bahasa Asing di IAIN Lhokseumawe.

Masalah utama yang hendak diungkap dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa asing berbasis *Macromedia Flash 8*?

2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran bahasa Asing berbasis *Macromedia Flash 8* pada peserta didik IAIN Lhokseumawe?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa asing berbasis *Macromedia Flash 8*.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran bahasa Asing berbasis *Macromedia Flash 8* pada peserta didik IAIN Lhokseumawe.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Peserta didik, yaitu:
 - a. Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari bahasa Asing
 - b. Membuat pembelajaran bahasa Asing lebih menarik dan terasa mudah.
 - c. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam penguasaan komputer dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Pendidik:
 - a. Dapat menggunakan model pembelajaran ini untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas tugasnya.
 - b. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam menyusun media pembelajaran berbasis komputer.
 - c. Meningkatkan keterampilan penguasaan komputer.
 - d. Dapat menempatkan peran pendidik sebagai fasilitator yang melibatkan peran peserta didik secara mandiri.
 - e. Dapat memberikan bantuan dan bimbingan yang tepat sasaran kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.
3. Lembaga, yaitu:

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan di IAIN Lhokseumawe sehingga dapat berkompetisi secara positif dengan PTAKIN di lingkungan atau daerahnya.
 - b. Meningkatkan efektifitas pembelajaran di IAIN Lhokseumawe.
 - c. Meningkatkan prestasi belajar lembaga melalui prestasi belajar peserta didiknya
 - d. Memberikan persepsi yang baik di masyarakat sekitarnya bahwa IAIN Lhokseumawe adalah lembaga yang selalu berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi demi memajukan kualitas lembaga dan kualitas peserta didiknya.
4. Peneliti:
- Untuk menghasilkan model pengembangan media pembelajaran secara interaktif yang berkualitas guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.
5. Bagi penentu kebijakan pendidikan:
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk salah satu contoh pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Asing.

F. Telaah Pustaka

Setelah melakukan tinjauan pustaka, peneliti menemukan beberapa tulisan yang terkait dengan tema yang peneliti angkat. Di antaranya adalah:

Pertama, Tesis Rini Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul: “Pembuatan Modul Pembelajaran bahasa Arab Berbasis Compact Disc (CD) Untuk Madrasah Tsanawiyah”. Penulis dalam tesis ini mengungkapkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pembuatan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk modul pembelajaran bahasa Arab berbasis CD sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Modul ini dibuat dalam bentuk multimedia.

Kedua, Tesis Zainal Muttaqin Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul: “Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Arab Untuk Madrasah Aliyah Kelas X Semester Ganjil”. Penulis dalam tesis ini mengungkapkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosuder pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang

dikemas dalam bentuk CD. Dalam tesis ini menjelaskan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari semakin meningkatnya presentase aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.

Ketiga, skripsi Nurhayati Nufus Jurusan Fisika-Tadris Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul: “Rancangan Bangunan Bahan Ajar Fisika Pokok Bahasan Tata Surya Menggunakan Program *Macromedia Flash MX*”. Penulis dalam skripsi ini mengungkapkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian ang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran fisika dan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep fisika dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa pemanfaatan program *Macomedia Flash* dalam proses pembelajaran fisika dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep fisika.

Dengan demikian penelitian yang dilakukan oleh peneliti mempunyai perbedaan dengan penelitian diatas, baik dari segi mata pelajarannya, lokasi, fokus penelitian maupun subjek dari penelitian. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah lebih memfokuskan pada pengembangan Multimedia pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* dalam di IAIN Lhokseumawe pada mata kuliah bahasa Arab dan bahasa Inggris.

BAB II

KERANGKA TEORISTIK

A. Pembelajaran Bahasa Asing

Oemar, Hamalik (2001:58-65) mengatakan secara garis besarnya pembelajaran dapat juga disebut dengan proses belajar-mengajar. Dalam pembelajaran, khususnya bahasa Asing terdapat beberapa teori, diantaranya:

- a. Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.
- b. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar peserta didik.
- c. Pembelajaran merupakan suatu proses membantu peserta didik untuk menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dengan demikian kegiatan belajar-mengajar dapat diartikan suatu proses, dimana yang dimaksud dengan proses dalam belajar-mengajar adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Uzer Usman proses belajar-mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dalam kegiatan tersebut pendidik dan peserta didik terlibat langsung secara aktif.

Moh. Uzer. Ustman (2003:4), Proses belajar-mengajar akan lebih bermakna dan berdaya guna bila pendidik memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Saling mempercayai antara pendidik dan peserta didik.
- b. Memperhatikan kebutuhan individu peserta didik, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan rohaninya.

Untuk melaksanakan prinsip-prinsip tersebut terdapat beberapa cara, antara lain:

- a. Menciptakan suasana belajar yang merangsang aktivitas belajar peserta didik.
- b. Mengoptimalkan hasil belajar.
- c. Memberi contoh yang baik.

- d. Menjelaskan tujuan belajar secara nyata.
- e. Menginformasikan hasil-hasil yang dicapai peserta didik, dan
- f. Memberikan penghargaan atas prestasi yang telah dicapai.

Dalam pembelajaran bahasa Asing, seorang pendidik hendaknya memperhatikan keadaan peserta didik, dengan artian bahwa pendidik dalam pembelajaran bukan hanya mentransfer sebuah ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya, akan tetapi bagaimana seorang pendidik itu dapat membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran bahasa Asing. Sehingga peserta didik tersebut menjadi mudah dalam mengikuti pelajaran bahasa Asing, walaupun akhirnya peserta didik tersebut memang sulit untuk dibimbing karena daya tangkapnya yang berada dibawah standar, namun setidaknya seorang pendidik mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan dengan demikian peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap pelajaran bahasa Asing dan pembelajaran bahasa Asing akan lebih bermakna.

1. Media Pembelajaran

Tujuan dari proses belajar-mengajar dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh berbagai faktor, antara lain media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisien proses dan mutu hasil belajar-mengajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun pada penelitian ini membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena media dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Arsyad. Azhar (2002:79), salah satu media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan/informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon peserta didik sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa

berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disampaikan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan medianya yang efektif guna memenuhi terjadinya pembelajaran.

2. Media Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang beebeda-beda dalam bidang pendidikan dan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). CMI pada bidang pembelajaran/instruksional digunakan sebagai alat untuk membantu para pengajar mengerjakan fungsi administrasi, seperti: mencatat nilai, menyimpan catatan pribadi, serta membuat ringkasan mengenai prestasi dan motivasi peserta didik. Adapun peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, meliputi: penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Komputer Assisted Instruction (CAI). Secara luas, CAI merupakan penggunaan komputer secara langsung oleh peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberika latihan-latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Komputer dapat juga digunakan untuk mengontrol media lain, memberikan peserta didik bahan referensi yang diperlukan, bantuan penampilan, dan mensimulasikan fasilitas lingkungan dan laboratorium. Anderson, Ronald H (2005:196-198), keberhasilan penggunaan komputer dalam pengajaran amat tergantung pada berbagai faktor, yaitu proses kognitif dan motivasi dalam belajar.

a. Interaktivitas.

Untuk memenuhi keperluan interaktivitas dalam proses pembelajaran, maka dalam merancang program CAI sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal, seperti:

- 1) Program pembelajaran dengan bantuan komputer tersebut harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antar peserta didik.

- 2) Keaktifan peserta didik; program pembelajaran tersebut harus memberikan kegiatan pembelajaran yang sifatnya menantang, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 3) Program pembelajaran tersebut harus dapat memberikan beberapa macam kegiatan, sehingga dapat melatih ketrampilan yang akan dikuasai oleh peserta didik.
- 4) Adanya motivasi dan *feedback*.

Program pembelajaran harus dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dan adanya *feedback*, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari materi yang akan disampaikan.

Semua media dalam kegiatan pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan komputer sebagai media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Bekerja dengan komputer sebagai suatu yang baru bagi peserta didik, menimbulkan motivasi bagi mereka untuk lebih menekuni materi yang disajikan.
- b. Dengan adanya warna dan music dapat memberikan gambaran real, serta merangsang untuk mengadakan latihan-latihan kerja, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya.
- c. Kecepatannya dalam hal menanggapi respon peserta didik, justru merupakan sesuatu yang mengandung nilai-nilai penguatan (*reinforcement*).
- d. Kemampuannya untuk mengingat secara cepat dan tepat, memungkinkan perlakuan/pekerjaan peserta didik yang lalu dapat dicatat dengan baik, dan dapat digunakan untuk merencanakan langkah-langkah selanjutnya.
- e. Komputer dapat diibaratkan seperti manusia dengan pribadi yang sabar, sehingga dalam hal menggunakannya nampak suatu suasana tenang, aman, positif dan tepat guna.
- f. Kemampuan komputer dalam hal menyimpan dokumen secara aman, memungkinkan pengajaran individual dapat dijalankan dengan baik. Bagi

pendidik, persiapan-persiapan dapat diadakan dengan baik untuk semua (khususnya bagi peserta yang berbakat), dan kemajuan mereka selalu dapat dimonitor.

- g. Jangkauan kontrol pendidik menjadi luas dan banyak informasi dapat diperoleh, membantu pendidik mengadakan kontrol yang lebih ketat dan baik, tertuju pada bagian-bagian yang secara langsung merupakan kesulitan bagi peserta didik.

Kekurangan komputer sebagai media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Walaupun terdapat golongan/pengurangan harga secara dramatis dalam pembelian dan pengoperasiannya, kegiatan pembelajaran dengan komputer relatif lebih mahal dari pada media lain. Penggunaan komputer memerlukan pemikiran yang matang sebelum menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran, ditinjau dari segi biaya serta kegunaannya. Pemeliharaannya pun merupakan masalah yang perlu difikirkan.
- b. Merancang dan memproduksi program untuk kepentingan kegiatan pembelajaran dengan komputer mempunyai konsekuensi biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit.
- c. Sering ada masalah-masalah yang tumpang tindih. Sering perangkat lunak (software) yang disiapkan untuk digunakan pada satu komputer tidak cocok/sesuai untuk digunakan pada komputer yang lain.

B. Macromedia Flash Professional 8

Anonim, Mahir (2007:3) Pada penelitian ini software yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi professional.

Beberapa keunggulan dari program *Macromedia Flash Professional 8* dibanding program lain yang sejenis antara lain sebagai berikut:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam
- c. Dapat membuat perubahan animasi satu bentuk ke bentuk lain.

- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah, .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- f. Dapat memolah dan membuat animasi dari objek Bitmap
- g. Flash program animasi berbasis vector.

Berikut beberapa elemen-elemen dalam *Macromedia Flash Professional 8* yang akan sering dijumpai pada saat pembuatan sebuah animasi:

- a. *Tool Box*; bagian yang berisi peranti untuk membuat objek seni, pewarnaan objek, dan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan lembar kerja atau stage (zoom).
- b. *Time Line* berisi *Layer*, *Frame*, *Blank Keyframe*, dan *Keyframe* untuk mengatur pembuatan animasi.
- c. *Stage*; layar yang digunakan untuk menyusun objek gambar, teks, animasi, dan lain-lain.
- d. *Properties Inspector*, bagian yang dapat mengatur properties dan tampilan dari objek terpilih.
- e. *Layer*, bagian yang digunakan untuk mengatur susunan dari objek yang tampak di stage.
- f. *Action*, bagian yang dapat menuliskan perintah Actionscript untuk membuat sebuah animasi interaktif.
- g. *Component*, bagian yang menyediakan komponen-komponen yang sudah diatur parameternya oleh program Flash sehingga tinggal menggunakan komponen tersebut dalam Stage.
- h. *Frame* suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pergerakan animasi.
- i. *Color Mixer*, bagian yang digunakan untuk memolah warna pada sebuah objek terpilih.
- j. *Library*, bagian untuk menampung simbol yang pernah dibuat di dalam stage.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dari uraian diatas dapat disusun hipotesis tindakan yaitu:..Dalam penelitian pengembangan ini peneliti berasumsi sebagai ; Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat mendorong dan memotivasi peserta didik mempelajari bahasa Asing

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer berupa media pembelajaran interaktif. Penelitian ini lebih berorientasi pada produk, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia yang dinamis mata kuliah bahasa Arab dan bahasa Inggris di IAIN Lhokseumawe. Ada berbagai macam model-model pengembangan, dalam penelitian ini peneliti mengacu pada model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trolip.

Menurut Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trolip, prosedur penelitian pengembangan terdiri dari:

1. Perencanaan

- a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup batasan yang diambil dari silabus dan SAP mata kuliah Bahasa Arab dan bahasa Inggris di IAIN Lhokseumawe.
- b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik dengan melakukan prasurvey.
- c. Membuat dokumen perencanaan mengenai materi dan hal-hal lain yang diperlukan untuk membuat produk, dll.
- d. Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber informasi, misalnya: sumber dari buku, internet.
- e. Melakukan brainstorming yaitu melakukan diskusi dengan pendidik mata kuliah bahasa Asing, native speaker dan teman sejawat.

2. Desain

- a. Melakukan analisis konsep multimedia pembelajaran bahasa asing dan tugas yang berkaitan dengan materi bahasa asing.
- b. Membuat flowcharts dari multimedia pembelajaran bahasa asing dan mempersiapkan storyboard dari produk multimedia pembelajaran bahasa asing.
- c. Menyiapkan materi-materi yang diperlukan

3. Pengembangan

- a. Menyiapkan keseluruhan teks materi yang akan dimasukkan dalam produk
- b. Menggabungkan bagian-bagian dan memadukan berbagai bahan yang telah terkumpul
- c. Menyiapkan materi-materi pendukung
- d. Memproduksi produk
- e. Evaluasi
 - 1) Melakukan uji alpha, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bahasa Arab dan bahasa Inggris. Hasil uji alpha digunakan sebagai dasar revisi pertama.
 - 2) Melakukan uji beta, yaitu melakukan ujicoba produk. Produk diujikan kepada peserta didik IAIN Lhokseumawe yang potensial untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk yang dibuat. Hasil uji beta digunakan sebagai dasar revisi akhir. Setelah revisi akhir dilakukan, selanjutnya produk final software pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris dibuat dalam bentuk pembelajaran interaktif.
 - 3) Melakukan evaluasi sumatif dengan mengadakan tes pada kelas dengan pembelajaran menggunakan media cetak dan kelas menggunakan media berbasis komputer dan membandingkan hasilnya untuk mengukur efektivitas pembelajaran.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas diperlukan pula instrument yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen wawancara dan tes bahasa Arab dan bahasa Inggris. Instrument bertujuan untuk menilai produk yang telah dibuat baik dari segi isi, desain layout, text kejelasan isi dan juga kombinasi untuk menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat belajar menggunakan berbagai sumber belajar antara lain sebagai alternatif dapat menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dan bahasa Inggris. Tes bahasa Arab dan bahasa Inggris bertujuan untuk mengetahui

seberapa jauh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

a. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Lembar validasi media pembelajaran

Lembar validasi media yang disusun meliputi dua jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen penelitian yang dibuat berdasarkan lembaran validasi media pembelajaran, yaitu (1) lembaran validasi untuk ahli materi, (2) lembaran validasi untuk ahli media. Lembaran jenis pertama dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran dan diisi oleh seseorang ahli media dalam bidang materi yang sedang dikembangkan. Lembaran validasi yang kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan tersebut, yaitu dalam bidang multimedia.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dari para peserta didik yang berhubungan dengan, kritik dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

b. Tes Prestasi Belajar

Suharsimi Arikunto (2006:150) tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang demikian oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis dan tes lisan untuk mengetahui kompetensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

C. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Hasil Validasi Instrument

Teknik analisis data untuk melihat hasil validasi data dalam penelitian ini menggunakan statistik dekskriptif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5. Analisis data yang dilakukan sebagai berikut;

1) Menghitung rerata dengan rumus

Rerata = jumlah skor keseluruhan/jumlah item indikator

Kriteria pengelompokkan rerata menggunakan kriteria sebagai berikut;

Rerata Skor	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

2) Menghitung presentase, adapun rumus yang digunakan sebagai berikut;

Presentase = Jumlah skor / skor total

Internal %	Kategori
0-20%	Sangat Rendah
20-40%	Rendah
40-60%	Sedang
60-80%	Tinggi
80-100%	Sangat Tinggi

2. Teknik Analisis Wawancara

- a. Kondensasi Data
- b. Penyajian Data
- c. Penarikan Kesimpulan/verifikasi

3. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Kegiatan untuk memanfaatkan data sehingga dapat diperoleh suatu kebenaran atau ketidakbenaran dari suatu hipotesa.

Rumus yang digunakan ;

Keterangan ;

P = angka presentase minat belajar mahasiswa

F = frekuensi minat belajar mahasiswa

N = jumlah skor maksimum

Untuk melihat rata-rata tinggi rendahnya presentase minat belajar mahasiswa menggunakan pedoman menurut ridwan (2004:94) dengan kreteria sebagai;

Kreteria Interpestasi

Interval (%)	Kategori
0-20%	Sangat Rendah
20-40%	Rendah
40-60%	Sedang
60-80%	Tinggi
80-100%	Sangat

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk tercapainya suatu media pembelajaran yang berinteraktif yaitu media berbasis macromedia flash dengan kajian pembelajaran bahasa asing (bahasa Arab dan Inggris) bagi mahasiswa IAIN Lhokseumawe. Sebelum media pembelajaran bahasa Asing ini dikembangkan dan digunakan, maka media ini sudah ada pernyataan akan kelayakannya untuk digunakan, hal ini berdasarkan data validasi oleh ahli media, ahli materi dan hasil ujicoba oleh dosen bahasa Arab dan Inggris serta didukung oleh tanggapan mahasiswa.

Adapun penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah dengan mengacu pada model pengembangan borg dan Gall, dimana penelitian ini dibatasi pada beberapa tahapan saja. Tahapan-tahapannya yaitu; a) tahapan pengumpulan informasi, b) tahapan perencanaan, c) tahapan pengembangan produk, d) tahapan data validasi dan ujicoba. Berikut ini penjelasan tahapan yang peneliti jelaskan dalam pengembangan produk tersebut.

a. Tahapan pengumpulan informasi dalam materi pembelajaran

Tahapan ini didahului dengan tindakan yaitu dengan tinjauan standar isi. Tinjauan standar isi yang dimaksud adalah dengan cara melakukan pembuatan pemetaan standar kompetensi. Adapun hasil dari pemetaan tersebut dapat dilihat pada lampiran 2. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan maka diperoleh materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran bahasa Asing berbasis *macromedia flash 8* yaitu ada 12 materi yang menjadi standar daripada materi yang akan dimuat didalam media tersebut. Setelah materi tersebut ditentukan dalam pembelajaran maka langkah selanjutnya yaitu melakukan studi pustaka guna untuk mengumpulkan materi tentang pembelajaran bahasa Asing bagi mahasiswa IAIN Lhokseumawe.

b. Tahap perencanaan dalam materi pembelajaran

Tahapan kedua ini terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrument penelitian yang menjadi criteria dari penilaian media pembelajaran nantinya. Kisi-kisi instrument yang telah selesai dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi instrument penelitian. Instrument penelitian nantinya dalam bentuk lembar validasi, lembar observasi dan didukung dengan pedoman wawancara juga. Adapun lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8, hal ini berdasarkan dari penilaian dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Tugasnya ahli materi yaitu memberikan penilaian dari aspek materi yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran bahasa asing berbasis macromedia flash 8, baik dari segi kebahasaan maupun artikulasinya, sedangkan ahli media memberikan penilaian berdasarkan aspek pemogramnya serta tampilan yang terdapat didalam media tersebut. Lembar observasi dan pedoman wawancara nantinya akan digunakan sebagai bentuk tanggapan dan respon dari dosen serta mahasiswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia didalam proses belajar mengajar, sedangkan validasi instrumentnya digunakan oleh dosen yang membimbing pada materi tersebut.

c. Tahap pengembangan

Pada tahapan pengembangan ini dilakukannya pembuatan produk media pembelajaran interaktif macromedia flash 8. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu; a) membuat story board, dengan tujuan mempermudah pembuat dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahapan pengembangan produk akan selanjutnya, supaya bagian-bagian yang akan dimasukan pada media pembelajaran dapat tersistematis seperti yang diharapkan. Pembuatan story board yaitu dengan cara membuat kerangka berpikir terlebih dahulu, setelah itu apa yang telah dikonsepskan lalu digambarkan ulang dengan bantuan computer. Selanjutnya story board dijadikan acuan untuk pembuatan layout. Layout yang dibuat dengan memperhatikan bagian warna dan komposisi dalam media pembelajaran; b) selanjutnya layout yang telah dibuat, diisi dengan materi yang telah ditentukan kedalam dua bahasa asing yaitu (bahasa Arab dan bahasa Inggris). Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif yang berhubungan dengan pengembangan karakter mahasiswa nantinya. c) setelah bagian materi tersebut di

tuliskan, lalu media diberikan gambar. Selain itu media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dari media pembelajaran tersebut.

d. Tahapan validasi dan ujicoba media pembelajaran

Tahapan selanjutnya yang dilakukan agar media pembelajaran interaktif ini layak digunakan adalah maka media pembelajaran tersebut harus berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi media pembelajaran interaktif ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu; a) ahli materi, tugasnya yaitu dalam bidang materi yang terdapat dalam media pembelajaran, b) ahli media tugasnya yaitu dalam bidang media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, sedangkan data hasil dari validasi ahli media. Produk yang telah divalidasi tersebut selanjutnya direvisi sesuai masukan dan saran yang telah dikoreksi saat proses validasi.

Setelah media pembelajaran tersebut selesai direvisi, maka dilakukan tahapan ujicoba penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 di kelas, hal ini dilakukan untuk mengetahui respon dosen serta mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan ujicoba dilaksanakan pada mahasiswa IAIN Lhokseumawe. Adapun ujicoba yang dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran di kelas oleh dosen bahasa Arab dan bahasa Inggris. Selama penggunaan media pembelajaran tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Setelah media tersebut digunakan maka peneliti mewawancarai mahasiswa untuk diminta tanggapan dan masukannya mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris melalui macromedia flash 8 yang telah diujicoba lalu direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari dosen dan mahasiswa. Hasil evaluasi terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu produk media pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris melalui *Macromedia Flash 8* bagi mahasiswa IAIN Lhokseumawe.

2. Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

a. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Sebelum peneliti melakukan ujicoba, media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang telah dikembangkan, maka materi pembelajaran tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi,. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe yang memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan kualifikasi materi yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dilakukan guna bertujuan untuk mendapatkan informasi terbaru dan tersruktur, agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan berkuantitas dari segi aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Adapun skor maksimal dari masing-masing pernyataan yang dikemukakan dalam lembar validasi yaitu dengan skala 5 sedangkan skor minimalnya dengan skala 1.

Hasil Validasi Ahli Materi I Bahasa Arab Ustad Drs. Abbas, MA

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan silabus	5
2		Materi yang diberikan sesuai dengan Standar Kompetensi	5
3		Kebenaran konsep	5
4		Kemutakhiran materi yang disajikan	5
5		Materi disajikan dengan urut dan sistematis	4
6		Kejelasan uraian materi	4
7		Kemudahan memahami materi	5
8		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4
9	Pembelajaran	Pemberian motivasi	4
10		Ketersediaan rangkuman materi	4
11		Kesesuaian indikator dengan KL	4
12		Latihan dan evaluasi materi	4
13		Kejelasan petunjuk dan penggunaan latihan dan evaluasi akhir	3
14		Respon terhadap jawaban pertanyaan	4
15		Cakupan materi dalam latihan dan evaluasi akhir	4
16		Kesesuaian desain gambar didalam pembelajaran	3
17	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir mahasiswa	4
18		Kejelasan penggunaan bahasa	4
19		Ketetapan istilah yang digunakan s	4
20		Ketetapan kaidah dan tata bahasa	4
21		Bahasa yang digunakan membangkitkan keigintahuan mahasiswa	4
Jumlah			87
Presentase			83%
Rerata Skor			4.14

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 87 dengan persentase 83%, dan rerata skor sebesar 4,14 dengan kategori “baik”.

Hasil Validasi Ahli Materi II Bahasa Arab Ustad Zulkarnaini, M. Ed

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan silabus	5
2		Materi yang diberikan sesuai dengan Standar Kompetensi	5
3		Kebenaran konsep	5
4		Kemutakhiran materi yang disajikan	5
5		Materi disajikan dengan urut dan sistematis	5
6		Kejelasan uraian materi	5
7		Kemudahan memahami materi	5
8		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	5
9	Pembelajaran	Pemberian motivasi	5
10		Ketersediaan rangkuman materi	4
11		Kesesuaian indikator dengan KL	4
12		Latihan dan evaluasi materi	4
13		Kejelasan petunjuk dan penggunaan latihan dan evaluasi akhir	3
14		Respon terhadap jawaban pertanyaan	4
15		Cakupan materi dalam latihan dan evaluasi akhir	4
16		Kesesuaian desain gambar didalam pembelajaran	3
17	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir mahasiswa	4
18		Kejelasan penggunaan bahasa	4
19		Ketetapan istilah yang digunakan	4
20		Ketetapan kaidah dan tata bahasa	5
21		Bahasa yang digunakan membangkitkan keigintahuan mahasiswa	4
Jumlah			92
Presentase			87%
Rerata Skor			4.38

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 94 dengan persentase 87%, dan rerata skor sebesar 4,38 dengan kategori “sangat baik”.

Hasil Validasi Ahli Materi I Bahasa Inggris Ibu Nuraini, M. Tesol

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan silabus	5
2		Materi yang diberikan sesuai dengan Standar Kompetensi	5
3		Kebenaran konsep	5
4		Kemutakhiran materi yang disajikan	5
5		Materi disajikan dengan urut dan sistematis	5
6		Kejelasan uraian materi	5
7		Kemudahan memahami materi	5
8		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4
10	Pembelajaran	Pemberian motivasi	4
11		Ketersediaan rangkuman materi	4
12		Kesesuaian indikator dengan KL	3
13		Latihan dan evaluasi materi	3
14		Kejelasan petunjuk dan penggunaan latihan dan evaluasi akhir	4
15		Respon terhadap jawaban pertanyaan	4
16		Cakupan materi dalam latihan dan evaluasi akhir	4
17	Kesesuaian desain gambar didalam pembelajaran	2	
18	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir mahasiswa	4
19		Kejelasan penggunaan bahasa	4
20		Ketetapan istilah yang digunakan	5
21		Ketetapan kaidah dan tata bahasa	3
22		Bahasa yang digunakan membangkitkan keigintahuan mahasiswa	5
Jumlah			88
Presentase			84%
Rerata Skor			4.19

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 88 dengan persentase 84%, dan rerata skor sebesar 4,19 dengan kategori “baik”.

Hasil Validasi Ahli Materi II Bahasa Inggris Ibu Bungsu, M. Pd

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan silabus	4
2		Materi yang diberikan sesuai dengan Standar Kompetensi	4
3		Kebenaran konsep	4
4		Kemutakhiran materi yang disajikan	5
5		Materi disajikan dengan urut dan sistematis	4
6		Kejelasan uraian materi	4
7		Kemudahan memahami materi	5
8		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4
10	Pembelajaran	Pemberian motivasi	4
11		Ketersediaan rangkuman materi	4
12		Kesesuaian indikator dengan KL	3
13		Latihan dan evaluasi materi	4
14		Kejelasan petunjuk dan penggunaan latihan dan evaluasi akhir	3
15		Respon terhadap jawaban pertanyaan	4
16		Cakupan materi dalam latihan dan evaluasi akhir	4
17	Kesesuaian desain gambar didalam pembelajaran	4	
18	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir mahasiswa	4
19		Kejelasan penggunaan bahasa	4
20		Ketetapan istilah yang digunakan s	4
21		Ketetapan kaidah dan tata bahasa	3
22		Bahasa yang digunakan membangkitkan keigintahuan mahasiswa	4
Jumlah			83
Presentase			79%
Rerata Skor			3.95

Hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 83 dengan persentase 79%, dan rerata skor sebesar 3,95 dengan kategori “baik”.

b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Sebelum peneliti melakukan ujicoba produk, media pembelajaran tersebut juga divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe yang memiliki latar belakang kualifikasi pendidikan dalam bidang media pembelajaran dan hal ini sesuai dengan media yang sedang dikembangkan. Validasi oleh ahli media dilakukan bertujuan untuk menggali informasi terbaru seputaran media yang dikembangkan, karena tujuan dari pengembangan media tersebut ingin melahirkan produk yang berkualitas dan berkuantitas secara pemograman dan tampilan luar dan dalamnya media tersebut. Adapun skor maksimal dari masing-masing pernyataan pada lembar validasi yaitu dengan skala 5 sedangkan skor minimalnya yaitu skala 1.

Hasil Validasi Ahli Media Tahap I Ibu Dwi Dinda Sari, M. Pd

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Ketertarikan menu	3
2		Kejelasan petunjuk penggunaan	3
3		Dapat membangkitkan motivasi siswa	4
4	Tampilan	Ketepatan ukuran huruf	4
5		Ketepatan jenis huruf	3
6		Variasi huruf	4
7		Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)	3
8		Teks mudah dibaca	3
9		Kemudahan mencari tombol navigasi	3
10		Konsisten penempatan tombol navigasi	4
11		Ketetapan pemilihan warna <i>background</i>	3
12		Keserasian pemilihan warna <i>background</i> dengan teks dan gambar	3
13		Komposisi <i>layout</i>	4
14		Konsistensi penyajian antar halaman	3
Jumlah			47
Presentase			67%
Retata Skor			3.35

Validasi Ahli Media Tahap II Ibu Dwi Dinda Sari, M. Pd

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Ketertarikan menu	5
2		Kejelasan petunjuk penggunaan	4
3		Dapat membangkitkan motivasi mahasiswa	5
4	Tampilan	Ketepatan ukuran huruf	5
5		Ketepatan jenis huruf	5
6		Variasi huruf	5
7		Penggunaan jarak (baris, spasi, alinea)	5
8		Teks mudah dibaca	5
9		Kemudahan mencari tombol navigasi	4
10		Konsisten penempatan tombol navigasi	5
11		Ketetapan pemilihan warna <i>background</i>	5
12		Keserasian pemilihan warna <i>background</i> dengan teks dan gambar	5
13		Komposisi <i>layout</i>	4
14		Konsistensi penyajian antar halaman	4
Jumlah			63
Presentase			90%
Retata Skor			4.5

Hasil yang didapat dari validasi media pada tahapan I yaitu dengan jumlah skor sebesar 47 dengan presentase 67%. Dan rerata skor yang didapat yaitu 3,35 dengan kategori “cukup”. Pada tahapan validasi ahli media tahapan kedua menunjukkan hasil jumlah skor yaitu sebesar 63 dengan presentase 90%, dan rerata yang dihasilkan yaitu sebesar 4.5 dengan kategori “baik”. Adapun hasil validasi tersebut bisa dikatakan berhasil dan baik dilihat berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan dan hasil tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan pada materi bahasa Arab dan bahasa Inggris dikatakan berhasil sesuai dengan apa yang di hipotesiskan, dan hal ini dapat dilihat pada rerata skor yang mengalami kenaikan secara signifikan.

3. Hasil Revisi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media, sebelum media pembelajaran tersebut diujicobakan. Adapun hasil validasi oleh ahli materi dan media terdapat beberapa item yang harus direvisi atau diperbaiki. Berikut penjelasan proses perbaikan tersebut;

a. Revisi tahap I

Revisi pertama dilakukan mengacu pada saran, komentar, dan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Adapun revisi yang dilakukan dalam revisi pertama ini adalah:

1) Saran ahli materi

Untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan, ahli materi memberikan beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dalam media pembelajaran. Berikut revisi yang dilakukan sesuai saran ahli materi:

a) Mengganti Tulisan

1) Tulisan yang digunakan dalam media tersebut kurang jelas karena tulisannya terhalang oleh warna backgroundnya, selain itu tampilan depan yang berbentuk joglo kurang memperlihatkan kemewahan daripada media tersebut, dimana membuat mata mahasiswa sakit ketika membaca teks Arab dan Inggrisnya. Tampilan tulisan sebelum dan sesudah direvisi.

b) Menggantikan Materi

Materi yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif digantikan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam keseharian mereka.

2) Saran ahli media

a) Menggantikan Tampilan

Halaman pengenalan pada tampilan awal media pembelajaran dihilangkan. Tampilan halaman pengenalan yang dihilangkan.

b) Mengganti tampilan halaman *home*

Pada halaman *home* menampilkan empat tombol pilihan halaman. Keempat tombol tersebut hanya dapat dijumpai pada halaman *home*. Menurut ahli media

penempatan keempat tombol tersebut kurang efektif, sehingga perlu direvisi. Revisi dilakukan dengan cara menempatkan keempat pilihan tombol tersebut di tiap halaman yang ada pada media pembelajaran. Selain itu juga dilakukan penambahan tombol pilihan materi.

c) Menghilangkan suara musik

Selain dilengkapi dengan gambar, media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan suara musik yang dapat didengarkan selama media pembelajaran digunakan. Menurut ahli media, ketersediaan suara musik justru dapat membuat pembelajaran menjadi tidak efektif karena dapat mengganggu guru saat menyampaikan materi.

d) Mengganti halaman profil dengan tulisan nama pengembang

Pada halaman *home* media pembelajaran terdapat tombol profil yang jika diklik akan masuk ke halaman profil, halaman profil memuat profil pengembang, dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi. Ketersediaan tombol profil tidak efektif sehingga perlu dihilangkan, sebagai gantinya terdapat tulisan nama pengembang pada halaman media pembelajaran.

b. Revisi Tahap II

Revisi tahapan II dilakukan mengacu pada saran, komentar, dan hasil observasi saat ujicoba produk dan wawancara pengguna. Adapun revisi yang dilakukan dalam revisi tahap II ini adalah: perbaikan secara bahasa dan tulisannya saja yang salah atau keliru.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini adalah merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dengan bahan ajar bahasa Arab dan bahasa Inggris. Ada beberapa masalah yang melatarbelakangi dari pengembangan media dalam penelitian ini. Masalah-masalah tersebut meliputi:

a. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi (komputer) di kampus IAIN Lhokseumawe pada bidang pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris,;

b. Kurangnya kemampuan dan kemauan dosen dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*;

c. Belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; dan d. belum banyak media dengan pembelajaran bahasa Arab dan Inggris di lembaga IAIN Lhokseumawe yang memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu kepada tahapan penelitian dan pengembangan yang diutarakan oleh Borg & Gall. Borg & Gall, menurut mereka ada sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan, namun pada penelitian dan pengembangan ini kesepuluh tahapan tersebut disederhanakan menjadi empat tahapan. Adapun faktor-faktor yang mendasari penyederhaan tersebut yaitu:

a. Keterbatasan Waktu

Seandainya penelitian ini dilakukan dengan sepuluh tahapan, maka peneliti akan memerlukan waktu dan proses yang relatif lama. Oleh karena itu, peneliti menyederhanakannya menjadi empat tahapan selesai dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

b. Keterbatasan biaya

Biaya yang relatif besar akan diperlukan jika penelitian ini dilakukan dalam sepuluh tahapan. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan tahapan penelitian ini bisa selesai dengan jumlah biaya yang relatif terjangkau.

c. Kesamaan tahapan

Berdasarkan kesepuluh tahap penelitian dan pengembangan model Borg & Gall, ada beberapa tahapan yang memiliki kesamaan tujuan. Kesamaan tersebut terlihat pada beberapa tahapan, seperti tahapan ujicoba lapangan awal, tahapan ujicoba lapangan, dan tahapan ujicoba pelaksanaan lapangan. Adanya kesamaan pada beberapa tahapan ujicoba tersebut, membuat peneliti menyederhanakan menjadi satu tahapan ujicoba yaitu setelah revisi tahapan I. Kesamaan tujuan juga terlihat pada tahapan revisi produk sehingga peneliti menyederhanakan menjadi dua tahapan revisi produk yaitu setelah produk divalidasi dan setelah ujicoba produk.

Pendapat Borg & Gall Borg & Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil termasuk membatasi langkah penelitian dalam penelitian ilmiah.

Keempat tahap penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Tahapan pengumpulan informasi;
- b. Tahapan perencanaan;
- c. Tahapan pengembangan
- d. Tahapan validasi dan ujicoba.

Tahapan pengumpulan informasi dilakukan tinjauan silabus, kompetensi dan studi pustaka. Setelah tahap pengumpulan informasi selesai, selanjutnya dilakukan tahap perencanaan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian dan pembuatan instrument penelitian. Kisi-kisi instrument penelitian dibuat dengan berpedoman pada criteria mengevaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess. Kriteria penilaian media menurut Walker dan Hess menjadi pedoman dalam pembuatan kisi-kisi instrumen lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Kisi-kisi instrument yang telah selesai dibuat selanjutnya menjadi pedoman dalam pembuatan instrumen penelitian.

Selanjutnya, tahapan pengembangan produk terdiri dari pembuatan *story board*, pembuatan *layout*, penulisan materi, dan penambahan tampilan. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.

Produk awal media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi sebanyak satu kali, hal ini disebabkan oleh rerata skor hasil validasi materi yang menunjukkan nilai yang tinggi termasuk kategori baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh rerata skor hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 3.35 yang termasuk kategori cukup sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Media pembelajaran interaktif selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli

media pada tahap II ini menunjukkan hasil rerata skor sebesar 4.7 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut yang dihasilkan, maka media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicoba.

Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Lhokseumawe, dimana manfaat penelitian ini nantinya untuk pengembangan bahan ajar bagi kalangan dosen Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Inggris nantinya. Alasan lainnya, penelitian ini dilakukan di IAIN Lhokseumawe yaitu, IAIN Lhokseumawe sudah memiliki fasilitas yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud adalah tersedianya LCD proyektor dan layar proyektor di setiap ruang kelas.

Ujicoba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran oleh dosen Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Inggris. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Dosen yang telah menggunakan media di dalam proses pembelajaran kemudian diwawancara untuk diminta masukan dan saran mengenai media yang dikembangkan. Dosen yang diwawancara berjumlah 4 orang (2 dosen bahasa Arab dan 2 dosen bahasa Inggris). Selain dilakukan wawancara terhadap dosen, juga dilakukan wawancara terhadap mahasiswa, adapun jumlah mahasiswa yang diwawancara berjumlah 15 mahasiswa.

Berdasarkan wawancara terhadap dosen dan mahasiswa, media pembelajaran kembali direvisi. Hasil revisi tahap II menghasilkan produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dengan materi bahasa Arab dan bahasa Inggris.

2. Hasil Validasi

Penghitungan rerata skor data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* untuk pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris bagi mahasiswa IAIN Lhokseumawe.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Terdapat 21 pernyataan dalam lembar validasi ahli materi. Ahli materi melakukan validasi sebanyak satu kali. Berdasarkan data dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh per-ahli materi

Ahli materi bahasa Arab I yaitu sebesar 87 dengan persentase 83%, dan rerata skor sebesar 4,14 dengan kategori “baik”. Ahli materi bahasa Arab II yaitu, sebesar 92 dengan persentase 87%, dan rerata skor sebesar 4.38 dengan kategori “baik”. Ahli materi bahasa Inggris I yaitu sebesar 88 dengan persentase 84%, dan rerata skor sebesar 4,19 dengan kategori “baik”. Ahli Materi bahasa Inggris II yaitu sebesar 83 dengan persentase 79%, dan rerata skor sebesar 3,95 dengan kategori “baik”. Berdasarkan penghitungan tersebut dapat dibuat konversi skor validasi ahli materi sebagai berikut:

Rerata Skor	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Data validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilakukan satu kali saja. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk melihat produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas yaitu dari segi materi pembelajaran dan kebahasaan yang dikembangkan.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Terdapat 14 pernyataan dalam lembar validasi ahli media. Berdasarkan data dapat diketahui hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 47 dengan persentase 67%, dan rerata skor sebesar 3,35 dengan kategori “cukup”. Pada validasi ahli media tahap II menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 63 dengan persentase 90%, dan rerata skor sebesar 4,5 dengan kategori “baik”.

Kategori	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Validasi media oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi oleh ahli media bertujuan agar produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemrograman dan tampilan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan layak untuk digunakan secara aspek pemrograman dan tampilan. Penilaian produk oleh ahli media berdasarkan rerata skor.

4. Hasil Ujicoba

Ujicoba yang dilakukan guna untuk mengetahui daripada kelayakan media interaktif berbasis *Macmomedial Flash 8* berdasarkan masukan dan minatnya mahasiswa, serta peneliti juga melihat respon dan minatnya mahasiswa IAIN Lhokseumawe. Adapun jumlah responden dikalangan mahasiswa sebanyak 10 mahasiswa. ujicoba tersebut dilaksanakan dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Hasil Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa. Wawancara dengan mahasiswa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan. Hasil wawancara dengan mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Tampilan gambar dalam media pembelajaran sudah jelas, namun untuk warna tulisannya yang Arab dan Inggrisnya masih perlu diubah, dikarenakan warna tulisannya kelihatan buram.
- 2) Materi disajikan dengan jelas, menarik, serta mudah dipahami karena penyajian materi dilengkapi dengan arti disetiap materinya.
- 3) Media interaktif berbasis *macromedia flash* disajikan materinya dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Media pembelajarannya juga menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami oleh mahasiswa.
- 4) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan. Penggunaan media ini juga dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa.
- 5) Mahasiswa merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dibandingkan dengan menggunakan buku teks yang dibagikan oleh dosen.
- 6) Mahasiswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Asing dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.
- 7) Mahasiswa merasa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* menjadi lebih bervariasi.

b. Hasil Belajar Mahasiswa

Uji coba produk dilaksanakan setelah dilakukan proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 270 menit, mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* 8 yaitu berjumlah 20 mahasiswa bahasa Arab dan 20 mahasiswa bahasa Inggris.

Proses pembelajaran menggunakan media komputer dilaksanakan pada tanggal 22 Juli, 02 Agustus dan 15 Agustus 2019. selama proses pembelajaran mahasiswa diminta untuk mempelajari materi secara keseluruhan, mengerjakan tes

yang ada disetiap materi untuk pemahaman dan mengerjakan evaluasi yang diberikan dalam program.

Dari data evaluasi yang diadakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Asing. Untuk mengetahui efektif dari media tersebut, dilakukan dengan cara pengujian terhadap media yaitu mahasiswa mengerjakan soal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari, adapun mahasiswa yang dikategori lulus dengan perolehan nilai minimal 75 atau (B-). Dan data hasil belajar mahasiswa seperti yang tercantum dibawah ini;

Nilai Hasil Belajar Bahasa Arab

No	Nama	Nilai	Ket
1	Agustina	80	Lulus
2	Nazariah	79	Lulus
3	Agussalim	81	Lulus
4	Isrok	78	Lulus
5	Tria Ramadhani	81	Lulus
6	Nur Linda	89	Lulus
7	Zulfina	78	Lulus
8	Bagus Setiawan	65	Tidak Lulus
9	Eka Safitri	79	Lulus
10	Rahayu Ramadhan	69	Tidak Lulus
11	Viranda Afrimulyanti	80	Lulus
12	Nurhawa	87	Lulus
13	Muhammad Rizki Candra	78	Lulus
14	Alfianti	62	Tidak Lulus
15	Dian Hariyanti	77	Lulus
16	Fitriani	60	Tidak Lulus
17	M. Dedi Kiswadi	79	Lulus
18	Khalisa	79	Lulus
19	Juprizal	86	Lulus
20	Maulana Ozi Saputra	79	Lulus

Jumlah Presentase lulusan pada materi bahasa Arab adalah 80%

Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris

No	Nama	Nilai	Ket
1	Erfina Aprilianty	90	Lulus
2	Nur akmal	90	Lulus
3	Tilatibah	70	Tidak Lulus
4	Rina Hastari	96	Lulus
5	Misna Ayu Wahdani	96	Lulus
6	Nova Mutia	91	Lulus
7	Husnul Mawaddah	95	Lulus
8	Nova Susanti	89	Lulus
9	Intan Wahyuni	81	Lulus
10	Devi Mailiza	94	Lulus
11	Musnaini	90	Lulus
12	Marzatillah	83	Lulus
13	Raudhatul Jannah	65	Tidak Lulus
14	Kussadalina	85	Lulus
15	Rahmayani	83	Tidak Lulus
16	Rizka Fajriana	90	Lulus
17	M.Syakir Mulki	77	Lulus
18	Rika Ramadhani	95	Lulus
19	Khairunnisak	85	Lulus
20	Auliza Mulianti	85	Lulus

Jumlah Presentase lulusan pada materi bahasa Inggris adalah 85%

BAB V

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris. Adapun tahapan yang peneliti lakukan didalam media pembelajaran ini adalah a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi dan ujicoba. Materi pada media pembelajaran terdiri materi bahasa Arab dan bahasa Inggris. Pada setiap materi mahasiswa akan diminta terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dilengkapi dengan soal latihan pada akhir pembelajaran untuk evaluasi.

Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat kita ketahui bahawasanya ahli materi bahasa Arab I yaitu sebesar 87 dengan persentase 83%, dan rerata skor sebesar 4,14 dengan kategori “baik”. Ahli materi bahasa Arab II yaitu, sebesar 92 dengan persentase 87%, dan rerata skor sebesar 4.38 dengan kategori “baik”. Ahli materi bahasa Inggris I yaitu sebesar 88 dengan persentase 84%, dan rerata skor sebesar 4,19 dengan kategori “baik”. Ahli Materi bahasa Inggris II yaitu sebesar 83 dengan persentase 79%, dan rerata skor sebesar 3,95 dengan kategori “baik”. Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data dapat diketahui hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 47 dengan persentase 67%, dan rerata skor sebesar 3,35 dengan kategori “cukup”. Pada validasi ahli media tahap II menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 63 dengan persentase 90%, dan rerata skor sebesar 4,5 dengan kategori “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Tarbani Rusyan, dkk, 2004, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, 2001, *Teknologi Pendidikan* Bandung : Sinar Baru Olgensido.
- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, 2001, *Media Pembelajaran* Bandung : Sinar Baru Olgensido.
- Al-Adawiyah, Robiah, dkk. 2008. *Agar Ngampus Tak Sekedar Status*. Solo: Indiva Media Kreasi.
- Amstrong, Thomas, *KampusPara Juara; Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*. Bandung: Kaifa, 2004.
- Arifin, H. M. *Ilmu Perbandingan Pendidikan*, Jakarta: Golden Terayon Press, 2003.
- Arikunto, Suharsimi, 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Burden, P and Byrd, D. M. 1999. *Methods for Effective Teaching*. 2nd ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Burhan Nurgiantoro. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE
- Campbell, Linda, et.al., *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, Depok: Inisiasi Press, 2002.
- Djago Tarigan, H.G. Tarigan. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Elina Syarif, Zulkarnaini, Sumarno. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Gunawan, Adi W. *Genius Learning, Strategi Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Hamalik Oemar, 1995, *Kurikulum dan Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- [http://023 Potret Kecerdasan Majemuk dalam Pembelajaran _ infodiknas.com](http://023.PotretKecerdasanMajemukdalamPembelajaran_infodiknas.com)
(diakses pada 19 September 2011)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/kecerdasan>, akses tanggal 10 Oktober 2009.
- [http://karakteristik-kecerdasan-jamak-dalam-perspektif _ hazar31.wordpress.com](http://karakteristik-kecerdasan-jamak-dalam-perspektif_hazar31.wordpress.com)
(diakses pada tanggal 22 September 2011)
- [http://Konsep Kecerdasan Majemuk Menurut Gardner _ Asahan News](http://KonsepKecerdasanMajemukMenurutGardner_AsahanNews) (diakses pada 19 September 2011)
- Imam Makruf, 2009, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Semarang : Need's Press.
- Irmayanti, dkk. 2010. *La Tahzan for Teachers*. Jakarta: Lingkar Pena Kreativa.
- Jasmine, Julia, *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk*, Bandung: Nuansa, 2007.
- M. Atar Semi. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa
- Mahmudah, Umi & Rosyidi, Abdul Wahab, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang Press, 2008.
- Matsna HS, Moh. *Problematika Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia dan Pemecahan Masalahnya*, Al- Hadlarah, Januari 2002, Tahun 2 No. 1.
- Moh, Uzer, Ustman, 1996, *Menjadi Dosen Profesional* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Robert E Slavin, 2008, *Comperative Learning*, Bandung; Nusa Media.
- Ruslan, A. Tabrani, dkk., *Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001
- Solehan T.W, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

St. Y. Slamet.2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di KampusDasar*. Surakarta:UNS Press

Suciati, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006