

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas

Syamsul Aribowo, Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom.

Program Studi S-1 Desain Grafis, STEKOM

Syame.aribowo@gmail.com

Perancangan media pembelajaran ini bertujuan untuk Memberikan strategi pembelajaran bahasa arab yang baik dan menyenangkan untuk siswa-siswi baru kelas VII di MTs Al-Uswah Bergas dan memberikan alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ,sehingga siswa dapat memahami materi dan pembelajaran Bahasa Arab terkesan tidak membosankan

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan metode pengembangan Siklus hidup sistem (system life cycle – SLC) yang terdiri dari lima tahap yaitu : Tahap Perencanaan, Tahap Analisis, Tahap Rancangan, Tahap Penerapan, dan Tahap Penggunaan. Produk ini ditinjau oleh pembimbing, ahli materi, dan ahli media.

Hasil penelitian pengembangan berupa media Pembelajaran interaktif Bahasa Arab Kelas VII Bab 1 tentang pengenalan, Huruf Hijauiyah Tajwid dan juga uji kompetensi Bab 1 tentang pengenalan. Didalam materi pengenalan sendiri di buat menjadi enam bagian yang dimana terdiri dari berbagai sub bab materi pengenalan yang dimana media pembelajaran tersebut mengajarkan kosakata, mendengar, percakapan, kaidah, bacaan, menulis

1.1 Latar Belakang

Mayoritas mata pelajaran agama yang diberikan di MTs Al-Uswah Bergas berhubungan dengan bahasa Arab seperti pelajaran Al Quran Hadist, Fiqih, Aqidah Akhlak, Sejarah Islam dan Bahasa Arab itu sendiri. Sedangkan dalam pelajaran agama yang menjadi prioritas utama adalah pelajaran Bahasa Arab, karena merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa di MTS Al- Uswah Bergas dan Bahasa Arab menjadi alat untuk mempelajari pelajaran agama lainnya. Untuk itu Bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang harus ditingkatkan dalam mutu pengajarannya supaya peserta didik mudah menerima materi pelajaran-pelajaran agama khususnya bahasa Arab itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal di MTs Al-Uswah Bergas diperoleh data bahwa nilai rata-rata hasil uji kompetensi Kelas VII Semester 1 BAB 1, peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab selama 3 tahun terakhir dari tahun ajaran 2011/2013 - 2013/2014, hampir 60% dari 20 kelas yang ada mendapat nilai di bawah nilai KKM sekolah. Dan untuk kelas VII tahun ajaran 2013-2014 terdapat 4 kelas yaitu VII B, VII C, VII E, dan VII F mendapat nilai rata-rata hasil uji kompetensi Semester 1 BAB 1, dibawah nilai KKM, di mana sekolah ini telah menetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Arab nilai KKM-nya adalah 7,00. Dan berdasarkan wawancara pada hari senin, tanggal 14 April 2014 dengan Ibu Ika Lutfia Rahmawati S.Pd.I selaku guru Bahasa Arab kelas VII,

banyaknya nilai siswa siswi kelas VII jauh di bawah nilai KKM sekolah dikarenakan di MTS Al-Uswah Bergas hampir sebagian besar adalah lulusan dari SD (Sekolah Dasar) sehingga belum pernah mendapatkan pelajaran bahasa arab yang menyebabkan siswa-siswi Kelas VII di MTS Al-Uswah Bergas kesulitan untuk mengikuti mata pelajaran agama khususnya bahasa arab itu sendiri.

Berbicara tentang proses pembelajaran, selama ini guru-guru di MTS Al Uswah Bergas masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan masih relatif sederhana. Guru masih dominan menggunakan media buku pelajaran, papan tulis serta spidol. Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa arab buku teks yang ada masih sulit untuk dapat dipahami langsung oleh siswa. Kaidah-kaidah psikologi pembelajaran dan teori-teori desain buku teks terkadang tidak terapkan dengan baik. Akibatnya siswa sulit memahami isi buku teks dan terkesan membosankan.

Beberapa kesulitan diatas inilah yang mendasari untuk memberikan strategi pembelajaran bahasa arab yang baik dan menyenangkan untuk siswa-siswi baru. Serta meningkatkan efektivitas dan prestasi belajar siswa kelas VII di MTs Al-Uswah, terutama dalam meningkatkan nilai mata pelajaran Bahasa Arab. Maka diperlukan alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan situasi

pembelajaran Bahasa Arab yang lebih menarik dan terkesan tidak membosankan. Maka sebagai bahan usulan penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata hasil uji kompetensi Kelas VII Semester 1 BAB 1, peserta didik mata pelajaran Bahasa Arab selama 3 tahun terakhir dari tahun ajaran 2011/2013 - 2013/2014, hampir 60% mendapat nilai di bawah KKM sekolah, di mana sekolah ini telah menetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Arab nilai KKM-nya adalah 7,00.
2. Kelas VII tahun ajaran 2013-2014 terdapat 4 kelas yaitu VII B, VII C, VII E, dan VII F mendapat nilai rata-rata hasil uji kompetensi Semester 1 BAB 1, dibawah nilai KKM.
3. Siswa-siswi di MTS Al-Uswah Bergas hampir sebagian besar adalah lulusan dari SD (Sekolah Dasar) sehingga belum pernah mendapatkan pelajaran bahasa arab yang menyebabkan siswa-siswi Kelas VII di MTS Al-Uswah Bergas kesulitan untuk mengikuti mata pelajaran agama khususnya bahasa arab itu sendiri.
4. Guru-guru bahasa arab di MTS Al Uswah Bergas masih menggunakan metode

pembelajaran konvensional dan dalam hal penggunaan media pembelajaran, selama ini dalam pembelajaran bahasa arab sampai saat ini masih terbatas dan masih relatif sederhana. Guru masih dominan menggunakan media buku pelajaran, papan tulis serta spidol.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari masalah yang ditemukan diatas, diperlukan batasan masalah antara mana yang akan diselesaikan dan mana yang tidak akan diselesaikan. Berikut adalah masalah yang tidak akan diselesaikan :

1. Software yang digunakan adalah Macromedia flash 2008, Corel Draw X4, Camtasia 8 dan Adobe Photoshop CS 3.
2. Perancangan hanya membahas media pembelajaran untuk target siswa kelas VII MTS Al Uswah Semester 1, BAB 1, pada materi pengenalan dengan pembagian sub pokok bahasan kosakata, mendengar, percakapan, kaidah, bacaan, dan menulis.
3. Objek penelitian dan implementasi media pembelajaran pada siswa kelas VII Semester 1, Bab 1 tentang pengenalan di MTs Al-Uswah Bergas Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat strategi pembelajaran bahasa arab yang efektif dan menyenangkan sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa-siswi baru kelas VII MTs Al-Uswah Bergas?

2. Bagaimana meningkatkan efektivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas VII Tahun Ajaran 2013/2014 yang belum memenuhi nilai standar KKM sekolah yaitu 7.00 di MTs Al-Uswah Bergas?
3. Bagaimana merancang media pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk siswa kelas VII MTS sebagai alternatif pendukung pembelajaran di MTs Al-Uswah Bergas?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Memberikan strategi pembelajaran bahasa arab yang efektif dan menyenangkan untuk siswa-siswi baru kelas VII di MTs Al-Uswah Bergas.
2. Meningkatkan efektivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas VII Tahun Ajaran 2013/2014 MTs Al-Uswah, terutama dalam meningkatkan nilai mata pelajaran Bahasa Arab Semester 1 BAB 1.
3. Memberikan alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ,sehingga siswa dapat memahami materi dan pembelajaran Bahasa Arab terkesan tidak membosankan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Memiliki alternatif metode belajar yang menyenangkan.
2. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan kemampuan dan meningkatkan minat serta

motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.

2.1 Dasar Teori Pembelajaran Bahasa Arab

Pengajaran bahasa Arab berkait erat dengan aspek-aspek pengajarannya itu sendiri yang mencakup pendekatan (Approach), metode (method), dan teknik-tekniknya (technique). Izzan, Ahmad menjelaskan bahwa pendekatan sebagai aksioma merupakan serangkaian asumsi hakikat bahasa dan pembelajaran bahasa. Asumsi yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa mencakup aspek mendengar/menyimak (al-Istima'), bercakap-cakap (al-kalam), membaca (al-qiraat), dan menulis (al-kitabah) dan Empat keterampilan ini selanjutnya akan membangun metode-metode atau model-model dalam pengajaran Bahasa Arab.

2.2 Madrasah Tsanawiyah

Madrasah Tsanawiyah (disingkat MTs) adalah jenjang dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Departemen Agama. Pendidikan madrasah tsanawiyah ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari Kelas VII sampai kelas 9. Murid kelas 9 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang memengaruhi kelulusan siswa (Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2007).

2.3 Perancangan

Perancangan Menurut kamus besar bahasa Indonesia dalam Amin (Amin, 2006:5) merancang (merencanakan) berarti mengatur segala sesuatu (sebelum

bertindak, mengerjakan, melakukan sesuatu).

2.4 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin Medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3).

2.5 Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar-mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator dalam hal ini adalah guru, dan komunikan dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari pengertian di atas kita bisa memahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk menyampaikan isi materi. Dengan demikian ketepatan dan

tingkat representasi sebuah media terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Abdul Wahab Rosyidi, 2011).

2.6 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama media pembelajaran adalah agar pesan yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh. Terkait dengan proses pembelajaran bahasa Arab siswa akan belajar keterampilan berbahasa dengan cara berlatih secara terus-menerus untuk memperoleh keterampilan tersebut. Padahal berlatih secara berkesinambungan adalah hal yang membosankan, sehingga kehadiran media dalam proses belajar bahasa sangat membantu untuk tetap menjaga gairah belajar siswa (Abdul Wahab Rosyidi, 2011).

2.7 CorelDraw X4

adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X4 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi

dihentikan karena tingkat penjualannya rendah. Versi CorelDRAW X4 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya (Kusrianto Adi, 2008).

2.8 Camtasia 8

Camtasia Studio adalah program yang sangat profesional untuk merekam atau menangkap segala sesuatu atau aktifitas yang sedang dilakukan computer, seperti digunakan untuk membuat video tutorial dan semacamnya, hasil keluarannya dengan format "avi" yaitu format untuk sebuah media bertipekan video (B.C Aripin, 2009).

2.9 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada Flash (action script) ini kita mampu membuat game-game yang menarik (Pramono, A. 2006).

2.10 Adobe Photoshop CS3

Keunggulan Adobe Photoshop CS3 hal mendasar yang perlu digaris bawahi adalah kemudahan dan Efisiensi di dalam mendesain halaman *layout* desain merupakan kekuatan yang ditawarkan Photoshop CS3. Dengan menggunakan photoshop CS3, anda dapat leluasa berkreasi mendesain gambar tersebut, serta melakukan pengeditan gambar secara optimal (Friza Reihan, 2009).

3.1 Obyek Penelitian

Tempat yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah MTs Al-Uswah Bergas. Dan berikut beberapa Gambaran Umum, Letak Geografis serta Visi dan Misi Sekolah MTs Al-Uswah Bergas.

3.2 Metode Pengembangan

Siklus hidup sistem (system life cycle – SLC) adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. SLC sering disebut dengan pendekatan air terjun (waterfall approach) bagi pengembangan dan penggunaan sistem. Dilakukan dengan strategi Top-Down Design. (Maya Hapsari, 2011). Tahapan dari siklus hidup sistem yaitu :

1. Tahap Perencanaan.
2. Tahap Analisis.
3. Tahap Rancangan.
4. Tahap Penerapan.
5. Tahap Penggunaan.

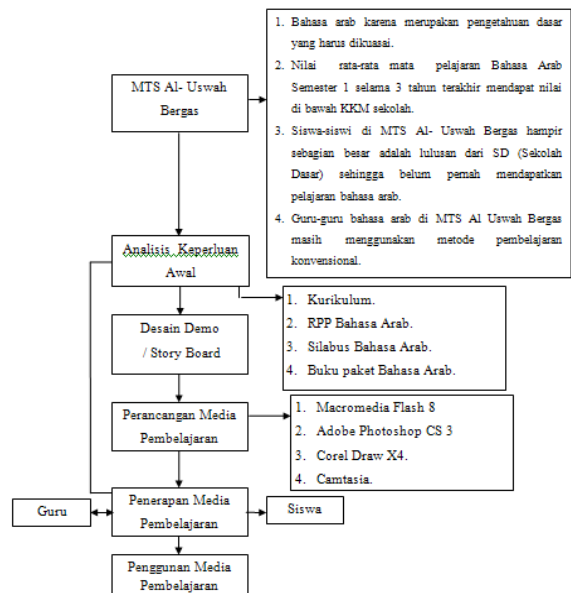
3.1 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Isi media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain meliputi :

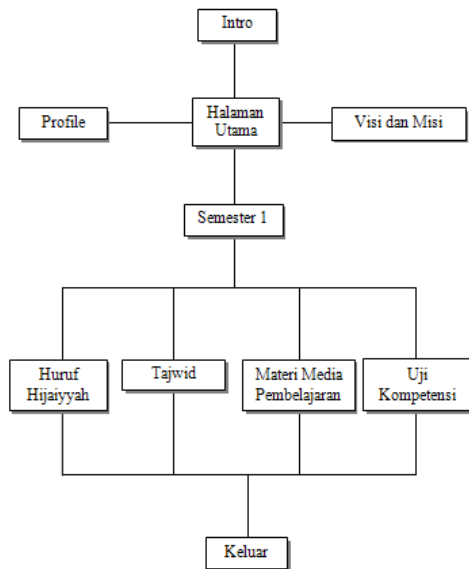
1. Halaman Menu Utama
2. Halaman Menu Pemilihan Materi tentang Perkenalan dan Uji Kompetensi.
3. Halaman Sub Pokok Bahasan Kosakata.
4. Halaman Sub Pokok Bahasan Mendengar.
5. Halaman Sub Pokok Bahasan Percakapan.
6. Halaman Sub Pokok Bahasan Kaidah.
7. Halaman Sub Pokok Bahasan Bacaan.
8. Halaman Sub Pokok Bahasan Menulis.
9. Halaman Uji Kompetensi Perkenalan
10. Halaman Hasil Uji Kompetensi Perkenalan

3.3 Kerangka Berfikir

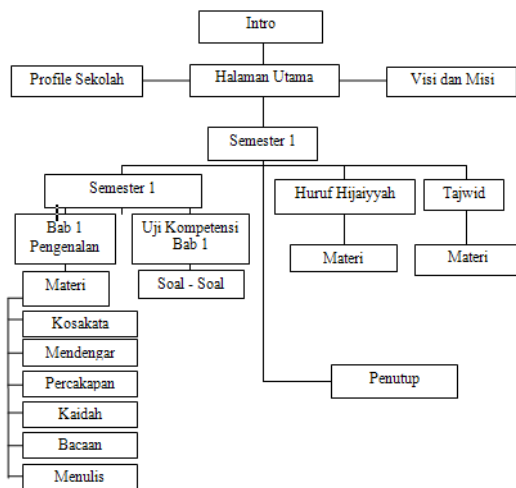
Kerangka menggunakan model pengembangan SDLC. Berdasarkan Prosedur yang telah berjalan pada Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas, kerangka Pemikiran Media Pembelajaran interaktif yang diusulkan dengan tahapan perencanaan sebagai berikut :



4.1 Alur Flow Chart pada Media Pembelajaran



4.2 Flow Chart



4.3 Hasil Pengembangan

4.3.1 Hasil Analisa Sistem Baru

1. Dengan media yang interaktif, peserta didik dapat terlibat langsung dan tidak terkesan pasif dalam proses pembelajaran.
2. Media Pembelajaran bahasa Arab Kelas VII menggunakan media

yang interaktif, sehingga akan lebih menarik dan mudah diterima oleh pengguna baik guru maupun peserta didik di MTs Al-Uswah.

Pada sistem yang baru ini media pembelajaran yang interaktif, berisi huruf hijaiyyah, tajwid, uji kompetensi dan juga materi pengenalan yang terdiri sub bab tentang kosakata, mendengar, percakapan, kaidah, bacaan, menulis.

4.4 Pembahasan Produk Akhir

4.4.1 Konsep (Concept)

Pada tahap ini untuk menentukan tujuan, jenis, kegunaan dan siapa saja yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan aplikasi multimedia. Pada penelitian ini penentuan tujuan aplikasi yaitu berdasarkan metode pembelajaran bertujuan agar isi/konten aplikasi yang disampaikan dapat dikomunikasikan secara penuh kepada audiens yakni siswa itu sendiri. Jenis aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran interaktif, adapun yang menjadi sasaran pengguna yaitu siswa kelas tujuh MTs Al-Uswah Bergas.

4.4.2 Perancangan (Design)

Desain ataupun perancangan merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program yang akan dibuat termasuk gaya,

tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. untuk spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu pengumpulan materi (material collecting) dan pembuatan (assembly) pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi.

Tahap ini peneliti menggunakan story board untuk menggambarkan deskripsi tiap Scene dan juga flowchat untuk menggambarkan aliran dari satu Scene ke Scene lain. Scene disini bisa disebut sebagai halaman untuk menyimpan isi menu yang akan ditampilkan kemudian juga pada Scene yaitu terdapat masingmasing Frame yang juga dapat menampung setiap isi menu.

4.4.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Tahap ini merupakan pengumpulan sekaligus persiapan semua materi yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi yaitu termasuk gambar, foto, audio, video, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan dapat diperoleh secara gratis atau bisa melalui pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan. Untuk pengumpulan materi disini peneliti mendapatkan materi dari MTs AL-Uswah dan juga mengunduh secara gratis melalui internet termasuk gambar animasi

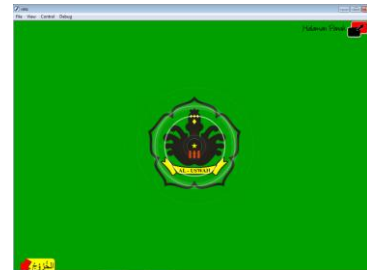
dalam bentuk format *.gif, dan juga *.jpeg dan audio dalam format *.wav.

4.4.4 Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini proses pembuatan aplikasi sesuai dengan diagram alir melalui flowchart ataupun storyboard yang dibuat sebelumnya, bahasa pemograman untuk pembuatan Aplikasi yaitu menggunakan action script pada Macromedia Flash 8.

4.5 Tampilan Program

1. Tampilan Logo Sebelum Login.



2. Tampilan halaman utama.



3. Tampilan isi menu Profile Sekolah



4. Tampilan Halaman Utama pemilihan Materi Semester 1



5. Tampilan Huruf Hijaiyyah.



6. Tampilan Materi Tajwid.



7. Tampilan Materi Kosakata.



8. Tampilan Materi Mendengar.



9. Tampilan Materi Mendengar.



10. Tampilan Materi Kaidah



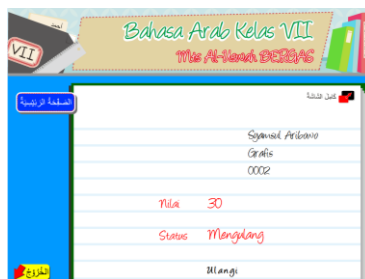
11. Tampilan Materi Bacaan



12. Tampilan Materi Menulis



13. Tampilan Halaman Uji Kompetensi



4.4.1 Pengujian (Testing)

Tahap testing yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak, kemudian dilakukan uji validasi atau implementasi Ke Sekolah MTs Al Uswah khususnya kelas VII yang mendapat nilai

dibawah KKM dan pakar dari dosen pembimbing.

Setelah dilakukan implementasi media pembelajaran interaktif terhadap siswa kelas VII B, VII C, VII E dan VII F yang mendapat nilai dibawah KKM sekolah. Selanjutnya yaitu melakukan *post test* Uji Kompetensi Semester 1, BAB 1,tentang pengenalan setelah adanya media pembelajaran interaktif.

Berikut hasil *post test* Uji Kompetensi Semester 1, BAB 1,tentang pengenalan setelah adanya media pembelajaran interaktif.

Nilai rata-rata siswa setelah adanya media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standart KKM bahasa arab dimana sekolah MTs Aluswah bergas menetapkan standart KKM sekolah yaitu 7,00.

4.4.2 Pendistribusian (Distribution)

Pada tahap ini aplikasi yang selesai dibuat akan disimpan dalam bentuk file *.exe, kemudian file di burning dan dimasukan dalam packaging dalam bentuk DVD dan diserahkan kepada pihak sekolah MTs Al Uswah.

1. Tampilan keseluruhan



2. Tampilan keping kaset cover DVD



5.1 Simpulan

Berdasarkan perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan melalui lima tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini

2. meliputi tahap perencanaan, analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap penerapan / validasi media pembelajaran, dan tahap akhir penggunaan media pembelajaran.

1. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas Khususnya bab 1 materi tentang pengenalan yang menggunakan software Macromedia Flash Professional 8.
2. Nilai rata-rata siswa kelas VII B, VII C, VII E, dan VII F Tahun Ajaran 2013/2014 setelah adanya media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standart KKM bahasa arab dimana sekolah MTs Aluswah bergas menetapkan standart KKM sekolah yaitu 7,00.

5.2 Implikasi

1. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas dapat diimplikasikan sebagai media alternatif pada materi Percakapan, dengan inovasi pembelajaran yang interaktif, yang dituangkan dalam bentuk Flash atau animasi. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut berdasarkan hasil penilaian dosen ahli materi, guru bahasa

Arab kelas VII Mts Al-Uswah Bergas, dan ujicoba kepada siswa Mts Al-Uswah Bergas, memiliki kategori sangat baik.

2. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maupun pembelajaran mandiri oleh siswa. Keterbatasan jumlah komputer di sekolah tidak menjadi kendala dalam penggunaan media tersebut.
3. Selain itu penggunaan media pembelajaran interaktif memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga siswa akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, bila menerapkan media pembelajaran interaktif secara maksimal pula. Media pembelajaran interaktif memberikan kepada siswa kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi pelajaran bahasa jepang yang diberikan. Pada saat siswa mengalami masalah dalam pendalaman materi, siswa dapat menggali informasi dari materi yang disediakan dan jika menemukan masalah dalam pengerjaan soal-soal latihan siswa dapat melihat pembahasan yang disediakan dalam media pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh guru sebagai media alternatif materi Bab 1 tentang Percakapan.
2. Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Siswa dapat menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas sebagai sarana pembelajaran tentang perkenalan ini sebagai sarana pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi, *“Media Pembelajaran Bahasa Arab”*, (Malang:UIN Malang Press, 2011)
- Amin, Choirul. 2006. *“33 Inspirasi Desain Rumah Tinggal”*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk. *“Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan*

- Pemanfaatannya*”, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 11-12.
- Azhar Arsyad, “*Media pembelajaran*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003).
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2007, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Khusus Madrasah Tsanawiyah (MTs), Jakarta: PT Binatama Raya.
- B.C, Aripin. 2009. “*Step by Step Membuat Video Tutorial Camtasia*”. Jakarta: Oase Media.
- Daradjat, Zakiah, 2006, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta, Bumi Aksara.
- Daryanto. 2011. “*Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*”. Yogyakarta: Gava Media.
- Friza Reihan. 2009. “*Maximum Fantasy With Photoshop*”. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Hakim, Lukmanul. 2005. “*Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash*”. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Izzan, Ahmad. 2004. “*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*”. Bandung : Humaniora.
- Kartika Sari, Linda., Sasongko, Dimas.2013. “*Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II*”. Universitas Surakarta
- Kusrianto, Adi. 2008. “*Teknik Menggambar Desain Grafis CorelDRAW X4*”. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Mardika, N. 2008. “*Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*, (Online)”, <http://mardikanyom.tripod.com/pdf>, diakses pada tanggal 15 Juni 2014).
- Maya Hapsari. (2011). “*Siklus hidup sistem (system life cycle – SLC)*”. Diakses dari <http://mayahapsari.wordpress.com/2011/10/26/siklus-hidup-sistem/> pada Juni 2014, jam 08.30 WIB.
- Munir. 2008. “*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*”. Bandung : SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pramono, A. 2006. “*Membuat Animasi Movieclip dengan Action Script*”. Penerbit Andi dan Madcom, Yogyakarta
- Rachmad Saleh. 2008. “*Editing and Retouching with Photoshop CS3*”. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Shandika Dwi Saputra, Giva Andriana Mutiara, Bambang Pudjoatmodjo. 2012. “*Aplikasi Pembelajaran Interaktif Kebudayaan Indonesia Untuk Sekolah Dasar kelas 4*”. Politeknik Telkom Bandung.
- Sugiyono. (2007). “*Statistika untuk Penelitian*”. Bandung: CV Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, M. 2005. “*Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*”. Yogyakarta: C. V. Andi Offset.