

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII UNTUK PENGUASAAN MUFRADAT MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI MTsN 1 AGAM

Roynerfa Dwi Putra, Hari Antoni Musril*, Khairuddin, Sarwo Derta

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi 26181, Indonesia
roynervaputra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengacu pada pembuatan produk bahasa Arab kelas VII untuk penguasaan mufradat menggunakan *Adobe Animate* di MTsN 1 Agam dalam bentuk media pembelajaran. Penelitian perancangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan DDD-E yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap *decide*, *design*, *develop*, dan *evaluate*. Pada media yang dihasilkan dilakukan uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil uji validitas dilakukan oleh empat orang penguji ahli yaitu ahli materi mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid, ahli bahasa Indonesia mendapatkan nilai 0,93 dengan kriteria valid, ahli bahasa Arab mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid dan ahli media dengan nilai 1,00 dengan kriteria valid. Hasil uji kepraktisan oleh tiga penguji adalah guru mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Agam, dan dua orang dosen Komputer Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan didapatkan nilai dengan rata-rata 0,95 kategori sangat tinggi. Uji keefektifan oleh satu orang guru dan dua puluh dua orang peserta didik dengan nilai rata-rata 0,86 kriteria efektivitas tinggi.

Kata kunci: *Adobe Animate, Media Pembelajaran, Research and Development, DDD-E*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku kelompok atau seseorang dalam usaha mendewasakan manusia dengan upaya pengajaran dan juga pelatihan. Pendidikan berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pemikiran manusia telah berkembang menuju standar hidup yang lebih tinggi sebagai hasil dari pendidikan. Peningkatan dari pendidikan tidak terlepas pada kemajuan teknologi, pemanfaatan inovasi yang ada dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk lebih menggarap sifat pendidikan dengan tujuan agar siswa lebih giat berkonsentrasi pada informasi dalam pembelajaran [1].

Unsur manusia, bahan, fasilitas, dan peralatan saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran membentuk pembelajaran. Orang-orang yang terlibat dengan kerangka pembelajaran adalah siswa, pendidik dan staf lainnya, materi termasuk buku, papan tulis, kapur tulis, foto slide, suara dan video, sedangkan kantor dan perangkat keras yang terlibat dengan kerangka pembelajaran menggabungkan wali kelas, perlengkapan media umum serta laboratorium komputer [2].

Oleh karena itu, guru harus bisa membuat pembelajaran menjadi semenarik mungkin, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media yang tepat dapat membuat tujuan pembelajaran dicapai dengan baik.

Banyak sekali media saat ini yang bisa digunakan dalam pembelajaran, salah satu nya yaitu *Software Adobe Animate*. *Adobe Animate* merupakan aplikasi

desain grafis yang paling digunakan oleh desainer untuk membuat karya profesional, tepatnya dalam bidang animasi (Abdullah & Yuniarta, 2018). Menggunakan *Adobe Animate* dapat membuat media pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan lebih membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat memberikan peningkatan pada prestasi belajar siswa.

Fakta yang penulis dapatkan melalui wawancara langsung pada tanggal 22 Februari 2022 dengan guru bahasa Arab di MTsN 1 Agam kelas VII yaitu Ibu Bismayunir, S.Pd.I, ditemukan adanya beberapa permasalahan diantaranya adalah bahwa proses pembelajaran bahasa Arab masih mengandalkan media LKS dan media seadanya saja, seperti kertas warna atau benda-benda yang ada di dalam kelas tersebut. Namun, dalam penyampaian materi pembelajaran masih belum optimal dan cenderung hanya mengandalkan metode ceramah. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan sering kali tergoda untuk berbicara ketika guru sedang menjelaskan, karena kurangnya penggunaan papan tulis dan media yang efektif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi tidak efektif. Guru menginginkan adanya pengembangan dari media pembelajarannya seperti media digital agar nantinya dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa dan siswa lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran.

Penulis juga telah mewawancarai 12 orang siswa MTsN 1 Agam pada tanggal 22 Februari 2022. Penulis menyimpulkan bahwa siswa masih cukup sulit dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab yang disampaikan oleh guru. Siswa masih kurang dalam penguasaan mufradat pelajaran bahasa Arab, sehingga

sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pelajaran menjadi membosankan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

4.1. Media Pembelajaran

Merupakan suatu alat perantara atau pegantar yang memiliki fungsi sebagai penyalur pesan atau informasi dari guru untuk siswa agar efektif dan efisiensi proses pembelajaran tercapai. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat lunak maupun perangkat keras.

4.2. Adobe Animate

Merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang sering digunakan oleh desainer-desainer sebagai membuat karya professional dalam bentuk animasi.

4.3. Pelajaran Bahasa Arab

Merupakan suatu kewajiban bagi seorang muslim. Fungsi bahasa Arab dalam Islam tampak dalam kegiatan-kegiatan peribadatan seperti lafaz sholat, adzan, iqomah dan lain-lain. Karena sifatnya yang ritual maka lafaz-lafaz tersebut harus diucapkan dalam bahasa aslinya yaitu bahasa Arab.

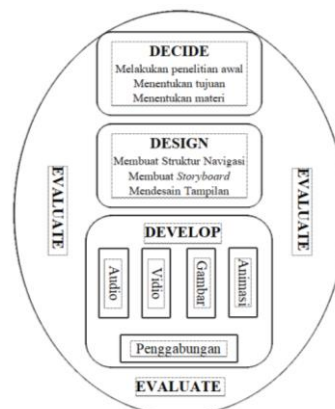
4.4. Mufradat (Kosa Kata)

Merupakan semua kata yang terdapat pada suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Daftar kata yang disusun seperti kamus juga dibarengi penjelasan dengan singkat dan praktis.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan agar mendapatkan data yang dapat diolah untuk merancang media pembelajaran. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan / *Research and Development* (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi [3].

Dengan menggunakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model DDD-E. Model DDD-E ini terdiri atas : (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan [4].



Gambar 1. Langkah-Langkah Model DDD-E

Uji validasi hasil angket diolah dengan menggunakan rumus statistik *Aiken's V* dengan cara berikut [5] :

$$V = \Sigma s / [n(c-1)]$$

Untuk menentukan validitas sebuah produk valid jika memiliki rentan nilai *Aiken's* dari 0.60-1.00 dan tidak valid jika nilai *Aiken's* decil dari 0.60.

Tabel 1. Kategori Keputusan Aiken's V

Persentase	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
> = 0,6	Valid

Kepraktisan dinilai oleh praktisi. Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan presentase per-ritme:

$$\text{momen kappa } (k) = \frac{Po - Pe}{1 - Pe}$$

Tabel 2. Kategori Keputusan Momen Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,02	Sangat Rendah
0,00	Tidak Valid

Analisis keefektifan media adalah dengan mengumpulkan angket yang diisi oleh guru mata pelajaran dan siswa. Dalam pengolahan data angket tersebut digunakan rumus statistic Richard R. Hake (G-Score) dengan cara berikut [6] :

$$< g > = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Berikut kriteria masing-masing indikator pada lembar tes :

Viabilitas tinggi "High-g" dengan asumsi memiliki (g) > 0,7; 54

"Medium-g" berarti memiliki keefektifan sedang jika $0,7 > (g) > 0,3$;
Jika (g) kurang dari 0,3, efektivitasnya rendah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk dalam bentuk aplikasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis *windows* di MTsN 1 Agam yang berbentuk file .exe yang bisa digunakan guru maupun peserta didik dalam pembelajarannya adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Aplikasi ini dibuat dengan memanfaatkan *Adobe Animate*.

Media pembelajaran ini dibuat untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VII semester ganjil di MTsN 1 Agam. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat semangat dan giat dalam belajar. Media ini disediakan dalam 6 menu utama yang terdiri dari *profile*, materi, *quiz*, RPP, panduan, info produk.

Angket yang peneliti buat merupakan pendukung dari hasil penelitian dan angket yang disebarkan bertujuan untuk memperoleh hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil uji validasi dilakukan empat orang penguji ahli yaitu ahli materi mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid, ahli bahasa Indonesia mendapatkan nilai 0,93 dengan kriteria valid, ahli bahasa Arab mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid dan ahli media dengan nilai 1,00 dengan kriteria valid. Hasil uji kepraktisan oleh tiga orang penguji yaitu guru mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Agam, dan dua orang dosen Komputer Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan menghasilkan nilai rata-rata 0,95 kriteria sangat tinggi. Uji efektivitas oleh satu orang guru dan dua puluh dua orang peserta didik dengan nilai rata-rata 0,86 kriteria efektivitas tinggi. Tahap pengembangan pada penelitian ini yaitu:

4.1. Decide

Tahap pertama dalam model DDD-E adalah *decide* atau menetapkan. Tahap *decide* merupakan tahap untuk merencanakan produk media. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini diantaranya yaitu.[7] :

- Melakukan penelitian awal.
- Menetapkan tujuan pembelajaran.
- Menentukan tema atau ruang lingkup media.
- Mengembangkan kemampuan prasyarat
- Menilai sumber daya.

4.2. Design

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media pembelajaran setelah mendapatkan hasil dari tahap *decide*. Tahap *design* pada penelitian ini difokuskan pada perancangan *design* awal produk. Pada tahap ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan, yaitu:

- Perancangan instrument uji produk.
- Perancangan struktur navigasi.
- Perancangan storyboard.

- Pada setiap scene perancangan storyboard secara singkat dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Perancangan *Storyboard*

Daftar Scene	Isi Scene
Scene 1	Menu Utama
Scene 2	Profile
Scene 3	Quiz
Scene 4	Materi
Scene 5	RPP
Scene 6	Pendahuluan
Scene 7	Info Produk

- Mendesain tampilan (*interface*).

4.3. Develop

Pada tahap *develop* atau pengembangan dikenal dengan tahap produksi, dengan memperbaiki naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, gambar, animasi. Dengan hal ini program adalah sebuah produk media pembelajaran bahasa Arab menggunakan *Adobe Animate*. Proses produksi media pembelajaran terbagi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi yaitu dengan menyediakan bahan yang digunakan sebagai memproduksi produk desain media pembelajaran. Bahan yang disiapkan adalah berupa materi bahasa Arab yang sesuai dengan RPP. Bahan materi didapat dari buku dan LKS. Lalu menyiapkan bahan-bahan berupa video, *icon*, gambar, *sound* dan juga *background* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

b. Produksi

4.4. Membuat Objek dan Background

Objek yang terdapat diaplikasi ini dimasukkan menggunakan fitur sisipkan yang ada di *Adobe Animate*. Dan untuk *background* dipilih pada fitur tema dan sesuaikan tema sesuai dengan keinginan. Adapun tampilan dari objek dan *background* dilihat dengan gambaran di bawah ini:



Gambar 2. Menu Utama

Pada gambar 2 di atas terdapat tampilan menu utama. Menu utama terdiri dari *profil*, *quiz*, materi, RPP, panduan, dan info produk.

4.5. Membuat Tombol Navigasi

Pada media pembelajaran ini tombol dibuat dengan memasukan gambar tipe *button*. Tampilan dari tombol navigasi bisa dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tombol Navigasi

Pada gambar 3 di atas, terdapat 3 tombol yaitu arah kanan, tombol kembali (home) dan tombol arah kiri.

4.6. Tampilan Hasil Media Pembelajaran Bahasa Arab



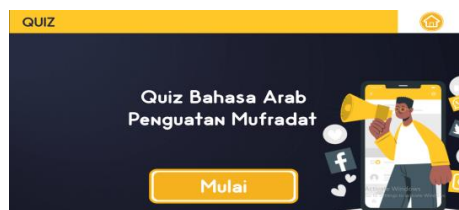
Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada gambar 4 di atas, adalah tampilan menu utama. Menu utama terdiri dari *profil*, *quiz*, *materi*, *RPP*, *panduan*, dan *info produk*.



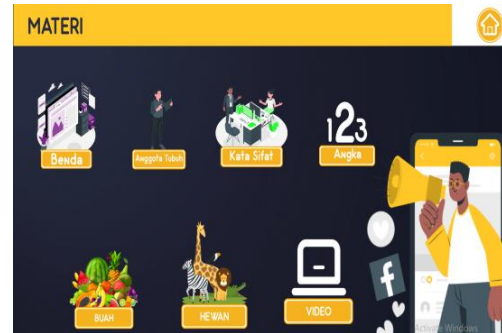
Gambar 5. Tampilan Profil

Pada gambar 5 di atas, merupakan tampilan menu *profil*. Berisikan tentang biodata diri dari peneliti.



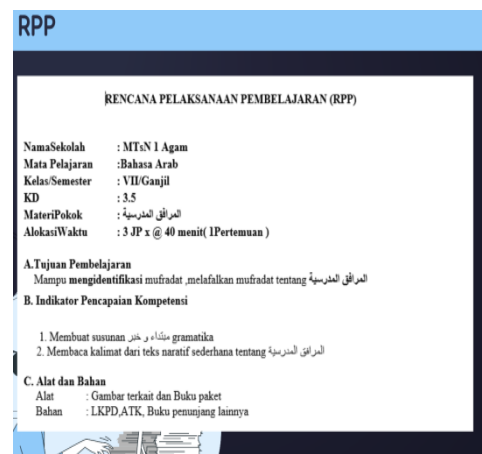
Gambar 6. Tampilan Quiz

Pada gambar 6 di atas, merupakan tampilan menu *quiz*. Di dalam menu *quiz* ini terdapat beberapa *slide* soal di dalam nya, yang jika diklik pada mulai, maka akan di alihkan ke pertanyaan.



Gambar 7. Tampilan Materi

Pada gambar 7 di atas, merupakan tampilan menu materi yang terdiri dari 6 materi pelajaran ditambah video, yang jika diklik pada materi benda, maka akan dialihkan ke materi yang diklik. Begitu juga dengan materi anggota tubuh, juga dialihkan ke materi anggota tubuh.



Gambar 8. Tampilan RPP

Pada gambar 8 di atas, RPP yang terdapat pada tampilan tersebut sudah sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Arab kelas VII/VI MTsN 1 Agam semester 1.



Gambar 9. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Pada gambar 9 di atas, dapat tampil setelah menekan panduan yang ada pada menu utama. Pada menu panduan menjelaskan fungsi tombol yang ada pada media dan di dalam panduan tersedia tombol *next* untuk ke tampilan panduan berikutnya, tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 10. Tampilan Info Produk

Pada gambar 10 di atas, dapat tampil setelah menekan info produk yang ada pada menu utama. Pada menu info produk menjelaskan tentang informasi mengenai aplikasi yang digunakan untuk membuat media, jenis perangkat yang digunakan untuk menjalankan media, serta ukuran dan spesifikasi perangkat yang minimal digunakan oleh *user* untuk menjalankan media pembelajaran bahasa Arab.

4.7. Evaluate

Tahap terakhir dari DDD-E adalah *evaluate* atau evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada *evaluate*, antara lain :

- a. *Testing*
- b. *Uji validitas*,
- c. *Uji praktikalitas*,
- d. *Uji efektivitas*,

5. KISIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan yang dilakukan penulis dan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya dalam bab-bab sebelumnya, media pembelajaran bahasa Arab kelas VII dengan menggunakan Adobe Animate dirancang dan diimplementasikan di MTsN 1 Agam. Media ini telah selesai dirancang dalam bentuk *file .exe* yang dapat digunakan dengan cara memindahkan *file.exe* ke dalam komputer atau laptop, lalu jalankan *file.exe* dari media pembelajaran yang telah dirancang tersebut tanpa *download* aplikasi terlebih dahulu dan dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Hasil uji validitas dilakukan oleh empat orang penguji ahli yaitu ahli materi mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid, ahli bahasa Indonesia mendapatkan nilai 0,93 dengan kriteria valid, ahli bahasa Arab mendapatkan nilai 0,87 dengan kriteria valid dan ahli media dengan nilai 1,00 dengan kriteria valid. Dari hasil uji kepraktisan dengan tiga orang penguji adalah guru mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Agam, dan dua orang dosen Komputer Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan menghasilkan nilai rata-rata 0,95 kriteria sangat tinggi. Uji keefektifan diuji oleh satu orang guru dan dua puluh dua orang peserta didik dengan nilai rata-rata 0,86 kriteria efektivitas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. S. Abdullah, & T. N. H. Yunianta, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.*, vol. 7, no. 3, pp. 434–443, 2018, doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586.
- [2] S. Afianti, & H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal Informatika Upgris.*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471.
- [3] T. Hardila, S. A. Rofiqah, & T. Firdaus, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Android Pada Materi Gerak Lurus Kelas X," *Journal Education of Young Physics Teacher.*, vol. 2, no. 2, pp. 65–72, 2021.
- [4] K. Khairuddin, "Meningkatkan Kompetensi Akhlak Siswa Melalui Proses Pembelajaran," *Journal Educative: Journal of ...*, vol. 1, no. 2, pp. 121–134, 2016.
- [5] I. K. W. Nata, & D. K. N. S. Putra, "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran.*, vol. 5, no. 2, pp. 227–237, 2021, doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726.
- [6] R. W. Qalbi, & S. Derta, "Perancangan Aplikasi Monitoring Ibadah Harian Siswa Berbasis Android di SMAN 2 Tilatang Kamang," *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer.*, vol. 16, no. 3, pp. 128, 2020, doi.org/10.52958/iftk.v16i3.1900.
- [7] Sihombing, Y. fabri, R. Okra, & L. Efianti, "Rancang Bangun Aplikasi Bimbingan Skripsi Di Iain Bukittinggi," *Jurnal Ilmu Pendidikan.*, vol. 2, no. 2, pp. 468–478, 2022.