

Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Rahmah Khaerotin

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: rahmah.otin@gmail.com

DOI: 10.14421/almahara.2019.051-01

Received: 08 Mei 2019

Revised: 24 Juni 2019

Accepted: 29 Juni 2019

Abstract

The problem of students who feel difficulties in writing learning is caused by the absence of learning media thereby reducing student creativity. For this reason, it is necessary to develop an educational media as a medium that can motivate students to learn Arabic. This study aims to find out how the results of the analysis of the needs of teachers and students towards 3D Aurora-based interactive multimedia learning media Presentation is carried out by collecting data through the questionnaire needs. This study uses Research and Development (R & D) Design. The research data was obtained by interview, observation, and documentation techniques. The results of this study are that teachers and students want the development of 3D interactive multimedia-based learning media Aurora Presentation for Arabic writing skills in class V MI. We can know that the value of the overall aspects of media feasibility is 91.5, which means that the overall value of the aspect of media feasibility is in the range of scores of 86-100 reaching a scale of 4 with a very decent category (very suitable). Thus it can be concluded that the 3D Aurora Presentation-based interactive multimedia that the researchers developed is very feasible to be used by fifth grade students.

Keywords: *Multimedia Interaktif, 3D Aurora Presentation, Writing skills.*

Abstrak

Permasalahan siswa yang merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis yang disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran sehingga mengurangi kreatifitas siswa. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media edukasi sebagai media yang dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil

analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *3D Aurora Presentation* yang dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket kebutuhan. Penelitian ini menggunakan *Desain Research and Development (R&D)*. Data penelitian diperoleh dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah guru dan siswa menghendaki adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *3D Aurora Presentation* untuk keterampilan menulis bahasa Arab kelas V MI. Dapat kita ketahui bahwa nilai dari keseluruhan aspek kelayakan media adalah 91,5 yang mana itu berarti nilai keseluruhan aspek kelayakan media berada pada rentangan skor 86-100 mencapai skala 4 dengan kategori sangat layak (sangat sesuai). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *3D Aurora Presentation* yang peneliti kembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas V.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, *3D Aurora Presentation*, Keterampilan Menulis

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis (*writing skill*) merupakan kemampuan mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai pada aspek yang kompleks yaitu mengarang. Melalui menulis, siswa dapat berlatih menyampaikan gagasan secara teratur serta berpikir logis dan kritis.¹

Di Indonesia, pembelajaran keterampilan menulis bukan sekedar pada pembelajaran menulis untuk bahasa Indonesia saja, melainkan terdapat pembelajaran untuk bahasa kedua atau bahasa asing, salah satunya yakni pembelajaran bahasa Arab.

Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi. Berdasarkan keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013, bahasa Arab merupakan mata pelajaran

¹ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 151.

bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Untuk itu, bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatu al istima'*), berbicara (*maharatu al-kalam*), membaca (*maharatul al Qira'ah*), dan menulis (*maharatu al kitabah*).²

Pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa.³ Empat keterampilan tersebut meliputi menyimak (*maharatu al istima'*), berbicara (*maharatu al-kalam*), membaca (*maharatul al Qira'ah*), dan menulis (*maharatu al kitabah*).

Keempat keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang sangat erat, karena salah satu dari keterampilan ini tidak bisa berdiri sendiri tanpa ditunjang oleh keterampilan lainnya. Pembelajaran bahasa harus dilaksanakan secara hierarki mulai dari keterampilan menyimak sampai pada keterampilan menulis.⁴

Di Indonesia masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada keterampilan menulis bahasa Arab dikarenakan masih banyak guru yang mengabaikan pembelajaran keterampilan menulis dan belum memanfaatkan media secara optimal dalam pembelajaran keterampilan menulis. Hal ini terjadi di semua jenjang pendidikan, baik pendidikan menengah maupun pendidikan atas, bahkan perguruan tinggi. Kesulitan menulis juga dialami oleh siswa di madrasah maupun sekolah Islam di wilayah Kota Semarang, seperti MIN Sumurrejo. Permasalahan yang serupa juga dikarenakan guru kurang menekankan keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan media ketika proses pembelajaran keterampilan menulis

²Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah.

³ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 226.

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2017), hlm. 34.

terutama kelas V. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas V, siswa membutuhkan media untuk pembelajaran menulis, karena guru jarang menggunakan media saat pembelajaran menulis. Selain itu siswa cenderung takut melakukan kesalahan ketika diperintah untuk menulis bahasa Arab, takut dicemooh teman-temannya, takut mencoba menulis, dan takut dianggap paling bodoh karena menulis kalimat yang tidak sesuai dengan kaidah gramatika bahasa Arab.

Setelah diberlakukannya Kurikulum 2013, guru bahasa Arab di jenjang Madrasah Ibtidaiyah kota Semarang mengajarkan materi dengan buku ajar yang disusun oleh Kementerian Agama (buku bahasa Arab pendekatan saintifik kurikulum 2013). Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif. Namun, guru berpendapat bahwa media pendukung yang ada masih kurang efektif sehingga guru mengharapkan adanya terobosan baru dengan pengembangan media yang lebih baik lagi.

Guru dapat memperkaya, memperluas, dan memperdalam proses kegiatan belajar mengajar, lebih-lebih bila tersedianya media pembelajaran yang merangsang lebih dari satu organ penginderaan. Penggunaan berbagai media dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan karakter dirinya. Sebaliknya, guru yang tidak menggunakan media menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal.⁵

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan media yang tepat dan menarik yang bisa digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran menulis bahasa Arab, khususnya bagi siswa MI. Salah satu alternatif yang tepat ditempuh adalah melalui pengembangan Media Pembelajaran multimedia interaktif 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis bahasa Arab.

Multimedia merupakan salah satu terobosan baru dalam media pembelajaran. Media ini dipercaya dapat memaksimalkan daya serap anak didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, karena multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam

⁵ Syamsudin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 26.

file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.⁶

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi.⁷

Multimedia interaktif yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah *3D Aurora Presentation*. Peneliti merasa tertarik mengembangkan media tersebut karena sejauh ini media interaktif sering digunakan adalah menggunakan perangkat lunak *Power Point*, *Macro Media Flash*, *Visual Basic*, dan lain sebagainya. Dengan demikian *3D Aurora Presentation* dengan tampilan tiga dimensi dapat menjadi media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Media pembelajaran multimedia interaktif *3D Aurora Presentation* untuk keterampilan menulis bahasa Arab merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi komputer. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer. Pada dasarnya penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat.

Media pembelajaran multimedia interaktif *3D Aurora Presentation* yang akan dikembangkan memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa.

Selain itu, media ini juga memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan daripada media lain. Kelebihan yang *pertama* adalah adanya unsur hubungan interaktif. Karena media pembelajaran *3D Aurora Presentation* berbasis multimedia interaktif ini melahirkan interaksi bagi siswa. *Kedua*, pengulangan. Media ini memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi yang diperlukan. *Ketiga*, umpan balik dan penguatan. Media ini membantu siswa memperoleh umpan balik terhadap pembelajaran secara leluasa dan dapat memacu motivasi siswa dengan

⁶ Ariani, *Pembelajaran Multimedia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 11.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 172.

penguatan positif yang diberikan apabila siswa memberikan jawaban. Keempat, belajar mandiri. Media pembelajaran 3D Aurora Presentation berbasis multimedia interaktif ini dapat membimbing siswa untuk belajar mandiri.

Penelitian ini dari berbagai sudut pandang yang telah diuraikan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan problem utama yang akan dicari solusi yaitu: Bagaimana prototipe multimedia interaktif berbasis 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis bahasa Arab? dan bagaimana hasil validasi ahli terhadap multimedia interaktif berbasis 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis bahasa Arab?

Untuk memperkuat sekaligus berfungsi agar mengetahui berbagai macam literatur yang memiliki kesinambungan dengan fokus permasalahan yang hendak diteliti. Berikut beberapa tinjauan pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti antara lain:

Buku karangan Arsyad Azhar, yang berjudul "*Media Pembelajaran*", yang menjelaskan definisi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dalam kaitannya pembelajaran bahasa Arab.⁸

Buku karangan Syamsudin Asyrofi, yang berjudul "*Model, Strategi dan Permainan Edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab*". Yang menjelaskan tentang berbagai macam bentuk operasional dari metode dan permainan yang berbasis keilmuan dalam kaitannya pembelajaran bahasa Arab.⁹

Skripsi saudara Evrida Eka Putri. "*Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang*". merupakan jenis penelitian *Research and Development* yang mengacu pada model Borg and Gall. Untuk mengetahui adanya pengaruh bahan ajar berbasis 3D Aurora Presentation terhadap hasil belajar siswa di gunakan *pre-tes* dan *post-tes control group design*. Hasil dari penelitian ini yaitu produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media ajar layak digunakan dalam pembelajaran.¹

⁸ Ibid., hlm. 14.

⁹ Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi Dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hlm. 95.

¹ Evrida Eka Putri, "*Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Meningkatkan*

Jurnal Saudara Budi Santoso. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Mata Pelajaran Rangkain Elektronik di SMK Negeri 1 Nganjuk". Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian Research and Development (R&D). Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran 3D Aurora Presentation pada mata pelajaran rangkain elektronika di SMKN 1 nganjuk dan menghasilkan media berbasis 3D Aurora Presentation yang valid.¹

Adapun pada penelitian ini terfokus pada pengembangan multimedia interaktif 3D Aurora Presentation dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada kelas V MIN Sumurejo Kota Semarang tentu berbeda dari segi variabelnya yakni pada pembelajaran bahasa Arab, serta peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dan pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai alat dan bahan dalam proses pembelajaran.^{1 1}

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹

Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk

Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016).

¹ Budi Santoso dan Yudha Anggana Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Mata Pelajaran Rangkain Elektronik Di SMK Negeri 1 Nganjuk," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 6, no. 1 (2017).

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 12

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm.12.

¹ Sadirman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.10.

menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.¹

3D Aurora Presentation

3D Aurora Presentation merupakan sebuah tool untuk membuat slide presentasi 3D. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi 3D Aurora Presentasi memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuatnya dari template dengan mudah.¹

Keterampilan Menulis

Kemampuan menulis (*writing skill*) merupakan kemampuan mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai pada aspek yang kompleks yaitu mengarang. Melalui menulis, siswa dapat berlatih menyampaikan gagasan secara teratur serta berpikir logis dan kritis.¹

Menulis merupakan suatu keterampilan yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata.¹

Dari sedikit uraian diatas bisa ditarik benang merah bahwa multimedia interaktif berbasis 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis adalah suatu media pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar dimana dalam multimedia tersebut siswa dapat mempelajari materi keterampilan menulis bahasa Arab dengan bantuan audio, animasi di kelas guna memperluas wawasan siswa sehingga siswa memiliki gambaran atau ide yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan dengan demikian dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih

¹ Anani, *Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 9.

¹ Hermawati, "Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Perangkat Lunak Bantu 3D Aurora Presentation Bagi Guru Di Sekolah Menengah," disampaikan dalam kegiatan PPM, *Laboratorium Komputer Jurdik Matematika UNY* (Yogyakarta, 19 Oktober 2012).

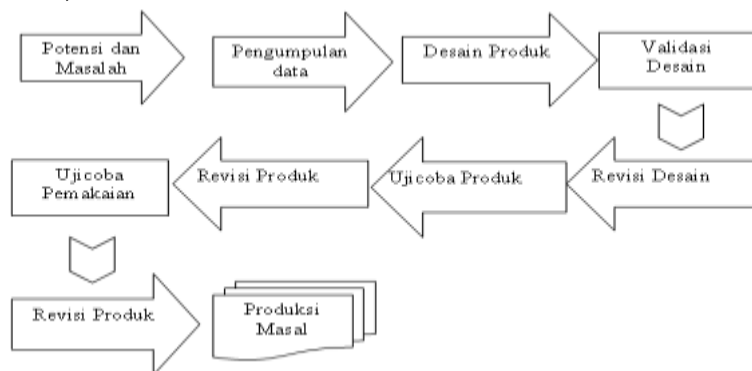
¹ Hermawan, *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 151.

¹ Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2013), hlm. 3.

menggali dan menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Arab dibutuhkan inovasi-inovasi media pembelajaran yang dapat melebur pada siswa sehingga siswa bisa menerima dengan mudah pelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.²



Gambar 1.1 Desain Penelitian Pengembangan modifikasi (Sugiyono 2013:409)

Namun karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian hanya akan menerapkan tujuh langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan analisis kebutuhan guru maupun siswa terhadap multimedia interaktif, (3) desain produk yang didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa, (4) validasi desain dengan mengajukan desain produk kepada ahli dan praktisi pendidikan

¹ Sugiyono, *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 132.

² Sukmadinata, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 112.

untuk dinilai dan divalidasi, (5) revisi desain dengan melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dari para ahli.

Subjek penelitian ini yaitu siswa dan guru bahasa Arab di Kota Semarang, maka populasi penelitian ini yaitu siswa dan guru bahasa Arab yang ada di Kota Semarang. Dalam penelitian ini diambil sampel secara acak (*simple random sampling*) di dua MI yang ada di Semarang yaitu MIN. Adapun subjek penelitian yang lain yaitu ahli media interaktif, ahli bahasa, dan ahli materi bahasa Arab yang memberikan penilaian maupun masukan terhadap prototipe media.

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti memperoleh atau mengumpulkan data.² Pengumpulan data dilakukan dengan non-tes. Teknik non-tes meliputi wawancara, angket, dan observasi.

Uji keabsahan dilakukan pada non-tes. Pada instrumen non-tes dengan melakukan triangulasi. Uji keabsahan data non-tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Data diperoleh dengan cara wawancara, lalu dicek dengan observasi atau angket. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data yang dianggap benar.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera dianalisis oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas mengolah data.² Dalam teknik analisis data, peneliti akan melakukan analisis terkait data-data tes dan non-tes.

Teknik analisis data berupa non-tes yang peneliti lakukan dalam pengolahan data hasil non-tes yaitu mengolah hasil wawancara, mengolah hasil angket, dan mengolah hasil observasi.

B. Pembahasan

Hasil Penelitian yang dipaparkan meliputi tiga hal, yaitu: (1) hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif 3D Aurora Presentation untuk

² Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: UMM Press, 2000), hlm. 140.

² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm.

keterampilan menulis siswa kelas V MI (2) prototipe media pembelajaran multimedia interaktif 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis siswa kelas V MI (3) analisis validasi guru dan ahli terhadap media pembelajaran multimedia interaktif 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis siswa kelas V MI.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media menunjukkan bahwa media tersebut terdiri dari aspek isi dan materi, aspek visual, dan aspek audio media. Selain itu berisi lima komponen utama yaitu: KI dan KD, kosakata, materi, evaluasi yang berisi permainan dan latihan soal.

Prototipe media pembelajaran multimedia interaktif 3D Aurora Presentation untuk keterampilan menulis bahasa Arab terdiri dari dua tema yaitu في غرفة الجلوس (di ruang tamu), في الحديقة (di taman) yang masing-masing tema terdapat lima komponen utama sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa.

Pada desain pertama prototipe media pembelajaran berbasis multimedia interaktif 3D Aurora Presentation tampilan slide awal atau slide pembuka menu utama.

Gambar di bawah ini adalah desain pertama prototipe media pembelajaran berbasis multimedia interaktif 3D Aurora Presentation.



Gambar 1.2 Tampilan awal slide

Tampilan menu utama pada semua tema sama, yang membedakan adalah *background* tampilan *slide*.

Tampilan menu utama media jika memilih menu KI/KD/Indikator akan tampil slide yang berisi KI kemudian terdapat menu KD dan Indikator yang sesuai dengan KI/KD/Indikator bahasa Arab kelas

V MI. KI/ KD/Indikator untuk semua tema sama, yang membedakan hanya tampilan *background*-nya. Berikut gambar tampilan *slide* menu KI/ KD/Indikator.



Gambar 1.3 Menu KI/KD

KI/ KD/Indikator disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.

Tampilan menu media jika memilih menu kosakata akan tampil *slide* yang berisi gambar kosakata dan suara bahasa Arab sesuai gambar.



Gambar 1.3 Tampilan kosakata

Tampilan kosakata dilengkapi dengan ilustrasi gambar agar memudahkan siswa dalam memahami kosakata tersebut. Ada tiga tombol, yaitu tombol untuk kembali ke *slide* sebelumnya, tombol untuk ke halaman awal dan tombol untuk ke *slide* berikutnya.

Tampilan menu materi disajikan dengan percakapan bahasa Arab sesuai tema. Tampilan slide percakapan untuk semua tema sama. yang

membedakan adalah *backgrounnya*. Berikut tampilan percakapan dalam media ini



Gambar 1.4 Tampilan materi

Tampilan menu materi disajikan dengan video yang berbasis 3D Aurora. Selain itu juga terdapat gambar *home*, yang jika diklik akan kembali ke tampilan awal *slide*.

Selanjutnya tampilan tata bahasa untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran keterampilan menulis maka didukung dengan adanya *qowaid*. Berikut gambar tampilan tata bahasa.



Gambar 1.5 Tampilan tata bahasa

Keterampilan menulis haruslah didukung dengan tata bahasa agar siswa mengetahui gramatika bahasa Arab.

Tampilan menu soal jika diklik akan muncul pilihan soal dimana siswa dapat memilih soal mana dulu yang akan dijawab. Berikut gambar tampilan soal.

14 | Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab
Rahmah Khaerotin



Gambar 1.6 Tampilan menu soal

Soal terdiri dari tes tulis. Pada tes tulis terdiri dari soal merangkai kata menjadi kalimat dan mengisi teks rumpang.

Hasil analisis penilaian ahli dan praktisi terhadap desain produk media bahwa media ini sesuai dan baik dalam aspek rekayasa, perangkat lunak, komunikasi, audio, visual, kelayakan isis, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, maupun kelayakan kontekstual. Saran dan masukan dari para ahli dan praktisi meliputi: (a) penambahan halaman judul, (b) perbaikan font petunjuk penggunaan, (c) penambahan profil peneliti. Berikut penjelasan mengenai saran perbaikan dari ahli dan guru.

Berdasarkan masukan-masukan tersebut maka gambar di bawah ini adalah tampilan halaman judul setelah perbaikan desain produk.



Gambar 1.7 Tampilan Halaman judul

Pada halaman judul terdapat lambang Unnes berukuran sedang agar pembaca mengetahui identitas median ini adalah produk mahasiswa Unnes.

Berikut tampilan setelah revisi yaitu perbaikan font petunjuk penggunaan media:



Gambar 1.8 Tampilan font Petunjuk Penggunaan

Perbaikan petunjuk penggunaan pada media agar siswa membantu siswa dalam memahami petunjuk penggunaan media, sehingga siswa merasa tertarik untuk menggunakan media tersebut.

Penilaian dari ahli dan guru terhadap aspek perangkat lunak memperoleh nilai 89. Pada aspek komunikasi, memperoleh nilai 88. Aspek visual memperoleh 88. Pada aspek isi memperoleh 88. Aspek penyajian memperoleh 88. Pada aspek bahasa memperoleh 87. Sementara itu, pada aspek kontekstual memperoleh 86. Dapat kita ketahui bahwa nilai dari keseluruhan aspek kelayakan media adalah 91,5 yang mana itu berarti nilai keseluruhan aspek kelayakan media berada pada rentangan skor 86-100 mencapai skala 4 dengan kategori sangat layak (sangat sesuai). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis 3D Aurora Presentation yang peneliti kembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas V.

C. Simpulan

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki media yang berisi lima komponen utama yaitu: KI dan KD, kosakata, percakapan, evaluasi yang berisi permainan dan latihan soal. Prototipe media berupa software yang dapat dijalankan menggunakan komputer jenis apapun tanpa menggunakan koneksi internet.

Analisis penilaian ahli dan praktisi terhadap desain produk media dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini sesuai dan baik dalam aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi, visual, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, maupun kelayakan kontekstual. Aspek perangkat lunak memperoleh nilai 89. Pada aspek komunikasi, memperoleh nilai 88. Aspek visual memperoleh 88. Pada aspek isi memperoleh 88. Aspek penyajian memperoleh 88. Pada aspek bahasa memperoleh 87. Sementara itu, pada aspek kontekstual memperoleh 86. Dapat kita ketahui bahwa nilai dari keseluruhan aspek kelayakan media adalah 91,5 yang mana itu berarti nilai keseluruhan aspek kelayakan media berada pada rentangan skor 86-100 mencapai skala 4 dengan kategori sangat layak (sangat sesuai). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis 3D Aurora Presentation yang peneliti kembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas V. Saran dan masukan dari para ahli dan praktisi meliputi: (a) penambahan halaman judul, (b) perbaikan font pada petunjuk penggunaan.

Adanya pengembangan media yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif. Guru-guru bahasa Arab berkenan memanfaatkan media ini sebagai media penunjang dan membantu proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas dan sebagai rujukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Anani. *Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Ariani. *Pembelajaran Multimedia*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi Dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Hamidi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press, 2000.
- Hermawan, Acep. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Hermawati. "Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Perangkat Lunak Bantu 3D Aurora Presentation Bagi Guru Di Sekolah Menengah."

- Laboratorium Komputer Jurdik Matematika UNY*. Yogyakarta, 2012.
- Iskandarwassid, and Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Putri, Evrida Eka. "Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Sadirman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Santoso, Budi, and Yudha Anggana Agung. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Mata Pelajaran Rangkain Elektronik Di SMK Negeri 1 Nganjuk." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 6, no. 1 (2017).
- Sugiyono. *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukmadinata. *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Syamsudin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2013.
- — —. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2017.

