

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BENDA DAN ANGKA UNTUK SANTRI DI TPA

## ARABIC LANGUAGES AND NUMBERS INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA DEVELOPMENT FOR SANTRI IN TPA

Oleh:

Rynati Dwi Cahyaningrum, Universitas Negeri Yogyakarta  
rynatidwicahyaningrum@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka untuk santri jenjang TKA di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan model pengembangan R & D dari Thiagarajan, Semmel & Semmel yaitu model Four-D. Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya meliputi tiga langkah yaitu define, design, dan develop. Hasil penelitian ini adalah: 1) Hasil validasi ahli materi termasuk kategori sangat baik (4). 2) Hasil validasi media termasuk kategori sangat baik (3,5). 3) Hasil uji coba perorangan termasuk kategori layak (8,9). 4) Hasil uji coba kelompok kecil termasuk kategori layak (0,91). 5) Hasil uji coba lapangan termasuk kategori layak (9,4). Jadi, hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Bahasa Arab, Santri TPA

### Abstract

*The purpose of this study is to produce interactive learning multimedia products to recognize the Arabic language and numbers for students at the TKA level in the Al-Qur'an Education Park. This study uses the R & D development model of Thiagarajan, Semmel & Semmel, namely the Four-D model. The design of developing interactive learning multimedia only includes three steps, namely define, design, and develop. The results of this study are: 1) The results of the validation of material experts include very good categories (4). 2) The results of media validation include very good categories (3.5). 3) The results of individual trials include the appropriate category (8,9). 4) The results of the small group trial test include the appropriate category (0.91). 5) The results of the field trials include the appropriate category (9.4). So, the results of developing interactive learning multimedia recognize Arabic language objects and numbers are said to be feasible as learning media*

*Keywords: Interactive multimedia learning, Arabic language, TPA Student*

### PENDAHULUAN

Pendidikan agama sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya agama maka hidup lebih bermanfaat dan memiliki tujuan yang jelas. Pendidikan agama Islam diperoleh pada jalur pendidikan formal yaitu di sekolah, dan informal yaitu Taman Pendidikan Al-Qur'an. Menurut As'ad Humam (Humam, 1995), Taman Pendidikan Al-Qur'an adalah lembaga pendidikan dan pengajaran Al-Qur'an untuk anak usia SD (7-12 tahun), namun dalam praktiknya saat ini umur di bawah 7 tahun sudah ada yang mengikuti TPA.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik di TPA Al-

Falaah Wiyoro ditemukan bahwa pembelajaran bahasa arab benda dan angka kurang menumbuhkan minat belajar pada santri, materi bahasa arab masih terbatas yaitu pengenalan angka 1-10, durasi pembelajaran terbatas sehingga kurang optimal. Penggunaan metode bernyanyi hanya dalam pengenalan bahasa arab angka 1-10. Dengan cara bernyanyi santri sudah banyak yang hafal dengan mengikuti apa yang dicontohkan ustad/ustadzah. Namun tidak semua santri dapat menirukan pelafalan dengan baik sehingga dikhawatirkan dapat merubah makna.

Menurut Suherman (2015: 3) pada dasarnya anak usia dini memperoleh

kemampuan berbahasa melalui peniruan dari orang lain yang ia dengar dan saksikan. Begitu sering dan terus menerus melalui proses peniruan menyebabkan anak mampu berbicara. Demikian dalam hal mendengar dan memahami bahasa dari orang lain.

Di TPA Al-Falaah Wiyoro sudah memiliki fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran yaitu berupa papan tulis, LCD dan layar proyektor. Selain itu sudah banyak warga yang memiliki komputer atau laptop yang dapat menunjang pembelajaran secara mandiri maupun kelompok kecil. Namun dalam pemanfaatannya masih kurang dioptimalkan. Jika di dalam pembelajaran penggunaan LCD hanya sebatas untuk menonton video maupun film. Penyajian video maupun film kurang diterima dengan baik, dapat dilihat dari hasil tanya jawab. Tidak semua santri dapat menjawab dengan benar dan banyak santri yang kurang aktif dalam pembelajaran. Kemudian belum tersedianya media pembelajaran di TPA Al Falaah Wiyoro yang inovatif seperti multimedia pembelajaran interaktif berbasis *flash* yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok kecil.

Bahasa asing yang ada dalam pembelajaran di taman pendidikan Al-Qur'an ialah bahasa Arab. Karena bahasa arab merupakan bahasa yang ada dalam Al-Qur'an. Bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa dalam agama Islam dan umatnya.

Morrison (2008: 223) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak tumbuh dan berkembang pesat selama masa prasekolah. Anak belajar bahasa secara intuitif tanpa banyak instruksi. Anak usia 4-6 tahun memiliki kemampuan yang berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangannya. Aspek perkembangan kemampuan dasar pada anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Selain itu, permasalahan yang ada dalam pembelajaran mengenal bahasa arab di TPA ialah kurangnya variasi penyajian materi yang dapat menunjang pembelajaran terutama dalam

pemilihan media untuk materi mengenal bahasa arab benda dan angka agar anak lebih tertarik dalam belajar.

Menurut Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi yang menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Kata-kata yang dimaksud adalah materi yang disajikan dalam bentuk verbal, misalnya menggunakan teks yang tercetak atau terucap. Sedangkan menurut Arsyad (2006: 171) secara umum multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pembelajaran.

Munir (2012: 110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Multimedia pembelajaran interaktif secara umum merupakan suatu software pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemanfaatan komputer sebagai media dalam menyampaikan materi dengan menggabungkan unsur teks, grafik, audio, video, dan animasi serta interaktivitas yang memungkinkan pengguna untuk mengendalikan atau mengontrol sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pemilihan multimedia pembelajaran interaktif dipilih karena sesuai dari analisis kebutuhan yang ada di lapangan. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif memiliki kemampuan dapat menyajikan informasi secara teks, gambar, audio ataupun menggabungkan ketiganya dalam satu penyajian informasi. Dengan demikian penggunaan multimedia sebagai media belajar baik secara mandiri maupun kelompok kecil dirasa akan lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka untuk santri jenjang TKA di Taman Pendidikan Al-Qur'an.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Penelitian**

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R & D). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka yang layak digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok kecil oleh santri jenjang TKA di TPA. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, Semmel & Semmel yang biasa disebut model *Four D*. Menurut Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974: 5) dalam bukunya yang berjudul *Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya pengembangan multimedia interaktif untuk santri jenjang TKA yang layak digunakan dalam pembelajaran di rumah maupun di TPA.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang biasa disebut model Four-D, yaitu *define, design, develop and disseminate*.

Pada tahap *define* terdiri dari beberapa langkah yaitu setelah dilakukan observasi awal maka dapat didefinisikan beberapa syarat pengembangan dalam penelitian ini, yaitu melakukan studi literatur, survey lokasi, observasi dan wawancara. Tahap *design*, yaitu dilakukan perancangan model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik. Tahap *develop*, yaitu melakukan kajian empirik

mengenai pengembangan produk awal, uji coba produk, revisi, dan validasi. Tahap *disseminate*, yaitu kegiatan penyebarluasan hasil akhir ke seluruh populasi. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka dalam penelitian ini hanya terlaksana sampai tahap ke 3 yaitu tahap pengembangan.

Tahap *desseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir ke seluruh populasi. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap ke-3.

### **Subjek dan Jenis Data Uji Coba**

#### **1. Subjek Uji Coba**

Subjek dalam penelitian ini melibatkan responden sebagai berikut: a) Satu ahli media dan satu ahli materi. Ahli media dan ahli materi menilai dan memberi masukan untuk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. b) Pada uji coba perorangan melibatkan 4 santri. c) Pada uji coba kelompok kecil melibatkan 7 santri. d) Pada uji coba lapangan luas melibatkan 26 santri. Pada saat uji coba, santri memperhatikan dan karena keterbatasan waktu dan jumlah fasilitas maka hanya beberapa santri yang berkesempatan untuk mempraktekkan penggunaan multimedia serta seluruh santri mengisi angket.

#### **2. Jenis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat dari penelitian kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan untuk kepentingan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk dari ahli media dan ahli materi, dan juga dari peserta didik. Berikut adalah data yang diperoleh : a) Data dari ahli materi : berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran dan kebenaran isi materi. b) Data dari ahli media : berupa kualitas produk ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman, desain buku petunjuk dan cover CD. c) Data dari peserta didik : digunakan

untuk menganalisis aspek kualitas pembelajaran, tampilan, penyajian materi, dan penggunaan program.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu meliputi:

#### 1. Observasi

Menurut Nana Syaodih (2010: 220) observasi merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah pengembangan media dengan melakukan pengamatan. Observasi sebelum pengembangan media bertujuan untuk studi pendahuluan. Sedangkan setelah pengembangan media, observasi bertujuan untuk mengembangkan media yang berisi materi mengenal bahasa arab benda dan angka pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan luas.

#### 2. Wawancara

Wawancara menurut Nana Syaodih (2010: 216) adalah salah satu teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian. Wawancara digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk studi pendahuluan sehubungan dengan saran, kritik, dan masukan.

#### 3. Angket

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 151) Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

#### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk melengkapi metode lainnya, menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar, maupun secara elektronik yang berupa foto atau video sebagai bukti konkret pelaksanaan penelitian.

### **Validitas Instrumen**

Menurut Arifin (2012: 245) validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur). Validasi instrumen oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket agar hasil lebih baik. Validasi instrumen ahli materi dan ahli media dilakukan dengan meminta pendapat atau penilaian kepada ahli yang memiliki keahlian dalam bidang media pendidikan. Untuk mengetahui validitas instrumen ahli materi dan media ini menggunakan *Expert Judgement*, agar didapatkan hasil yang baik maka validasi instrumen ditambahkan dengan menggunakan angket. Instrumen berupa angket dikonsultasikan dengan ahli terlebih dahulu. Dalam penelitian ini instrumen yang peneliti ajukan dinyatakan valid, dan dapat digunakan penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2009: 147) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data menurut Sugiyono meliputi beberapa kegiatan yaitu pengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Ada dua macam statistik deskriptif yang digunakan yaitu statistik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Data deskriptif kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan tanggapan dari ahli maupun siswa yang dianalisa, kemudian dideskripsikan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian kemudian dianalisis. Dalam penelitian ini, peranan ahli materi serta tanggapan dari ahli media dan siswa terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan

ditinjau dari aspek media dan aspek materi sangat diperlukan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka dikembangkan menggunakan adaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*dissemination*). Pengembang memiliki keterbatasan dalam tahap penyebaran, sehingga tahap tersebut tidak dilakukan, hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Berikut kegiatan penelitian yang dilakukan pada tiap tahapan secara rinci:

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian dilakukan penetapan syarat atau kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan kajian teori yang relevan.

##### a. Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa tujuan dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka adalah guna mengatasi beberapa permasalahan. Permasalahan yang dimaksud adalah berkurangnya minat belajar pada peserta didik dan keaktifan santri dalam pembelajaran masih sangat rendah khususnya pada materi mengenal bahasa arab, sedangkan waktu dalam penyampaian materi hanya terbatas. Kemudian pembelajaran masih cenderung menggunakan metode mengajar yang monoton sehingga santri mudah jenuh dan belum tersedianya multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mendukung dan

memfasilitasi belajar pada materi mengenal bahasa arab benda dan angka.

##### b. Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ustadzah yang mengampu TPA, dapat diketahui bahwa dalam pemahaman mengenal bahasa arab benda dan angka pada santri jenjang TKA masih kurang. Peserta didik mampu menghafal angka dengan metode bernyanyi seperti yang dicontohkan ustad/ustadzah, namun ketika ditanya secara terpisah, tidak sedikit santri yang masih kebingungan. Daya tarik untuk belajar pada santri juga masih kurang. Santri lebih antusias ketika diputarkan video pembelajaran ataupun film pembelajaran. Atas hal-hal tersebut, maka perlu rancangan yang tepat untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada santri dalam multimedia pembelajaran interaktif.

##### c. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kegiatan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Tugas yang dilakukan dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif disusun agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar sehingga tugas-tugas tersebut dapat mencakup indikator yang harus dicapai. Tugas dalam multimedia pembelajaran ini disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik yaitu dikemas dengan cara bermain puzzle dan mencocokkan suara, gambar, dan tulisan benda atau angka.

##### d. Analisis Konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan bahan ajar yang dicantumkan ke dalam multimedia pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan merumuskan tujuan yang harus dicapai peserta didik sesuai dengan kurikulum di TPA. Tujuan yang harus dicapai santri dalam pembelajaran adalah santri mampu mengenal bahasa arab tingkat dasar atau kosa kata benda di sekitar ruangan. Dari Tujuan tersebut selanjutnya dijabarkan kembali menjadi indikator yang dapat mendukung tercapainya tujuan, selanjutnya dapat

digunakan untuk menentukan materi dalam multimedia pembelajaran interaktif.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas yang dilakukan, maka dapat ditentukan tujuan pembelajaran melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan tersebut ialah santri mampu menyebutkan benda di sekitar ruangan dalam bahasa arab, dapat menyebutkan angka dalam bahasa arab, dan menyebutkan urutan bilangan dalam bahasa arab.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini disiapkan rancangan dalam membuat multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

a. Penyusunan Parameter Penilaian (*constructing criterion-referenced test*)

Penelitian ini menggunakan parameter penilaian kelayakan multimedia pembelajaran yang digunakan, dan hasilnya dapat dilihat pada angket yang sudah diisi. Angket untuk respon peserta didik, ahli materi dan ahli media, dimana ahli materi menilai aspek pembelajaran dan aspek isi materi, sedangkan ahli media menilai dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Serta respon peserta didik menilai aspek pembelajaran, isi materi, tampilan, dan pemrograman.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media berupa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka. Pemilihan multimedia karena di dalamnya dapat memuat gambar, teks, audio, animasi, dan video. Program/software yang digunakan untuk membuat suatu multimedia pembelajaran, salah satunya yaitu *Adobe Flash CS6*. Selain dapat menggabungkan unsur gambar, teks, audio, animasi, dan video, *Adobe Flash CS 6* juga dapat menghasilkan file output berupa aplikasi offline yang memiliki format .exe sehingga dapat digunakan pada semua jenis komputer dan tidak perlu koneksi internet. Sedangkan

untuk mengolah unsur teks, gambar atau ilustrasi dibantu dengan aplikasi *Corel Draw* dan *Adobe Illustrator*, serta untuk keperluan edit suara menggunakan *Adobe Audition* dan *Wave Editor*.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Format multimedia pembelajaran yang dipilih berdasarkan identifikasi yang dilakukan dalam tahap *define*. Format dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka adalah model *drills* dan model permainan. Model *drills* dipilih karena dalam model ini dapat memperkuat pemahaman peserta didik dalam menguasai materi dan tersedia latihan soal untuk melihat seberapa kemampuan peserta didik dalam menerima materi. Sedangkan model permainan dipilih karena dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik sehingga tidak merasa jenuh dan cepat bosan.

d. Rancangan Awal (*initial design*)

Perancangan awal dalam multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka dibagi menjadi dua kegiatan yaitu: 1) Proses perancangan isi. Proses perancangan isi adalah proses penyusunan isi dalam multimedia pembelajaran interaktif. Isi atau konten disusun berdasarkan garis besar isi media pembelajaran (*GBIMP*), *flowchart* atau diagram alir, dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan suatu instruksi yang berurutan dalam sebuah sistem, fungsi *flowchart* yaitu memperjelas proses pembuatan dan mempermudah dalam perancangan selanjutnya. Sedangkan *storyboard* berisi rincian dari rancangan tiap-tiap halaman dalam multimedia. 2) Produksi multimedia pembelajaran interaktif, yang merupakan proses pembuatan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat berdasarkan hasil dari perancangan isi.

Proses pembuatan terdiri dari beberapa langkah yang digunakan sebagai rancangan awal (prototipe) sebelum dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif.

#### a) Langkah Pembuatan

Langkah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka terdiri dari beberapa tahap yaitu terdiri dari pembuatan tampilan antarmuka, pengkodean, *preview*, dan *build*.

Adapun penjelasan lebih lanjut dari tahap-tahap langkah pembuatan adalah sebagai berikut:

##### (1) Pembuatan tampilan antarmuka multimedia.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah pencarian intro yang sesuai, pembuatan desain background, mencari gambar-gambar untuk dicantumkan dalam materi, dan pembuatan desain tombol navigasi. Setelah semua sudah siap langkah selanjutnya dimasukkan ke dalam *Adobe Flash CS6* yang kemudian disusun berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat.

##### (2) Pengkodean.

Pengkodean atau *coding* yaitu suatu bahasa pemrograman yang dipakai untuk melakukan suatu perintah kepada objek yang telah diberikan kode untuk dapat difungsikan sesuai yang diinginkan. Kode dalam *Adobe Flash CS6* dinamakan *script*.

##### (3) *Preview*.

Setelah pemberian kode selesai, tahap selanjutnya *Preview* yaitu pengujian dari pemberian kode dalam *Adobe Flash CS6* dengan cara tekan tombol *Ctrl+enter* pada *keyboard*. *Preview* dilakukan secara berulang-ulang untuk melihat objek-objek dan tampilan media yang sudah diberi kode berfungsi dengan baik dan benar. Jika terjadi kesalahan atau fungsi yang tidak tepat maka diadakan perbaikan antarmuka pada objek. Objek-objek yang dimaksud meliputi: gambar, animasi, tombol-tombol navigasi, video, dan suara.

##### (4) *Build*.

Pada tahap ini multimedia pembelajaran interaktif disimpan dalam bentuk file dengan ekstensi “.*exe*” dengan menggunakan *publish setting* yang ada pada *Adobe Flash CS6*. Sehingga dapat digunakan pada komputer

dengan spesifikasi minimum tanpa menginstal aplikasi pendukung.

#### b) Hasil Pembuatan

Hasil pembuatan berupa multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka disimpan sebagai prototipe atau rancangan awal. Multimedia yang telah dibuat terdiri dari beberapa halaman.

Multimedia yang telah dihasilkan tersebut terdiri dari beberapa halaman, berikut penjelasannya.

##### (1) Halaman pembuka (intro).

Halaman Pembuka (intro) berupa tampilan yang berisikan judul dan ada salam pembuka berupa audio dari tokoh dalam multimedia yang bernama Nisa. Setelah selesai audio dari tokoh, masuk musik latar yang disesuaikan dengan multimedia pembelajaran. Selain itu terdapat tombol “masuk” yang diberi animasi bergerak agar mengarahkan pengguna untuk menuju ke halaman selanjutnya. Pada tampilan awal ada tombol untuk mengatur suara *on/off* dan tombol keluar untuk menutup aplikasi multimedia.

##### (2) Halaman menu utama.

Halaman menu utama dari multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka berisi menu yang terdiri dari: menu petunjuk, menu tujuan, menu profil, menu materi, menu latihan, dan menu permainan. Selain itu terdapat tombol pengatur suara dan tombol keluar.

##### (3) Halaman menu petunjuk.

Halaman menu petunjuk dari multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka berisi arahan dan panduan penggunaan fungsi dari masing-masing tombol navigasi yang ada. Dalam menu petunjuk terdapat 2 halaman yakni halaman arahan dan halaman penjelasan fungsi tombol. Selain itu terdapat tombol home untuk kembali ke menu utama, tombol pengatur suara *on/off*, dan tombol keluar.

##### (4) Halaman menu tujuan dan sumber.

Halaman menu tujuan dan sumber dalam multimedia pembelajaran interaktif mengenal

bahasa arab benda dan angka berisi tujuan dari multimedia pembelajaran dan sumber yang digunakan dalam proses pembuatan produk berupa multimedia. Selain itu terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol pengatur suara *on/off*, dan tombol keluar.

#### (5) Halaman Menu Profil

Pada halaman menu profil dari multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka berisi tentang identitas pengembang dan dosen pembimbing. Selain itu terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol pengatur suara *on/off*, dan tombol keluar.

#### (6) Halaman Menu Materi

Halaman menu materi dari multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka berisi 3 materi yaitu materi benda, materi angka, dan materi urutan bilangan. Selain itu terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol pengatur suara *on/off*, dan tombol keluar. Adapun halaman sub materi yang terdiri dari komponen materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan suara. Selain itu terdapat tombol navigasi lanjut untuk ke halaman selanjutnya atau tombol kembali untuk ke halaman sebelumnya, tombol pengatur suara, tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol keluar untuk menutup aplikasi.

#### (7) Halaman Menu Latihan

Halaman menu latihan terdapat 2 menu yaitu menu: 1) tebak suara dan gambar, 2) puzzle gambar. Menu tebak suara dan gambar terdiri dari 10 butir soal. Dalam menu puzzle gambar terdiri dari 3 puzzle yang berbeda. Selain itu terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol pengatur suara *on/off*, dan tombol keluar.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap ini ialah untuk memodifikasi prototip multimedia pembelajaran interaktif menjadi produk siap pakai. Dalam tahap ini terdapat penilaian atau masukan dari ahli dan sudah dilakukan uji coba produk. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap

ini adalah revisi instrumen yang divalidasi, validasi media dengan ahli media, validasi materi dengan ahli materi dan melakukan uji coba produk ke lapangan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Penilaian Instrumen

Sebelum digunakan dalam menilai produk, instrumen sudah divalidasi oleh ahli dari dosen Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Estu Miyarso, M. Pd. Instrumen yang divalidasi meliputi instrumen validasi materi, media, dan respon peserta didik. Instrumen divalidasi pada tanggal 25 Februari 2019. Masukan untuk instrumen sebagai berikut.

- 1) Instrumen ahli materi pada aspek isi ditambah dengan penilaian ilustrasi video.
- 2) Instrumen ahli media pada aspek tampilan ditambah dengan kesesuaian materi dengan video.
- 3) Instrumen ahli materi pada aspek pembelajaran poin 6 yaitu kejelasan petunjuk belajar diubah ke poin 1.
- 4) Dalam instrumen ahli materi, kata kesesuaian pada aspek pembelajaran poin 6 diganti dengan kata ketepatan.
- 5) Pada instrumen respon peserta didik kata motivasi diganti dengan kata ingin.

#### b. Penilaian Produk oleh Ahli

Penilaian dilakukan guna mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan proses uji coba. Produk dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka untuk santri jenjang TKA di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Multimedia pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh ahli materi dari dosen Pendidikan Guru PAUD bernama Bapak Amir Syamsudin, M. Ag dan ahli media dari dosen Teknologi Pendidikan yang bernama Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T, M. Pd.

Penilaian ahli materi dilakukan pada tanggal 21 Maret 2019. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka layak digunakan dengan mempertimbangkan catatan pada lembar

validasi. Penilaian untuk kedua aspek yaitu aspek pembelajaran dan isi mendapat rata-rata yang masuk dalam kategori sangat baik (4).

Selain itu penilaian oleh ahli media yang dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 8 April 2019, penilaian pada multimedia pembelajaran interaktif dinilai layak untuk digunakan dengan revisi. Penilaian termasuk dalam kategori sangat baik (3,4). Sedangkan penilaian tahap kedua dilakukan pada tanggal 24 April 2019. Berdasarkan penilaian oleh ahli media, multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka termasuk dalam kategori sangat baik (3,5).

### c. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah selesai validasi ahli materi dan ahli media. Multimedia pembelajaran interaktif diujicobakan kepada santri jenjang TKA. Uji coba dilakukan pada 26 santri jenjang TKA di TPA Al-Falaah Wiyoro. Uji coba dilakukan secara bertahap yaitu dengan 3 tahap menurut Dick & Carey (1978: 159-162). Ketiga tahapan tersebut meliputi:

- 1) Uji coba perorangan. Subjek pada uji coba ini sebanyak 4 santri jenjang TKA.
- 2) Uji coba kelompok kecil terbatas. Subjek pada uji coba ini sebanyak 7 santri jenjang TKA.
- 3) Uji coba lapangan luas. Subjek pada uji coba ini sebanyak 26 santri jenjang TKA.

### Hasil Uji Coba Produk

Multimedia yang telah dihasilkan pada tahap perancangan awal (*design*) berupa prototipe I. Kemudian setelah melalui tahap penilaian dari para ahli dan revisi, maka diperoleh prototipe II. Kemudian adalah uji coba multimedia pada santri sebagai penyempurnaan prototipe II sehingga dihasilkan multimedia pembelajaran yang merupakan produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini.

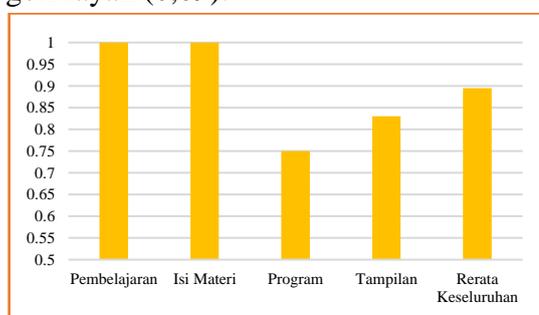
Kegiatan pada uji coba ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap uji coba

perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan luas.

Tujuan dari uji coba lapangan ini ialah untuk mendapatkan respon peserta didik sebagai pengguna multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan acuan dalam memperbaiki produk. Dalam model 4D, tahap uji coba lapangan ini termasuk dalam tahap pengembangan (*develop*). Tiga tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Uji Coba Perorangan

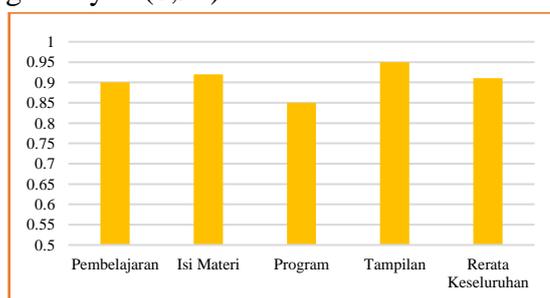
Pada uji coba perorangan dalam penelitian ini, subjek uji coba dilakukan oleh 4 santri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori layak (0,89).



Gambar 1. Hasil Uji Coba Perorangan

#### 2. Uji Coba Kelompok Kecil

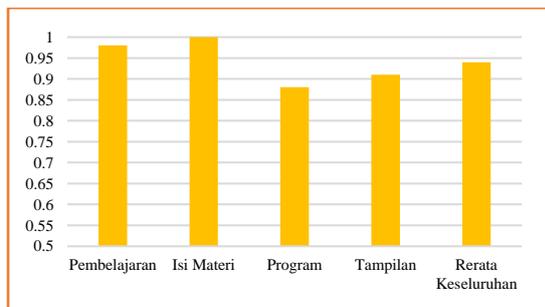
Pada uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini, subjek uji coba dilakukan oleh 7 santri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori layak (0,91).



Gambar 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### 3. Uji Coba Lapangan Luas

Pada uji coba lapangan luas dalam penelitian ini, subjek uji coba dilakukan oleh 26 santri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori layak (0,94).



Gambar 3. Hasil Uji Coba Lapangan Luas

## Revisi Produk

Revisi produk multimedia interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka meliputi revisi pada materi dan media setelah mendapatkan penilaian dari ahli dan hasil temuan saat uji coba lapangan. Revisi pertama dilakukan setelah mendapat masukan oleh ahli materi dan ahli media. Revisi kedua dilakukan setelah mendapat masukan dari hasil temuan saat uji coba di lapangan. Berikut penjelasan revisi multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka.

### 1. Revisi Pertama

Revisi pertama dilakukan saat validasi multimedia dengan ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa masukan dan saran yang dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi multimedia interaktif. Revisi ini dibagi menjadi dua yaitu revisi ahli materi dan revisi ahli media. Revisi tersebut dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Revisi Ahli Materi

Revisi dari ahli materi meliputi tata tulis dalam materi urutan bilangan. Urutan bilangan ditulis berdasarkan tata penulisan yang benar. Urutan bilangan yang sebelumnya ditulis -1 diganti menjadi ke-1.

#### b. Revisi Ahli Media

Revisi dari ahli media meliputi saran perbaikan pada bagian *cover* CD dan buku petunjuk yang meliputi mengganti warna pada latar judul, menghilangkan kata panduan pada judul, mengganti logo dengan resolusi yang lebih baik, mengganti bentuk tulisan, menambahkan logo *adobe flash CS6*, selain itu pada tampilan multimedia pembelajaran

interaktif terdapat perbaikan pada tampilan *pop up* “ayo coba lagi” dan “hebat” diganti warna yang berbeda dan sesuai, menambahkan tombol navigasi kembali pada menu petunjuk, profil, dan disetiap menu yang lain.

### 2. Revisi Kedua

Revisi kedua dilakukan berdasarkan masukan dari temuan hasil uji coba di lapangan. Peneliti juga mengamati santri saat dilakukan uji coba. Pada saat uji coba dilakukan tidak terdapat kendala yang dialami oleh peserta didik sebagai pengguna produk multimedia pembelajaran interaktif. Hasil yang didapat dari penelitian yaitu peserta didik terlihat sangat antusias dalam mencoba produk. Sehingga pada tahap revisi kedua tidak dilakukan karena tidak ditemukan permasalahan yang harus diperbaiki.

## Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka untuk santri jenjang TKA di TPA yang berupa aplikasi dengan ekstensi “*exe.*” yang dikemas ke dalam bentuk CD.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengadopsi model pengembangan dari Thiagarajan, Semmel & Semmel yang biasa disebut dengan model *four-D* yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Namun peneliti hanya melakukan sampai pada tahap pengembangan. Tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data, pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal dan melakukan wawancara. Setelah tahap pendefinisian dilakukan, tahap selanjutnya ialah tahap perancangan dengan dilakukan kegiatan melakukan penyusunan GBIMP, membuat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian mengumpulkan bahan yang berkaitan dengan materi dan mempersiapkan alat yang menunjang proses pengembangan. Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan, dalam tahap ini dilakukan

penilaian terhadap instrumen, penilaian produk, dan uji coba produk.

Tahap uji coba kelayakan produk dalam penelitian ini ialah: 1) validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) tahap uji coba perorangan, 4) tahap uji coba kelompok kecil, 5) tahap uji coba lapangan luas. Pada multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka ini terdapat menu utama yaitu menu petunjuk, menu profil, menu tujuan dan sumber, menu materi, menu latihan, dan menu permainan. Pada penggunaan multimedia ini, santri dapat dengan bebas memilih materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu, dapat langsung menuju ke sub materi yang ingin dipelajari, tidak harus semua dibuka.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dihasilkan menggunakan prosedur pengembangan dengan tiga langkah, yaitu: (a) *Define*, (b) *Design*, (c) *Develop*, kemudian multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka memiliki enam menu utama, yaitu: menu Petunjuk, Tujuan dan Saran, Profil, Materi, Latihan dan Permainan. Kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka dari keseluruhan aspek yang meliputi aspek pembelajaran, isi materi, aspek tampilan dan aspek pemograman yang ditentukan berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media kualitas multimedia pembelajaran interaktif termasuk dalam kategori sangat layak dengan hasil ahli materi (4) dan ahli media (3,5). Kemudian berdasarkan uji coba lapangan luas termasuk dalam kategori layak (0,94). Sehingga multimedia pembelajaran interaktif mengenal bahasa arab benda dan angka dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di rumah maupun di TPA.

### Saran

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang dapat dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Membantu santri memahami bahasa arab benda dan angka baik digunakan secara mandiri maupun berkelompok kecil.
2. Multimedia dapat digunakan dalam pembelajaran di TPA
3. Multimedia dapat dikembangkan berbasis android dengan ditambah materi lain dan video yang lebih menarik dengan subjek yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- As'ad Human, Budiyanto. (1995). *Pedoman Pengelolaan Pembinaan dan Pengembangan TPA-TPA Nasional*. Yogyakarta: LPTQ Nasional.
- Dick, W. & Carey L. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. Illinois. Scott & Co. Publication.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Morrison G.S. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya
- Sugiyono. (2009). *Metode Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, Semmel D.S., & Semmel M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children a Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.