

## **DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MACROMEDIA FLASH DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) PEMURUS DALAM BANJARMASIN**

**Ahmad Nazif**

Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al Falah Banjarbaru

### ***ABSTRACT***

*This research aims to find out the design of Macromedia flash-based teaching materials development in Arabic subjects for Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin and to know the response of students in the development of Macromedia flash-based teaching materials in Arabic subjects for Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) In Banjarmasin. The approach used in this study is collaborative research that combines qualitative and quantitative research approaches. The method used in this study is the Research and Development method. In the technicality of this study, researchers used the four D (4D) Model development model. The results showed that the development of Arabic language teaching materials based on Macromedia flash in Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin through the Four-D Model device development model has an excellent response in students' interest in teaching materials development products, the ability to increase motivation, tendency to create interest in learning, allow students to learn independently, and to create complacency.*

*Keywords: Learning design, Macromedia Flash.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin dan mengetahui respon peserta didik dalam pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus

Dalam Banjarmasin. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kolaboratif yang memadukan antara pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Dalam teknis penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *four D (4D) Model*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis *macromedia flash* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin melalui Model pengembangan perangkat *Four-D Model* memiliki respon yang sangat baik dalam ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan bahan ajar, kemampuan untuk meningkatkan motivasi, kecenderungan menimbulkan minat belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri, serta menimbulkan rasa puas.

Kata kunci: *Desain pembelajaran, Macromedia Flash.*

## **Pendahuluan**

Tidak diragukan memang, peran buku sangat dominan dalam proses belajar mengajar. Namun, bukan berarti ini adalah suatu keniscayaan. Terkadang, muncul rasa khawatir dalam memilih buku ajar yang baik dan sesuai. Hal ini tentunya beralasan, seiring dengan apa yang telah diungkapkan oleh Neville Grant bahwa *The perfect textbook does not exist, but the best book available for you and your students certainly does.*<sup>1</sup> Sehingga, pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan beragam upaya – termasuk salah satunya berbasis multimedia virtual – tidak menutup kemungkinan memiliki andil yang lebih signifikan dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik ketimbang menggunakan cara tradisional dengan tetap menggunakan buku.

---

<sup>1</sup> Neville Grant, *Making the most of your Textbook*. (London : Longman Group. 1988) h.118

Tentu saja buku teks sebagai bahan ajar merupakan hal yang terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.<sup>2</sup> Sejalan dengan hal tersebut, bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik harus benar-benar merasakan manfaat bahan ajar atau materi itu setelah ia mempelajarinya.<sup>3</sup>

Wina Sanjaya dalam bukunya *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* mengungkapkan bahwa bahan atau materi pelajaran (*Learning Material*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.<sup>4</sup>

Bahan ajar berisi materi pembelajaran (*instructional materials*) yang secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.<sup>5</sup> Bahan

---

<sup>2</sup> Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011) h. 128

<sup>3</sup> Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2009) h.171

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008) h. 141

<sup>5</sup> Ali Mudlofir, *op.chit.* h.128

atau materi ajar juga merupakan medium untuk mencapai tujuan pengajaran yang dikonsumsi oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat. Bahan ajar yang diterima anak didik harus mampu merespon setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi di masa depan. Oleh karena itu, bahan ajar menurut Suharsimi Arikunto, merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik.<sup>6</sup> Beberapa pengertian tentang bahan ajar di atas setidaknya memberikan gambaran bahwa bahan ajar itu adalah sejumlah bahan ataupun material yang dipergunakan guru untuk melakukan kegiatan transformasi pengetahuan kepada peserta didik dalam rangka memperoleh kompetensi yang diharapkan.

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang terlebih dalam memasuki era milineal ini, termasuk bahan ajar. Perubahan tersebut antara lain; lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), semakin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, bahkan waktu belajar menjadi lebih fleksibel.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011) h. 14

<sup>7</sup>Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 1

Hal demikian tentunya memiliki dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Yusring Sanusi menyebutkan bahwa perkembangan teknologi, khususnya TIK telah memicu terjadinya reformasi dalam dunia pendidikan. Melalui kemampuan TIK menisbikan ruang dan waktu, teknologi ini menawarkan banyak kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan.<sup>8</sup>

Pengemasan bahan ajar yang dikembangkan berbalut sentuhan TIK merupakan salah satu upaya dalam rangka perubahan dan inovasi di dimensi pendidikan. Hal ini senada dengan ungkapan Sutrisno bahwa alasan-alasan yang menjadi pertimbangan dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi didasarkan pada; nilai praktis, nilai ekonomis, serta kemudahan dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Sejatinya, pengembangan bahan ajar berbasis TIK memang memiliki tata nilai praktis ketika bahan ajar ataupun materi pelajaran tersebut dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Tentu, hal ini menawarkan kemudahan dalam pembelajaran baik guru maupun siswa. Bahkan, bahan ajar yang berupa *file* tersebut dapat *dishare* kepada siapa saja. Hal ini berarti menjunjung nilai efisiensi dan ekonomis karena memungkinkan *sharing data* yang bersifat gratis.

Pengembangan bahan ajar itu sendiri pada esensinya adalah mengembangkan bahan ajar baik yang belum ada sama sekali dengan menciptakan bahan ajar yang mutakhir ataupun mengembangkan bahan ajar yang telah ada

---

<sup>8</sup>Yusring Sanusi Baso, 2004, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. نادي الأدب, Thn. 2 (2) : 50

<sup>9</sup>Sutrisno, *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*, (Jakarta: Referensi, 2012) h.1

menjadi hasil produk yang lebih baik. Tentunya, untuk melaksanakan proses pengembangan bahan ajar itu sendiri membutuhkan seperangkat alat kerja tertentu.

Sebetulnya, ada banyak program yang bisa digunakan untuk mengembangkan bahan ajar diperangkat komputer maupun mobile. Sebut saja J2ME (*Java 2 Mobile Edition*). Program ini *open platform* yang berarti bisa dijalankan di mobile manapun. Namun, bagi pemula atau orang awam, aplikasi ini kurang menjadi pilihan karena kental dengan nuansa programmingnya sedang orang awam kurang terbiasa dengan yang sarat programming.

Salah satu aplikasi yang juga bisa digunakan untuk mengembangkan aplikasi di perangkat komputer maupun mobile adalah adobe Flash. Flash lebih user *friendly* terutama untuk orang awam karena apa yang dibuat langsung bisa kelihatan di *stage*. Kemudian, aplikasi berbasis Flash bisa *package* ke berbagai perangkat mobile seperti perangkat berbasis Android, iPhone, Nokia, maupun Blackberry Tablet.<sup>10</sup>

Adobe flash merupakan software animasi 2D yang paling populer di dunia dan paling banyak digunakan oleh para animator untuk menyelesaikan berbagai macam bentuk pekerjaan disain animasi. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam membuat animasi 2D menjadikan adobe flash sebagai satu-satunya alasan orang untuk lebih memilih menggunakan software ini.<sup>11</sup> Berdasarkan

---

<sup>10</sup> Priyanto Hidayatullah, *Asyik Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*, (Bandung: Informatika. 2011) h.4

<sup>11</sup> Madcoms Madiun, *55 Kreasi Populer Animasi Cantik dengan Adobe Flash*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2009) h.iii

argumen inilah, pemilihan alat tempur yang dipergunakan untuk mengembangkan bahan ajar jatuh kepada software *macromedia flash*.

Pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* ini sejatinya dapat dilakukan pada semua mata pelajaran yang ditawarkan di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Berbicara perihal pemilihan mata pelajaran tertentu yang dianggap cocok untuk dikembangkan tentunya akan terjebak dalam sebuah kegalauan yang rumit karena setiap mata pelajaran tertentu memiliki karakteristik dan tujuan-tujuan yang sama pentingnya.

Terlepas dari pemilihan mata pelajaran yang paling cocok untuk dikembangkan menjadi wujud virtual, peneliti mencoba menawarkan mata pelajaran bahasa Arab. Setidaknya ada beberapa alasan yang menjadikan mata pelajaran bahasa Arab perlu dikembangkan ke bentuk virtual: pertama, Bahasa Arab merupakan identitas Islam dan Mata Pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang dipergunakan di sekolah Islam/madrasah. Kedua, dengan usaha pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan prestise bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang ditawarkan di Sekolah Islam/madrasah terhadap sekolah-sekolah konvensional lainnya. Ketiga, menepiskan anggapan dan mindset negatif terhadap pelajaran bahasa arab yang dituduh sebagai pembelajaran tradisional dan klasik.

Terlebih lagi, pengembangan bahan ajar mata pelajaran bahasa Arab ke wujud virtual merupakan salah satu bentuk upaya pemberantasan pembelajaran yang membosankan. Hal ini memicu untuk dilakukan penelitian berkaitan dengan

masalah adalah (1) Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin? (2) Seberapa besar respon peserta didik dalam pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin?

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin dan mengetahui respon peserta didik dalam pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin.

### **Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kolaboratif yang memadukan antara pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif.<sup>12</sup> Hal ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah/fokus penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya. Penelitian kualitatif dipakai untuk

---

<sup>12</sup> Penelitian Kualitatif dan kuantitatif dapat digunakan bersama-sama atau digabungkan dengan catatan: 1) dapat digunakan bersama untuk meneliti pada objek yang sama, tetapi tujuan yang berbeda, 2) digunakan secara bergantian, 3) menggabungkan penggunaan teknik pengumpulan data, dan 4) dapat digunakan bersamaan asal kedua metode tersebut telah dipahami dengan jelas. Lihat: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010) h. 38-39

memahami situasi dan menemukan pola.<sup>13</sup> Dalam artian mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan desain bahan ajar. Sedangkan penelitian kuantitatif akan mengukur seberapa besar respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan dan besarnya perolehan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Dalam teknis penelitiannya, peneliti menggunakan model pengembangan *four D (4D) Model*. Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.<sup>14</sup>

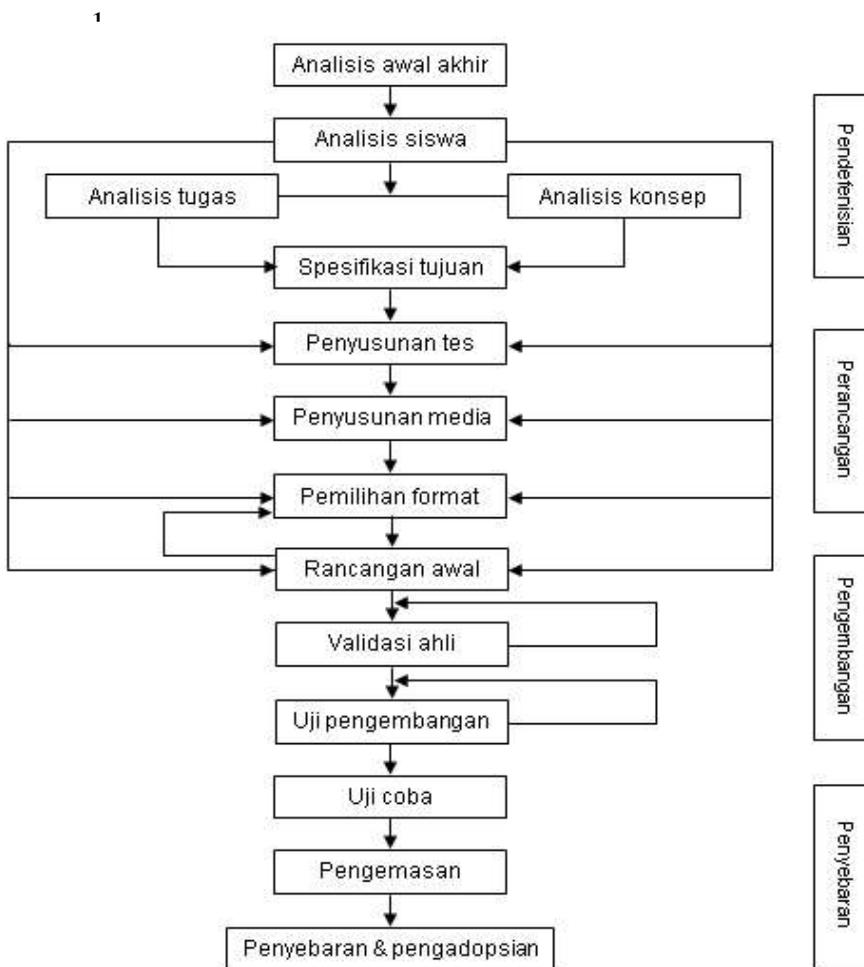
Model pengembangan 4-D ini sebenarnya digunakan dalam pengembangan perangkat. Namun, Peneliti mengadaptasi model pengembangan ini sebagai model pengembangan bahan ajar dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini beralasan karena model 4-D diikuti langkah-langkah pengembangan secara konsisten sesuai kebutuhan pengembangan bahan ajar dan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2010) h. 399

<sup>14</sup> Bustang Buhari, *Four-D Model*, diakses: (<http://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/#more-69>) Banjarmasin :2020

Berdasarkan Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) yang telah disebutkan sebelumnya, maka prosedur pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D Thigarajan

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).<sup>15</sup>

*Front-End Analysis* bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

Informasi awal yang diperlukan peneliti dalam upaya mengembangkan bahan ajar adalah mengobservasi ketersediaan bahan ajar di sekolah dan mengumpulkan informasi tentang upaya apa saja yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin.

---

<sup>15</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007) h. 65

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Aspek yang diamati	Deskripsi pengamatan
Ketersediaan Bahan Ajar	Penentuan sumber belajar
	Bahan ajar yang tersedia
	Bahan ajar relevan dengan tujuan pembelajaran
	Bahan ajar yang relevan dengan taraf perkembangan anak
Pengembangan Bahan Ajar	Pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru

Analisis siswa (*learner analysis*) merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Sasaran pengguna pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Arab adalah respon pengguna bahan ajar yang dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak Macromedia Flash untuk siswa yang berada di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen penelitian yang Diperlukan untuk Mengukur Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Bahan Ajar

Aspek	Variabel	Indikator
Karakteristik afektif siswa	Respon pengguna	Kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar
		Ketertarikan terhadap produk bahan ajar
		Kecenderungan menimbulkan minat belajar
		Memungkinkan siswa belajar sendiri (mandiri)
		Menimbulkan rasa puas

Karakteristik afektif siswa yang diindikasikan dengan respon penggunaan produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Macromedia Flash ini menjadi harapan dalam penelitian dan sasaran keberhasilan uji coba pemakaian. Kelima indikator seperti ketertarikan terhadap produk bahan ajar, menimbulkan rasa puas, memungkinkan siswa belajar mandiri, dan menimbulkan minat serta motivasi dalam belajar Bahasa Arab ini yang mencukupi kebutuhan peneliti untuk melihat seberapa besar respon siswa terhadap produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Macromedia Flash.

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan. Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi Bahasa Arab yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini rancangan awal dikemas dalam versi beta 1.0 yang memuat komponen utama konten bahan ajar yaitu: 1) Petunjuk penggunaan, pada opsi ini pemakai diberi suguhan: a) Identitas Produk, b) Tujuan Pemakaian, c) Cara Penggunaan. 2) Materi. Menu materi terdapat empat porsi pilihan dengan paket menu tentang alamat, keluarga, kehidupan keluarga, dan menu mengayaan tentang bilangan atau mengenal angka satu sampai sepuluh. 3) Latihan. Pada menu ini

disajikan dua opsi pilihan latihan yang dikemas dalam format quiz interaktif pilihan ganda tentang materi yang telah disampaikan. 4) Informasi tambahan. Menu ini berisi tentang profil animator, ucapan terima kasih, dan tombol keluar.

Tabel 3 Rancangan Awal Produk Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab

No.	Desain yang ditawarkan	Progres Pendesainan Produk
1.	Beranda	Pendesainan beranda sudah selesai dengan lima tombol utama yang menghubungkan ke lima menu yang akan ditawarkan
2.	Petunjuk penggunaan	Pendesainan di tahap ini sudah memasukkan teks yang berisi informasi, fungsi tombol, dan suara.
3.	Menu materi pembelajaran kosakata	Penyajian teks Bahasa Arab dalam menu materi sudah dilakukan. Namun, masih belum memberikan efek suara pada setiap kosakata yang dirancang dalam penyajian menu materi pada produk tersebut.
4.	Latihan	Berisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa
5.	Author/Profil pengembang	Berisi Identitas pendesain bahan ajar

Berdasarkan tabel 3 yang memuat rancangan awal produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Macromedia Flash maka berikut uraian dan gambar rancangan desain produk yang ditawarkan:



Gambar 2 Contoh tampilan pendesainan bahan ajar Bahasa Arab

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (a) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (b) uji coba pengembangan (*developmental testing*). Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar siswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan rumus sebagaimana berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

## **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini meliputi: 1) Desain pengembangan bahan ajar berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pemurus Dalam Banjarmasin melalui Model pengembangan perangkat *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. 2) Besarnya respon peserta didik yang meliputi ketertarikan terhadap produk pengembangan bahan ajar, kemampuan untuk meningkatkan motivasi, kecenderungan menimbulkan minat belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri, serta menimbulkan rasa puas terhadap produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Macromedia Flash ini adalah sebagai berikut: Respon peserta didik yang diteliti secara perorangan terhadap produk pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Macromedia Flash di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pemurus Dalam Banjarmasin pada kualifikasi sangat baik atau memperoleh prosentase skala tingkat pencapaian sebesar 98, 75 %. Sedangkan respon peserta didik yang diteliti dalam kelompok kecil pada kualifikasi sangat baik atau memperoleh prosentase skala tingkat pencapaian sebesar 91, 875 %.

## **Kesimpulan**

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis *macromedia flash* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN)

Pemurus Dalam Banjarmasin melalui Model pengembangan perangkat *Four-D Model* memiliki respon yang sangat baik dalam ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan bahan ajar, kemampuan untuk meningkatkan motivasi, kecenderungan menimbulkan minat belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri, serta menimbulkan rasa puas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asifuddin, Ahmad Djanan, “*Workshop Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*” (<http://www.umy.ac.id/berita>).
- Baso, Yusring Sanusi. 2004. *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. نادي الأدب, Thn. 2 (2) : 50
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cak Ali. *Mengapa Guru Perlu Mengembangkan Bahan Ajar ?*, diakses: (<http://www.psb-psma.org/content/blog/3794-mengapa-guru-perlu-mengembangkan-bahan-ajar>)
- Creswell, John W. 2012. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawaty, Ridha. 2010 *Pengembangan Permainan “Tebak Kata” untuk Memperkaya Perbendaharaan Kosakata Bahasa Arab (Penelitian Pengembangan di MTsN Mulawarman Banjarmasin)*. Tesis Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Effendy, A. Fuad, 2005, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Febrianto, Hafid Yoga, Trik Menjalankan Program Aplikasi Computer. (<http://hafidhyf.net84.net/index4.php>)

- Gumuntur, Edi, *Animasi Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Geografi*, (<http://mz-pendidikan.blogspot.com/2010/09/animasi-makromedia-flash-sebagai-media.html>)
- Hidayatullah, Priyanto. 2011. *Asyik Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- Ilham, Sejarah Macromedia Flash. (<http://ilhamsk.com/sejarah-macromedia-flash/>)
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Kusuma, Yuliandi. 2009. *Cara Mudah & Cepat Bikin Flash Game*. Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.
- Madcoms Madiun. 2009. *55 Kreasi Populer Animasi Cantik dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Maula, Ni'matul. 2012. *Prinsip Pengembangan Bahan Ajar*. (diakses: <http://maulanikmatul.blogspot.com/2012/03/prinsip-pengembangan-bahan-ajar.html>)
- Mayer, Richard E.. 2009. *Multi-Media Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, Ali. 2011. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mukhtar dan Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.

- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Padil, Moh. dan Angga Teguh Prastyo. 2011. *Strategi Pengelolaan SD/MI Visioner*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2009. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Malang: PPs UIN Maliki.
- Pustaka Flash. Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, (<http://blog.pustakaflash.com/2010/10/multimedia-sebagai-media-pembelajaran.html>).
- Risal, Muhammad, *Media Pembelajaran : Peran Media Pembelajaran*, (<http://www.artikelbagus.com/2011/06/peran-media-pembelajaran.html>)
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sinau Onlen, *Gunakan Media Adobe Flash sebagai Pendukung Pembelajaran*, (<http://sinauonlen.blogspot.com/2013/01/gunakan-media-adobe-flash-sebagai.html>) , diakses: April, 2013.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Suharno, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. (<http://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab/>), diakses: April 2013.
- Sutrisno. 2012. *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.
- Syaekhuddin, Ahmad. 2009. *Belajar Bahasa Arab: untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Erlangga
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyun, Fitratul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Al-Quran Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*. Tesis Program Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wikipedia Indonesia, *Adobe Flash*, ([http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash))  
\_\_\_\_\_, *Kosakata*, (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>)