

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PADA
PEMBELAJARAN MUFRODAT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA (مهارة الكلام) BAHASA ARAB
SISWA DI MTs NEGERI 1 PRINGSEWU**

(Tesis)

Oleh

AHMAT SULTONI



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PADA
PEMBELAJARAN MUFRODAT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA (مهارة الكلام) BAHASA ARAB
SISWA DI MTs NEGERI 1 PRINGSEWU**

Oleh

AHMAT SULTONI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PADA PEMBELAJARAN MUFRODAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA (مهارة الكلام) BAHASA ARAB SISWA DI MTs NEGERI 1 PRINGSEWU

Oleh
AHMAT SULTONI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji efektifitas, efisiensi dan kemenarikan media pembelajaran berbasis adobe flash pada materi mufrodatun. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R&D) model Borg & Gall. Langkah penelitian dan pengembangan yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan; (3) Mengembangkan bentuk produk awal; (4) Uji coba lapangan awal; (5) Revisi produk utama; (6) Pengujian lapangan utama; (7) Revisi produk operasional. Subjek penelitian adalah kelas VII di MTs Negeri 1 Pringsewu TP 2021/2022 dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttes Design*, teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis instrument evaluasi, analisis validasi ahli, analisis hasil belajar, analisis efisiensi dan kemenarikan.

Hasil penelitian diperoleh meliputi: (1) Hasil dari analisis potensi dan masalah di MTsN 1 Pringsewu khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab materi mufrodat sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran berbasis adobe flash untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dimana semua siswa sudah mampu membaca teks arab, sarana buku pelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Arab sudah terpenuhi, 98% siswa memiliki dan terbiasa menggunakan android; (2) Proses Pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall dari tahap 1 sampai tahap ke-7 dan diperoleh hasil layak dan valid; (3) Tingkat efektifitas kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa arab 76%; (4) Tingkat efisiensi waktu 1,17 demikian juga efisien dari segi biaya; (5) Produk media pembelajaran Bahasa Arab materi mufrodat berbasis adobe flash kategori menarik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Mufrodat, Kemampuan Berbicara

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ADOBE FLASH-BASED MEDIA ON MUFRODAT LEARNING TO IMPROVE SPEAKING ABILITY (مهارة الكلام) ARABIC STUDENTS AT MTs NEGERI 1 PRINGSEWU

**By
AHMAT SULTONI**

The purpose of this study was to develop, test the effectiveness, efficiency and attractiveness of adobe flash-based learning media on mufrodatun material. The type of research used is the development (R&D) of the Borg & Gall model. The research and development steps are: (1) Research and information gathering; (2) Planning; (3) Developing the initial product form; (4) Initial field trials; (5) Major product revisions; (6) Main field testing; (7) Revision of operational products. The research subject is class VII at MTs Negeri 1 Pringsewu TP 2021/2022 with the research design used is Pretest-Posttes Control Group Design, observation data collection techniques, interviews, questionnaires, tests and documentation. Data analysis techniques include analysis of evaluation instruments, expert validation analysis, analysis of learning outcomes, efficiency and attractiveness analysis.

The research results obtained include: (1) The results of the analysis of potential and problems at MTsN 1 Pringsewu, especially in Arabic subjects, mufrodat material is very supportive for the development of adobe flash-based learning media to improve students' speaking skills where all students are able to read Arabic text, facilities textbooks, especially Arabic subjects, have been met, 98% of students have and are accustomed to using android; (2) The process of development and feasibility of the product developed by the researcher using the Borg and Gall development model from stage 1 to stage 7 and obtained feasible and valid results; (3) The level of effectiveness of speaking Arabic (ارة الكلام) 76%; (4) The level of time efficiency of the experimental class is 1,17 is also more cost efficient; (5) Arabic language learning media products based on Adobe Flash are interesting categories.

Keywords: Learning Media, Mufrodat, Speaking Ability

Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS
ADOBE FLASH PADA PEMBELAJARAN
MUFRODAT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA (مهارة الكلام)
BAHASA ARAB SISWA DI MTs NEGERI 1
PRINGSEWU

Nama Mahasiswa : Ahmat Sultoni
Nomor Pokok Mahasiswa : 2023013002
Program Studi : S-2 Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001


Dr. Muallimin, M.Pd.I
NIK. 231402820415101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan

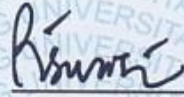

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

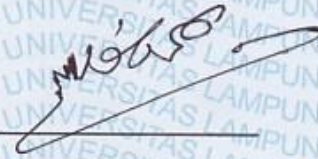
Ketua : **Dr. Riswandi, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Muallimin, M.Pd.I**



Penguji Anggota : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si**



: **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Parman Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tesis : 20 Juni 2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmat Sltoni

NPM : 2023013002

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash pada Pembelajaran Mufrodad untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام) Bahasa Arab Siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Juni 2022
Pembuat Pernyataan



Ahmat Sltoni
Ahmat Sultoni
NPM. 2023013002

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan Desa Jatirejo Candiretno, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 12 September 1978. Anak pertama dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Abdul Kodir dan Ibu Mursinah.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 1986 di SD Negeri 3 Candiretno Pringsewu dan selesai pada tahun 1992. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTs Raudlatul Munawwarah Pringsewu, dan diselesaikan pada tahun 1995. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MAKN/MAN 1 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 1998. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah, IAIN (sekarang UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta dan diselesaikan pada tahun 2002.

Penulis mengawali kiprahnya di dunia pendidikan dimuai dengan menjadi guru honorer di MTs Raudlatul Munawwarah dari tahun 2003 sampai dengan tahun 2009. Pada tahun 2009, penulis lulus sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) Kementerian Agama sebagai Guru Bahasa Arab di MTs Negeri 1 Lampung Barat. Sejak Januari 2021 Penulis pindah tugas ke MTs Negeri 1 Pringsewu masih sebagai Guru Bahasa Arab.

PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur dan terima kasih izinkan saya mempersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Abdul Kodir dan Ibu Mursinah yang selalu menjadi motivasiku untuk menyelesaikan pendidikan;
2. Istriku tercinta, Siti Muslimah dan buah hatiku Tantowi Jauhari, Naila Yusra dan Fauzil Adhim yang menjadi semangat hidupku;
3. Mertuaku Hi. Komaruddin dan Hj. Salbiyah yang juga selalu memberikan motivasi;
4. Adik-adikku: Muhammad Zaelani, Musafa Ali, Ngadawiyah, Mamba'ul Anan dan Jami'atun Najah, yang juga selalu memberikan semangat dan do'a;
5. Keluarga Besar MTs Negeri 1 Pringsewu.

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ . رَوَاهُ مُسْلِمٌ

“Barang siapa menempuh satu jalan (cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR Muslim)

“ Belajar adalah bagian dari bersyukur” (Ahmat Sultoni)

SAN WACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash pada Pembelajaran Mufrodat untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام) Bahasa Arab Siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu.

Tesis ini dapat diselesaikan atas arahan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan, saran, dan motivasi. Pada kesempatan ini izin saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, M.T. selaku direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Dr.(Can) Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung dan Pembimbing 1;
5. Dr. Muallimin, M.Pd.I selaku pembimbing II;
6. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan selaku penguji tesis peneliti;
7. Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag, M.Ag, M.Si., selaku pembahas dan penguji tesis peneliti;
8. Ibu dan Bapak Dosen serta para Staff Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan FKIP Unila;
9. Drs. Hi. Nukman, S.Pd. M.M, selaku kepala MTs Negeri 1 Pringsewu;
10. Bapak, ibu, istri dan anak-anakku serta adik-adikku yang senantiasa mensupport dan mendoakanku
11. Sahabat seperjuangan semua Dewan Guru dan Karyawan MTs Negeri 1 Pringsewu;

12. Sahabat-sahabat yang luar biasa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung Angkatan 2020

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala dari sisi Allah SWT, dan Peneliti berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan. Aaminn.

Bandar Lampung, Juni 2022
Peneliti,

Ahmat Sultoni

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terimakasih atas bantuannya didalam menyelesaikan tesis ini. Penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada Prof.Dr. Herpratiwi, Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si. M.Ag, Dr. Riswandi, M.Pd, Dr.Muallimin, M.Pd.I. atas dukungan, masukan, dan kesabarannya didalam membimbing penulisan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan tesis ini. Penulis berharap semoga tesis ini berguna untuk semuanya terutama bagi dunia pendidikan. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2022
Penulis,

Ahmat Sultoni

DAFTAR ISI

Abstrak.....	ii
Halaman Judul	iii
Halaman Pengesahan	iv
Surat Pernyataan	vi
Riwayat Hidup.....	vii
Motto	viii
San Wacana.....	ix
Persembahan	xi
Kata Pengantar	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1. Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام).....	12
2.1.2. Media Pembelajaran.....	13
2.1.3. Aplikasi Adobe Flash.....	15
2.1.4. Teori Belajar dan Pembelajaran.....	19
2.1.4.1. Teori Belajar Behaviorisme	22
2.1.4.2. Teori Belajar Bermakna David Ausubel	23
2.1.4.3. Teori Belajar Konstruktivisme	26
2.1.5. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah/Sekolah	27
2.1.6. Mufrodat	28
2.1.7. Pembelajaran Mufrodat dengan Teori Belajar Bermakna David Ausubel	30
2.2 Penelitian yang Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berfikir	39
2.4 Hipotesis	42

III. METODE PENELITIAN	43
3.1. Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian.....	43
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	46
3.3. Subjek Penelitian	46
3.4. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	46
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.6. Instrumen Penelitian	49
3.7. Analisi Data	53
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian	59
4.1.1. Potensi dan Kondisi untuk dikembangkan Media Pembelajaran..	60
4.1.2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	62
4.1.3. Efektifitas Penggunaan Produk Pengembangan	68
4.1.4. Efisiensi Penggunaan Produk Pengembangan	69
4.1.5. Kemenarikan Produk Pengembangan	70
4.2. Pembahasan	71
4.2.1. Potensi dan Kondisi untuk Mengembangkan Media Pembelajaran	71
4.2.2. Proses Pengembangan dan Kevalidan Media Pembelajaran	73
4.2.3 Efektifitas Penggunaan Produk Pengembangan Media Pembelajaran....	74
4.2.4. Efisiensi Penggunaan Produk Pengembangan Media Pembelajaran	76
4.2.5. Kemenarikan Produk Pengembangan Media Pembelajaran	77
4.3. Kelebihan dan Kekurangan/Keterbatasan Produk Media Berbasis Adobe Flash pada Pembelajaran Mufrodat	78
V. PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Kompetensi berbahasa TP 2020/2021	6
3.1 Kisi-kisi Kemampuan Berbicara	50
3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	51
3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	51
3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain	52
3.5. Kisi-kisi Angket Praktisi atau Pengguna	52
3.6. Konversi Kriteria Tingkat Validasi	54
3.7. Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran	55
3.8. Kriteria Kemenarikan bagi Pengguna	56
3.9. Kriteria Efektifitas	57
3.10. Kriteria Skor Persentase Kemampuan Berbicara Siswa	57
4.1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
4.2. Hasil Validasi Ahli Media	65
4.3. Hasil Validasi Ahli Desain	66
4.4. Hasil Rekap Pre Test dan Post Test.....	68
4.5. Hasil Analisis Efisiensi Produk	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.3 Kerangka Pemikiran.....	41
3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	45
3.2. Langkah-langkah Pengembangan Produk	45
4.1 Diagram Batang Uji Validasi Ahli Materi	64
4.2 Diagram Batang Uji Validasi Ahli Media	65
4.3 Diagram Batang Uji Validasi Ahli Desain.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A.1. Instrumen potensi dan Kondisi	87
A.2. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	89
A.3. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	92
A.4. Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain	95
A.5. Instrumen Kemenarikan /Angket Praktisi/Guru	97
A.6. Instrumen Kemenarikan /Angket Tanggapan Siswa	100
A.7. Instrumen Kemampuan Berbicara	103
A.8. Instrumen efisiensi	104
B.1. Analisis Karakteristik Siswa.....	105
B.1. Analisis KD	106
B.1. Pertanyaan untuk Kemahiran Berbicara ...	112
B.2. Silabus	113
B.2. RPP	116
B.3. Rekapitulasi Angket Vaidasi Ahli Materi	124
B.4. Rekapitulasi Anket Validasi Ahli Media	126
B.5. Rekapitulasi Angket Vaidasi Ahli Desain	130
B.6. Hasil Revisi Produk Operasional.	131
B.7. Hasil Capaian Kemampuan Berbicara	132
B.8. Hasil Rekapitan Hasil Pembelajaran	133
B.9. Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa Ujicoba Lapangan Awal	134
B.10. Hasil Rekapitulasi Data dari Praktisi Guru	136
B.11. Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa Ujicoba Lapangan Utama	137
B.13. Foto-foto kegiatan Penggunaan Produk ...	141
B.12. Surat Ijin Penelitian dari Unila	142
B.14. Surat Ijin Penelitian dari MTs Negeri 1 Pringsewu	143

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah sudah diatur secara rinci berdasarkan KMA Nomor 183 Tahun 2019. Secara teoritis kurikulum Bahasa Arab pada madrasah dikembangkan atas teori standard *based education* (pendidikan berbasis standar) dan teori *competency based curriculum* (kurikulum berbasis kompetensi). Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak hingga berkarakter. Dengan demikian, kurikulum Bahasa Arab menganut: (1) pembelajaran yang dilakukan guru dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di madrasah, kelas dan masyarakat, (2) pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum dan (3) pengalaman pembelajaran Bahasa Arab melalui pembiasaan, pembudayaan dan pemberdayaan nilai nilai agama Islam yang dikembangkan dalam kolaborasi sinergi lingkungan madrasah, keluarga dan masyarakat.

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah diorientasikan untuk memberikan empat kemahiran berbahasa bagi peserta didik (*al-Maharat al-Lughawiyyah*). Empat kemahiran dimaksud adalah kemahiran mendengar (*maharah al-Istima'*), kemahiran berbicara (*maharah al-Kalam*), kemahiran membaca (*maharah al-Qira'ah*), dan kemahiran menulis (*maharah al-Kita*

bah). Keterampilan berbahasa tersebut harus dijalankan berdasarkan kaidah-kaidah bahasa yang baik dan benar. Kemahiran berbahasa tersebut ditampilkan oleh peserta didik dalam bentuk kemampuan berbahasa yang bersifat aktif reseptif dan aktif produktif (Munir, 2017: 39)

Pembelajaran bahasa Arab hendaknya dilihat dari sudut pandang fungsionalitasnya, yaitu sebagai alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Arab juga harus memperhatikan prinsip-prinsip berbahasa pada satu sisi dan prinsip pengajaran bahasa pada sisi lain. Sebagaimana menurut pandangan madzhab komunikatif, maka bahasa harus dilihat dalam enam fungsinya, yaitu; الوظيفة الوظيفية (instrumental function), الوظيفة التنظيمية (regulatory function), ; الوظيفة التفاعلية (interactional function), الوظيفة الشخصية (personal function), الوظيفة الخيلية (imaginative function) dan الوظيفة البيانية (representational function) (KMA no 183, 2019: 50)

Pembelajaran Bahasa Arab akan optimal apabila peserta didik diberikan kesempatan aktif menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam berbagai kegiatan di madrasah. Pembelajaran bahasa Arab akan berhasil jika pembelajar berusaha mempraktikkan apa yang dipelajari dalam komunikasi yang sesungguhnya. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan eksplorasi situasi. Guru hendaknya membuat latihan-latihan komunikasi baik di dalam kelas maupun di luar kelas seperti pada konteks dan situasi yang sesungguhnya. Selain itu, peserta didik akan belajar secara optimal apabila peserta didik ditunjukkan pada aspek sosial budaya penutur asli dan pengalaman langsung dalam budaya Bahasa Arab. Hal ini dilaksanakan untuk mengurangi adanya verbalisme (tahu kata dan bahasa tetapi tidak tahu arti dan budayanya). Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah secara bertahap dan holistik diarahkan untuk menyiapkan peserta didik memiliki kecakapan berbahasa, yaitu: 1) mampu mengeskpresikan perasaan, pikiran dan gagasan secara verbal-komunikatif; 2) mampu menginternalisasi keterampilan berbahasa Arab dengan baik sehingga peserta didik menjadi terampil menggunakan Bahasa Arab dalam berbagai situasi; 3) mampu menggunakan Bahasa Arab untuk mempelajari ilmu-ilmu agama, pengetahuan umum dan kebudayaan; dan 4) mampu mengintegrasikan kemampuan berbahasa Arab dengan perilaku yang tercermin dalam sikap toleran, berpikir kritis dan sistematis.

Berpijak pada hal-hal di atas, maka pembelajaran Bahasa Arab hendaknya tidak bersifat *grammatical theory*, akan tetapi mengintegrasikan teori-teori bahasa dengan fungsi asasi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi.

Secara garis besar, unsur-unsur bahasa Arab mencakup empat hal yaitu: al-ashwat, al-huruf, al-qawa'id, dan al-mufradat. Masing-masing unsur bahasa Arab ini menjadi disiplin ilmu tersendiri, misalnya: al-mufradat banyak dikaji dan dituangkan dalam mu'jam-mu'jam al-lughah al-arabiyah (Maksudin & Nurani, 2018: 96). Salah satu komponen dalam bahasa Arab adalah mufradat. Asumsinya adalah bahwa perbendaharaan mufradat yang memadai akan sangat membantu pembelajar bahasa Arab dalam menguasai bahasa tersebut khususnya empat kemahiran berbahasa. Oleh sebab itu, mufradat harus diajarkan dengan metode dan teknik yang baik agar dapat membantu memudahkan para pembelajar bahasa Arab dalam menambah perbendaharaan mufradat mereka (Qomaruddin, 2017: 21).

Mufradat merupakan salah satu unsur terpenting dalam bahasa termasuk bahasa Arab, disamping kaidah tata bahasa atau ilmu nahwu (*sintaksis*), ilmu *sorof* (*morfologi*), dan ilmu *ashwat* (*fonetik*). Setiap bahasa termasuk bahasa Arab memiliki mufradat yang mempunyai fungsi, peran serta pengaruh yang besar dalam pembelajaran bahasa didalamnya, terlebih lagi mempelajari bahasa Arab bagi pelajar Indonesia berarti juga mempelajari bahasa asing, oleh karena itu mempelajari mufradat merupakan prasyarat dan tuntutan yang mendasari seseorang dalam menguasai bahasa kedua tersebut (Fajriyyah, 2015: 109).

Mufradat merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan mufradat yang tepat dalam sebuah kalimat dapat memahami makna terhadap pesan yang akan disampaikan melalui bahasa. Pembelajaran mufradat berkaitan dengan penguasaan makna katakata, serta digunakan pada tempat yang sesuai (Rosyidi, 2009: 54). Pentingnya pembelajaran mufradat terhadap peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa dalam berbahasa menyebabkan pembelajaran mufradat semakin mendesak untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah (Astuti, 2016: 178). Perbendaharaan mufradat yang memadai akan menunjang seseorang dalam berkomunikasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berbicara sebagai

bagian kemahiran berbahasa tidak boleh tidak harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan mufrodat yang kaya, produktif dan aktual.

Agar pembelajaran mufrodat bermakna maka proses pembelajaran mestinya harus bergeser dari sekedar intruksional, hafalan, dan hanya menjadikan guru sebagai sumber tunggal pembelajaran. Sumber-sumber pembelajaran harus semakin beragam, bukan hanya guru atau buku, tetapi juga melalui proses eksplorasi melalui pengalaman hidup, interaksi dengan lingkungan fisik, interaksi dengan teman sebaya (Hartono, 2011: 48-49).

Pembelajaran mufrodat harus lebih bervariasi, tidak monoton dan pembelajar harus diberi kesempatan mengeksplorasi, berfikir dan memahami sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tamsil, 2020: 54) yang pernah mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Metode Card Soft dalam Pembelajaran Mufrodat Berbasis Pendekatan Kognitif”.

Terkait pembelajaran mufrodat yang menarik dan variatif (Holimi, 2019: 101) berpendapat diantara pembelajaran mufrodat adalah dengan media karena penggunaan media ini pembelajaran menjadi mudah di mengerti dan media dapat memberikan penjelasan banyak bila di dibandingkan dengan kata-kata. Penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media tertentu merupakan daya tarik sendiri bagi pembelajar, maka penggunaan media harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan dan tujuan yang di inginkan. Penggunaan media gambar dalam penelitiannya telah terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa didalam mempelajari mufrodat.

Asimilasi Ausubei adalah sebuah teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa manusia belajar terbaik ketika siswa dapat menghubungkan, atau mengasimilasi, informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Teori belajar ini melibatkan tiga tahap: Perencanaan, implementasi, dan evaluasi (Al Tamimi, 2017: 282-283). Pembelajaran bermakna terjadi ketika pembelajar menafsirkan, berhubungan, dan menggabungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada dan menerapkan informasi baru untuk memecahkan masalah baru (González, 2008: 312). Pembelajaran dengan cara hafalan tanpa dihubungkan dengan informasi sebelumnya akan lupa setelah ujian. Tetapi sebaliknya pembelajaran melalui asimilasi akan bertahan lama bahkan pembelajar

mampu memprediksi dan menerapkan pada kehidupan.

Berdasarkan dokumen dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa arab yang bernama Asih Rahayu, S.Ag, diperoleh informasi bahwa pembelajaran mufrodat menurut hasil analisisnya cukup sulit dalam penyajiannya, hal ini disebabkan guru masih secara kaku berpegang teguh pada buku pegangan yang diterbitkan oleh Kementerian Agama yang didalamnya mufrodat disajikan dalam tabel yang berisi deretan kosakata saja. Selama ini metode pembelajaran mufrodat yang digunakan guru adalah berupa ceramah, menghafal dan latihan soal.

Berdasarkan Dokumen 1 Kurikulum MTs Negeri 1 Pringsewu, disebutkan bahwa MTs Negeri 1 Pringsewu merupakan sekolah menengah pertama bercirikan Islam setingkat SLTP yang memiliki kurikulum wajib mempelajari bahasa Arab tiga jam pelajaran setiap minggunya. Bahasa Arab yang diajarkan merupakan program unggulan, hal ini diperkuat dengan dibukanya kelas full day school yang secara intens mendorong siswa-siswinya untuk mengembangkan kemampuan bahasa Arab dan bahasa Inggris. Kompetensi berbahasa yang diharapkan di MTs Negeri 1 Pringsewu adalah siswa mampu berkomunikasi secara aktif dan pasif menggunakan bahasa Arab dan bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Negeri 1 Pringsewu terutama dalam penguasaan mufradat masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan Peneliti, antusiasme dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab masih kurang, dan diantara sebabnya adalah adanya kesulitan siswa didalam menghafal dan memahami mufrodat. Mufrodat yang telah diperdengarkan dan diajarkan mudah lupa.

Kompetensi berbahasa di MTs Negeri 1 Pringsewu tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.1. Capaian kompetensi berbahasa TP 2020/2021

No	Kompetensi Berbahasa	Capaian di TP 2020/2021	Penguasaan Kompetensi
1	مهارة الاستماع (kemampuan menyimak)	82	Kompeten Baik
2	مهارة الكلام (kemampuan berbicara)	72	Kompeten Cukup
3	مهارة القراءة (kemampuan membaca)	82	Kompeten Baik
4	مهارة الكتابة (kemampuan menulis)	81	Kompeten Baik

Sumber: Rekapitulasi capaian hasil belajar siswa semester genap tahun 2020/2021

Dilihat dari capaian kompetensi berbahasa pada tahun 2020/2021 tersebut terlihat bahwa kemampuan mendengar, membaca, dan menulis sudah mencapai kategori kompeten sedangkan kemampuan berbicara masuk kategori cukup kompeten. Penyebab masih kurang kompetennya pada kemahiran berbicara adalah minimnya penguasaan mufrodat. Mufrodat yang telah dipelajari perlu jeda lama untuk diingat atau dipraktikkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan penguasaan mufrodat masih harus ditingkatkan sehingga guru harus mencari metode dan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Ardy Saputro (2016:5) Adobe Flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi dengan interface yang user friendly. Adobe Flash adalah salah satu program pengolahan grafis yang menampilkan bentuk animasi. Animasi yang dihasilkan Adobe Flash adalah animasi kompleks dimana objek, background dan pergerakan tampilan dapat diciptakan sendiri oleh pemakai (Darari, 2017:36). Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi web, ternyata flash berkembang pesat hingga dapat kita manfaatkan sebagai software media pembelajaran interaktif berbasis IT.

Adobe Flash sebagai salah satu tools yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sangat mungkin dapat membantu pembelajaran mufrodat, dimana pada pembelajaran mufrodat siswa tidak hanya disuguhkan lafadz atau tulisan saja tetapi

dibantu melalui audio bagaimana melafalkan kosakata yang dimaksud dengan baik dan benar. Demikian juga dalam melatih kemampuan berbicara (مهارة الكلام) siswa dituntut untuk faham makna, pelafalan makna, mampu merangkaikan kata menjadi sebuah ungkapan atau dialog. Dengan berbantuan aplikasi adobe flash diharapkan pembelajaran mufrodat dapat lebih optimal untuk menjembatani kemampuan berbicara (مهارة الكلام) yang saat ini masih tertinggal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan yang lain.

Siswa siswi MTs Negeri 1 Pringsewu merupakan bagian dari generasi Z, yang sebagian besar lahir setelah tahun 2000 dikenal sebagai generasi *mobile*. Yang membedakan generasi ini dengan generasi lainnya adalah penggunaan *smartphone* secara aktif dan merupakan kebutuhan bagi generasi ini, hal ini dibuktikan antara lain dengan dimilikinya android oleh seluruh siswa.. Generasi ini sangat di pengaruhi oleh teknologi yang sangat kuat, hal ini dapat kita lihat pada ketergantungan yang mendalam pada *gadget* (Ozkan, 2015: 476-483).

Menghadapi generasi Z yang sangat kental dengan teknologi, maka inovasi dan terobosan dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Hal ini dikarenakan mereka memiliki kecenderungan hiperaktif, penuh percaya diri, dan mudah bosan. Memberikan kesempatan untuk siswa bereksperimen dan mengeksplorasi pada sebuah topik merupakan salah satu strategi jitu yang bisa dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan keunggulan teknologi informasi (Yusuf, 2016: 44-48)

Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam perangkat lunak computer (*software*) akan memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik dan kebiasaan generasi Z antara lain dengan media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Dari uraian diatas maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi adobe flash dalam pembelajaran mufrodat yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Pembelajaran mufrodat di MTs Negeri 1 Pringsewu masih sebatas hanya menekankan pada hafalan, padahal idealnya mufrodat bukan hanya hafalan deretan kosakata tetapi harus fungsional, mampu digunakan dalam ungkapan atau dialog sesuai konteks.
2. Mufrodat diajarkan secara terpisah sehingga siswa kesulitan didalam memahami, memfungsikan dan mendemonstrasikannya dalam percakapan/dialog.
3. Media pembelajaran mufrodat yang dipakai oleh guru masih konvensional dalam artian masih sekedar berpegang pada buku ajar, video non interaktif, atau slide powerpoint non interaktif sehingga belum mampu melatih dan memotivasi kemampuan penguasaan mufrodat siswa, padahal membelajarkan mufrodat harus interaktif.
4. Hasil belajar berdasarkan dokumen khususnya pada KD 3.11 dan 4.11 pada tema *مِنْ يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ* (kegiatan sehari-hari keluarga) menunjukkan bahwa belum semua kompetensi berbahasa mencapai kategori kompeten baik. Uraian KD 3.11 dan 4.11 ada pada lampiran

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu ?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk

meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?

4. Bagaimana efisiensi penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
5. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis :

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu
3. Efektifitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
4. Efisiensi penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
5. Kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu
3. Efektifitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
4. Efisiensi penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?
5. Kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu?

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses juga sumber daya teknologi. Penelitian ini sebagai suatu penelitian sistematis sesuai kawasan teknologi pendidikan pada proses desain, pengembangan, evaluasi dan pemanfaatan teknologi dengan tujuan

membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran. Prioritas utama peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi pembelajaran yang meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang penelitian pengembangan, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi madrasah/sekolah
Dapat memberikan gambaran pertimbangan kerjasama dengan *stakeholder* dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media pembelajaran
2. Bagi guru
Dapat memberikan contoh pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) pada siswa
3. Bagi siswa
Dapat memberikan motivasi dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya pada aspek berbicara (مهارة الكلام)

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام)

Fungsi utama bahasa adalah alat komunikasi yang disampaikan secara lisan maupun tertulis. Keterampilan berbicara (مهارة الكلام) merupakan keterampilan yang paling penting dalam berbahasa. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing (Rosyidi 2011: 88)

Pada hakekatnya مهارة الكلام merupakan kemahiran menggunakan bahasa yang paling rumit, yang dimaksud dengan kemahiran berbicara adalah kemahiran mengutarakan buah pikiran dan perasaan dengan kata-kata dan kalimat yang benar, ditinjau dari sistem gramatikal, tata bunyi, di samping aspek maharah berbahasa lainnya yaitu menyimak, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara (مهارة الكلام) didasari oleh; kemampuan mendengarkan (*reseptif*), kemampuan mengucapkan (*produktif*), dan pengetahuan (*relative*) kosa-kata dan pola kalimat yang memungkinkan siswa dapat mengkomunikasikan maksud pikirannya (Ilyan, 1992: 96)

Keterampilan berbicara (Munir, 2017: 67) pada dasarnya dibagi menjadi 2 jenis yaitu *khitab* dan *muhadatsah*. Untuk dapat mempunyai keterampilan berbicara dalam arti kitab bahasa Arab dengan baik, diperlukan penguasaan bidang *nahwu*, *sharaf*, *mufrodat*, *uslub*, *ma'ani*, dan wawasan kebudayaan yang memadai. Sedangkan untuk dapat memiliki keterampilan berbicara dalam arti muhadatsah yang baik tidak cukup hanya dengan menguasai banyak mufrodat dan materi di atas, tetapi harus ditambah kemampuan *istima'* dan *fahmu al-masmu'* dengan baik serta harus disertai dengan sistematika ungkapan yang fashih.

Keterampilan berbicara (مهارة الكلام) adalah kemampuan siswa untuk dapat mengungkapkan atau mengapresiasi pikiran dan perasaannya, kemampuan ini merupakan keterampilan yang sangat kompleks. Dari setiap tahapan jenjang atau kelas tentu memiliki barometer tersendiri untuk menentukan apakah kemampuan berbicara seorang siswa sudah kompeten kurang, cukup, atau baik. Hal ini bergantung juga pada tingkat kesulitan gramatikal yang dipelajari yang juga tidak bisa lepas dari KD yang tertuang dalam KMA. Selain penguasaan gramatikal yang baik, untuk menunjang kemampuan berbicara perlu didukung perbendaharaan mufrodat yang memadai. Mufrodat yang mendukung kemampuan berbicara haruslah fungsional dapat digunakan dalam kalimat ataupun dialog, sehingga membantu siswa dalam membentuk konstruksi kognitifnya. Untuk memberi penilaian terhadap kemampuan berbicara ada dua cara, pertama dengan berdialog dan kedua dengan unjuk kerja. Sebelum melakukan penilaian, guru harus menentukan kisi-kisi untuk kemampuan berbicara yaitu antara lain: kefasihan, pelafalan, intonasi dan penggunaan *qawaid/gramatikal* yang benar. Untuk memberi penilaian terhadap kemampuan berbicara guru harus melihat dari sisi kefasihan, penggunaan bahasa, pelafalan, intonasi, dan mufrodat (Farida 2020: 87)

2.1.2. Media Pembelajaran

Pengertian media menurut Sadiman (2005: 7), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan harapan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran Haryanto (2003: 57), merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian ini media pembelajaran harus bisa lebih meningkatkan Efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut jenisnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak sekali, mulai dari yang sederhana, konvensional,

modern hingga media yang kompleks. Asyhar (2011: 44-45) menyebutkan ada 4 media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: (1) media visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan siswa, contohnya media cetak seperti buku, modul jurnal dan model seperti seperti globe bumi serta media realitas alam sekitar; (2) media audio yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera pendengaran siswa, contohnya yaitu radio, CD player dan tepe recorder; (3) media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan, contohnya yaitu TV, film, video; (4) multimedia yaitu media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penggunanya. Contoh: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan penggunanya, sehingga dapat memilih apa yang dikehendakinya untuk proses selanjutnya dalam media tersebut. Contoh dari multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna media tersebut (Munir, 2015:110).

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan antara lain :

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Misalnya tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya, sehingga media tersebut. Apa

pun tujuan dan jenis media yang diperlukan, syarat utama guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.

4. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa (Sujana.1991: 183).

Ada 3 fungsi media pembelajaran, pertama sebagai suplemen (tambahan) dimana peserta didik diberi kebebasan untuk menggunakan media tersebut atau tidak. Kedua sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi yang ada dalam media dibuat untuk melengkapi materi yang diterima siswa di kelas. Ketiga sebagai substitusi (pengganti) yaitu apabila media yang dikembangkan berfungsi menggantikan guru dalam pembelajaran (Riyana.2008 : 5)

Dari uraian diatas Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan harus mempertimbangkan faktor tujuan pembelajaran, materi ajar, keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan waktu dan kesesuaian taraf berfikir siswa. Media ini bisa berfungsi suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).

2.1.3. Aplikasi Adobe Flash

Flash merupakan salah satu perangkat lunak untuk menciptakan program multimedia. Flash biasanya digunakan untuk web yang dapat dilengkapi dengan berbagai macam animasi, sound, interaktif animasi dan lain-lain. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi. Animasi hasil dari flash dapat diubah ke dalam

format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi flash, contoh dari aplikasi flash adalah macromedia flash dan Adobe Flash (Munir,2015:15).

Adobe Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya (Giri, 2016. Dengan menggunakan makromedia flash memungkinkan memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa (Mardhatillah, 2018: 91). Pemanfaatan media flash memiliki kelebihan, yaitu program ini bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan juga perangkat ajar atau media pembelajaran. Di dalam flash dilengkapi oleh action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih bervariasi dan tentunya akan lebih menarik jika dibandingkan dengan program presentasi lainnya (Fujiastuti, 2018: 203).

Jadi yang dimaksud dengan Adobe Flash adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Adobe Flash Profesional CS6 dikarenakan Adobe Flash ini masih tergolong terbaru dan sangat relevan sehingga masih banyak orang yang menggunakannya untuk membuat media pembelajaran.

Adobe Flash CS6 dapat digunakan untuk membuat media lebih terlihat menarik dan interaktif. Adobe Flash Profesional CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah. Adobe Flash Profesional CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik (Ampera, 2017:316). Tampilan awal Adobe Flash Profesional CS6 dapat dilihat pada gambar 2.1

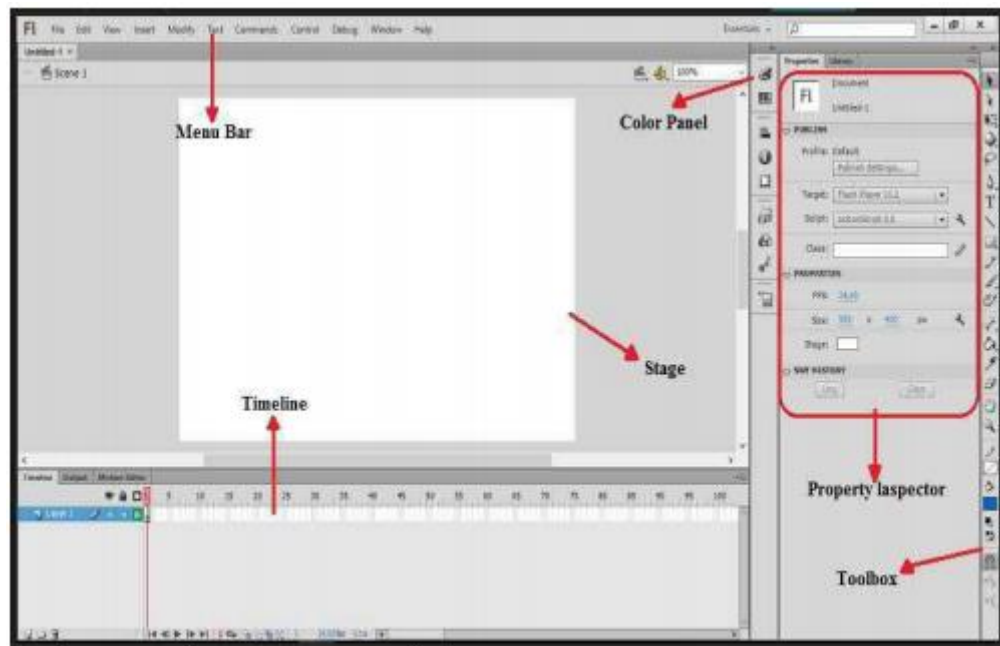


Gambar 2. 1 Tampilan Awal Adobe Flash Profesional CS6

Untuk memulai Adobe Flash Profesional CS6 pada *Welcome screen* ditampilkan empat pilihan perintah yaitu:

- a. *Create from template*, berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Profesional CS6
- b. *Open a recent item*, berguna untuk membuka kembali file yang pernah anda simpan atau pernah anda buka sebelumnya.
- c. *Create new*, berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia
- d. *Learn*, berguna untuk membuka jendela help yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.

Tampilan area kerja dalam Adobe Flash Profesional CS6 dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Jendela Utama Adobe Flash Profesional CS6

Menu-menu yang terdapat pada Adobe Flash Profesional CS6:

1. *Menu bar*, Menu bar adalah baris menu yang terdiri 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki submenu perintah
2. *Timeline*, adalah panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi Flash yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat. Timeline berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang anda buat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline.
3. *Color panel*, digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat
4. *Stage* adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek vektor, move clip, text, button, dan lain-lain.
5. *Property inspector*, berguna untuk mengatur setting stage, atribut objek, penggunaan filter, hingga mempublikasikan movie flash.
6. *Toolbox* adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna

untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, text, 3D rotation, dan lain-lain.

Selain menu-menu tersebut, aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 tidak dapat dilepaskan oleh Actionscrip. Actionscrip merupakan kumpulan perintah pada flash yang akan menentukan reaksi dari sebuah aksi. Saat terjadi aksi dari pengguna, maka flash akan merespon aksi tersebut dengan reaksi. Misalnya ketika pengguna menekan tombol mouse, apa yang akan terjadi, ini semua ditentukan oleh actionscrip. Nyawa dari sebuah program pada flash ada di Actionscripnya (Ardy Saputro, 2015: 12) Actionscrip adalah bahasa pemrograman flash yang dapat digunakan untuk mengontrol objek, navigasi, animasi untuk menjadikan program yang dibuat lebih interaktif, seperti memasukan rumus kimia, matematika, fisika, dan lain-lain.

Adobe Flash CS6 sebagai perangkat pembuat animasi yang dilengkapi actionscrip akan sangat memungkinkan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk membelajarkan mufrodad.

2.1.4. Teori Belajar dan Pembelajaran

Trianto (2010:9) mendefinisikan pengertian belajar yaitu suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar indikasinya bisa dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, ketrampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek – aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap (Oemar Hamalik,2002:45)

Perubahan tingkah laku akibat belajar Mustaqim (2004:34) adalah relatif tetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Dengan kata lain belajar yaitu suatu aktifitas atau usaha yang disengaja, dan aktifitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari. Perubahan – perubahan itu meliputi perubahan

ketrampilan jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berfikir, sikap terhadap nilai – nilai dan inhibisi serta lain – lain fungsi jiwa (perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik) perubahan tersebut relatif konstan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan ketrampilan yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang berlangsung terus menerus, dan perubahannya relatif tetap.

Belajar dan pembelajaran menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga diperoleh interaksi yang efektif. Dick dan Carey (2001) menjelaskan komponen dalam system pembelajaran adalah pemelajar, instruktur (guru), bahan pembelajaran dan lingkungan pembelajaran.

Suatu pembelajaran yang efektif dan menjiwai jika pembelajaran itu didasarkan pada pedoman teori pembelajaran. Gunduz dan Cingdem (2014: 527), memberikan gagasan bahwa terdapat 3 dimensi belajar , yaitu (1) penciptaan hubungan, (2) pengetahuan yang sudah dipahami, dan (3) pengetahuan yang baru.

Proses pembelajaran merupakan cara mengkonstruksikan pengetahuan yang sudah dipahami dengan pengetahuan baru. Tugas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah memfokuskan suatu hubungan lingkungan belajar sehingga semua bentuk pengetahuan yang didapat bersumber pada lingkungan belajar atau terjadi sebuah bentuk interaksi antara peserta didik dan peserta didik dan peserta didik dan pendidik.

Tujuan ruang lingkup pembelajaran adalah bagaimana terjadinya sebuah perubahan, hal ini didukung oleh pendapat Daryanto (2013:2) yang mengungkapkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan prilaku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan prilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya yang dapat maupun tidak dapat diamati.

Belajar akan berhasil jika pebelajar (siswa) secara aktif melakukan sendiri proses belajar melalui berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Sedangkan pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.

Ada lima teori belajar (Dugan Laird, 2003: 125-148) yaitu

1. Behaviorisme yang memandang bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat adanya stimulus dari lingkungan. Individu dipandang sebagai papan tulis yang kosong.
2. Kognitivisme yang memandang bahwa belajar adalah pengasosiasian mental yang merupakan proses pengaitan dengan informasi yang baru. Individu terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Humanisme yang memandang manusia sebagai subjek utama dalam pembelajaran, sehingga kreatifitas manusia itulah modal utama untuk belajar.
4. Sosial learning yang memandang bahwa manusia belajar dari observasi perilaku orang lain atau lingkungan sekitar. Manusia belajar melalui interaksi dan mengamati orang lain.
5. Konstruktivisme yang memandang bahwa semua pengetahuan terikat konteks dan bahwa individu memperoleh pembelajaran bermakna dari pengalaman belajar mereka. Konstruktivisme memainkan peran penting dalam memahami informasi, pembelajaran insidental, pembelajaran mandiri, dan transformasi perspektif

Setiap teori memberikan kontribusi unik dan menambah kekuatan dalam praktik pembelajaran . Teori tertentu dapat digunakan dalam situasi yang tepat. Tidak ada satu pendekatan yang terbaik, tetapi dalam situasi tertentu, satu atau kombinasi pendekatan dapat kita pergunakan, oleh karena itu peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran ini dengan teori belajar behaviorisme, belajar bermakna sebagai turunan behaviorisme, dan konstruktivisme.

Media pembelajaran adalah bagian dari stimulus yang akan meningkatkan respon pebelajar dalam pembelajaran. Hal inilah yang ditekankan dalam teori belajar behaviorisme. sedangkan didalam menyusun

bahan atau materi dalam media pembelajaran diperlukan pertimbangan-pertimbangan matang antara menampilkan materi baru dan menghubungkan dengan materi sebelumnya sesuai teori belajar bermakna, sehingga kata perkata yang dikembangkan sesuai dan saling berkaitan. Media pembelajaran interaktif akan membantu siswa mengkonstruksi secara aktif dan mandiri untuk membangun dan membentuk pengetahuannya.

2.1.4.1. Teori Belajar Behaviorisme

Dalam Teori belajar behavioristik dinyatakan bahwa perubahan tingkah laku seseorang disebabkan karena adanya stimulus dari guru dan respon dari siswa. Respon dari siswa dipengaruhi stimulus yang diberikan. Ini artinya untuk mendapatkan hasil belajar berupa respon yang diharapkan, guru perlu merancang apa, mengapa, dan bagaimana stimulus yang akan disampaikan pada siswa. Hasil dari pembelajaran ada pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku berupa kognitif, sikap, dan keterampilan (Dwi Yulianti, 2016: 47). Berdasarkan prinsip teori belajar behaviorisme adanya suatu input (pembelajar) yang dibentuk pada proses pembelajaran dan menghasilkan sebuah output berupa respon. Anwar (2017: 17) mengatakan bahwa teori behavioristic dalam kegiatan pembelajaran mencakup beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pembelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Teori belajar ini yang menekankan pada sumber-sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mengamati sebuah hasil pembelajaran. Karakteristik teori pembelajaran behavior mengutamakan perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dalam pengetahuan, sikap, dan tingkah laku. Dalam teori ini juga mengklaim bahwa lingkungan mempunyai peran yang sangat tinggi untuk membentuk perubahan peserta didik sebagai hasil belajar (John, 2014). Aplikasinya dalam pembelajaran, pendidik yang biasa menerapkan prinsip teori behavior biasanya memberikan kesempatan peserta didik untuk merespon terhadap sumber belajar yang digunakan, terutama pembelajaran yang berupa pemahaman konsep, rumus, dan pengaplikasian contoh mata pelajaran Bahasa Arab dalam hal mengenalkan *mufrodat* dan *qawaid*.

2.1.4.2. Teori Belajar Bermakna David Ausubel

Teori belajar bermakna (*meaningful learning*) dicetuskan oleh David Ausubel seorang ahli psikologi pendidikan (Rahmah, 2018: 54). Pembelajaran yang bermakna adalah pendekatan dalam mengelola sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri. Kemampuan untuk belajar secara mandiri adalah tujuan akhir dari pembelajaran yang bermakna. Cara mengemas pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh pada pengalaman bagi siswa. Dengan demikian, lingkungan sangat mempengaruhi bagaimana siswa dapat merasa bermakna dalam belajar ataukah tidak (Kharisma) dalam (Muamanah, 2020: 165).

Belajar bermakna merupakan proses mengkaitkan informasi-informasi yang baru dengan konsep-konsep yang relevan dalam struktur kognitif seseorang (Tarmidzi, 2018: 132). Belajar bermakna adalah pembelajaran dimana seseorang dapat menghubungkan ilmu-ilmu baru yang diperolehnya dengan ilmu-ilmu yang telah ia peroleh sebelumnya. Hasil dari kebermaknaan belajar tersebut dapat dilihat dengan adanya keterkaitan antara teori-teori, fakta-fakta, atau keadaan baru yang sesuai didalam kerangka kognitif peserta didik. Pembelajaran bukan hanya dengan menghafal materi-materi pelajaran atau peristiwa-peristiwa yang terjadi, namun belajar merupakan kegiatan yang didalamnya menghubungkan seluruh konsep yang diajarkan sehingga peserta didik tidak akan mudah lupa dan agar pembelajaran terlaksana dengan mudah (Mustofa, 2011: 102).

Menurut Suparno belajar bermakna dilakukan dengan mengkaitkann antara materi yang telah dipelajar dengan materi yang akan di pelajari, lebih dahulu memberikan ide atau gagasan dimulai dari yang paling global kemudian berlanjut pada hal-hal yang eksklusif atau lebih terurai, menunjukkan persamaan dan perbedaan antara materi baru dengan materi lama, dan berusaha agar gagasan yang telah ada dapat dikuasai secara keseluruhan sebelum gagasanyang baru disampaikan (Najib dkk, 2016: 21)

Ausubel dan Novak menambahkan bahwa bagi seorang guru dalam mengajar penting untuk tahu bagaimana peserta didik dalam belajar. Jika

seorang guru mengajar dengan cara menghubungkan dan mengaitkan materi maka sebagian besar dari mereka akan belajar dengan benar. Jika guru tidak dapat mengaitkan maka siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar (Vallori, 2014: 199). Belajar bermakna menekankan adanya hubungan antara materi yang baru dengan materi sebelumnya. Karena hubungan antar materi merupakan kunci siswa akan belajar dengan baik. Materi-materi tersebut diuraikan dan kemudian dipersentasikan dengan baik dan tetap kepada siswa. Dengan ini diharapkan akan mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar siswa. Dimana didalamnya juga ada advance organizer yang merupakan bahan pembelajaran atau informasi umum yang mengcover semua isi perjalanan yang akan diajarkan kepada peserta didik (Nara, dkk 2014: 33).

Tahapan pertama pada belajar bermakna adalah informasi dikomunikasikan dalam proses belajar pada penerimaan, siswa harus dilatih untuk menemukan sendiri sebagian dari materi atau keseluruhan materi yang diajarkan. Selanjutnya tingkat kedua, siswa harus menghubungkan informasi itu pada pengetahuan (baik berupa konsep atau lainnya) yang telah dimiliki dari pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, berikut inilah terjadi pembelajaran bermakna.

Hasil dari pembelajaran teori Ausubel ini adalah suatu proses pembelajaran yang setelah proses pembelajarannya akan mendatangkan kognitif. Oleh karena itu kognitif dan materi merupakan hal yang penting dalam pembelajaran bermakna (Saputra, 2016: 21-26). Guru harus menggali konsep-konsep yang ada pada siswa sehingga dapat dipadukan dengan konsep-konsep yang akan dipelajari hal ini harus dilakukan agar terjadi pembelajaran bermakna pada siswa. Sehingga anak akan mendapatkan pengalaman langsung dari pembelajaran yang dilakukan dan anak dapat menggunakan banyak alat indranya dalam belajar. Siswa tidak hanya mendengar atau sekedar memperhatikan orang yang ada didepan atau guru yang menjelaskan materi pelajaran.

Ada empat prinsip pembelajaran bermakna yakni (1) Advance Organizer atau yang disebut dengan pengaturan awal merupakan materi-materi yang dijadikan sebagai bahan untuk mengaitkan antar materi lama

dengan materi baru yang memiliki makna lebih tinggi dari materi sebelumnya. (2) Defrensiasi Progresif, dalam belajar bermaknaa perlu adanya pengembangan materi-materi, dimana materi yang umum di sampaikan kepada siswa terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dnegan pennyampaian materi-materi ynag sifatnya khusus. (3) Belajar Subordinat, yaitu proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan kearah deferensiasi, terjadi sejak perolehan informasidan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif tersebut (4) Penyesuaian Integratif, dalam hal ini konsep pembelajarn disusun sehingga akan tercipta susunan pengetahuan secara bertingkat (Herpratiwi, 2016:18)

Masih menurut Herpratiwi, selain memperhatikan prinsip-prinsip dalam belajar bermakna ada langkah-langah yang harus di perhatikan perhatikan agar tujuan dari pembelajaran bermakna dapat tercapai antara lain *Advance Organizer*, *Progressive differensial*, *integrative reconciliation*, dan *consolidation*.

Menurut Ausubel dan juga Novak (1977), ada tiga kelebihan dari penggunaan teori belajar bermakna, Yakni: (1). Informasi yang dipelajari siwa secara bermakna akan lebih lama diingat, (2). Informasi yang tersubsumsi akan mempengaruhi peningkatan deferensiasi dari subsume subsume, sehingga akan memudahkan proses belajar pada materi selanjutnya yang memiliki kemiripan, (3). Informasi-informasi yang telah dipelajari kemudian yang dilupakan sesudah subsumsi akan mempermudah belajar hal-hal yang mirip meskipun telah lupa (Sulianto, 2019: 1-15. Tetapi teori ini juga memiliki kelemahan diantaranya adalah bahwa belajar bermakna tidak cocok untuk semua siswa dikarenakan adanya perbedaan kemampuan dan gaya belajar.

Teori belajar bermakna sangat berkontribusi didalam mengembangkan mufrodat menjadi sebuah kalimat, dari kalimat pendek sampai kalimat yang panjang. Pemilihan mufrodat yang disampaikan harus mengaitkan materi terdahulu baik dari sisi kata maupun gramatikalnya.

2.1.4.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme (Mulyana, 2018) merupakan teori pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Sehingga dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya pada akhirnya siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam teori belajar konstruktivisme diyakini bahwa pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Pembentukan pengetahuan menurut model konstruktivisme memandang subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan (Piaget, 1988:60)

Secara garis besar prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme (Hitipeuw, 2009: 105) adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru kemurid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
3. Murid aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.

Pembelajaran mufrodat tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran gramatikal dan kemampuan merangkai kalimat (komunikasi). Penguasaan mufrodat tidak hanya diukur dari seberapa banyak kata yang dihafal tetapi harus digunakan sesuai fungsinya. Proses merangkai kalimat dan dialog adalah proses mengkonstruksi pengetahuan yang dilakukan siswa secara aktif agar terjadi perubahan konsep ilmiah.

2.1.5. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah/Sekolah

Bahasa Arab sebagai bahasa pengantar untuk memahami ajaran Islam. Dengan Bahasa Arab, ajaran Islam dapat dipahami secara benar dan mendalam dari sumber utamanya yaitu Al-Qur'an dan Hadis serta literatur-literatur pendukungnya yang berbahasa Arab seperti Kitab Tafsir dan Syarah Hadis.

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan aktif reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan aktif produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap Bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. 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 (maharatu al-qira'ah) dan menulis (maharatu al-kitabah) (Munir, 2017: 39). Adapun unsur bahasa (bunyi, kata, makna dan tata bahasa) diajarkan secara implisit dalam pengajaran empat keterampilan berbahasa.

Karakteristik pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan bahasa sasaran (Arab). Dengan pembelajaran menggunakan Bahasa Arab guru diharapkan menjadi model penutur sekaligus juga sebagai media bagi peserta didik untuk mendapatkan kosa kata baru;
2. Menjadikan resource (sumber) yang ada di lingkungan madrasah sebagai sumber pembelajaran; dan
3. Pembelajaran Bahasa Arab yang pertama adalah pembelajaran bahasa

lisan, selanjutnya bahasa tulis. Sedangkan urutannya adalah mengajarkan mendengar, diikuti berbicara, membaca dan menulis.

Secara garis besar, unsur-unsur bahasa Arab mencakup empat hal yaitu: al-ashwat, al-huruf, al-qawa'id, dan al-mufradat. Masing-masing unsur bahasa Arab ini menjadi disiplin ilmu tersendiri, diantaranya adalah pelajaran yang fokus pada pembelajaran penguasaan mufradat (KMA nomor 183, 2019: 57).

2.1.6. Mufradat

Mufradat dalam bahasa Indonesia diartikan kosakata. Mufradat merupakan himpunan kata-kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etinitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Dalam bahasa Inggris kosakata disebut dengan *vocabulary*. Kosakata juga dapat diartikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang harus dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan, dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang (Mustofa, 2011:61).

Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Pengertian ini membedakan antara kata dengan morfem. Morfem adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil yang maknanya relatif stabil. Maka kata terdiri dari morfem-morfem, misalnya kata muhandisu مهندس dalam bahasa Arab terdiri dari satu morfem. Sedangkan kata almuhandisu المهندس mempunyai dua morfem yaitu ال dan مهندس. Adapun kata yang terdiri dari tiga morfem adalah kata yang terbentuk dari morfem morfem dimana masing-masing morfem memiliki arti khusus. Misalnya kata al-muhandisuna المهندسون yang terdiri dari tiga morfem ال, مهندس, dan ون.

Tujuan umum pembelajaran kosakata (mufradât) bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun fahm al-masmu' .

2. Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar
3. Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradât itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.

Pembelajaran mufradât bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian menyuruh siswa untuk menghafalkannya, akan tetapi lebih dari itu siswa dianggap mampu menguasai mufradât jika sudah mencapai indikator-indikator penguasaan mufradât antara lain :

1. Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradât dengan baik.
2. Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali mufradât dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu menggunakan mufradât dalam jumlah (kalimah) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

Diantara prinsip dasar pembelajaran bahasa Arab dikenal prinsip gradasi (التدرج). Dalam prinsip gradasi ada tiga kategori yang satu dengan yang lain saling berhubungan, yaitu:

1. Pergeseran dari yang kongkret kepada yang abstrak, dari yang global kepada yang detail, dari yang sudah diketahui kepada yang belum diketahui.
2. Ada kesinambungan antara apa yang telah diberikan sebelumnya dengan apa yang akan diajarkan selanjutnya.
3. Ada peningkatan bobot pembelajaran terdahulu dengan yang selanjutnya, baik jumlah jam maupun materinya (Munir, 2017: 16)

Masih menurut Munir, pembelajaran mufrodât hendaknya mempertimbangkan aspek kegunaan bagi pembelajar, yaitu diawali dengan memberikan materi mufrodât yang banyak digunakan dalam keseharian dan berupa kata dasar. Selanjutnya memberikan materi kata sambung. Hal ini dilakukan agar pembelajar dapat menyusun kalimat sempurna dan terus bertambah berkembang kemampuannya. Asumsinya adalah mufrodât yang betul-betul sering digunakan setiap hari akan mudah dihafal dan

selanjutnya akan mudah memungkinkan bertambah dan berkembang karena dorongan kebutuhan mufrodad.

Dengan melihat indikator penguasaan kosa kata tersebut, maka ukuran penguasaan kosakata peserta didik bukan hanya terletak pada kemampuan untuk menghafal kosakata tertentu, akan tetapi pada kemampuan menggunakan kosakata tersebut dengan cepat dan tepat sesuai konteks. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran mufrodad tidak boleh terpisah-pisah dengan unsur-unsur bahasa yang lain. Pembelajaran mufrodad harus menjadi kalimat yang sempurna atau kalam (Munir 2017:54)

2.1.7. Pembelajaran Mufrodad dengan Teori Belajar Bermakna David Ausubel

Penelitian yang dilakukan terhadap dokumen berupa buku pegangan guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran mufrodad yang ada dalam buku ajar Bahasa Arab terbitan Kementerian Agama tahun 2019 dan 2020 masih terbatas pada daftar kosa kata, yang dalam prakteknya guru membaca, siswa menirukan, kemudian menghafalnya. Ada contoh penggunaan mufrodad tetapi tidak dikaitkan dengan materi sebelumnya. Untuk mendesain pembelajaran mufrodad menggunakan teori belajar bermakna David Ausubel, maka peneliti mendasarkan pada prinsip-prinsip dan langkah-langkah pembelajaran bermakna yakni:

Prinsip pertama adalah prinsip pengaturan awal (advance organizer), ini mengarahkan siswa pada materi yang akan dipelajari dan mengingatkan siswa pada materi yang telah di pelajari sebelumnya. Contohnya pada materi bab 2 siswa telah mempelajari mufrodad terkait kata sifat seperti : كَبِيرٌ (besar), صَغِيرٌ (kecil), جَمِيلٌ (indah) dan seterusnya. Pada bab 3 materi mufrodad yang diajarkan adalah tentang perlengkapan sekolah (اَدْوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةِ), seperti: قَلَمٌ (pena), حَقِيْبَةٌ (tas), مِسْطَرَةٌ (penggaris).

Dengan prinsip advance organizer guru harus berusaha mengarahkan dan membawa siswanya pada materi baru bab 3 sekaligus mengingat dan mengkaitkan materi bab 2. Maka pengembangan pembelajaran mufrodadnya tidak lagi berdiri sendiri tetapi sudah

dihubungkan dengan materi sebelumnya. Pembelajarannya sudah menjadi kata yang terhubung, misalnya: حَقِيْبَةٌ جَمِيْلَةٌ (tas bagus),

مِسْطَرَةٌ طَوِيْلَةٌ (penggaris panjang), قَلَمٌ جَدِيْدٌ (pena baru) dan seterusnya.

Prinsip kedua differensiasi progresif, yaitu perlu adanya pengembangan dan elaborasi konsep-konsep dengan cara memperkenalkan unsur umum terlebih dahulu baru pada unsur yang lebih detail. Dalam hal ini materi pembelajaran mufrodat disusun secara bertahap dan disertai contoh contoh. Misalnya pada materi tentang kata sifat, dimulai dari kata sifat yang sangat dekat, familier, dan paling sering digunakan oleh siswa. Contohnya: كَبِيْرٌ (besar), صَغِيْرٌ (kecil), جَمِيْلٌ (indah) dan seterusnya. Kemudian baru diperkenalkan kata sifat yang mungkin jauh/jarang dipakai misalnya ثَقِيْلٌ (berat), قَدِيْمٌ (lama) dan seterusnya. Demikian juga dalam pembelajarannya mufrodat yang diajarkan harus disertai contoh penggunaannya dalam kalimat. Misalnya: belajar materi perlengkapan sekolah dikaitkan dengan kata sifat, قَلَمِي جَدِيْدٌ (penaku baru), حَقِيْبَتِي جَمِيْلَةٌ (tasku baru), ini akan lebih mudah dipahami siswa dari pada مَقْلَمَتِي جَمِيْلَةٌ (tempat pensilku baru), karena ketika belajar perlengkapan sekolah siswa akan terbayang pena lebih dulu daripada kotak pensil.

Prinsip ketiga adalah integrative reconciliation, adanya penjelasan yang diberikan oleh guru tentang persamaan dan perbedaan konsep yang telah mereka ketahui dengan konsep yang baru saja dipelajari. Contoh: siswa telah mengetahui bahwa جَمِيْلٌ artinya ganteng, tetapi perlu dijelaskan apabila ada penambahan ta marbuttoh (ة) menunjukkan sifat untuk benda berjenis perempuan maka kata جَمِيْلَةٌ berarti cantik, demikian juga kata كَبِيْرٌ artinya besar, bila mendapat imbuhan ta marbuttoh (ة) maka kata كَبِيْرَةٌ artinya besar tetapi untuk benda perempuan. Contoh dalam kalimat اَحْمَدُ جَمِيْلٌ artinya Ahmad ganteng, فَاطِمَةُ جَمِيْلَةٌ artinya Fatimah cantik, الْمَكْتَبُ كَبِيْرٌ artinya meja itu besar, الْحَقِيْبَةُ كَبِيْرَةٌ artinya tas itu besar. Penjelasan tentang persamaan dan perbedaan konsep yang telah mereka ketahui dengan konsep yang baru saja dipelajari harus disampaikan oleh guru.

Prinsip keempat consolidation, pemantapan materi dalam bentuk menghadirkan lebih banyak contoh atau latihan sehingga siswa lebih

paham dan siap menerima materi baru. Dalam pembelajaran mufrodad satu kata tidak cukup dengan satu contoh kalimat, tetapi dihadirkan dalam berbagai bentuk. Misalnya kata حَقِيْبَةٌ (tas), dikaitkan dengan materi kata sifat contoh kalimatnya bisa banyak sekali, حَقِيْبَةٌ حَقِيْبَتِيْ جَمِيْلَةٌ (tasku bagus), حَقِيْبَةٌ جَمِيْلَةٌ (tas bagus), حَقِيْبَةٌ قَبِيْحَةٌ (tas jelek), حَقِيْبَتِيْ قَبِيْحَةٌ (tasku jelek), حَقِيْبَةٌ جَدِيْدَةٌ (tas baru), حَقِيْبَتِيْ جَدِيْدَةٌ (tasku baru) dan seterusnya.

Dalam membelajarkan mufrodad harus mempertimbangkan 1) aspek kegunaan, materi yang disampaikan adalah materi yang paling sering digunakan atau dijumpai. 2) aspek qawaid juga harus mempertimbangkan kegunaannya dalam percakapan. 3) aspek makna, guru hendaknya memulai dari kata-kata yang bermakna lugas selanjutnya kata yang mengandung makna idiomatik.

Pengembangan media berbais adobe flash dalam pembelajaran mufrodad sebagai bagian kawasan teknologi pendidikan dilaksanakan dalam dua aktivitas yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik (Sukmadinata, 2009). Penelitian Pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003:164). Produk yang dihasilkan dapat berupa benda atau prangkat keras (*hardware*) dan dapat juga berupa perangkat lunak (*software*).

Menurut Borg & Gall dalam Made Supiase (2020: 34) *research based development* adalah sebuah riset yang dilakukan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk untuk keperluan pendidikan. Tujuan dari riset ini adalah menghasilkan sebuah produk.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan R&D menurut Borg and Gall, yaitu:

1. *Research and Information colletion*, Penelitian dan pengumpulan data. Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* atau perencanaan. Menyusun rencana penelitian, meliputi

kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas

3. *Develop Preliminary form of Product* atau pengembangan draf produk awal. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
4. *Preliminary Field Testing* atau melakukan uji coba lapangan awal. Dilakukan di 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai dengan 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.
5. *Main Product Revision* atau Revisi hasil uji coba. Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba berdasarkan dari hasil uji coba awal produk.
6. *Main Field Testing* atau uji lapangan untuk produk utama. Dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 subjek. Pengumpulan data efek sebelum dan sesudah implementasi produk dengan menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
7. *Operational Product Revision* atau revisi produk. Menyempurnakan produk hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama.
8. *Operational Field Testing* atau melakukan uji coba lapangan skala luas. Dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan hasilnya dianalisis.
9. *Final Product Revision* atau revisi produk final. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji coba lapangan dalam skala luas.
10. *Disemination and Implementasi*. Desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan

implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial untuk dimanfaatkan oleh publik. Melakukan monitoring terhadap pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.

Sementara aktivitas penelitian yang dilakukan berupa pengujian hasil pembelajaran berupa efektifitas pembelajaran didalam menggunakan media berbasis adobe flash dalam pembelajaran mufrodat yang dikembangkan dengan desain eksperimen *One grup pretest posttest design*. Pengembangan mufrodat menggunakan pendekatan teori belajar bermakna David Ausubel yang memandang bahwa belajar adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. (Herpratiwi, 2016:18)

2.2. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain :

- 1) **Imam Turmudi dkk** (2019: 138-155), tentang pembelajaran kosa kata bahasa Arab menggunakan Model Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami teks Bahasa Arab. Didalam penelitian ini disebutkan bahwa penggunaan model tersebut mampu meningkatkan kemampuan penguasaan mufrodat siswa yang selanjutnya mampu meningkatkan pemahaman teks bahasa Arab. Model Somatic, Auditory, Visualization merupakan model yang komplek yang melibatkan banyak indra dalam belajar, hal ini sesuai dengan pembelajaran bahasa yang mengharuskan keterlibatan banyak indra. Model ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada kemampuan memahami teks atau qiraah.
- 2) **Asep Sunarko dkk** (2018: 121-140), mengadakan penelitian untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufrodat pembelajaran mufrodat menggunakan media realia. Pembelajaran mufrodat untuk beberapa siswa cenderung membosankan bila hanya berupa hafalan. Metode hafalan memiliki kekurangan diantaranya adalah mudah lupa dan tidak fungsional. Dengan media realita mufrodat yang diajarkan lebih fungsional dan kongkret. Hasil eksperimen Asep Sunarko ini

menyatakan bahwa penggunaan media realita mampu meningkatkan penguasaan mufrodad siswa. Hanya saja media realita sangat terbatas pada benda-benda yang mungkin bisa dihadirkan dalam proses KBM.

- 3) **Ariesty Fujiastuti** dkk (2019: 201-213), mengadakan penelitian terkait pengembangan media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak. Komik yang dikembangkan berbantuan media flash menghadirkan audio dan visual. Kaitanya dengan pembelajaran menyimak media ini sangat relevan sekali karena didalam media flash dilengkapi audio yang mengiringi video. Dalam kesimpulannya disebutkan bahwa media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak Cerita Rakyat dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa dalam belajar.
- 4) **Muhammad Holimi** (2019: 86-102) mengadakan penelitian tentang pembelajaran mufrodad dengan menggunakan media gambar. Gambar sangat membantu mengkongkretkan suatu konsep, memperjelas pengertian dan dapat memotivasi siswa khususnya pada siswa yang cenderung menggunakan modal visualnya dalam belajar. Hasil penelitian Holimi menyatakan pembelajaran mufrodad dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar yang bersifat mutlak. Hal ini dinyatakan sebab gambar yang diterapkan dalam pembelajaran mufrodad dinilai oleh siswa sangat menarik.
- 5) **Farida Nur Jannah** dan **M. Dzikrul Hakim Al Ghozali** (2020: 87-99) mengadakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash MX pada Mata Pelajaran Muhadatsah. Pembelajaran muhadatsah merupakan pembelajaran yang kompleks karena melibatkan visual dan audio visual. Sebagai pembelajar pemula tentu memerlukan contoh real bagaimana mengucapkan dan melakukan suatu dialog dalam konteks yang benar. Setelah melalui tahap Validasi dan Uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Flash Mx sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran muhadatsah pada materi kelas X MA Al-I'dadiyyah.
- 6) **Ari Nurul Alfian** (2020: 95 -104) mengadakan penelitian dengan judul

“Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)” yang merupakan penelitian pengembangan untuk membuat aplikasi pembelajaran pengenalan kosakata Bahasa Arab. Dalam penelitiannya peneliti telah berhasil untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran dan melakukan uji penerimaan (user acceptance test) dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Aplikasi yang dikembangkan fokus pada sisi mempelajari dan menghafal kosakata serta pengucapan yang benar. Aplikasi ini cocok untuk media belajar mandiri siswa, hanya saja penelitian ini hanya fokus pada mufrodatnya saja, peneliti menampilkan contoh dalam kalimat tetapi tidak mengaitkannya dalam dialog/ keterampilan berbicara.

- 7) **Romi Yeyen Febrianti Sekar** (2020: 80-85) berhasil mengadakan penelitian dengan judul “MABAR: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs. Media ini menampilkan video dalam bentuk gambar dan suara yang dapat menggambarkan bagaimana pengucapan yang benar dalam konteks yang tepat. Media pembelajaran yang dinamis dan interaktif diperlukan untuk menarik dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar bahasa Arab dan media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
- 8) **Siburian, Silvia** (2020: 591-599) mengadakan penelitian terkait pengembangan Adobe Flash CS6 untuk membelajarkan penulisan cerpen dengan judul “Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short StoryBased on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa “. Membelajarkan menulis memerlukan perpendaharaan mufrodat yang banyak dan kemampuan penguasaan gramatikal. Media berbantuan Adobe flash ini terbukti dapat membantu siswa dalam memperkaya perbendaharaan mufrodat secara efektif. Setelah melalui tahapan validasi ahli, peneliti berhasil mengembangkan Adobe Flash CS6 untuk pembelajaran cerpen dengan hasil yang signifikan. Nilai siswa sebelum menggunakan produk 51 dan setelah menggunakan produk menjadi 81 sehingga disimpulkan kualitas

media yang dikembangkan sangat bagus dan efektif untuk mempelajari mufrodat.

- 9) **Dewintha, Mering dan Astuti** (2018: 225-232) mengadakan penelitian dengan judul “The Development of Adobe Flash to Learning Dayak Traditional Music for Students in Junior High School”. Mempelajari musik tradisional memerlukan contoh real yang dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Dengan berbantuan media Adobe Flash guru dapat menghadirkan audio dan visual musik yang lebih menarik. Media ini sangat memotivasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan sesuai dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk musik tradisional Dayak.
- 10) **Sudarwati dan kawan-kawan** (2020: 3039-3046) mengadakan penelitian dengan judul “Development of Audio Visual Learning Media Using Professional Adobe Flash CS6 in Physical Education in Sport and Health”. Peneliti berhasil mengembangkan video pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk mata pelajaran Penjas. Vidio pembelajaran merangsang motivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan guru, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Vidio ini sangat sesuai dengan perkembangan psikologi siswa saat ini.
- 11) **Gayatri T dan kawan-kawan** (2018) mengadakan penelitian dengan judul “Development of Contextual Teaching Learning-Based Audio Visual Adobe Flash Media to Improve Critical Thinking Ability of Geography Learning at Senior High School”. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan. Model pengembangan menggunakan model ADDIE. Media audio visual yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe flash mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa hal ini terlihat pada diskusi aktif setelah siswa menggunakan media tersebut. Berdasarkan validasi para ahli disimpulkan bahwa media adobe flash audio visual berbasis CTL layak untuk diterapkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- 12) **Waluyo Budi** (2018: 286-302) mengadakan penelitian terkait pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan berkomunikasi siswa dengan judul “Vocabulary Acquisition through Self-Regulated Learning on

Speaking and Writing Development”. Kosakata adalah bagian sub berbahasa. Untuk dapat berbicara bahasa asing siswa dituntut untuk menguasai perbendaharaan kosakata yang memadai, tanpa modal kosakata tidaklah mungkin dapat meningkat pada kemampuan berbicara. Penguasaan kosakata bahasa asing mutlak diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

- 13) **Tri Yuliansyah Bintaro** (2017: 193-202) mengadakan penelitian dengan judul “Developing Interactive Multimedia on the Thematic-Integrative Learning for Grade IV Students under the Sub-Theme my Food is Health and Nutritious”. Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti sangat menarik dikalangan siswa, mampu memotivasi belajar siswa dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dalam hal persentase pada prestasi hasil belajar siswa, terjadi peningkatan nilai pre-test dan post-test.
- 14) **Matrokhim** (2021: 185-195), mengadakan penelitian berjudul Students’ Self-Assessment of Arabic Speaking Skill. Pembelajaran bahasa asing di abad 21 bukan hanya penguasaan mufradat atau gramatikalnya saja, tetapi harus diarahkan pada bahasa sebagai alat komunikasi dan transformasi budaya. Walaupun demikian keterampilan selain speaking juga penting karena saling mendukung. Keterampilan berbicara adalah yang terpenting dalam bahasa, penilaian untuk keterampilan ini sangatlah kompleks, memerlukan ketelitian dan instrument yang banyak serta waktu yang lebih lama. Kemampuan berbicara untuk level mengucap merupakan tingkat paling mudah, tapi pada konten mengungkapkan pikiran, perasaan sesuai gramatikal yang fasikh ada pada level paling sulit.
- 15) **Husein Salahuddin** (2020: 149-161) dengan judul Effectiveness of Arabic Video Animation in Improving the Mastery of Arabic Vocabulary. Vidio animasi merupakan media yang dihasilkan dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi adalah tuntutan pembelajaran saat ini dimana siswa genesari abad 21 tidak bisa lepas darinya. Dengan video animasi siswa belajar lebih

nyaman, lebih semangat, dan lebih termotivasi untuk terus mencoba. Video animasi memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata/ mufrodat yang diajarkan. Materi mufrodat yang ada dalam video animasi mudah dipahami, karena selain konsep kata mereka langsung disugahi cara bagaimana melafalkannya.

Dari penelitian penelitian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran mufrodat adalah pembelajaran dasar untuksampai pada kemahiran berbicara. Bahasa sebagai alat komunikasi harus diajarkan sebagai mana fungsinya yaitu untuk kberkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk membelajarkan mufrodat banyak sekali media yang dapat digunakan dari media langsung, media gambar sampai media yang berbasis teknologi misalnya Adobe Flash. Pada prinsipnya pembelajaran mufrodat harus menyertakan audio yang mencontohkan bagaimana cara melafalkannya dengan benar. Pengembangan media menggunakan Adobe Flas sudah banyak dikembangkan termasuk untuk mengembangkan pembelajaran mufrodat, tetapi Peneliti akan masuk pada sisi lain yaitu mengaitkan pembelajaran mufrodat bukan hanya sebagai bagian terpisah tetapi satu kesatuan dengan kemahiran berbicara.

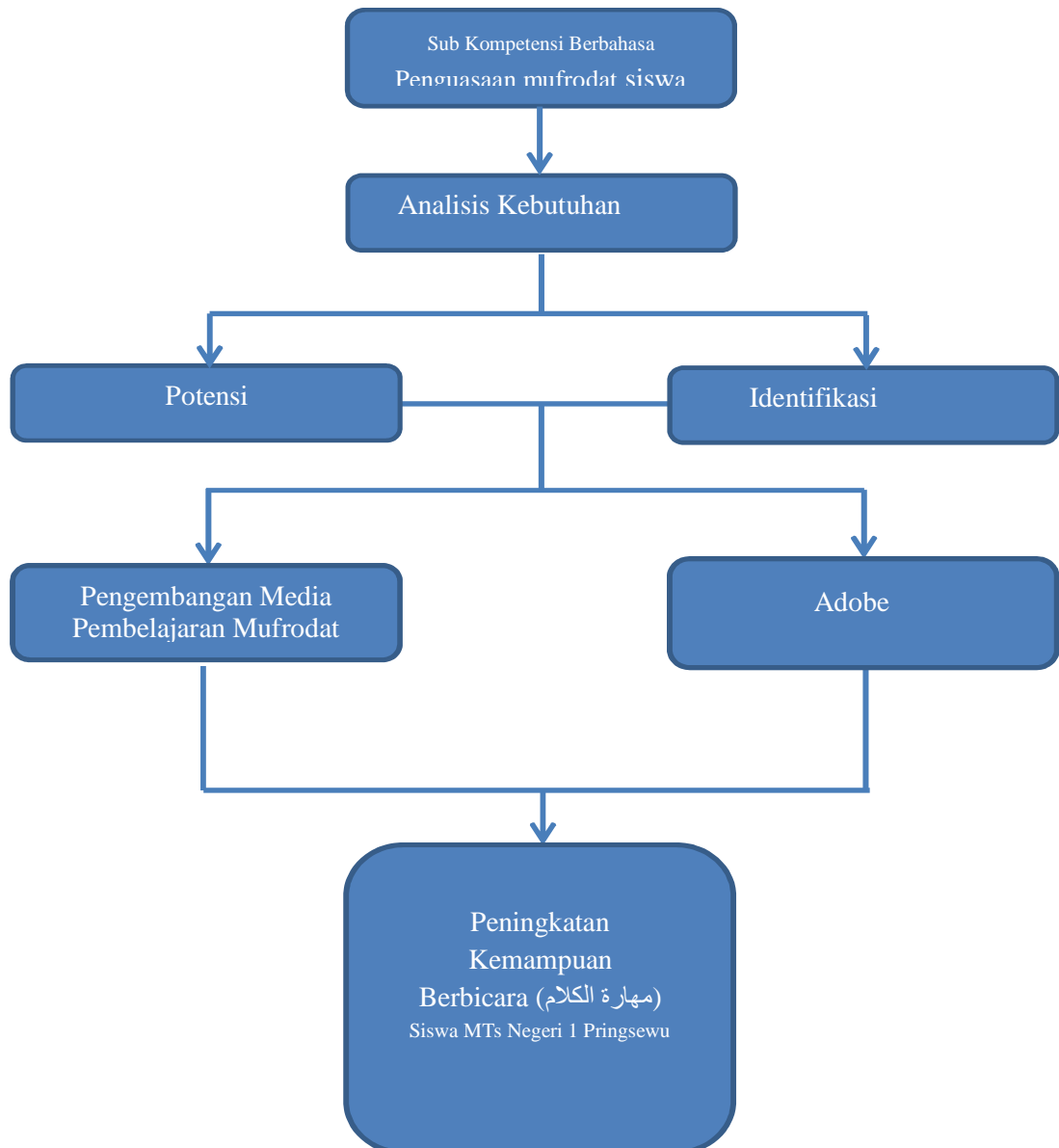
2.3. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap konsep dan contoh yang dipelajari. Fenomena yang ditemukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif masih jarang, guru terpaku pada buku teks, penggunaan media berupa video pembelajaran non interaktif dan slide power point non interaktif, itupun jarang digunakan. Media pembelajaran mufrodad berbasis Adobe Flash memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna memahami mufrodad dan penggunaannya dalam kalimat secara bertahap sampai pemahaman untuk menerapkan mufrodad dalam dialog sederhana.

Pengembangan media pembelajaran mufrodad berbasis Adobe Flash sebagai variable X diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) Bahasa Arab siswa sebagai variable Y.

Kerangka pemikiran di dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3. Kerangka pemikiran

2.4. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan disini adalah hipotesis untuk pertanyaan penelitian pada rumusan masalah nomor 3. Hipotesis untuk pertanyaan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

H0 : Media pembelajaran berbasis adobe flash tidak efektif dalam pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu.

H1 : Media pembelajaran berbasis adobe flash efektif dalam pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2019) bahwa metode R & D adalah prosedur yang memfokuskan pada tujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, menguji kemenarikan, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Jenis penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain Borg and Gall (1983: 775) yang terdiri atas 10 langkah. terdiri dari: (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning* (Perencanaan); (3) *Develop preliminary form of product*; (4) *Preliminary field testing*; (5) *Main product revision*; (6) *Main field testing*; (7) *Operational product revision*; (8) *Operational field testing*; (9) *Final product revision*; (10) *Dissemination and implementation*. Berdasarkan langkah-langkah Borg and Gall maka prosedur pengembangan produk dalam penelitian ini sebagai berikut:

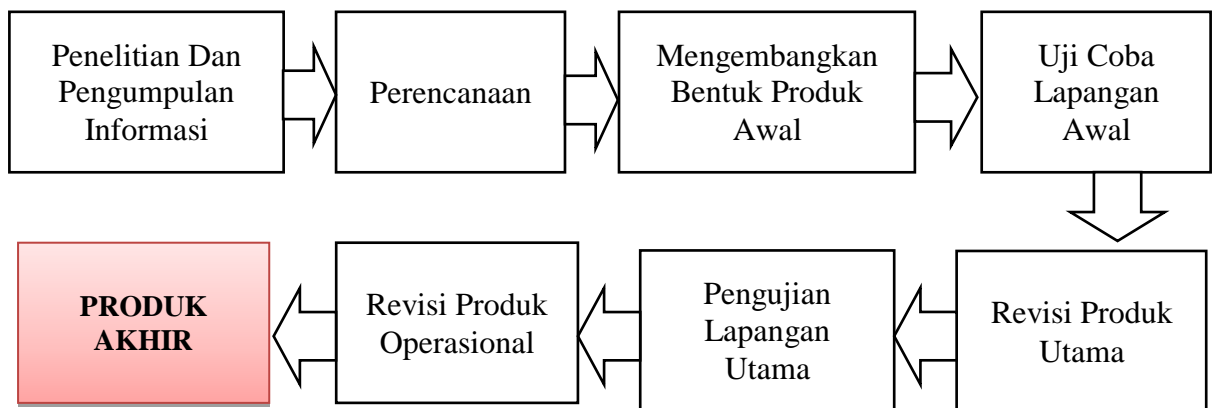
1. *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan informasi); termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
2. *Planning* (Perencanaan); termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product* (Uji coba lapangan awal), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung,

menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung;

4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal), yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
5. *Main product revision* (Revisi produk utama), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas;
6. *Main field testing* (Pengujian lapangan utama), uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa.
7. *Operational product revision* (Revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
8. *Operational field testing* (Pengujian lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan;
9. *Final product revision* (Revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);
10. *Dissemination and implementation* (Penyebarluasan dan implementasi), yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan

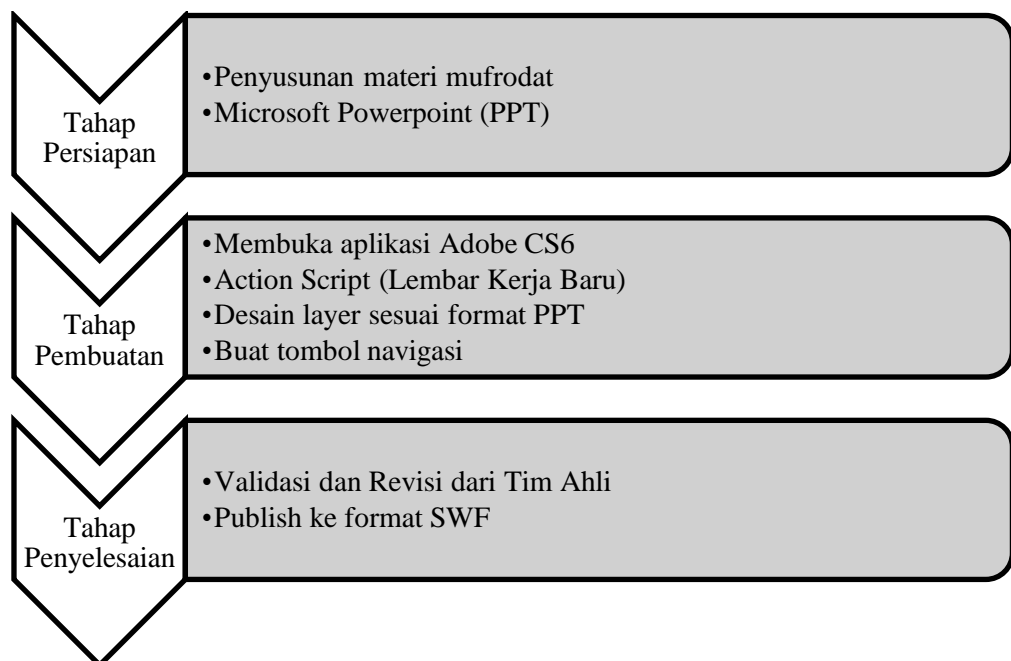
Sedangkan proses pengembangan dalam penelitian ini yang didasarkan pada langkah-langkah Borg and Gall pada pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodad untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa hanya dilakukan sampai tahap 7 yaitu (1) *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan informasi); (2) *Planning* (Perencanaan); (3) *Develop preliminary form of product* (Mengembangkan bentuk produk awal); (4) *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); (5) *Main product revision* (Revisi produk utama); (6) *Main field testing* (Pengujian lapangan utama); (7) *Operational product revision* (Revisi

produk operasional). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini dibuat dengan komputer menggunakan program Adobe Flash Professional CS6. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu meliputi tahap persiapan (ada pada langkah kedua Borg dan Gall), tahap pembuatan (ada pada langkah ketiga Borg dan gall), dan tahap penyelesaian (ada pada langkah ketujuh Borg dan gall). Proses tersebut dapat diilustrasikan seperti berikut:



Gambar 3.2 Langkah-Langkah Pengembangan Produk

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Pringsewu yang beralamatkan di Jalan Kesehatan No. 128, Pringsewu Selatan, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Alasan MTs Negeri 1 Pringsewu dipilih sebagai lokasi penelitian karena hasil peninjauan peneliti perlu diperhatikan kemampuan meningkatkan kemahiran berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dua orang ahli desain, satu orang praktisi dan 12 siswa kelas VII dijadikan sebagai subjek validasi pengembangan produk. Subjek dalam penelitian ini merupakan dosen FKIP UNILA, guru bahasa Arab dan siswa di MTs Negeri 1 Pringsewu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan desain eksperimen *One grup pretest posttest design*. Dengan subjek penelitian yaitu kelas VII-C sebagai kelas eksperimen yang diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk mengetahui kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa.

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Definisi konseptual potensi, kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, kemenarikan dan kemampuan berbicara.

1. Potensi adalah daya, kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan kondisi adalah keadaan .
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.
3. Efektifitas produk adalah hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
4. Efisiensi ialah suatu ukuran dalam membandingkan suatu rencana penggunaan input atau masukan dengan penggunaan yang sebenarnya

atau penggunaan yang telah terealisasi

5. Kemenarikan adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu.
6. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan, mengapresiasi pikiran, gagasan dan perasaan.

Definisi operasional potensi, kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, kemenarikan, kemampuan berbicara.

1. Potensi adalah daya dukung madrasah dan warga madrasah untuk memungkinkan dikembangkannya media pembelajaran mufrodat dengan Adobe Flash. Sedangkan kondisi adalah keadaan madrasah dilihat dari fisik madrasah, pembelajarannya, sarana dan prasarana yang dimilikinya. Indikator potensi dan kondisinya meliputi keadaan fisik sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran, dan karakteristik siswa (lampiran A.1)
2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk media pembelajaran mufrodat berbasis Adobe Flash dengan menggunakan tahapan tertentu dalam hal ini Borg and Gall dari langkah ke-1 sampai langkah ke-7.
3. Efektivitas produk adalah sebuah produk dalam hal ini media pembelajaran mufrodat setelah diujicobakan mampu mencapai hasil yang menjadi harapan baik atau sangat baik.
4. Efisien adalah kemampuan produk untuk mempercepat waktu pembelajaran dengan tetap memperoleh hasil yang efektif. Indikator efisien yaitu apabila produk yang digunakan dapat mempersingkat waktu yang tersedia.
5. Kemenarikan adalah daya tarik media yang dikembangkan sehingga menimbulkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Indikator kemenarikannya ada pada lampiran A.5 dan A.6
6. Kemampuan berbicara adalah kemampuan siswa didalam mengungkapkan atau mengapresiasi pikiran dan perasaannya tentang من يوميات الاسرة (kegiatan sehari-hari keluarga) dengan struktur kalimat تصريف المضارع المفرد

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah (1) data kondisi permasalahan dan pembelajaran yang terjadi dilokasi penelitian, (2) data validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan serta praktisi guru dan siswa, dan (3) data kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa. Sedangkan untuk mendapatkan data tersebut maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, observasi, angket dan dokumentasi.

1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2019). Kuesioner digunakan peneliti untuk memperoleh data kondisi permasalahan yang terjadi dilokasi penelitian yang diberikan kepada waka kurikulum, guru dan siswa. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa secara tertulis berdasarkan pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran diberikan.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya (Sugiyono, 2019). Observasi digunakan peneliti untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan produk pengembangan. Data tersebut untuk meninjau bagaimana kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli

desain, uji praktisi dan tanggapan siswa terkait produk yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2019). Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data nama siswa dan berupa nilai-nilai tahun lalu sebagai analisis awal hasil belajar siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data penelitian yang digunakan meninjau hasil produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi instrumen non tes.

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara diberikan di awal sebelum peneliti melakukan penelitian dan pengembangan. Wawancara bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah, proses pembelajaran yang dilakukan, problematika materi pembelajaran dan kondisi siswa selama mengikuti pembelajaran. Pedoman wawancara berisi beberapa pertanyaan yang disesuaikan dengan kondisi ruang lingkup wawancara yang dilakukan baik kepada waka kurikulum, guru mata pelajaran yang mengampu kelas VII dan beberapa siswa kelas VII. Tujuan wawancara dilakukan untuk meninjau kondisi permasalahan yang berada di tempat penelitian.

2. Lembar Observasi (Pengamatan)

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan hasil produk pengembangan sebagai sikap kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa. Lembar observasi keaktifan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa

Arab siswa mengacu pada indikator kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa yang sudah dikembangkan menjadi beberapa sub indikator yaitu meliputi kefasihan, pelafalan, intonasi, penggunaan bahasa dan mufrodat (Farida, 2020:99).

Tabel 3.1. Kisi-kisi Kemampuan Berbicara

No	Aspek	Keterangan	Skor
1	Kefasihan	Sangat fasikh	4
		Fasikh	3
		Cukup fasikh	2
		Tidak fasikh	1
2	Pelafalan	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1
3	Intonasi	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1
4	Penggunaan Bahasa	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1
5	Mufrodat	Sangat tepat	4
		Tepat	3
		Cukup tepat	2
		Kurang tepat	1

Berdasarkan sub indikator kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa yang sudah dibuat selajutnya menentukan skala kriteria yang digunakan dalam penilaian lembar observasi. Sugiyono (2019) bahwa kriteria penskoran untuk lembar observasi yang menggunakan skala likert dengan pilihan SB (Sangat Baik) skor 4, S (Baik) skor 3, KB (Kurang Baik) skor 2, dan TB (Tidak Baik) skor 1.

3. Lembar Angket

Lembar angket dalam penelitian ini terdiri atas lembar angket validasi (lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, dan lembar angket validasi ahli desain), lembar praktisi guru dan lembar tanggapan siswa.

a. Lembar Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran

Lembar angket validasi bahan ajar terdiri atas lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, dan lembar angket validasi ahli desain. Lembar angket validasi ahli materi terkait media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodad untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa yang di susun meliputi beberapa aspek dalam tabel (Kahar: 2021).

Tabel 3.2. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator
1	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesa
		Membangkitkan minat dan motivasi siswa
		Membangkitkan kreatifitas siswa
2	Aspek Visual Media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi
		Kesesuaian pengambilan ukuran gambar
		Kejelasan gambar
		Ketepatan pencahayaan
		Ketepatan tulisan
3	Aspek Audio Media	Ritme suara
		Kejelasan suara
		Kesesuaian musik
4	Aspek Tipografi	Pemilihan jenis teks
		Ketepatan ukuran teks
5	Aspek Bahasa	Ketepatan Bahasa
6	Aspek Pemograman Media	Durasi Waktu

Untuk kisi-kisi validasi ahli materi antara lain:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator
1	Relevansi Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Standar Kompetensi (KD) dan Kompetensi Dasar (KD)
		Kesesuaian materi
2	Kualitas Materi	Kejelasan materi
		Ketepatan teknik
		Kedalaman materi
		Sistematika materi
		Kualitas materi secara umum

3	Bahasa dan Tipografi	Ketepatan bahasa
		Ketepatan teks

Sedangkan untuk kisi-kisi ahli desain meliputi dua aspek yaitu cover dan isi.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Validasi Ahli Desain

No	Indikator	Sub Indikator
1	Cover	Tampilan Pembuka
		Tulisan Pembuka
		Gambar Pembuka
2	Isi	Tampilan Isi
		Tulisan Isi
		Gambar Isi

Berdasarkan kisi-kisi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli desain yang sudah dibuat selanjutnya menentukan skala kriteria yang digunakan dalam penilaian lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sugiyono (2019) bahwa kriteria penskoran untuk lembar validasi dan Praktisi yang menggunakan skala likert dengan pilihan SB (Sangat Baik) skor 4, S (Baik) skor 3, KB (Kurang Baik) skor 2, dan TB (Tidak Baik) skor 1.

b. Lembar Angket Praktisi Guru dan Tanggapan Siswa

Lembar angket praktisi guru dan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa disusun atas beberapa aspek dalam table (Kahar: 2021).

Tabel 3.5. Kisi-kisi angket praktisi dan pengguna (kemenarikan)

No	Aspek	No butir	Banyak Butir
1	Aspek Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8	8
2	Aspek isi/ Materi	9, 10, 11, 12, dan 13	5
3	Aspek Pembelajaran	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, dan 23	10
4	Aspek Keterbacaan	24, 25, 26, 27 dan 28	5

Berdasarkan kisi-kisi lembar praktisi guru dan siswa yang sudah dibuat selanjutnya menentukan skala kriteria yang digunakan dalam

penilaian lembar angket praktisi. Sugiyono (2019) bahwa kriteria penskoran untuk lembar angket praktisi guru dan siswa menggunakan skala likert dengan pilihan SB (Sangat Baik) skor 4, S (Baik) skor 3, KB (Kurang Baik) skor 2, dan TB (Tidak Baik) skor 1.

3.7 Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data penelitian yang ditentukan sebelumnya. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis data yang dilakukan meliputi: (1) analisis data lembar validasi media pembelajaran, (2) Analisis data lembar praktisi guru dan tanggapan siswa, dan (3) Analisis data lembar observasi kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa.

1. Analisis Data Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Analisis data lembar angket validasi bahan ajar dilakukan untuk meninjau kevalidan produk yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari validator. Menurut Akbar dan Sriwiyana (2011) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan nilai validitas bahan ajar (V) hasil data lembar angket validasi media pembelajaran sebagai berikut:

$$V = \frac{JSEV - S_{min}}{S_{max} - S_{min}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai Validitas Media Pembelajaran

$JSEV$ = Jumlah Skor Emprik Validator

S_{max} = Jumlah skor maksimum seluruh aspek

S_{man} = Jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria validitas. Kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.6. Konversi Kriteria Tingkat Validitas

Nilai (%)	Tingkat Validitas
76 – 100	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
51 – 75	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
26 – 50	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
0 – 25	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kelayakan dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).

2. Analisis Data Lembar Angket Praktisi Guru dan Tanggapan Siswa

Analisis data angket praktisi guru dan siswa dilakukan untuk meninjau kemenarikan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari guru dan siswa. Menurut Akbar dan Sriwiyana (2011) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan persentase kemenarikan (PK) hasil data lembar angket praktisi guru dan siswa sebagai berikut:

$$PK = \frac{\sum x - S_{min}}{\sum x_s - S_{min}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai Validitas media pembelajaran

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan dari jawaban

$\sum x_s$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

S_{min} = Jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria

kemenarikan. Kriteria kemenarikan produk bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran

Nilai (%)	Kualifikasi	Tingkat Kemenarikan
80 – 100	Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60 – 79	Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50 – 59	Kurang Menarik	Tidak dapat digunakan
0 – 49	Tidak Menarik	Terlarang digunakan

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kemenarikan kategori menarik (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup menarik (dapat digunakan dengan revisi kecil).

3. Analisis Data Lembar Observasi

Analisis data lembar observasi meninjau efisiensi waktu dan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa. Analisis data lembar observasi dilakukan untuk pengukuran efisiensi waktu bagi guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan hasil produk yang dikembangkan. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi dirumuskan oleh Carool (Miarso, 2011: 255) sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Waktu yang diperlukan}}{\text{Waktu yang digunakan}}$$

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh dengan menentukan kriteria efisiensi waktu penggunaan produk pengembangan untuk memberikan arti atau makna terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria yang ditentukan. Jika rasio waktu yang dipergunakan lebih dari 1 maka produk dikatakan efisiensinya tinggi bahkan sebaliknya.

Analisis efisiensi dilakukan berdasarkan data lembar angket efisiensi belajar siswa. Rumus yang digunakan dalam menentukan nilai (N) hasil data lembar angket validasi modul dan praktisi sebagai berikut:

$$N = \frac{S - m}{M - m} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai

S = Jumlah skor yang diperoleh

M = Jumlah skor maksimum

m = Jumlah skor minimum

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh dengan menentukan kriteria efisiensi belajar siswa. Pengonversian skor efisiensi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.8. Kriteria Kemenarikan

No	Hasil (P)	Keterangan
1	90 % - 100 %	Sangat Baik
2	70 % - 89 %	Baik
3	50 % - 69 %	Cukup Baik
4	0 % - 49 %	Kurang Baik

Elice dalam Hadi (2012: 69)

Sedangkan, Analisis data lembar observasi dilakukan untuk meninjau kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa dalam pembelajaran. Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan berdasarkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat. Analisis data ini dilakukan untuk meninjau besarnya peningkatan (*indeks gain*) dari individu siswa, rerata dan persentase peningkatan (*indeks gain*) secara klasikal sehingga diperoleh tingkat klasifikasi penerapan pembelajaran dengan menggunakan produk hasil pengembangan. Rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara individu dihitung berdasarkan rumus Hake (1998) yaitu:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor Sesudah} - \text{Skor Sebelum}}{\text{Jumlah Skor} - \text{Skor Sebelum}}$$

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya rerata peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{B}{n} \times 100\%$$

Keterangan

\bar{X} = Rerata peningkatan (*indeks gain*)

B = Jumlah peningkatan (*indeks gain*) siswa

n = Jumlah siswa

Cara memberikan interpretasi terhadap efektifitas peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat pada materi من يوميات الاسرة dengan membuat perentase atas rerata peningkatan (*indeks gain*) yang diperoleh dengan rumus sebelumnya. Hasil persentase atas rerata peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara klasikal untuk memberikan arti atau makna terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria yang ditentukan disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.9. Kriteria Efektifitas Rerata Peningkatan (*Indeks Gain*)

Persentase Peningkatan (<i>Indeks Gain</i>) (%)	Kriteria
76 – 100	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
41 – 55	Kurang Efektif
0 – 40	Tidak Efektif

(Hake dalam Hadi, 2012)

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh dengan menentukan kriteria persentase berbicara siswa. Pengonversian skor persentase berbicara siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.10. Kriteria Skor Persentase Kemampuan Berbicara Siswa

No	Hasil (P)	Keterangan
1	90 % - 100 %	Sangat Baik
2	70 % - 89 %	Baik
3	50 % - 69 %	Cukup Baik
4	0 % - 49 %	Kurang Baik

4. Analisis Data Kemampuan Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام) Bahasa Arab Siswa

Analisis peningkatan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa dilakukan berdasarkan data hasil lembar observasi kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa setelah pembelajaran diberikan. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian hasil penerapan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodad untuk meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab siswa. Sebelum melakukan analisis uji statistik perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Selanjutnya melakukan uji Hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hipotesis 1 digunakan uji *paired sample t-test* setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk Hipotesis 2 digunakan uji *Independent-Samples T Test* setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Ini dilakukan karena data berasal dari dua sampel yang tidak berpasangan/berhubungan. Jika varians data tidak homogen, maka uji *Independent-Samples T Test* tetap dilakukan tetapi pengambilan kesimpulan didasarkan pada hasil output SPSS kategori *equal variances not assumed*. Kriteria pengambila keputusan yaitu Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Atau H_0 diterima apabila nilai $Sig. > 0,05$. H_1 diterima apabila nilai $Sig. \leq 0,05$.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu

1. Potensi dan kondisi di MTsN 1 Pringsewu sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran mufrodat berbasis adobe flash untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dimana semua siswa sudah mampu membaca teks arab, sarana buku pelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Arab sudah terpenuhi, 98% siswa memiliki dan terbiasa menggunakan android.
2. Proses Pengembangan dan kelayakan produk yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall dari tahap 1 sampai tahap ke-7 dan diperoleh hasil layak dan valid.
3. Tingkat efektifitas kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa arab dari tiga kali pertemuan diperoleh nilai 76% dengan kategori efektif. Ini artinya hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima.
4. Tingkat efisiensi waktu pada penggunaan media ini sebesar 1,17 kategori efisien, demikian juga efisien dari segi biaya.
5. Produk media pembelajaran Bahasa Arab materi mufrodat berbasis adobe flash kategori menarik.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini diberikan kepada

1. Peserta Didik
Manfaatkan android sebagai media pembelajaran dalam semua aspek pembelajaran yang ada disekolah terutama mata pelajaran bahasa arab.
2. Guru
Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodat dan mengembangkan kepada materi lainnya sehingga

hasil belajar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara (مهارة الكلام) bahasa Arab.

3. Peneliti Lain

Dapat dikembangkan kepada aspek keterampilan yang lebih rinci dan aspek sikap yang lebih efisien sehingga penelitian terkait penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash pada pembelajaran mufrodad lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2016. *Belajar Bermakna*. cepiriyana.staf.upi.edu/files.
- Alfian, Ari Nurul. 2020. *Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Information Management for Education and Professional. Vol. 5 No. 1 Desember 2020. 95 -104
- Al Tamimi, AR. 2017. *The Effect of Using Ausubel's Assimilation Theory and the Metacognitive Strategy (K.W.L) in Teaching Probabilities and Statistics Unit for First Grade Middle School Students' Achievement and Mathematical Communication*. European Scientific Journal. doi: 10.19044/esj.2017.v13n1p276
- Ampera, D. 2017. *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research 1st International Conference on Technology and Vocational Teachers*, 102: 314-318
- Astuti, W. 2016. *Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta
- Bintaro, T.Y. 2017. *Developing Interactive Multimedia on the ThematicIntegrative Learning for Grade IV Students under the Sub-Theme my Food is Health an Nutritions*. Jurnal Prima Edukasia, 5(2): 193-202.
- Darari, M. B. 2017. *Penggunaan Media Adobe Flash pada Pembelajaran Kesebangunan dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 7 Medan*. Jurnal Handayani, 7(2): 33-41
- Dewintha, S., Mering, A., & Astuti I. 2018. *The Developpment of Adobe Flash to Learning Dayak Traditional Music for Students in Junior High School*. Journal of Education Teaching and Learning. 3(2): 225-232.
- Dick Walter, Lou Carey, James O.Carey. 2001. *The Sistematic Design of Instruction*. New Jersey. Pearson 3-4.

- Dugan Laird. 2003. *Approaches to Training and Development*. Perseus Publishing.
- Fujiastuti,A , Yosi Wulandari , Iis Suwartini. 2019. *Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat*, Jurnal Teknologi Pendidikan <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp> Vol. 21, No. 3, Desember. DOI: <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.12914>
- Fujiastuti, A.. 2018. *Pendidikan karakter profetik dalam pembelajaran menyimak puisi*. Prosiding, 413, 413–420.
- Gayatri T dan kawan-kawan. 2018. *Development of Contextual Teaching Learning-Based Audio Visual Adobe Flash Media to Improve Critical Thinking Ability of Geography Learning at Senior High School*. IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science.145
- González,LH, dkk. 2008. *Mediated learning experience and concept maps: a pedagogical tool for achieving meaningful learning in medical physiology students*. Adv Physiol Educ 32: 312–316, 2008; doi:10.1152/advan.00021.2007.
- Gumanti, T. A., Yunidar, & Syahrudin. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Mitra Wacana Media. Jakarta
- Hartono. 2011. *Pendidikan Integrasi*. Stain Press. Purwokerto
- Haryanto, dkk . 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. FIP UNY. Yogyakarta
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Academia. Yogyakarta
- Hitipeuw, I. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri malang. Malang
- Holimi, M .2019. *Pembelajaran Mufrodat dengan Menggunakan Media Gambar*. Muhadasah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. Vol 1 Nomor 1
- Husein Salahuddin, Moh. Fery Fauzi, Lailatul Mauludiyah. 2020. *Effectiveness of Arabic Video Animation in Improving the Mastery of Arabic Vocabulary*. International Journal of Arabic Language Teaching (IJALT) Vol 2. No 2.
- Ilyan Ahmad Fuad Mahmud. 1992. *Al-Maharat al-Lughawiyah: Mahiyatuha wa Thara'iq Tadrisiha*. Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa alTauzi. Riyadh.
- Jannah .N,F. M. Dzikrul Hakim Al Ghozali. 2020 . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash MX pada Mata Pelajaran Muhadatsah*. AN NABIGHOH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab,

VOL. 22. NO. 01. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v22i01.1751>

Lampiran KMA Nomor 183 Tahun 2019 . *Tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab di Madrasah*

Maksudin & Nurani, Q. 2018. *Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab*. Pasca FITK UIN-SUKA. Yogyakarta

Mardhatillah, E. T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan media pembelajara berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di SD kelas II Negeri Paya Peunaga kecamatan Meurebo*. Jurnal Bina Gogik, 5(1), 91–102.

Matrokhim. 2021. *Students' Self-Assessment of Arabic Speaking Skill*. *International Journal of Arabic Language Teaching (IJALT)* Vol 3. No 2.

Muamanah, H. 2020. *Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 5, No 01, 2020; 23-36 p-ISSN 2548-3390; e-ISSN 2548-3404, DOI:10.29240/belajea.v5

Mulyana, Aina. 2020. *Teori belajar Konstruktivistik*. Diakses dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-konstruktivistik.html> diakses tanggal 6 Oktober 2020

Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung

Munir. 2017. *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Kencana. Jakarta

Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan. Pustaka Pelajar*. Yogyakarta.

Mustofa, MT, Ali. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta

Mustofa, S. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ*. UIN Press. Malang

Najib DA dkk .2016. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang*. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1.

Nara, Evaline Siregar dan Hartini . 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Bogor

Nur Rahmah. 2018. *Belajar Bermakna Ausubel*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>

- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Ozkan, M., & Solmaz, B. 2015. *The changing face of the employees – generation z and their perceptions of work (a study applied to university students)*. Journal Procedia Economics and Finance. XXVI
- Piaget, J. 1988. *Antara tindakan dan Pikiran. Terjemahan Agus Cremers*. Penerbit : PT. Gramedia. Jakarta
- Qomarudin A . 2017. *Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradāt*. Jurnal Kependidikan DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>
- Riyana Cepi. 2008. *Peranan Teknologi dalam Pembelajaran*. Universitas Indonesia. Jakarta
- Romi Yeyen Febrianti Sekar. 2020. *MABAR: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs*. Journal of Arabic Learning and Teaching. Unnes. 80-85
- Rosyidi, A. W. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press. Malang.
- Rosyidi, A.W dan Mamlu‘atul Ni‘mah 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press. Malang.
- Sadiman Arief S, dkk .2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada. 7. Jakarta
- Saputra, Hery. 2016. Peningkatan Daya Serap Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Penerapan Teori Belajar Bermakna David Ausubel. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA 1, no. 1
- Saputro, Ardy . 2016. *Mudah Membuat Game Advanture Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. ANDI. Yogyakarta
- Setiyadi, B. 2006 . *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Siburian, Silvia. 2020. *Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short StoryBased on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa*. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal Volume 3 No 1 February 2020. 591-599

- Sudjana, N dan Ahmad Rivai . 1991. *Media Pengajaran*. Sinar Baru. Bandung
- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sudarwati dan kawan-kawan (2020). *Development of Audio Visual Learning Media Using Professional Adobe Flash CS6 in Physical Education in Sport and Health*. Journal of Xi'an University of Architecture & Technology. Volume XII. Issue V 3039-3046
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosda Karya. Bandung
- Sulianto, Joko. 2019. *Teori Belajar Kognitif David Ausubel Belajar Bermakna. Zoltan P Dienes Belajar Permainan, Van Heille Pengajaran Geometri*. PGSD IKIP PGRI. Semarang
- Sunarko, A ,Nuria Hafisah. 2018. *Media Realita dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodad di MTs Ma'arif Tembarak Temanggung*. Lisanan Arabiya, Vol. II, No. 1
- Sunyono. 2014. *Model Pembelajaran Berbasis Multipel Representasi dalam Membangun Model Mental dan Penguasaan konsep Kimia Dasar Mahasiswa*. Surabaya. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Surabaya
- Tamsil, MI. 2020. *Analisis Metode Card Soft dalam Pembelajaran Mufrodad Berbasis Pendekatan Kognitif*. Lughawiyah: Journal of Arabic Education ang Linguistic
- Tarmidzi. 2018. *Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru*. Caruban, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 1, no. 2
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta .
- Turmudi, I , Ilyas Rifai, Mudiyanto. 2019. *Istikhdam Namudaj al harakiyah al syam'iyah al basyariyah al 'aqliyyah (SAVI) fit ta'limil mufrodad al'arabiyyah wa atsaruhu fi qudrah al talimidz 'ala fahm al maqru , Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*
- Vallori, Antoni Ballester . 2014. *Meaningful Learning in Practice*.| *Journal of Education and Human Development* 3, no. 4
- Waluyo, Budi. 2018. *Vocabulary Acquisition through Self-Regulated Learning on Speaking and Writing Development*. *International Journal of Language Teaching and Education*. Volume 2 No 3. 286-302

Yulianti, Dwi. 2016. *Pembelajaran Direct Inovatif*. Yogyakarta : Media Akademi.

Yusuf, E .2016. *Pembelajaran berbasis teknologi untuk generasi Z*. Widyakala. Vol 3

Zed, M. 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor. Jakarta