



APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAL NAMA-NAMA PAHLAWAN NASIONAL PADA SDN 026 PEKANBARU MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

Yuda Irawan

Sistem Informasi, STMIK Hang Tuah Pekanbaru

Email :

Yudairawan89@gmail.com

Abstract

This study discusses the design and creating the Multimedia Application Arabic Learning at SDIT Al Madinah Pekanbaru by using multimedia-based technology through PC/Laptop. The Application of Arabic Learning for the first grade elementary school uses macromedia flash 8-based software. The application is developed using the Waterfall Model. This application provides the arabic learning that focuses on the uses of pronouns, vocabulary, and conversation. This application is accompanied by an additional video for learning about isim isyarah and basic shorof. The application is also completed by the evaluation containing the questions about the Arabic Learning that have been explore in the application. The trial has been proved that this application can run properly at any multimedia-based devices compatible with macromedia flash 8 version.

Keywords: Application, Multimedia, Arabic Learning

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang perancangan dan pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash di SDIT Al Madinah Pekanbaru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu melalui PC/Laptop berbasis multimedia. Pembuatan Aplikasi Multimedia Bahasa arab untuk kelas 1 sd ini dengan menggunakan software berbasis macromedia flash 8. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model waterfall. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang belajar bahasa arab yang berfokus pada penggunaan kata ganti orang, kosa kata dan simulasi percakapan. Aplikasi ini disertai video tambahan untuk pembelajaran yang mengenai isim isyarah dan shorof dasar. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan soal, yang berisi pertanyaan seputar materi pembelajaran yang sudah dijelaskan pada materi dalam aplikasi tersebut. Berdasarkan pada hasil uji coba, aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat berbasis multimedia dengan versi macromedia flash 8.

Keywords: Aplikasi, Multimedia, Bahasa Arab.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa yang menjadi tujuan utama adalah penguasaan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa mengacu pada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata. Dengan Kemampuan berbahasa seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan isi hatinya kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok pengajaran bahasa sebagai suatu bentuk berkomunikasi. Salah satu bahasa yang dipelajari adalah bahasa Arab. Media sangat berpengaruh untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Selama ini mata pelajaran bahasa arab diajarkan dengan metode klasik seperti pertemuan tatap muka yang dalam prosesnya dengan cara penyampaian materi, dilanjutkan dengan menghafal dan praktik sehingga terkesan monoton dan kurang menarik. Kondisi yang tidak kondusif ini akan sangat menyulitkan untuk meningkatkan minat belajar bahasa arab bagi siswa dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak device yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi dan membuat aplikasi berbasis multimedia, salah satunya yaitu program Macromedia Flash untuk memberikan solusi permasalahan diatas. Oleh karena itu akan dibuat suatu aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash yang menggabungkan konsep pembelajaran teknologi audiovisual.

Aplikasi ini akan membahas tentang materi pembelajaran bahasa arab yang sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat di SDIT AL MADINAH PEKANBARU. Sehingga diharapkan aplikasi ini dapat menarik minat para siswa untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Model air terjun (waterfall) biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya (Jogiyanto H.M, 2010).



Gambar : 2.1 Model Waterfall

Keterangan Menurut gambar diatas alur dari Model Waterfall sebagai berikut:

a)Analisa kebutuhan, proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan datang dan wawancara langsung pada guru SDIT Al Madinah Pekanbaru untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang di butuhkan oleh siswa kelas 1 di SDIT Al Madinah Pekanbaru.

b)Desain sistem, pesain program yang akan dibuat juga akan selalu di konsultasikan dengan guru bahasa arab kelas 1 di SDIT Al Madinah Pekanbaru agar menghasilkan desain yang menarik serta sesuai keinginan dari SDIT Al Madinah Pekanbaru

c)Penulisan kode, desain harus di translasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain.

d)Pengujuan program, pengujian aplikasi nantinya juga akan melibatkan guru bahasa arab kelas 1 SDIT Al Madinah pekanbaru, untuk memastikan setiap fungsi dari setiap menu pada aplikasi berjalan dengan baik serta meminimalisasi kesalahan (error) pada aplikasi

e)Penerapan dan pemeliharaan, Software yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan / Maintenance. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan yang tidak ditemukn pada langkah sebelumnya.

IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Tampilan Menu Utama

Dalam tampilan menu utama terdapat dua tombol utama yaitu tombol masuk untuk masuk ke menu utama dan tombol yang berlogo "x" (silang) berwarna merah yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi setelah di pakai, tampilan ini berfungsi sebagai tampilan pembuka atau opening pada aplikasi media pembelelajaran bahasa arab tampilan menu pembuka terdapat pada Gambar 4.1



Gambar 1. Tampilan Pembuka

Tampilan Menu Utama

Dalam tampilan menu utama terdapat 4 pilihan menu yaitu menu pelajaran yang berisi dua menu pembelajaran yaitu menu kaidah dan menu kosakata, menupercakapan untuk menampilkan menu percakapan yang berisikan tiga situasi yaitu perkenalan, dijalan, dan ditoko, menu kuis untuk menampilkan soal-soal latihan dan menu video untuk memutar video tentang

isim isyarah dan belajar nahwu sorof dasar. Menu utama juga terdapat tombol berlogo toa yang berfungsi untuk menonaktifkan suara petunjuk pemilihan menu karena saat masuk ke menu akan ada suara instruksi pemilihan menu, tombol back untuk kembali kemenu pembuka, dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi pembelajaran bahasa arab.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Halaman Pelajaran

Pada halaman menu pelajaran akan tampil dua menu pelajaran yaitu kaidah yang berisikan tentang materi pembelajaran tentang kata ganti dan menu kosa kata yang berisi kosa kata beserta terjemahannya dalam bahasa arab, di dalam menu ini juga terdapat tombol kembali ke menu utama dan tombol berlogo toa untuk menonaktifkan suara yang berisikan instruksi pemilihan menu



Gambar 3. Tampilan Halaman Pelajaran

Tampilan Halaman Kaidah

Pada halaman nama kaidah akan muncul tentang penjelasan penggunaan kata ganti orang pertama, kedua, dan ketiga, seperti penggunaan kata saya, kamu, dia mereka, penggunaan untuk jenis kelamin laki-laki atau perempuan, single, dua orang atau jamak. Didalam menu ini juga terdapat tombol next untuk ke halaman selanjutnya previous untuk halaman sebelumnya dan tombol warna merah bertanda "x" (silang) untuk kembali kemenu awal



Gambar 4. Tampilan Halaman Kaidah

Tampilan Halaman Kosakata

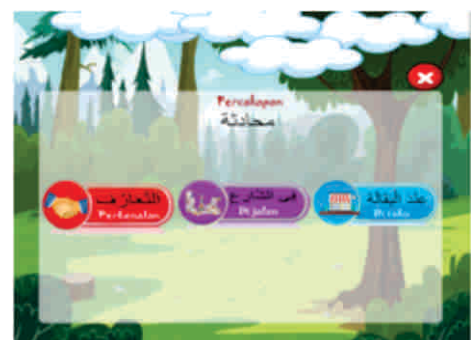
Pada halaman kosakata akan muncul tiga menu kosakata berdasarkan golongan yaitu, buah-buahan, hewan ternak, dan benda. Pada setiap kosakata terdapat simbol bergambar toa yang berfungsi untuk mengaktifkan suara yang berisikan terjemahan dalam bahasa arab dan indonesia pada tiap-tiap benda yang bisa diaktifkan atau di nonaktifkan serta simbol bergambar roket untuk kembali ke pemilihan kosakata. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali kemenu sebelumnya dan tombol "x" (silang) yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kosakata

Tampilan Halaman Percakapan

Pada halaman percakapan akan ada tiga menu percakapan yaitu perkenalan, di jalan, dan ditoko, pada menu perkenalan terdapat simulasi perkenalan, di jalan untuk percakapan saat di jalan dan ditoko untuk percakapan situasi ditoko.

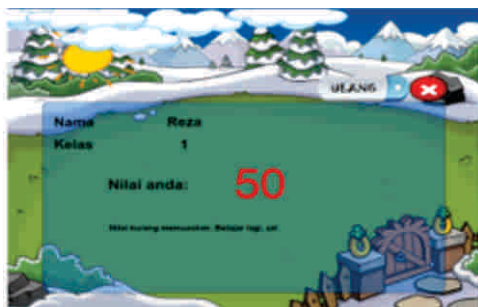


Gambar 6. Tampilan Halaman Percakapan

Tampilan Halaman Hasil Kuis

Pada halaman skor akan tampil hasil dari kuis yang telah dijawab berupa nilai angka. Pada halaman ini terdapat tombol ulangi untuk mengulang kembali kuis dan tombol back untuk

kembali ke halaman awal.



Gambar 7. Tampilan Halaman hasil Kuis

Tampilan Halaman Video

Pada halaman video akan tampil pilahan video yang berisikan tentang isim isyarah dan belajar shorof dasar



Gambar 8. Tampilan Halaman Video

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan aplikasi media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi Macromedia Flash 8 di SDIT Al Madinah Pekanbaru ini dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisioner yang ditujukan ke siswa sd kelas 1 didapat kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa arab dengan penilaian tampilan, Bagus (B) 60%, perbandingan metode belajar, Bagus Sekali (BS) 40%, pentingnya media pembelajaran, Bagus (B) 80%, kejelasan huruf, Bagus (B) 50%, semangat belajar siswa dengan gambar, Bagus (B) 60%, kejelasan suara, Bagus Sekali (BS) 50%, warna, Bagus (B) 60%, kejelasan tulisan arab, Cukup (C) 60%, kejelasan gambar, Bagus (B) 60%, dan animasi yaitu Bagus (BS) 50%

2. Aplikasi ini dapat menjadi media alternatif pembelajaran untuk mengetahui tentang bahasa arab dasar terutama untuk penggunaan kata ganti, percakapan serta kosa kata. Aplikasi ini juga dibuat dengan beberapa tampilan animasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur kuis sebagai tolak ukur hasil dari pembelajaran.

Untuk pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa arab ini kedepannya, ada beberapa saran yang menjadi acuan, diantaranya adalah :

1. Pengembangan aplikasi ini perlu penambahan kategori yang lebih banyak dan soal-soal latihan yang lebih banyak dan bervariasi.

2. Aplikasi ini selanjutnya disarankan untuk menggunakan database sistem agar data yang telah di simpan dapat diakses kembali sehinggai nformasi yang disajikan menjadi lebih baik dan lebih maksimal.

3. Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Macromedia Flash tidak dijadikan sarana utama atau rujukan utama untuk mempelajari bahasa arab, dikarenakan bahasa arab yang sangat luas dalam setiap pembahasannya, jadi diharapkan adanya guru bahasa arab sebagai pembimbing agar pengertian dan penjelasannya juga lebih baik dan jelas.

4. Aplikasi ini selanjutnya disarankan agar memakai fitur kuis yang bisa menampilkan kesalahan pilihan jawaban siswa secara otomatis

5. mengerti tentang Sejarah Pahlawan agar pengertian dan penjelasannya juga lebih baik dan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Mata Kuliah Elektromagnetik.
- Andre, Petrus. Macam-Macam Struktur Navigasi Pada Website. Retrieved March 16, 2018, from <https://www.andre.web.id/2014/05/struktur-navigasi-website.html>
- A.S Rosa, Shalahuddin. M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Darmawan, D. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- DP3R Pustaka Imam Syafii. 2015. Bahasa Arab Untuk MI/SD Islam Kelas 1. Jakarta : darSyafii
- Gunawan. 2011. Aplikasi Ujian Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Multimedia. Tugas Akhir. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Indrajani. 2011. Perancangan Basis Data dalam All in 1. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Linda Alsi Sari, Dewi Tresnawati, Deden Nurul Hakim. 2014, Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Garut : STT Garut
- Munir. 2013. Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Rahmalisa, Uci; Irawan, Yuda; Wahyuni, Refni. Aplikasi Absensi Guru Pada Sekolah Berbasis Android Dengan Keamanan Qr Code (Studi Kasus: Smp Negeri 4 Batang Gansal). Riau Journal Of Computer Science, 2020, 6.2: 135-144.
- Mubarok Aziz, Landung Sudarmana . 2016, Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. Muralinggau. : STMIK Muralinggau

- Irawan, Y. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Penerimaan Beasiswa Berbasis Web SMA Islam Darul Huda Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jurnal Ilmu Komputer*, 7(1), 1-6.
- Rifai Muhammad, Ibnu Sani Wijaya, Marrylinteri Istoningtias. 2015, Perancangan Aplikasi Gamce Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2011. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". UIN Malang Press. Malang
- Sari, Yoca Yonanda . 2016, Penggunaan Multimedia Berbasis Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 di TPA Al Hidayah Sidoharjo Pringsewu. Sidoharjo. : STIT Multazam
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Udi Ada Firmansyah. 2015, Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Ginting. Kisaran : STMIK Royal Kisaran
- Yakub. 2012. Pengantar Sistem informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Irawan, Y. (2019). Sistem Informasi Pemasaran Busana Syar'i dengan Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(1), 1-9.
- Zakky. Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli dan Secara U m u m , 2 0 1 8 , f r o m <https://www.zonareferensi.com/pengertian-bahasa/>
- Hussein, O. S., Wahyuni, R., & Mukhtar, H. (2018). Sistem informasi deteksi kehadiran dan media penyampaian pengumuman dosen dengan menggunakan teknik pengenalan QR code. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(2), 85-92.
- Ordila, Rian, et al. Penerapan Alat Kendali Kipas Angin Menggunakan Microcontroller Arduino Mega 2560 Dan Sensor Dht22 Berbasis Android. *Riau Journal Of Computer Science*, 2020, 6.2: 101-106.
- Irawan, Y. (2020). Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: Sdn 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102-106.
- Wahyuni, Refni, et al. Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas li Jambi. *Jurnal Ilmu Komputer*, 2020, 9.1: 20-26.

