

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer

Buku ajar ini disusun sebagai bahan ajar mata kuliah Media Pengajaran Bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Buku ini memadukan antara teori dan praktek yang memandu mahasiswa untuk merancang dan menyusun media pembelajaran Bahasa Arab berbasis komputer yang menjadi tuntutan dalam proses pembelajaran saat ini.

Buku ini merupakan pengantar awal karena masih menampilkan proses penyusunan media pembelajaran yang cukup sederhana. Buku lanjutan lainnya akan juga ditulis untuk melengkapi buku ini sehingga dapat mengarahkan mahasiswa untuk menyusun media pembelajaran berbasis komputer yang lebih kompleks dan menantang sesuai tuntutan era 4.0.

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KOMPUTER

(Langkah awal menyusun media pembelajaran era 4.0)

1

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer



Dr. Syamsi Setiadi, M.Pd
Ahmad Marzuq, M.Pd
Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KOMPUTER

(Langkah awal menyusun media pembelajaran era 4.0)

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd

Ahmad Marzuq, M.Pd

Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit. Isi diluar tanggung jawab percetakan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta

Pasal 2

1. Hak Cipta merupakan hak eksekutif bagi pencipta dan pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak Terkait Pasal 49:

1. Pelaku memiliki hak eksekutif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00,- (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00,- (lima milyar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama lima (5) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00,- (lima ratus juta rupiah)

Dr. Samsi Setiadi, M.Pd
Ahmad Marzuq, M.Pd
Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KOMPUTER

(Langkah awal menyusun media pembelajaran era 4.0)

Media Madani

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer
(Langkah Awal Menyusun Media Pembelajaran Era 4.0)

Penulis : Dr. Syamsi Setiadi, MPd., dkk.
Editor : Dr. Tatu Siti Rohbiah, M.Hum
Lay Out : Media Madani
Design Sampul : Media Madani

Penerbit & Percetakan

Media Madani

Jl. Syekh Nawawi KP3B Palima Curug Serang-Banten

email: media.madani@yahoo.com

No. Telp. (0254) 7932066

Cetak

1 – Serang, 2020

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Dr. Syamsi Setiadi, MPd., dkk.

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer
(Langkah Awal Menyusun Media Pembelajaran Era 4.0)

/ Dr. Syamsi Setiadi, MPd., dkk.; editor Dr. Tatu Siti Rohbiah, M.Hum. –
Serang, 2020

xviii + 203 hlm; 18 x 25 cm

ISBN 978-602-0736-23-5

1. Media Pembelajaran Bahasa Arab

1. Judul

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *kehadirat* Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Bahan Ajar Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer ini. Buku ini disusun berdasarkan kebutuhan keterampilan mengajar mahasiswa pendidikan sebagai calon guru di masa depan yang memasuki era 4.0. Buku ini merupakan perpaduan antara teori dan praktek yang akan membimbing mahasiswa untuk terampil merancang dan membuat media pembelajaran bahasa Arab.

Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan bahan ajar ini. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan bahan ajar ini.

Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu proses penyelesaian buku ini, terutama tim dosen pengampu mata kuliah Media Pengajaran Bahasa Arab, yang telah membantu penyusun dalam pembuatan bahan ajar ini. Semoga bahan ajar ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya para mahasiswa.

Jakarta, 10 Desember 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penulisan	2
C. Ruang Lingkup Isi Buku.....	2
D. Manfaat Buku.....	3
BAB II	
KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB..	5
A. Capaian Pembelajaran	5
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	5
C. Materi Pokok	5
1. Hakikat media pembelajaran bahasa Arab.....	6
2. Fungsi Media dalam Pembelajaran bahasa Arab.....	10
3. Ragam Media Pembelajaran Bahasa Arab	13
4. Komputer sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab	15
D. Rangkuman Materi.....	20
E. Tugas	21
F. Tes Formatif.....	21
G. Glosarium	22
H. Daftar Pustaka.....	23

BAB III

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB	25
A. Capaian Pembelajaran	25
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	25
C. Materi Pokok	25
1. Identifikasi Materi atau Program	27
2. Membuat Flowchart Media Pembelajaran.....	27
3. Menyusun Story Board Media Pembelajaran	35
4. Proses Produksi Media Pembelajaran	38
D. Rangkuman Materi.....	39
E. Tugas	40
F. Tes Formatif.....	40
G. Glosarium	42
H. Daftar Pustaka.....	43

BAB IV

TEKNIK DASAR KOMPUTER ARAB	45
A. Capaian Pembelajaran	45
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	45
C. Materi Pokok	45
1. Pengaturan Bahasa Arab pada Windows.....	46
2. Teknik Dasar Penulisan Dokumen Arab pada Ms Word	50
3. Teknik Penulisan Angka Arab pada Ms Word dan PowerPoint.....	54
4. Teknik Menambahkan Simbol Tertentu pada Ms Word	56
D. Rangkuman Materi.....	59
E. Tugas	60
F. Tes Formatif.....	60
G. Glosarium	61
H. Daftar Pustaka.....	62

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN

MS POWERPOINT	65
A. Capaian Pembelajaran	65
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	65
C. Materi Pokok	65
1. Mengenal Tampilan Dasar Ms PowerPoint	66
2. Teknik Dasar Penggunaan Ms PowerPoint	73
3. Media Pembelajaran dengan Ms PowerPoint.....	85
4. Teknik Publikasi Dokumen pada Ms PowerPoint.....	96
D. Rangkuman Materi.....	98
E. Tugas	99
F. Tes Formatif.....	99
G. Glosarium	99
H. Daftar Pustaka.....	101

BAB VI

TALKING BOOK DENGAN PDF CREATOR.....	103
A. Capaian Pembelajaran	103
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	103
C. Materi Pokok	103
1. Konsep Dasar dan Karakteristik Dokumen Jenis PDF.....	104
2. Teknik-teknik Pembuatan Dokumen PDF	105
3. Teknik Dasar Penggunaan Program Pembuat PDF	109
4. Membuat Talking Book Menggunakan PDF Creator	115
D. Rangkuman Materi.....	120
E. Tugas	120
F. Tes Formatif.....	120
G. Glosarium	121
H. Daftar Pustaka.....	122

BAB VII

ANIMASI PEMBELAJARAN DENGAN SPARKOL

VIDEOSCRIBE	123
A. Capaian Pembelajaran	123
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	123
C. Materi Pokok	123
1. Mengetahui Profil dan Fitur Utama pada Sparkol VideoScribe.....	124
2. Prosedur Penggunaan Sparkol VideoScribe.....	125
3. Membuat Animasi pembelajaran Menggunakan Sparkol VideoScribe.....	130
4. Mempublikasikan Animasi Pembelajaran ke Media Sosial ..	138
D. Rangkuman Materi.....	143
E. Tugas	144
F. Tes Formatif.....	144
G. Glosarium	145
H. Daftar Pustaka.....	145

BAB VIII

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID	147
A. Capaian Pembelajaran	147
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	147
C. Materi Pokok	147
1. Konsep Dasar Android.....	147
2. App Inventor for Android	150
3. Media Pengajaran Berbasis Android.....	168
D. Rangkuman Materi.....	179
E. Tugas	179
F. Tes Formatif.....	179
G. Glosarium	180

H. Daftar Pustaka.....	181
 BAB IX	
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB	183
A. Capaian Pembelajaran	183
B. Sub Capaian Pembelajaran.....	183
C. Materi Pokok	183
1. Hakikat Evaluasi Media Pembelajaran	184
2. Komponen Evaluasi Media Pembelajaran.....	184
3. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran	186
4. Teknik dan Metode Evaluasi Media Pembelajaran	196
D. Rangkuman Materi.....	198
E. Tugas	199
F. Tes Formatif.....	199
G. Glosarium	200
H. Daftar Pustaka.....	201
 TENTANG PENULIS	 203

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media sebagai Penghubung Guru dan Siswa.....	6
Gambar 2. 2 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	15
Gambar 3. 1 Siklus Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	26
Gambar 3. 2 Flowchart Model Drill	30
Gambar 3. 3 Flowchart Model Tutorial.....	32
Gambar 3. 4 Flowchart Model Simulasi	33
Gambar 3. 5 Flowchart Model Games	35
Gambar 3. 6 Contoh Format Storyboard Jenis Kartu	37
Gambar 3. 7 Contoh Format Storyboard Jenis Kolom Ganda	37
Gambar 3. 8 Contoh Format Storyboard Jenis Landscape	37
Gambar 4. 1 Masuk Control Panel.....	46
Gambar 4. 2 Masuk Pengaturan Bahasa dan Regional	47
Gambar 4. 3 Mengubah Keyboard.....	47
Gambar 4. 4 Menambahkan Keyboard	48
Gambar 4. 5 Menambahkan Keyboard Model Arab.....	48
Gambar 4. 6 Cara Cek Keyboard Arab Sudah Tersedia	49
Gambar 4. 7 Kode QR Pengaturan Bahasa Arab pada Windows 8 dan 10	49
Gambar 4. 8 Lay out Keyboard Arab.....	52
Gambar 4. 9 Menulis Arab dengan Screen Keyboard.....	53
Gambar 4. 10 Memindahkan Arah Tulisan Kanan ke Kiri.....	53
Gambar 4. 11 Menambahkan Menu "Kanan ke Kiri	54
Gambar 4. 12 Masalah yang Sering Muncul dalam Penulisan Nomor Arab	54
Gambar 4. 13 Cara Mengubah Tipe Nomor ke Konteks	55
Gambar 4. 14 Memasukkan Simbol Angka Arab pada Ms PowerPoint.....	56

Gambar 4. 15 Kode QR Tutorial Menambahkan Simbol Tertentu...	59
Gambar 5. 1 Tampilan Utama pada Layar PowerPoint.....	67
Gambar 5. 2 Sub Menu pada Beranda (<i>Home</i>).....	70
Gambar 5. 3 Sub Menu pada Sisipkan (<i>Insert</i>)	71
Gambar 5. 4 Sub Menu pada Desain	71
Gambar 5. 5 Sub Menu pada Transisi	72
Gambar 5. 6 Sub Menu pada Animasi	72
Gambar 5. 7 Sub Menu pada Peragaan Slide (<i>Slide Show</i>).....	72
Gambar 5. 8 Menambahkan Slide Baru.....	73
Gambar 5. 9 Memilih Tema Slide.....	74
Gambar 5. 10 Menyisipkan Teks pada Slide	75
Gambar 5. 11 Mengatur Ukuran Huruf di Ms PowerPoint	76
Gambar 5. 12 Cara Menyisipkan Video atau Audio pada Ms PowerPoint.....	78
Gambar 5. 13 Menyisipkan Tautan (Link) pada Ms PowerPoint.....	79
Gambar 5. 14 Memberikan Efek Animasi pada Slide	81
Gambar 5. 15 Beberapa menu yang dapat digunakan untuk Memodifikasi Efek Animasi	81
Gambar 5. 16 Menambahkan Tombol Tautan pada Slide (1)	83
Gambar 5. 17 Menambahkan Tombol Tautan pada Slide (2)	84
Gambar 6. 1 Menyimpan Hasil Scan dalam Bentuk PDF	107
Gambar 6. 2 Mengonversi file dalam Bentuk PDF dengan Foxit Reader	108
Gambar 6. 3 Mengonversi File ke PDF Secara <i>Online</i>	109
Gambar 6. 4 Membuat Dokumen Baru di Foxit Phantom.....	110
Gambar 6. 5 Menambahkan Teks melalui Menu Edit	111
Gambar 6. 6 Menambahkan Teks melalui Menu <i>Comment</i>	111
Gambar 6. 7 Menyisipkan Gambar pada Dokumen	111
Gambar 6. 8 Memilih Gambar yang Akan Disisipkan.....	112
Gambar 6. 9 Menyisipkan Video pada Dokumen	112
Gambar 6. 10 Membuat Bidang untuk Menayangkan Video	113

Gambar 6. 11 Kotak Dialog untuk Memilih dan Menambahkan Video	113
Gambar 6. 12 Beberapa Tombol Interaktif pada Menu Form	114
Gambar 6. 13 Flowchart Media Pembelajaran Talking Book Model Simulasi.....	116
Gambar 7. 1 Menu Utama pada Saprkol VideoScribe	125
Gambar 7. 2 Instalasi Sparkol VideoScribe (1)	126
Gambar 7. 3 Instalasi Sparkol VideoScribe (2)	126
Gambar 7. 4 Instalasi Sparkol VideoScribe (3)	127
Gambar 7. 5 Instalasi Sparkol VideoScribe (4)	127
Gambar 7. 6 Instalasi Sparkol VideoScribe (5)	128
Gambar 7. 7 Laman Web Resmi Sparkol VideoScribe	128
Gambar 7. 8 Mendaftarkan Akun Sparkol VideoScribe	129
Gambar 7. 9 Kelengkapan Data Akun Saprkol VideoScribe.....	129
Gambar 7. 10 Konformasi Email Pendaftaran Akun Sparkol VideoScribe.....	130
Gambar 7. 11 Flowchart Animasi Pembelajaran Menggunakan Saprkol Video Subscribe.....	131
Gambar 7. 12 Cara Mendaftarkan Akun Youtube.....	138
Gambar 7. 13 Halaman Registrasi Akun Youtube.....	139
Gambar 7. 14 Kode QR Tutorial Membuat Chanel Youtube Sendiri	140
Gambar 7. 15 Tombol Upload Video pada Youtube	140
Gambar 7. 16 Tombol Pilih File pada menu Upload Video	141
Gambar 7. 17 Memilih Video yang akan Diupload.....	141
Gambar 7. 18 Kolom Deskripsi Video	142
Gambar 7. 19 Tahapan Akhir Upload Video ke Youtube	143
Gambar 8. 1 Halaman Awal App Inventor	150
Gambar 8. 2 Membuat Akun di App Inventor	151
Gambar 8. 3 Registrasi Gmail App Inventor	151
Gambar 8. 4 Kode QR Tutorial Membuat Akun Gmail	152

Gambar 8. 5 Halaman App Inventor Setelah <i>Log in</i>	152
Gambar 8. 6 Memulai Projek Baru di App Inventor	153
Gambar 8. 7 Pemberian Nama Projek di App Inventor.....	153
Gambar 8. 8 Bidang Kerja pada App Inventor.....	154
Gambar 8. 9 Tampilan Layar Utama App Inventor	155
Gambar 8. 10 Blok-blok pada App Inventor	156
Gambar 8. 11 Label-label pada Block App Inventor	157
Gambar 8. 12 Beberapa Script padaBlock Control App Inventor	157
Gambar 8. 13 Beberapa Script padaBlock Logic App Inventor	158
Gambar 8. 14 Beberapa Script pada Block Math App Inventor	158
Gambar 8. 15 Beberapa Script pada Block Text App Inventor	159
Gambar 8. 16 Kode QR Tutorial Memahami Script pada App Inventor.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Bagian-bagian Utama pada PowerPoint dan Fungsinya.	69
Tabel 6. 1 Tombol-tombol pada Menu Form beserta Fungsinya	115
Tabel 9. 1 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	187
Tabel 9. 2 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (1).....	188
Tabel 9. 3 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (2).....	188
Tabel 9. 4 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (3).....	189
Tabel 9. 5 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (1)	189
Tabel 9. 6 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (2)	190
Tabel 9. 7 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (3)	192
Tabel 9. 8 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (1).....	192
Tabel 9. 9 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (2).....	193
Tabel 9. 10 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (3).....	194
Tabel 9. 11 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (4).....	195
Tabel 9. 12 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (5).....	196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Buku ajar merupakan komponen penting dalam pencapaian perkuliahan yang berhasil. Buku ajar menjadi peta jalan yang mengarahkan pembelajaran pada capaian yang diharapkan. Meskipun perkembangan teknologi melahirkan banyak bahan ajar baru, namun buku cetak masih mendapat posisi strategis dalam kegiatan perkuliahan.

Buku ajar disusun merujuk pada tujuan pembelajaran, sehingga muatan materi yang terkandung di dalamnya akan menjawab berbagai kebutuhan mahasiswa. Berangkat dari hal tersebut, keberadaan buku ajar merupakan keharusan dan keniscayaan dalam sebuah perkuliahan.

Meskipun demikian, tidak semua mata kuliah mudah ditemukan buku ajarnya. Buku ajar media pembelajaran bahasa Arab adalah salah satunya. Sejauh ini memang beredar beberapa buku terkait mata kuliah Media Pengajaran Bahasa Arab, namun muatannya belum disesuaikan dengan tuntutan guru Abad 21 yang menuntut pembelajaran berbasis komputer. Tuntutan tersebut kian menantang karena saat ini dunia pendidikan memasuki era 4.0 di mana pembelajarannya dituntut belajar secara mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa perlu untuk menyusun buku ajar tentang media pengajaran bahasa Arab yang

terfokus pada media pengajaran berbasis komputer dan gawai lainnya seperti telepon pintar maupun tablet PC.

B. Tujuan Penulisan

Penulisan buku ajar ini bertujuan agar mahasiswa mampu:

1. Memahami konsep-konsep dasar media pembelajaran bahasa Arab.
2. Menguasai teknik pembuatan media pembelajaran bahasa Arab.
3. Menguasai teknik-teknik Dasar Komputer Arab.
4. Membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Ms PowerPoint.
5. Membuat *talking book* bahasa Arab dengan menggunakan PDF *Creator*.
6. Membuat animasi pembelajaran menggunakan Sparkol VideoScribe
7. Membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android.
8. Menguasai Teknik Evaluasi Media Pembelajaran Bahasa

C. Ruang Lingkup Isi Buku

Buku ini memuat beberapa materi ajar perkuliahan yang terdiri dari:

1. Konsep dasar media pembelajaran bahasa Arab
2. Merancang media pembelajaran bahasa Arab.
3. Teknik-teknik dasar komputer Arab.
4. Media pembelajaran interaktif menggunakan Ms PowerPoint.
5. *Talking book* bahasa Arab dengan menggunakan PDF kreator.
6. Animasi pembelajaran dengan menggunakan Sparkol VideoScribe
7. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android.
8. Evaluasi Media Pembelajaran Bahasa Arab

D. Manfaat Buku

Manfaat yang dihasilkan dari penulisan buku ini adalah:

1. Bagi mahasiswa, buku ini menjadi buku pegangan dan bahan tutorial membuat media pembelajaran bahasa Arab yang menarik, inovatif, dan interaktif.
2. Bagi dosen, buku ini menjadi sarana pengembangan kompetensi dalam mengampu mata kuliah media pengajaran bahasa Arab.

Bagi lembaga pendidikan, buku ini menjadi bahan pengembangan kompetensi pengajar baik dalam mengajar maupun merancang media pengajaran di era pendidikan 4.0.

BAB II

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

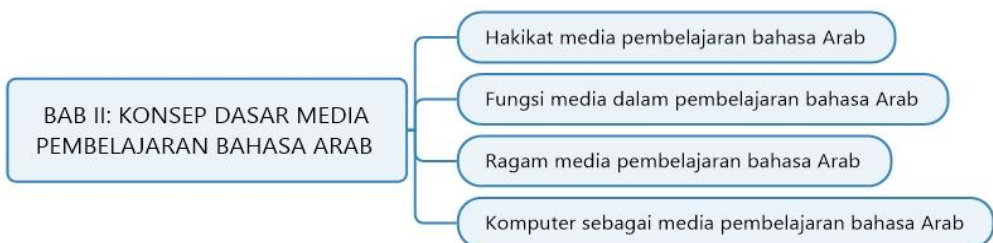
A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat memahami konsep dasar media pembelajaran bahasa Arab.

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat memahami hakikat media pembelajaran bahasa Arab
2. Mahasiswa dapat memahami fungsi media pembelajaran bahasa Arab
3. Mahasiswa dapat mengetahui ragam media pembelajaran bahasa Arab
4. Mahasiswa dapat memahami peranan komputer sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

C. Materi Pokok



1. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Arab

Kata media merupakan kata serapan dari bahasa latin “*medium*” yang berarti “antara. Istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerimanya. Pengertian yang hampir serupa disampaikan Arsyad (2016, hlm. 3) yang menyebutkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti “tengah”, “perantara”, maupun “pengantar”.

Jika kita membuat sebuah analogi tentang sebuah garis lurus, kita tarik garis lurus dari kiri ke kanan. Ujung garis kiri diibaratkan sebagai guru, di ujung garis kanan diibaratkan sebagai siswa, dan di tengah-tengah antara kedua ujung garis tersebut diibaratkan sebagai media pembelajaran. Maka, melalui gambaran tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pelajaran dari guru ke siswa. Narasi tersebut secara visual dapat digambarkan seperti gambar di bawah berikut.



Gambar 2.1 Media sebagai Penghubung Guru dan Siswa

Pengertian tersebut dekat yang disampaikan Ibrahim (1968, hlm. 432) bahwa media pembelajaran adalah “كُلُّ مَا يَسْتَعِينُ بِهِ الْمَعْلَمُ عَلَى تَفْهِيمِ التَّلَامِيذِ مِنَ الْوَسَائِلِ التَّوْضِيحِيَّةِ الْمُخْتَلِفَةِ” ‘Beragam sarana penjasar yang dapat membantu guru untuk memahami (materi pelajaran) kepada para siswa’. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa dijadikan “alat

bantu” oleh guru untuk menyampaikan pelajaran, baik manusia maupun benda. Konsep tersebut didukung pernyataan Achsin (Arsyad & Majid, 2010, hlm. 74) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik orang, bahan, alat, maupun kejadian yang mendukung terciptanya kondisi agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pengertian media pembelajaran terakhir di atas bertolak belakang dengan pengertian yang disampaikan Rosyidi dan Ni'mah (Mahmudah, 2018, hlm. 130) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana non manusia yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan konsep media pembelajaran ini, manusia justru tidak dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan pendapat tentang apakah manusia bisa dikategorikan sebagai media pembelajaran atau tidak, memang cukup menarik untuk dikaji. Jika media pengertian media ditafsirkan sebagai “segala sesuatu” yang dapat membantu menyampaikan pelajaran, maka konsekuensinya manusia harus diterima sebagai bagian dari media pembelajaran. Namun selama ini jarang sekali ada yang menyebut bahwa manusia adalah merupakan salah satu media pembelajaran. Hal itu mungkin karena media pembelajaran seharusnya sesuatu medium pesan yang berada di antara dua manusia, yaitu siswa dan guru.

Terlepas dari perbedaan-perbedaan yang ada, pada dasarnya ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa pengertian media pembelajaran. Pertama, media merupakan wadah dari sebuah pesan. Kedua, pesan yang dibawa media pembelajaran tersebut adalah materi pembelajaran. Ketiga, tujuan yang dikehendaki penggunaan media adalah proses pembelajaran yang efektif.

Dalam bahasa Arab, ada beberapa istilah yang digunakan untuk penyebutan media pembelajaran di antaranya *وَسَائِلُ التَّوْضِيْحِ*, *وَسَائِلُ الْإِيْضَاحِ*, *الْمَعِيْنَاتُ السَّمْعِيَّةُ وَالْبَصَرِيَّةُ*, *الْوَسَائِلُ التَّعْلِيْمِيَّةُ*, *وَسَائِلُ التَّعْلِيْمِ*. Meskipun istilah-istilah tersebut

beragam, namun semuanya merujuk pada satu pengertian yang sama, yaitu media pembelajaran (Khalilullah, 2012, hlm. 23).

Penamaan istilah media pembelajaran الوسائل التعليمية tidak langsung disepakati dengan istilah tersebut, melainkan terlebih dahulu muncul dengan nama *Teaching Aids* (مُعِينَاتُ التَّدْرِيسِ) 'bahan pengajaran' dan (Tobji, 1987, hlm. 23). Sementara itu menurut Arsyad & Majid (2010, hlm. 75), pertama kali muncul, media pembelajaran dikenal dengan istilah *Visual Education* (alat peraga pandang), kemudian berubah menjadi - *Audio-Visual Aids* (bahan pengajaran), dan berubah lagi menjadi *Audio-Visual Communication* (komunikasi pandang dengar), dan kemudian berubah lagi menjadi *Educational Technology* (teknologi Pendidikan) atau teknologi pengajaran.

Pada awal sejarah pembelajaran, media sekedar alat bantu yang gunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Alat bantu yang pertama kali digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, di antaranya untuk memotivasi belajar, memperjelas konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap belajar. Kemudian teknologi berkembang, khususnya pada teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang dapat digunakan untuk memperoleh pengalaman belajar yang kongkret sehingga pembelajaran yang verbalisme dapat dihindari (Susilana & Riyana, 2009, hlm. 11).

Dalam perkembangannya saat ini, istilah media pembelajaran sering diidentifikasikan kepada sebuah program atau aplikasi (*software*). Terkait persoalan ini, Mahmudah dan Rosyidi (Nuha, 2016, hlm. 250–251) menyampaikan bahwa media seharusnya merupakan perpaduan antara perangkat keras (*hardware*) dengan perangkat lunak (*software*). Ini artinya bahwa media adalah perangkat keras yang telah diisi perangkat lunak. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa perangkat lunak (*software*) merupakan informasi atau bahan ajar yang

akan diajarkan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan bahan ajar tersebut (Riyana, 2012, hlm. 10–11).

Untuk memperjelas konsep di atas, kita dapat memperhatikan contoh berikut: Sebuah laptop yang tidak mengandung bahan ajar belum bisa disebut media pembelajaran, laptop itu sekedar peralatan saja atau perangkat keras biasa. Agar dapat disebut sebagai media pembelajaran, laptop tersebut harus mengandung bahan ajar yang akan disampaikan. Namun, pada kasus ini bisa jadi ada pengecualian, apabila seorang guru misalnya saja menggunakan laptop sebagai alat peraga untuk menerangkan tentang komponen-komponen yang ada dalamnya, maka laptop yang digunakan tersebut dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa konsep tentang media pembelajaran di atas, dapat dikemukakan beberapa karakteristik umum yang terkandung pada setiap konsep tersebut.

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), adalah sesuatu benda yang dapat diidentifikasi melalui pancaindra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), adalah bahan ajar yang terdapat dalam perangkat keras yang hendak disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada aspek yang melibatkan unsur visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan untuk tujuan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (contohnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, gawai, dan perekam video).

2. Fungsi Media dalam Pembelajaran bahasa Arab

Mengapa pembelajaran memerlukan media? Tentu karena peranan media pembelajaran itu sendiri yang sangat strategis dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar tepat sasaran. Dalam terminologi hukum Islam populer kaidah *لِلْوَسَائِلِ حُكْمُ الْمَقَاصِدِ* 'hukum media sama wajibnya dengan tujuannya'. Jika diterjemahkan secara bebas, kaidah tersebut menegaskan persamaan kedudukan hukum eksistensi media dengan tujuan. Kalaupun tujuan pembelajaran, misalnya: agar siswa menguasai keterampilan berbahasa Arab dengan baik dan benar keharusan yang mesti dicapai, maka mengadakan media pembelajaran yang membantu mewujudkan tercapainya tujuan tersebut juga sebuah keharusan.

Media sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Jika pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan berpusat pada guru, media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung penyajian pembelajaran. Di sisi lain, jika pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan berpusat pada siswa, maka siswa merupakan pengguna utama media pembelajaran tersebut (E. Smaldino, L. Lowther, & D. Russell, 2011, hlm. 14).

Menurut Rosyidi (Mahmudah, 2018, hlm. 133–134), fungsi media secara umum adalah sebagai penyampai pesan. Selain fungsi tersebut, penggunaan media dalam proses belajar juga dapat mendorong rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan memberikan stimulus dalam proses pembelajaran, juga dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi, menyajikan pelajaran dengan menarik, memudahkan menjelaskan data, dan meringkas informasi.

Ibrahim (1968, hlm. 432) menyampaikan, media pembelajaran begitu penting dalam proses pembelajaran karena beberapa alasan berikut:

أَنَّهَا تَجْلِبُ السُّرُورَ لِلتَّلَامِيذِ وَتُجَدِّدُ نَشَاطَهُمْ، أَنَّهَا تُسَاعِدُ عَلَى تَثْبِيتِ الْحَقَائِقِ فِي أَدْهَانِ التَّلَامِيذِ، أَنَّهَا تُخَيِّ الدَّرْسَ

‘Media pembelajaran membawa kegembiraan kepada siswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak mereka, dan mampu menghidupkan pelajaran’.

Levie dan Lentz (Arsyad, 2016, hlm. 20–21) mengemukakan bahwa media pembelajaran, terlebih media visual memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi* berarti media dapat menarik perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media tersebut. *Fungsi afektif* berarti media dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang atau minat siswa terhadap isi pembelajaran. *Fungsi kognitif* berarti media dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami pesan atau informasi yang hendak disampaikan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Sedangkan *fungsi kompensatoris* berarti media dapat mengakomodasi siswa yang dianggap lemah sehingga mereka dapat menerima isi pembelajaran.

Sudjana & Rivai (2011, hlm. 2) menjelaskan penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini pada akhirnya juga diharapkan akan bisa mendongkrak hasil belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa alasan mengapa penggunaan media pembelajaran ini mempertinggi proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

- 2) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan mereka menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- 3) Metode pembelajaran akan lebih variatif, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan ceramah oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru memiliki jadwal mengajar yang padat;
- 4) Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, sebab mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan dan mempresentasikan.

Perlunya penggunaan media dalam pembelajaran bahasa menurut Soemarto (Arsyad & Majid, 2010, hlm. 75) bertitik tolak dari padangan yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat (visual) dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya. Bertemali dengan pandangan ini, Fawzān (2009, hlm. 122) menyampaikan bahwa manusia mengingat 20% melalui apa yang didengar, 30% dari apa yang disaksikan, dan 50% dari apa yang didengar sekaligus disaksikan. Sementara itu, dalam konteks pembelajaran, manusia belajar 83% melalui indra penglihat, dan 11% melalui indra pendengar.

Berdasarkan beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran yang telah disinggung di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap alat-alat indra. Terhadap pemahaman materi pembelajaran dapat dikemukakan bahwa penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar melalui pendengaran saja akan berbeda tingkat pemahaman jika dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui pendengaran dan

penglihatan sekaligus. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana kegembiraan yang melibatkan aspek mental dan emosional.

3. Ragam Media Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab dalam pelaksanaannya melibatkan empat keterampilan berbahasa dan beragam unsur kebahasaan. Oleh karena, itu sangat wajar jika dalam pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Arab disampaikan dengan menggunakan ragam media. Al-Khuli (2000, hlm. 171) mengklasifikasi media pembelajaran bahasa Arab menjadi tiga

kategori. Pertama, media audio seperti kaset, CD, dan radio. Kedua, media visual seperti papan dan gambar. Ketiga, media audio-visual seperti film bersuara.

Sementara itu, Ibrahim (1968, hlm. 432) membagi media pembelajaran menjadi dua kategori, yaitu benda fisik dan bahasa. Benda fisik adalah segala sesuatu yang diindra oleh manusia, seperti benda asli, atau replika, dan gambar. Adapun bahasa adalah media dalam bentuk ucapan atau kata-kata, seperti mencontohkan, analogi, antonim, dan sinonim.

Fawzān et.al (Hamid, Baharuddin, & Mustofa, 2008, hlm. 174–175) menjelaskan, pada dasarnya media pembelajaran bahasa Arab dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu; (1) media perangkat atau peralatan (*al-Ajhizah*), (2) media materi pembelajaran (*al-Mawad al-Ta'limiyyah wa al-Ta'allumiyyah*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al-Nasyathah al-Ta'limiyyah*).

Media jenis perangkat kemudian diklasifikasikan menjadi dua kategori. Pertama, perangkat teknis yang meliputi; (1) perangkat audio (*al-Ajhizah al-Sam'iyyah*) seperti radio, alat perekam, CD dan laboratorium bahasa, (2) perangkat visual (*al-Ajhizah al-Bashariyyah*) seperti alat penampil gambar, alat peraga, dan proyektor, dan (3)

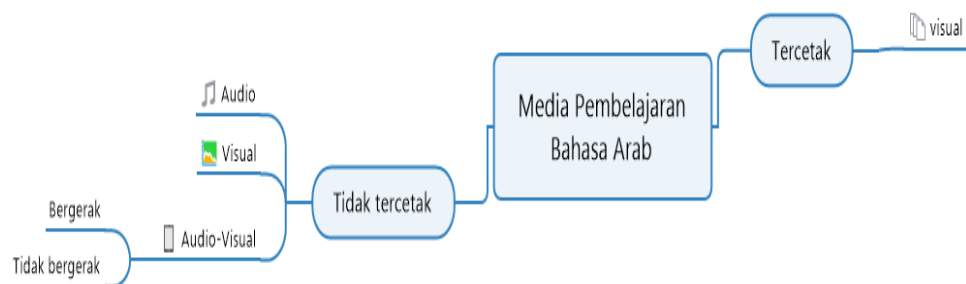
perangkat audio-visual (*al-Ajhizah al-Sam'iyah al-Bashariyyah*) seperti televisi, video, dan LCD. Kedua, perangkat elektronik seperti komputer, laptop, maupun gawai lainnya.

Sementara itu media jenis materi pembelajaran (*al-Mawad al-Ta'limiyyah wa al-Ta'allumiyyah*) diklasifikasikan menjadi tiga kategori. Pertama, media materi cetak (*mawad mathbu'ah*), seperti buku, gambar, peta, poster, dan kartu. Kedua, media audio-visual statis (*mawad sam'iyah bashariyyah tsabitah*), seperti film yang tidak bergerak dan sejenisnya. Ketiga, media materi audio-visual dinamis/bergerak (*mawad sam'iyah bashariyyah mutaharrikah*), seperti film- film, kaset-kaset video dan VCD.

Adapun media jenis kegiatan penunjang pembelajaran (*al-Nasyathah al-Ta'limiyah*) seperti, kegiatan rihlah dan kunjungan (*ziyarah*), pameran, drama (*masrahiyah*), perlombaan (*musabaqah*), kemah bahasa (*mukhayam lughawi*), dan jalan sehat.

Sementara ditinjau media pembelajaran ditinjau dari cara penggunaan yang dikaitkan dengan indra yang digunakannya dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu; media pandang (*visual/bashariyyah*), media dengar (*audio/sam'iyah*) dan media dengar-pandang (*audio-visual/sam'iyah-bashariyyah*).

Dari beberapa penjelasan tentang media pembelajaran yang telah disampaikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum media pembelajaran bahasa Arab dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, media cetak dan tidak tercetak. Jika dikaitkan dengan indra yang terlibat dalam penggunaannya, kategori cetak hanya melibatkan aspek visual, sementara kategori tidak tercetak melibatkan audio, visual, kombinasi audio-visual. Kategori audio visual pun dapat dikelompokkan lagi menjadi dua, yaitu media audio-visual yang statis (tidak bergerak) dan media audio-visual yang dinamis (bergerak). Klasifikasi media pembelajaran tersebut secara sederhana dapat digambarkan dalam gambar di bawah.



Gambar 2. 1 Klasifikasi Media Pembelajaran

4. Komputer sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

Kemajuan dalam bidang teknologi dan informatika berdampak pada dunia pendidikan, salah satunya dengan pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran. Menurut Lee (Hamid dkk., 2008, hlm. 197–198), komputer telah mulai digunakan dalam pembelajaran bahasa mulai tahun 1960-an. Dalam 40 tahun penggunaan komputer ini, ada berbagai periode kecenderungan yang dilatarbelakangi oleh pendekatan pembelajaran yang ada. Periode yang pertama adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan *behavioristik*. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pada pengulangan melalui metode *drill* dan praktik. Periode yang berikutnya adalah periode pembelajaran komunikatif sebagai reaksi terhadap *behavioristik*. Penekanan pembelajaran pendekatan ini lebih pada pemakaian bentuk-bentuk, tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan *behavioristik*.

Periode atau kecenderungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberi penekanan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dengan lebih banyak mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Penggunaan

komputer untuk kepentingan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan realitas yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan dilaksanakannya proses pembelajaran yang lebih efektif.

Arsyad (2016, hlm. 54–55) menjelaskan bahwa penggunaan komputer untuk tujuan pendidikan sangat bermanfaat. Pendapat tersebut didasarkan atas beberapa alasan berikut:

- 1) Komputer dapat membantu siswa yang lamban menerima pelajaran, karena penggunaan komputer dapat menciptakan suasana yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diarahkan program yang digunakan.
- 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan aktivitas laboratorium atau simulasi karena ketersediaan animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah pengalaman nyata.
- 3) Kontrol berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar mereka dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaan masing-masing. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara individual dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti CD, video tape, dan perangkat lainnya dengan program pengendali utama dari komputer.

Pendapat yang hampir sama disampaikan Al-Hilah (2000, hlm. 362) bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran akan mendatangkan beberapa keuntungan antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan belajar mereka.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk belajar lebih sedikit dan efektif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.
- 3) Melahirkan kesan baik kepada siswa sehingga mendorong keberanian dan minat belajar mereka.
- 4) Memungkinkan siswa yang lemah untuk mengulang-ulang pelajaran tanpa harus merasa bosan.
- 5) Memungkinkan siswa yang lemah untuk mengoreksi kesalahan atau kekurangan mereka tanpa adanya rasa malu terhadap teman-temannya.
- 6) Lebih menarik karena dapat disisipkan berbagai media lain seperti animasi-animasi yang menarik perhatian siswa
- 7) Guru dapat mengembangkan pembelajaran secara fleksibel di mana pun dan kapan pun mereka menginginkannya.

Fawzān (2009, hlm. 130–134) menjelaskan ada dua cara melibatkan komputer dalam pembelajaran bahasa Arab. Pertama, komputer digunakan sebagai alat bantu atau media kegiatan pembelajaran. Kedua, komputer sebagai alat bantu pengelolaan proses pembelajaran.

1. Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Cara pertama untuk melibatkan komputer dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu atau media. Cara ini dapat diperkecil ruang lingkupnya dalam beberapa penggunaan komputer sebagai berikut.

a. *Komputer sebagai media latihan*

Penggunaan komputer dalam latihan merupakan cara paling lawas dalam penggunaan komputer pada pembelajaran. Penggunaan komputer dalam latihan ini sebagaimana sering kita lihat, yaitu siswa

menjawab secara langsung latihan-latihan yang mereka hadapi, kemudian komputer akan mengolah jawaban yang masuk disesuaikan dengan jawaban yang seharusnya.

b. Komputer sebagai tutor

Dalam hal ini, komputer bisa memainkan peranan sebagai guru yang menyajikan materi pelajaran, menjelaskannya, kemudian mengevaluasinya. Hasil evaluasi yang diperoleh terkadang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan apakah pengguna (siswa) perlu mendapat remedial atau bisa melanjutkan ke materi selanjutnya.

c. Komputer sebagai media pengajaran

Komputer sebagai media pengajaran berarti memainkan peran sebagai alat bantu guru dalam mengajar sebagaimana yang diperankan media lain seperti papan tulis ataupun perangkat lainnya. Penggunaan komputer ini sangat efektif jika guru harus menghadapi kelas besar dan tersedia layar penunjang presentasi di dalamnya. Dengan penggunaan komputer ini guru tidak akan kelelahan menghadapi kegiatan pembelajaran di kelas, meskipun kelasnya cukup besar.

d. Komputer sebagai media permainan edukatif

Komputer dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan, penggunaan komputer dalam kegiatan bermain ini dapat menghindarkan siswa dari rasa jenuh serta dapat mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Komputer Sebagai Pengelola Pembelajaran

Cara kedua untuk melibatkan komputer dalam pembelajaran adalah menggunakannya dalam proses pengelolaan pembelajaran. Penerapan komputer sebagai alat bantu pengelolaan pembelajaran ini di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Komputer sebagai alat bantu tes

Penggunaan komputer sebagai alat bantu tes hampir sama seperti pada penggunaan komputer dalam latihan. Yaitu siswa harus

mengerjakan soal-soal tes, kemudian komputer yang telah diprogram akan mengevaluasi jawaban siswa, memberikan nilai tes, kemudian menganalisis hasil jawaban siswa. Tes melalui penggunaan komputer ini biasanya juga sudah diatur sedemikian rupa kapan tes dimulai, dan kapan harus berakhir.

b. Komputer sebagai alat penulisan dokumen

Salah satu kegiatan sebagai guru adalah kegiatan bersifat administratif yang berkaitan dengan penulisan dokumen. Adanya komputer memudahkan kerja guru serta lebih mengefektifkan waktu mereka dalam mengerjakan pekerjaan tersebut. Melalui penggunaan komputer ini guru bisa menyiapkan bahan ajar, latihan, tes dan menganalisis hasilnya secara singkat dan lebih akurat.

c. Komputer sebagai media pemberian tugas

Penggunaan komputer dalam pembelajaran mempermudah terjadinya proses penugasan dan penyetorannya. Selain itu, pemberian tugas melalui komputer ini juga lebih menarik karena tugas yang diberikan dapat lebih bervariasi dan individual.

d. Komputer alat penghasil bahan ajar

Sangat banyak memang manfaat penerapan komputer dalam pembelajaran, dan salah satu manfaat terbesarnya dalam memudahkan proses pembuatan bahan ajar. Penggunaan komputer sangat terasa sekali dalam mempermudah pembuat perangkat pembelajaran seperti pembuatan tabel nilai, lembar jawaban, dan gambar-gambar penunjang pembelajaran.

e. Komputer sebagai media penyimpanan informasi

Salah satu kelebihan lain penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah masalah keamanan data. Keamanan data yang dimaksud adalah bahwa komputer dapat menyimpan semua informasi terkait bahan ajar baik draf asli, revisi, maupun perubahan-perubahan yang harus diakomodasi. Penyimpanan data di dalam komputer juga

bisa diakses kapan pun dan di mana pun dengan lahirnya teknologi penyimpanan awan saat ini.

Dari penjelasan-penjelasan yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan jika pembelajaran bahasa Arab ingin ditampilkan secara menarik, variatif, lebih hidup, dan menysar pada efektivitas pembelajaran secara individual kepada siswa, maka penggunaan komputer sebagai media pembelajaran maupun alat penunjang pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dihindari.

D. Rangkuman Materi

1. Media pembelajaran adalah alat-alat/bahan yang digunakan untuk mempermudah sampainya pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini biasanya perpaduan antara perangkat keras (*hardware*) sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan perangkat lunak (*software*) sebagai pesan materi pembelajaran itu sendiri.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih mudah menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.
3. Media pembelajaran bahasa Arab beragam jenisnya, namun pada dasarnya dapat dikelompokkan pada dua kelompok besar, yaitu tercetak dan tidak tercetak. Kategori tersebut kemudian diklasifikasi lagi berdasarkan kecenderungan indra dalam penggunaannya, yaitu audio, visual, dan kombinasi audio-visual. Kategori audio-visual pun kemudian dibagi lagi menjadi audio-visual tidak bergerak (*statis*) dan audio-visual bergerak (*dinamis*).
4. Penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa Arab tidak dapat dihindari, selain karena kemajuan teknologi yang begitu pesat, penggunaan komputer menjadikan pembelajaran lebih hidup serta, membangkitkan motivasi belajar, dan meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

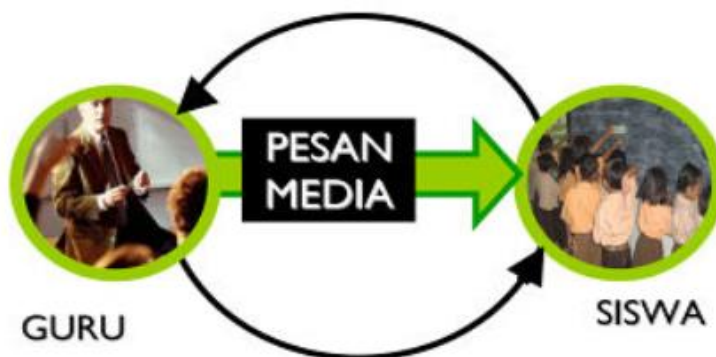
E. Tugas

Buatlah rencana pembuatan sebuah media pembelajaran bahasa Arab. Gambarkan skema pembuatan media tersebut secara holistik mulai dari pendekatan yang menjadi dasar, jenis media berdasarkan bahannya, kecenderungan indra yang digunakan, serta materi dan keterampilan yang akan diajarkan dengan media tersebut!

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan baik dan benar!

1. Perhatikan gambar di bawah ini.



Jelaskan maksud gambar di atas dengan konsep media pembelajaran!

2. Mungkinkah media pembelajaran hanya terdiri dari unsur *hardware* atau *hardware* saja? Jelaskan mengapa demikian?
3. Fungsi dan manfaat apa saja yang menurut Anda harus dimiliki sebuah media pembelajaran?

4. Sebutkan beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan reseptif (menyimak dan membaca) dan pembelajaran keterampilan produktif (membaca dan berbicara)?
5. Menurut Anda, apa saja kerugian yang akan didapatkan jika komputer tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran?

G. Glosarium

Behavioristik	: teori pembelajaran yang menyatakan bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.
<i>Drill</i>	: latihan yang diberikan secara terus-menerus kepada siswa agar mereka mendapatkan pengalaman belajar.
Fungsi atensi	: fungsi media yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi pada pelajaran yang akan disampaikan.
Fungsi afektif	: fungsi media yang dapat digunakan untuk menciptakan rasa senang dan menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran .
Fungsi kognitif	: fungsi media yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami pesan atau informasi.
Fungsi kompensatoris	: fungsi media yang dapat mengakomodasi siswa yang dianggap lemah sehingga mereka dapat menerima isi pembelajaran.
<i>Hardware</i>	: adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan bahan ajar.
Media	: segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerimanya.
Media pembelajaran	: sarana non manusia yang dapat

	digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
Media audio	: media pembelajaran yang cenderung melibatkan indra pendengaran dalam penggunaannya.
Media visual	: media pembelajaran yang cenderung melibatkan indra penglihatan dalam penggunaannya.
Media audio-visual	: media pembelajaran yang cenderung melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus dalam penggunaannya.
Software	: informasi atau bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa.

H. Daftar Pustaka

- Al-Hilah, M. M. (2000). *Tiknulujiya al-Ta'lim baina al-Nazhariyah wa al-Tathbiq*.
- Al-Khuli, M. A. (2000). *Asalib Tadris al-Lughah al-'Arabiyah*. Amman - Jordan: Dar Al-Falah for Publishing & Distribution.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A., & Majid, N. (2010). *Bahasa Arab dan metode pengajarannya beberapa pokok pikiran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E. Smaldino, S., L. Lowther, D., & D. Russell, J. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fawzān, 'Abd ar-Raḥmān ibn Ibrāhīm al-. (2009). 'Idā'āt: Li-mu'allim al-luġa al-'Arabiyyā li-ġa'ir an-nāṭaqin bihā'.
- Hamid, A., Baharuddin, U., & Mustofa, B. (2008). *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

- Ibrahim, A. al-'Alim. (1968). *Al-Muwajih al-Fani li Mudaris al-Lughah al-'Arabiyah*. Kairo: Dar al-Ma'arif.
- Khalilullah, M. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mahmudah, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Nuha, U. (2016). *Ragam Metodologi&Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Tobji, H. H. (1987). *Wasail al-Ittishal wa al-Tiknulujiya fi al-Ta'lim*. Kuwait: Dar al-Qalam.

BAB III

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

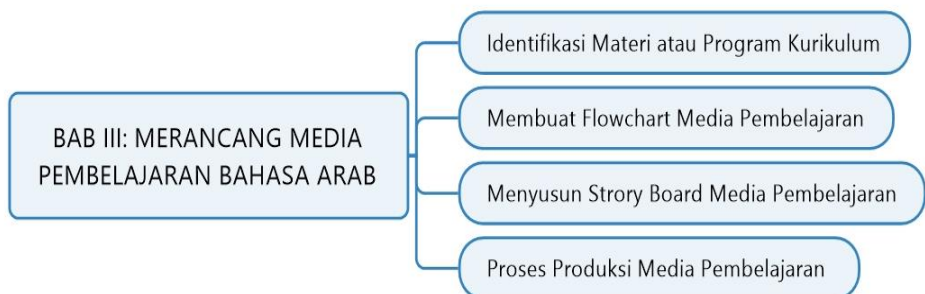
A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat menyusun rancangan media pembelajaran bahasa Arab.

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat memahami teknis penyusunan media pembelajaran.
2. Mahasiswa dapat membuat bagan alir (*flowchart*) media pembelajaran.
3. Mahasiswa dapat menyusun papan cerita (*story board*) media pembelajaran.
4. Mahasiswa dapat mengetahui proses produksi media pembelajaran.

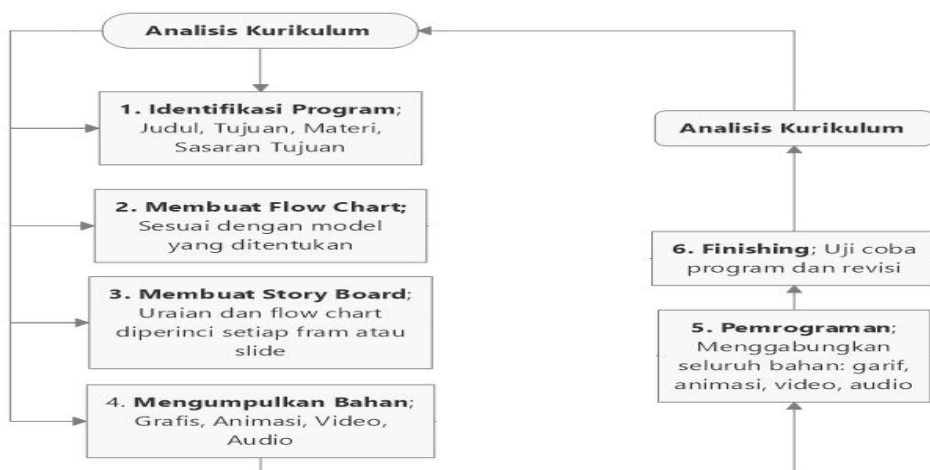
C. Materi Pokok



Pada bab sebelumnya telah dibahas pengertian, fungsi, dan jenis media pembelajaran serta pentingnya penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran. Mulai bab ini dan seterusnya, jika disinggung tentang media pembelajaran, maka ruang lingkupnya kita persempit pada media pembelajaran berbasis komputer (multimedia) agar pembahasan buku ini tidak terlalu melebar ke media pembelajaran yang lain.

Sebelum kita terlalu jauh membahas pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan beragam aplikasi atau software yang ada, kita harus memahami teknis umum yang bersifat prosedural terkait bagaimana sebuah media pembelajaran berbasis komputer disusun atau dibuat.

Darmawan (2012, hlm. 60) mengungkapkan bahwa proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran multimedia (berbasis komputer) dilakukan melalui enam tahapan: identifikasi program, membuat *flowchart*, membuat *story board*, mengumpulkan bahan, pemrograman, dan *finishing*. Secara visual, langkah-langkah tersebut dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 3. 1 Siklus Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

1. Identifikasi Materi atau Program

Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan kurikulum yang berlaku terutama mencakup ruang lingkup materi. Identifikasi ini mencakup: tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, sasaran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

Hamalik (Khalilullah, 2012, hlm. 31) mengatakan ketika akan memilih jenis media yang akan dikembangkan atau diadakan, kita perlu memerhatikan jenis materi pelajaran mana yang dalam kurikulum yang dianggap memerlukan media pembelajaran. Kemudian, dilakukan telaah terkait jenis media apa yang dinilai tepat untuk menyajikan materi pelajaran yang akan disampaikan. Karena salah satu prinsip umum dalam memilih dan menggunakan media adalah *tidak ada satu jenis media yang cocok atau tepat untuk menyajikan semua materi pelajaran*.

Identifikasi materi pembelajaran dalam kurikulum ini bisa dilakukan dengan beberapa cara di antaranya membuat tabel materi atau dengan menggunakan teknik peta konsep agar memudahkan mengorganisasikan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang kita rancang atau buat.

2. Membuat Flowchart Media Pembelajaran

Salah satu langkah penting yang perlu dilakukan dalam merancang media pembelajaran adalah membuat bagan alir (*flowchart*). *Flowchart* adalah penggambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Dengan *flow chart* alur sebuah program mulai dari awal sampai akhir dapat digambarkan secara utuh, hal ini sangat penting sebagai bahan pegangan bagi pemrogram dalam membuat program.

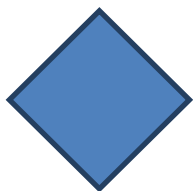
Flowchart berisi simbol-simbol grafis yang menunjukkan alur kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses

eksekusi. Simbol-simbol dalam *Flowchart* memiliki arti tertentu yang telah dibakukan, sehingga *Flowchart* dapat dibaca oleh semua pemrogram dan dapat diimplementasikan ke dalam sebuah program dengan menggunakan bahasa yang dikuasainya.

Berikut adalah beberapa simbol-simbol grafik yang harus dipahami oleh para penyusun maupun pengembang program pembelajaran berbasis komputer. Secara umum kotak-kotak dialog tersebut adalah sebagai berikut:



Start dan finis atau *exit*



Pengambilan keputusan atas beberapa pilihan



Interaksi antara *input* dan *output*

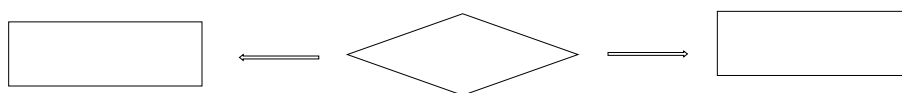


Proses pengambilan informasi

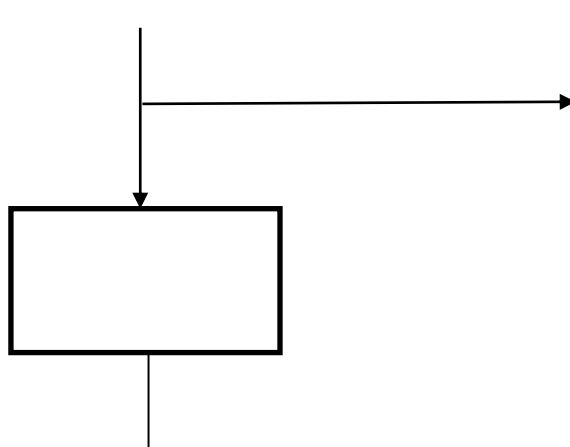
Pada *flowchart* pembelajaran berbasis komputer terdapat struktur dasar yang harus dipahami oleh para pengembang program, yakni pemilihan berkondisi dan proses pengulangan.

Proses berkondisi yaitu pemilihan langkah berikutnya yang ditentukan berdasarkan suatu kondisi, seperti: jika kondisi terpenuhi, maka proses berlanjut, jika tidak proses menempuh alternatif lain, hal

ini diungkap melalui pernyataan *If-then* atau *If-Then-Else*, contoh segmen proses pemilihan adalah sebagai berikut:



Sementara itu, proses pengulangan yaitu berlangsungnya sejumlah pengulangan yang ditetapkan saat program dibuat (ditetapkan) dan saat program dijalankan, diungkapkan melalui pernyataan *Repeat-Until*, *For-Do*, atau *While-Do*. Contoh segmen pengulangan adalah sebagai berikut:



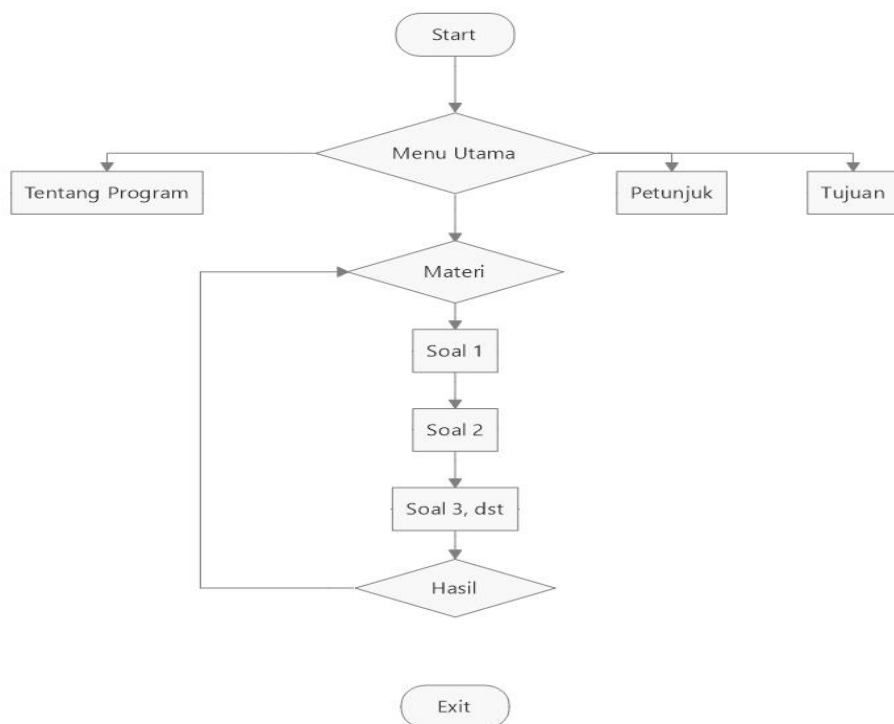
(Rusman, 2013, hlm. 194–195)

Dalam penyusunan sebuah model pembelajaran ataupun media pembelajaran berbasis multimedia, ada empat model *flowchart* yang dapat digunakan yaitu model *drill* (latihan), model tutorial, model simulasi, dan model *games* (permainan). Model *drill* dirancang jika siswa ingin dilatih untuk menyelesaikan berbagai soal latihan yang merupakan bagian dari penguasaan materi pembelajaran (Darmawan, 2012, hlm. 59).

Penyajian media pembelajaran dengan model *drill* mengikuti tahapan-tahapan berikut ini:

- Menyajikan masalah-masalah dalam bentuk berbagai latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan performa siswa.
- Siswa mengerjakan soal-soal latihan yang tersedia.
- Program/aplikasi merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik.
- Jika jawaban yang diberikan siswa benar, program akan menyajikan materi selanjutnya. Sedangkan jika jawaban siswa salah, program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang diberikan baik secara parsial maupun secara keseluruhan pada akhir semua soal (Rusman, 2013, hlm. 193–194).

Secara visual, diagram alir sistem kerja ataupun rancangan media pembelajaran berbasis komputer model *drill* dapat digambarkan seperti berikut ini:

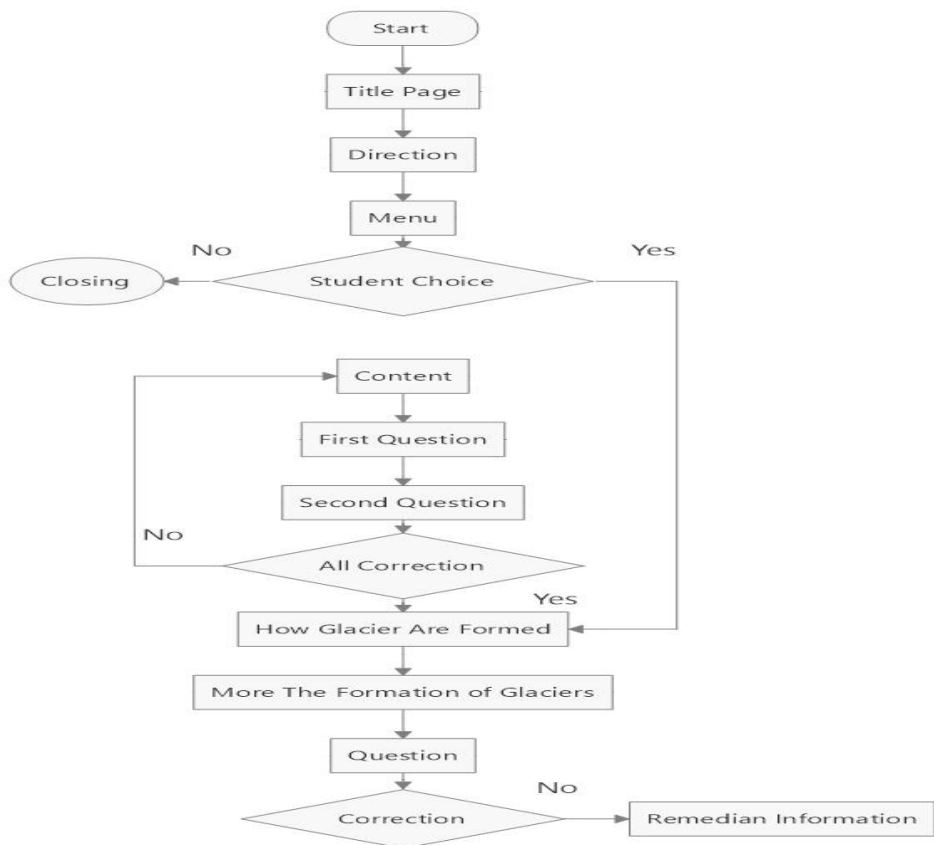


Gambar 3. 2 Flowchart Model Drill
(Darmawan, 2012, hlm. 72)

Model tutorial dirancang apabila pembelajaran menyajikan materi secara komprehensif dan diharapkan mahasiswa mampu menyelesaikan setiap tahapan materi secara tuntas. Penyajian media pembelajaran dengan model tutorial mengikuti tahapan-tahapan berikut ini:

- Penyajian informasi (*Presentation of information*), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa
- Pertanyaan dan Respons (*Question of responses*), yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa
- Penilaian respons (*Judging of responses*), yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban siswa
- Pemberian balikan respons (*Providing feedback about responses*), yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah berhasil atau harus mengulang kembali.
- Pengulangan (*Remediation*).
- Segmen pengaturan pelajaran (*Sequencing lesson segment*) (Rusman, 2013, hlm. 212).

Secara visual, diagram alir sistem kerja ataupun rancangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat digambarkan seperti berikut ini:



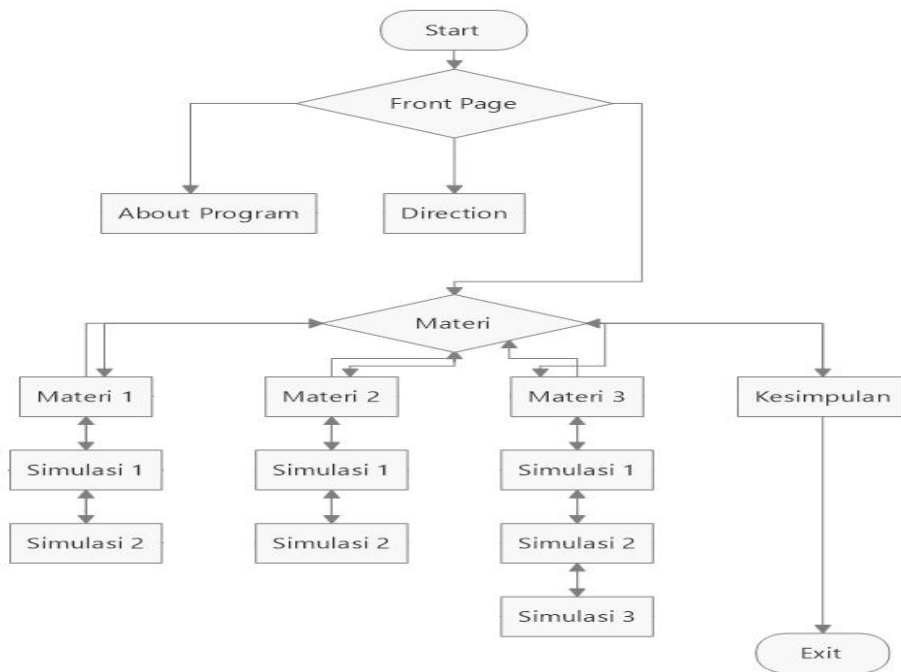
Gambar 3. 3 Flowchart Model Tutorial
(Darmawan, 2012, hlm. 74)

Model simulasi dirancang untuk memberikan pengalaman kongkret kepada siswa melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati kondisi yang sebenarnya. Penyajian media pembelajaran dengan model simulasi mengikuti tahapan-tahapan berikut ini:

- Pengenalan
- Penyajian informasi
- Pertanyaan dan respons jawaban
- Penilaian respons
- Pemberian umpan balik tentang respons

- Pembetulan
- Segmen pengaturan pengajaran
- Penutup

Secara visual, diagram alir sistem kerja ataupun rancangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 3. 4 Flowchart Model Simulasi (Rusman, 2013, hlm. 233)

Adapun model *games* atau permainan dirancang untuk tujuan membelajarkan siswa dan juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi seperti: fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis, kemampuan dalam hal memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial seperti berkomunikasi, sikap, etika, dan berbagai kemampuan insidental, seperti kompetensi yang alami, bagaimana siswa bekerja

sama dan aturan-aturan yang wajib ditaati dalam membina kedisiplinan siswa.

Penyajian media pembelajaran dengan model permainan hendaknya memerhatikan tahapan-tahapan berikut ini:

- Judul Program (*Title Page*)

Suatu program *Instructional Games* diawali dengan tampilnya judul yang dapat menarik perhatian siswa. Judul program merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari dan di sajikan di dalam program simulasi ini.

- Tujuan (*Goal*)

Pada bagian ini menyajikan tujuan umum dan tujuan khusus dari materi program yang dirancang.

- Aturan (*Rules*)

Petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program yang dibuat, diusahakan agar siswa mampu mengoperasikan *Instructional Games* tersebut.

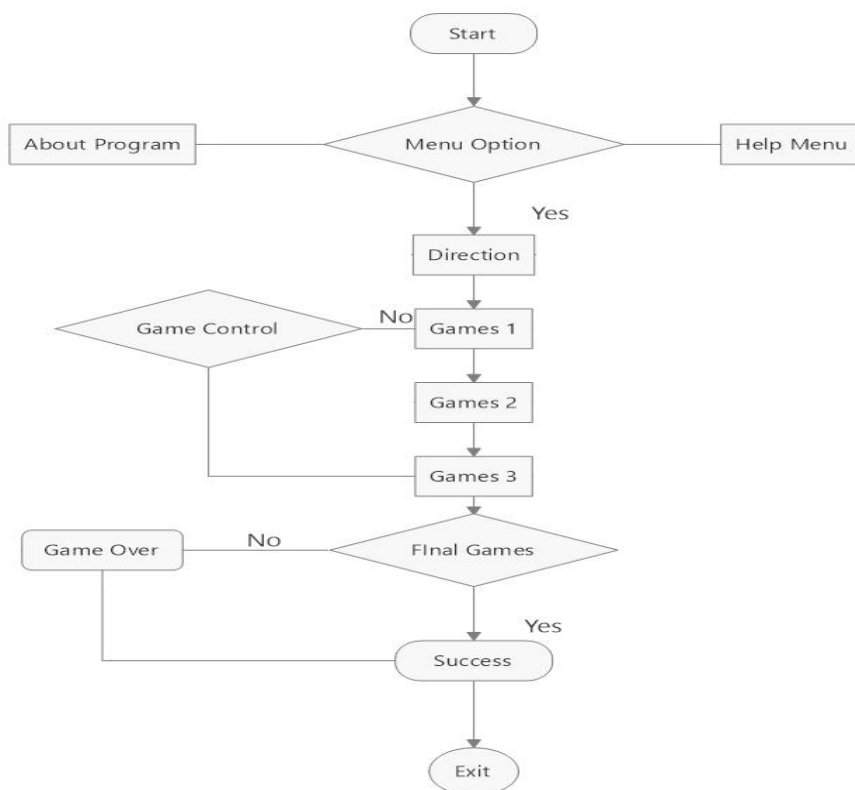
- Petunjuk Bermain (*Direction for Use*)

Menginformasikan setiap tindakan yang harus dilakukan, dilengkapi juga dengan cara memasangkannya ke dalam komputer dan bagaimana *Instructional Games* tersebut beroperasi.

- Pilihan (*Choice*)

Pilihan untuk bermain terus atau berhenti, berapa lama waktu yang akan dimainkan. atau nama yang ingin dimainkan (Rusman, 2013, hlm. 237–239).

Secara visual, diagram alir sistem kerja ataupun rancangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 3. 5 Flowchart Model Games

(Darmawan, 2012, hlm. 77)

3. Menyusun Story Board Media Pembelajaran

Sebelum membuat *flowchart*, langkah penting lanjutan dalam membuat atau merancang Media Pembelajaran Berbasis Komputer adalah membuat *storyboard* (papan cerita). *Storyboard* adalah bentuk-bentuk gambar yang disertai dengan penjelasan-penjelasan. *Storyboard* pada dasarnya adalah *flowchart* yang dinarasikan.

Penulisan *storyboard* sebaiknya diisi unsur visual terlebih dahulu baru kemudian unsur narasi dan audionya, tujuannya adalah untuk melengkapi hal-hal yang cukup sulit diungkapkan dalam bentuk visual sehingga harus diperkuat dengan narasi dan suara-suara. Bahasa yang digunakan dalam *storyboard* ini adalah bahasa lisan bukan

bahasa tulisan. Struktur kalimat sebaiknya sederhana dan hindari kalimat-kalimat yang panjang dan bertele-tele. Simbol dalam bentuk yang sederhana, jelas maknanya serta dapat dipahami oleh siswa (Rusman, 2013, hlm. 251).

Penyusunan *storyboard* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer memiliki beberapa fungsi yaitu:

- Sebagai media untuk memberikan penjelasan secara lebih lengkap apa yang terdapat pada setiap alur di dalam *flowchart*.
- Sebagai pedoman bagi pembuat program dan animator dalam merealisasikan rencana program ke dalam bentuk bahasa program dan animasi.
- Sebagai pedoman bagi pengisi suara (*narrator*) dan teknisi rekaman dalam merekam suara untuk kebutuhan naskah.
- Sebagai dokumen tertulis. Apabila ada pihak yang menginginkan data tertulis (naskah) dari program yang sudah dibuat, maka dapat menggunakan *storyboard*.
- Sebagai bahan dalam pembuatan buku panduan. Setiap program yang telah dibuat, sebaiknya dibuatkan buku panduan yang berfungsi sebagai buku petunjuk penggunaan dan isi program, dalam membuat buku panduan merujuk pada *storyboard* yang ada (Darmawan, 2012, hlm. 79).

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer, ada tiga format *storyboard* yang dapat digunakan yaitu format jenis kartu (*card*), format kolom ganda, dan format jenis *landscape*. Ketiga jenis format *storyboard* tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

Visual/Gambar/
Foto/Grafis

No. Frame/Slide:

Catatan:

Audio:

Gambar 3. 6 Contoh Format Storyboard Jenis Kartu

No.	Deskripsi	Visual	Audio
Berisi nomor frame atau slide	Berisi keterangan yang menunjukkan posisi frame misalnya: pembuka, menu, sub menu, materi, dll.	Berisi semua unsur yang divisualkan meliputi teks, animasi, video, gambar, bagan, grafik, foto, <i>flowchart</i> , dll.	Berisi semua unsur audio baik narator, musik, instrumen, maupun suara latar.

Gambar 3. 7 Contoh Format Storyboard Jenis Kolom Ganda

Kode Deskripsi

Mapel: bahasa Arab
Kelas: X SMA

Universitas Negeri Jakarta

Deskripsi

Petunjuk

Tujuan

Uji Kompetensi

Daftar Pustaka

Isi Program

Video/Illustrasi/
Animasi

Gambar 3. 8 Contoh Format Storyboard Jenis Landscape

4. Proses Produksi Media Pembelajaran

Tahapan lanjutan setelah membuat *flowchart* dan menyusun *storyboard* dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer adalah proses produksi media pembelajaran itu sendiri. Proses lanjutan ini mencakup kegiatan pengumpulan bahan grafis, pengumpulan bahan animasi, pemrograman, *finishing* atau *mastering*, uji coba, dan revisi produk akhir (Darmawan, 2012, hlm. 79–80).

a. Pengumpulan Bahan Grafis

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer tidak terlepas dari kegiatan mengumpulkan bahan-bahan grafis. Bahan grafis ini berfungsi untuk memperjelas informasi, memperindah tampilan, membuat program menjadi lebih hidup karena dikombinasikan dengan objek foto, kartun ilustrasi/gambar, rekayasa foto, dan teks. Sebelum memulai menyusun bahan-bahan grafis yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan *storyboard* mungkin perlu disiapkan *software* khusus berupa pengolahan vektor dan *bitmap* seperti Corel maupun Photoshop.

b. Pengumpulan Bahan Animasi

Animasi sangat diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (film), membuat tampilan biasa menjadi lebih hidup, dan menarik perhatian. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan beberapa *software* pendukung seperti 3D Max, Flash, maupun Swish.

c. Pemrograman

Tahap utama dalam membuat media pembelajaran interaktif adalah pemrograman. Pada dasarnya kegiatan pemrograman mengombinasikan alur yang sesuai dengan *flowchart*. *Software* yang bisa digunakan untuk pemrograman, di antaranya: Delphi, Basic, Pascal, Authorware, Macromedia Flas, Swish, Director, Articulate, maupun Blender.

d. Finishing atau Mastering

Tahap *finishing* adalah tahapan akhir dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Produk yang dihasilkan bisa dipublikasikan dalam format aplikasi (exe), html, movie show, atau APK untuk tipe android, serta format lain yang memang mendukung.

e. Uji Coba

Uji coba dilakukan setelah media pembelajaran selesai dibuat. Uji coba dapat dilakukan baik secara terbatas maupun lebih luas. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui keterbacaan visual; apakah pesannya jelas, animasi sesuai, tulisannya jelas, suaranya jelas, dan apakah urutan materi sesuai dengan *storyboard*. Uji coba diperlukan juga untuk melihat validitas materi yang akan disajikan kepada siswa.

f. Revisi Produk Akhir

Input dari uji coba (*try out*) dapat dijadikan bahan perbaikan program secara keseluruhan. Demikian alur berpikir dan langkah memproduksi media pembelajaran multimedia. Sebenarnya masih banyak alur dan prosedur pembuatan dan pengembangan media pembelajaran multimedia yang dapat diadopsi dari berbagai buku tentang multimedia. Namun, dalam konteks praktis bahwa pengembangan media pembelajaran adalah adaptif dan situasional dengan berpatokan pada kemampuan perancang atau desainer media pembelajaran itu sendiri. Sebagai contoh mungkin ada yang cocok dengan model latihan, model tutorial, model simulasi, dan sejenisnya.

D. Rangkuman Materi

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dilaksanakan melalui lima tahapan: mengidentifikasi materi, membuat diagram alir (*flowchart*), menyusun papan cerita (*storyboard*), dan proses produksi media pembelajaran itu sendiri.

2. Identifikasi materi adalah menyesuaikan materi dan kompetensi yang terkandung dalam kurikulum dengan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran yang dibuat.
3. Diagram alir (*flowchart*) adalah kumpulan simbol-simbol yang menggambarkan suatu alur (sistem) kerja sebuah media pembelajaran berbasis komputer.
4. Papan cerita (*storyboard*) adalah penjelasan dari *flowchart* yang telah disusun dalam bentuk narasi atau deskripsi yang juga bisa dilengkapi dengan alat penjelas lainnya seperti bahan-bahan grafis dan audio.
5. Proses memproduksi media pembelajaran berbasis komputer pasca identifikasi materi, penyusunan *flowchart* dan *storyboard* adalah mengumpulkan bahan-bahan baik grafis maupun animasi, pemrograman, *finishing*, uji coba, dan revisi produk.

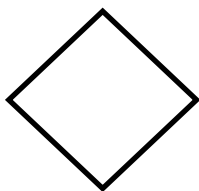
E. Tugas

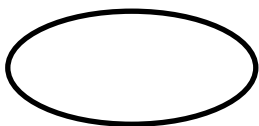
Buatlah sebuah *flowchart* dan *storyboard* untuk merancang sebuah media pembelajaran bahasa Arab dengan mengambil contoh materi pada salah satu kelas di tingkat SMA/MA!.

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan baik dan benar!

1. Jelaskan mengapa identifikasi materi sangat penting dilakukan ketika seorang guru/dosen akan merancang media pembelajaran!
2. Sebutkan ragam model *flowchart* yang dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran berbasis komputer beserta tujuan penggunaannya!
3. Sebutkan fungsi simbol-simbol berikut dalam pembuatan *flowchart*!





4. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut di bawah ini!
- Menyajikan masalah-masalah dalam bentuk berbagai latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan performa siswa.
 - Siswa mengerjakan soal-soal latihan yang tersedia.
 - Program/aplikasi merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik.
 - Jika jawaban yang diberikan siswa benar, program akan menyajikan materi selanjutnya. Sedangkan jika jawaban siswa salah, program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang diberikan baik secara parsial maupun secara keseluruhan pada akhir semua soal.
- Sebutkan model flowchart yang sesuai dengan tahapan-tahapan di atas!
5. Apa fungsi penyusunan *storyboard* dalam merancang media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia!

G. Glosarium

Animasi	: Bahan media pembelajaran yang berbentuk film atau gambar-gambar atau lukisan.
Finishing	: Proses akhir dalam pembuatan media pembelajaran.
Flowchart	: Simbol-simbol yang menggambarkan alur kerja media pembelajaran.
Flowchart model <i>drill</i>	: <i>Flowchart</i> yang dirancang untuk melatih siswa dalam menyelesaikan sejumlah latihan soal.
Flowchart model tutorial	: <i>Flowchart</i> yang dirancang untuk memberikan penjelasan secara komprehensif terhadap suatu materi ajar.
Flowchart model simulasi	: <i>Flowchart</i> yang dirancang memberikan pengalaman belajar lebih riil kepada siswa.
Flowchart model <i>games</i>	: <i>Flowchart</i> yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui sebuah permainan.
Grafis	: Bahan media pembelajaran yang berbasis gambar, foto, kartun ilustrasi, maupun teks.
Storyboard	: Penjelasan terhadap <i>flowchart</i> dalam bentuk narasi yang dapat ditambah unsur lainnya seperti gambar sebagai penjelas.

H. Daftar Pustaka

- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khalilullah, M. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta

BAB IV

TEKNIK DASAR KOMPUTER ARAB

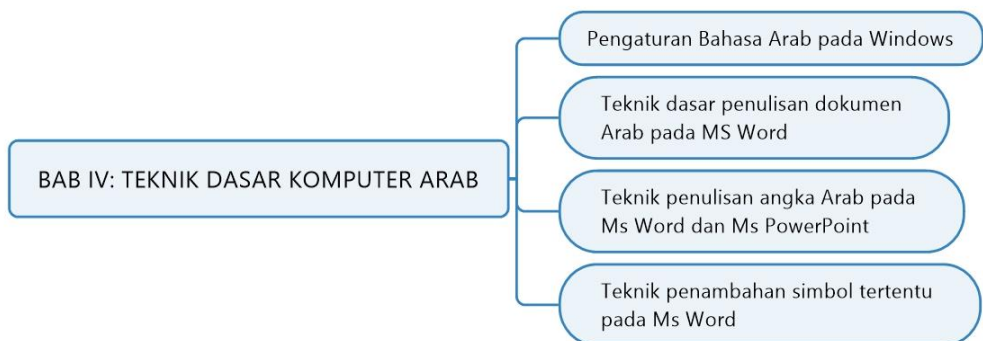
A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat menguasai teknik-teknik dasar komputer Arab.

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat menguasai teknik pengaturan bahasa Arab pada windows.
2. Mahasiswa dapat menguasai teknik dasar penulisan dokumen Arab pada Ms Word.
3. Mahasiswa dapat menguasai teknik penulisan angka Arab pada Ms Word dan Ms PowerPoint.
4. Mahasiswa dapat menguasai teknik penambahan simbol-simbol tertentu pada Ms Word.

C. Materi Pokok

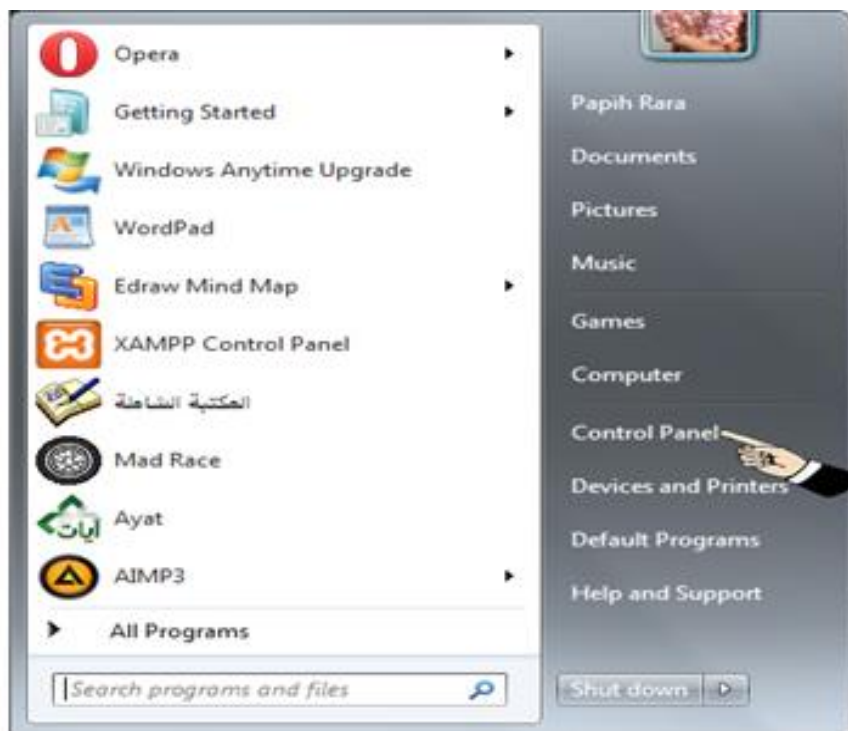


1. Pengaturan Bahasa Arab pada Windows

Permasalahan mendasar pertama yang dihadapi guru ketika akan membuat media pembelajaran berbasis komputer adalah terkait pengaturan bahasa di perangkat mereka. Sering ditemukan kasus guru kesulitan menulis Arab karena fon Arab tidak muncul pada *keyboard*. Permasalahan tersebut memang sering muncul pada penggunaan windows yang ingin berpindah dari suatu bahasa ke bahasa lainnya (<https://suport.office.com>, t.t.).

Secara praktis, pengaturan bahasa pada windows agar kita bisa menggunakan komputer kita dalam menulis Arab dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

- a. Pilih “Control Panel” pada start menu



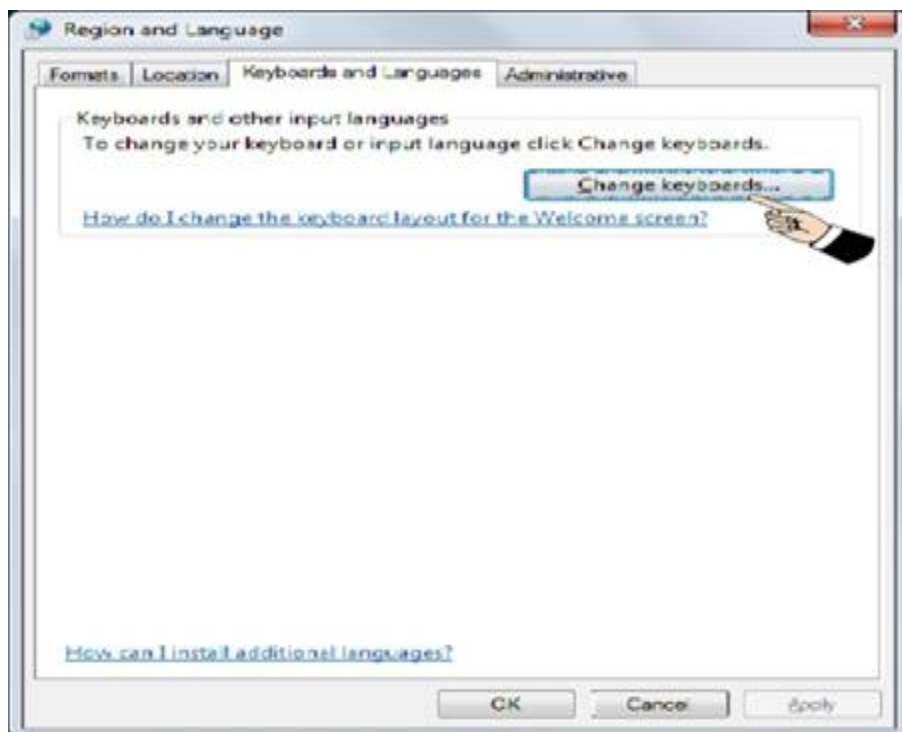
Gambar 4. 1 Masuk Control Panel

- a. Arahkan kursor ke menu “Clock, Language, and Region”, kemudian klik “Change keyboard and other input methods”.



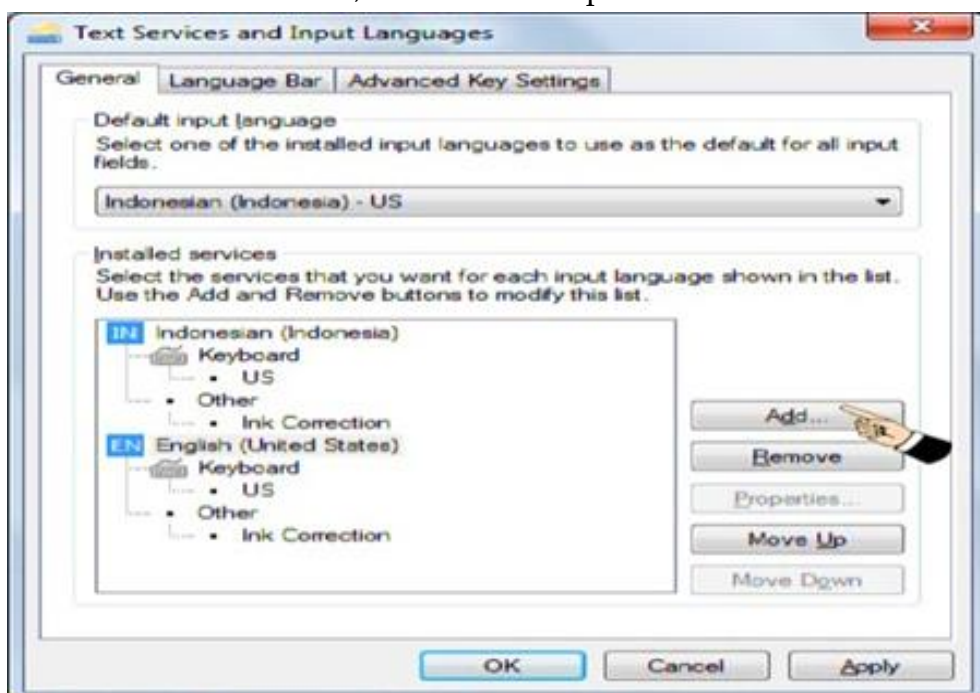
Gambar 4. 2 Masuk Pengaturan Bahasa dan Regional

- a. Pilih menu *"Keyboard and Languages"*, kemudian klik pilihan *"Change keyboards"*.



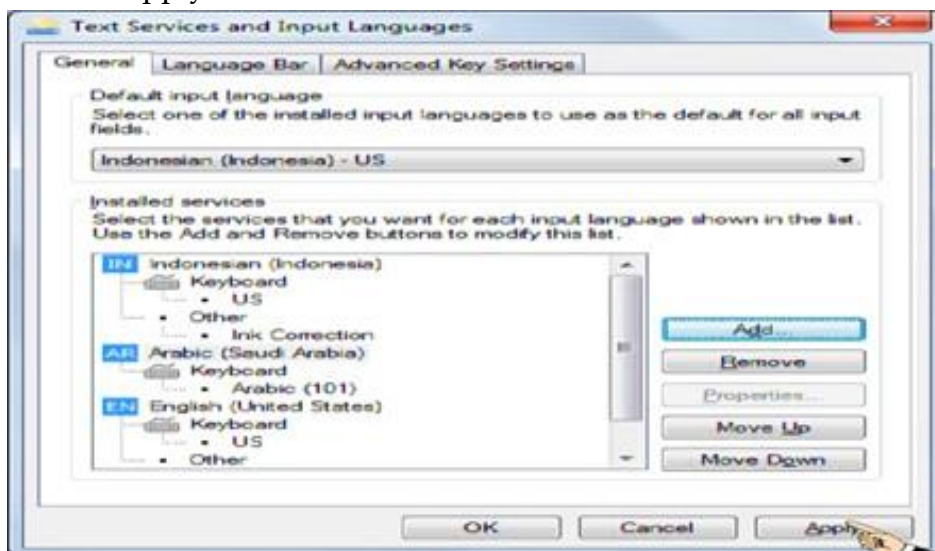
Gambar 4. 3 Mengubah Keyboard

- b. Pilih menu “General”, kemudian klik pilihan “Add”



Gambar 4. 4 Menambahkan Keyboard

- c. Pilih “Arabic (Saudi Arabia)”, kemudian ceklis “Arabic (101)”. Klik “Ok”
- d. Pilih “Apply”



Gambar 4. 5 Menambahkan Keyboard Model Arab

- e. Jika pada papan bahasa di pojok kanan bawah sudah tersedia pilihan bahasa Arab, maka pengaturan bahasa Arab berhasil dilakukan sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 6 Cara Cek Keyboard Arab Sudah Tersedia

(www.Muhadith.org, t.t.)

Cara pengaturan bahasa Arab di atas adalah pengaturan pada Windows versi 7, sedangkan untuk pengaturan pada Windows versi 8 atau 10 bisa dilakukan lebih mudah lagi. Untuk jelasnya bisa memindai kode QR yang tersedia di bawah.



Gambar 4. 7 Kode QR Pengaturan Bahasa Arab pada Windows 8 dan 10

(Bahtiar, 2019a)

2. Teknik Dasar Penulisan Dokumen Arab pada Ms Word

a. Mengenali letak huruf Arab pada *Keyboard* Latin

Bagaimana kita bisa mengenali huruf Arab padahal huruf-huruf yang tertera di keyboard adalah huruf latin? Pertanyaan ini menjadi pertanyaan selanjutnya bagi seseorang yang akan menulis menggunakan font Arab. Jika ingin mengambil cara instan, penggunaan keyboard Arab, screen Arabic keyboard, atau pemasangan stiker huruf Arab pada keyboard bisa menjadi pilihan. Meski begitu, pengetikan secara manual dengan keyboard yang tersedia pun bukanlah hal yang sulit. Hal yang diperlukan agar bisa mengetik Arab secara manual adalah mengamati tabel-tabel berikut:

No	Arab	Latin	Keterangan
1	ا	H	Alif
2	ى	N	Alif Maqshûrah
3	ب	F	Bâ'
4	ت	J	Tâ'
5	ث	E	Tsâ'
6	ج	[	Jîm
7	ح	P	<u>H</u> â'
8	خ	O	Khâ'
9	د	]	Dal
10	ذ	~	Dzal
11	ر	V	Râ'
12	ز	.	Zây
13	س	S	Sîn
14	ش	A	Syîn
15	ص	W	Shâd
16	ض	Q	Dhâ'd
17	ط	'	Thâ'
18	ظ	/	Zhâ'



Gambar 4. 9 Menulis Arab dengan Screen Keyboard
(Bahtiar, 2019c)

b. Mengatur Arah Penulisan

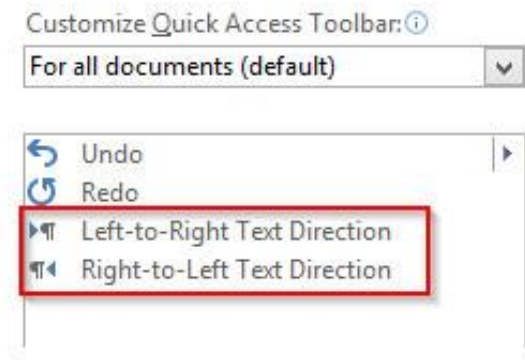
Hal mendasar tapi sangat penting untuk dilakukan ketika kita akan menulis sebuah dokumen berbahasa Arab pada Ms Word adalah mengatur atau memindahkan arah tulisan menjadi “kanan ke kiri” (Qutbuddin, t.t.). Untuk memindahkan arah tulisan menjadi “kanan ke kiri”, kita dapat memilih simbol seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 10 Memindahkan Arah Tulisan "Kanan ke Kiri"

Jika simbol di atas tidak ditemukan, kita dapat memunculkannya dengan cara berikut.

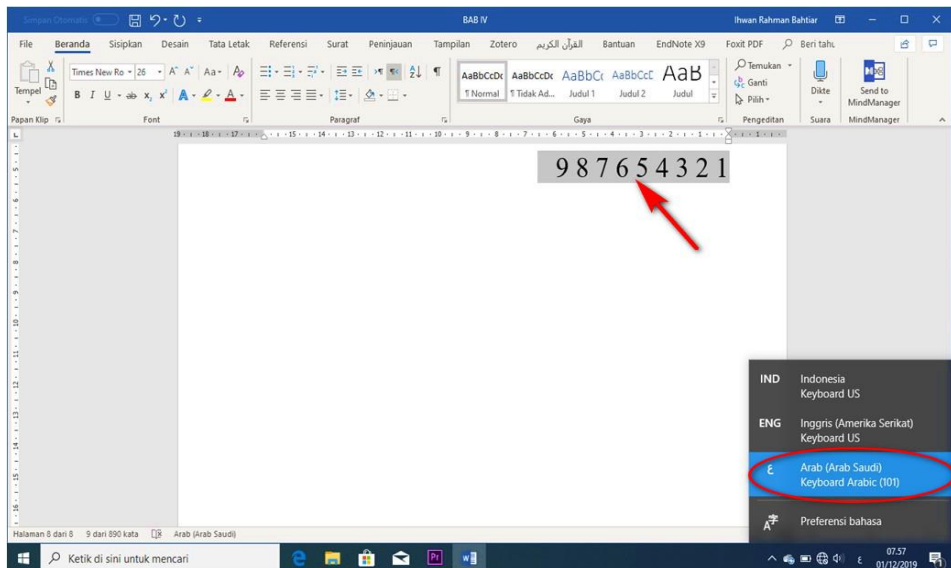
- 1) Buka dokumen, kemudian klik *file* dan pilih menu opsi (*option*).
- 2) Pada Bilah Alat Akses Cepat (*Quick Access Toolbar*), geser menu ke bawah dan pilih *All Semua Perintah (commands)*.
- 3) Cari dan pilih Arah Teks Kanan ke Kiri (*Right to Left Text Direction*).
- 4) Klik Tambah (*Add*) seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4. 11 Menambahkan Menu "Kanan ke Kiri"
(<https://www.easytweaks.com/>, t.t.)

3. Teknik Penulisan Angka Arab pada Ms Word dan PowerPoint

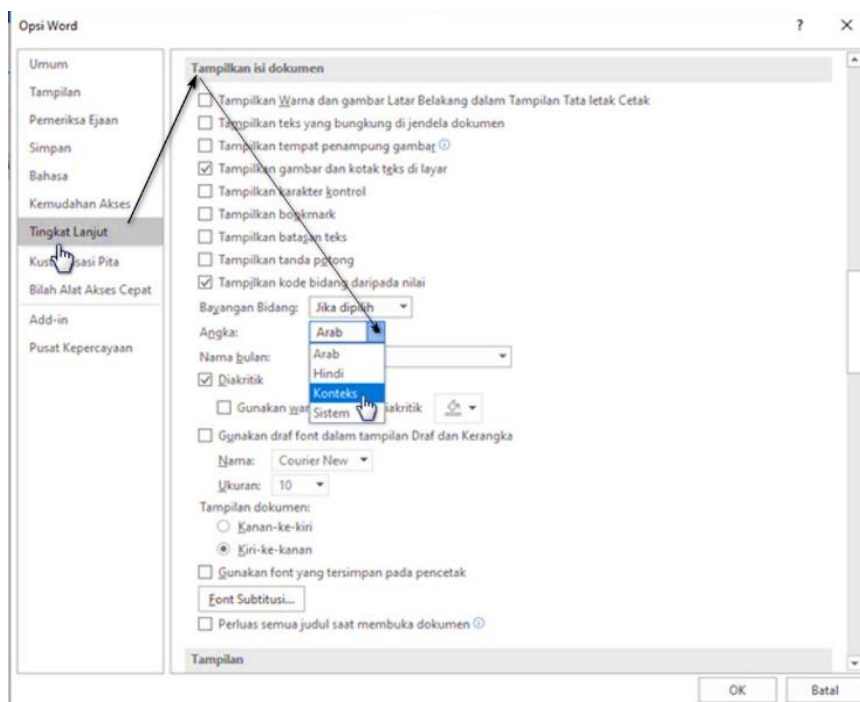
Persoalan mendasar lain yang sering muncul dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab adalah terkait penulisan nomor Arab seperti 3, 2, 1. Masalah tersebut muncul meskipun pengaturan bahasa Arab pada komputer atau laptop kita sudah dikondisikan. Contoh permasalahan dalam penulisan tersebut seperti tergambar pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 12 Masalah yang Sering Muncul dalam Penulisan Nomor Arab

Jika diperhatikan gambar di atas secara teliti, kita temukan masalah penulisan nomor Arab. Meskipun *keyboardnya* sudah kita atur ke *Arabic*. Untuk mengatasi permasalahan di atas, kita dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka menu File dan pilih Opsi
- b. Klik menu Tingkat lanjut (*Advance*)
- c. Arahkan kursor ke bawah sampai menemukan menu Tampilkan Isi Dokumen
- d. Pada pilihan Angka (number) pilih tipe “Konteks”
- e. Tekan tombol Ok.



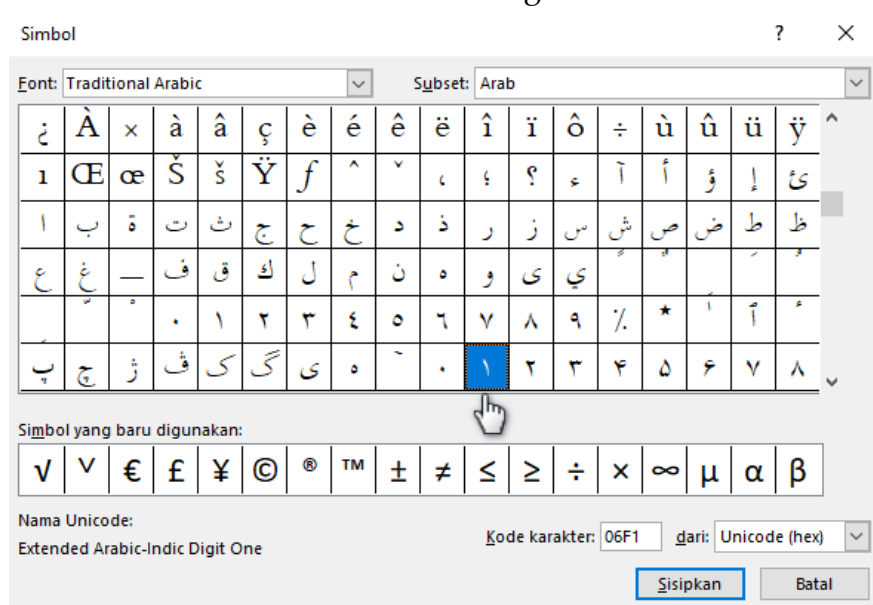
Gambar 4. 13 Cara Mengubah Tipe Nomor ke Konteks

(<https://superuser.com/>, 2011)

Teknik penulisan angka Arab di atas berlaku pada program Ms Word, adapun pada Ms PowerPoint angka-angka Arab tidak dapat dituliskan satu persatu secara dengan menekan tombol angka pada

keyboard, melainkan importasi simbol-simbol secara manual melalui langkah-langkah berikut:

- Buka file Ms PowerPoint
- Pilih menu Sisipkan (*Insert*)
- Pilih Simbol dan masukan simbol Angka Arab



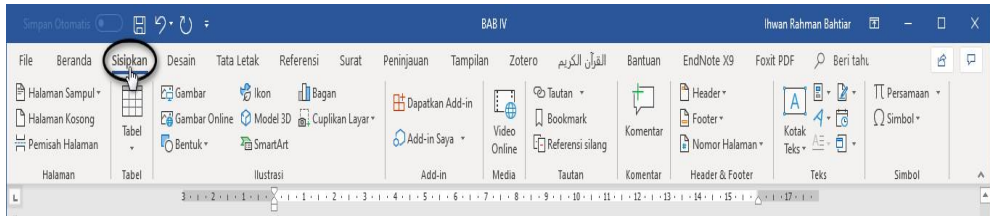
Gambar 4. 14 Memasukkan Simbol Angka Arab pada Ms PowerPoint

4. Teknik Menambahkan Simbol Tertentu pada Ms Word

Permasalahan lain yang kerap muncul saat penulisan dokumen berbahasa Arab adalah tidak adanya simbol tertentu yang bisa langsung diakses di *keyboard* seperti tanda harakat berdiri (◌َ). Simbol-simbol yang tidak tersedia di *keyboard* sebenarnya bisa dimasukkan ke dalam dokumen dengan cara manual seperti memasukkan angka Arab pada Ms PowerPoint yang telah dibahas sebelumnya, hanya saja sangat tidak efektif memasukkan simbol-simbol tertentu yang sering dipakai dengan cara manual seperti itu.

Agar kita bisa mengakses suatu simbol dengan langsung menekan tombol tertentu pada *keyboard*, kita bisa melakukan beberapa langkah berikut ini:

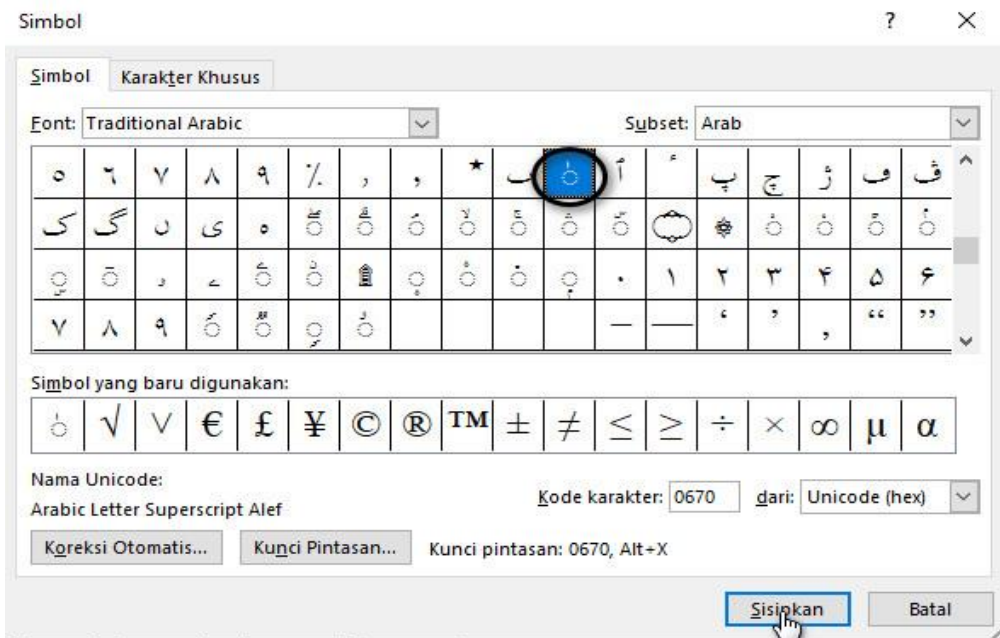
a. Pilih menu Sisipkan atau *Insert*



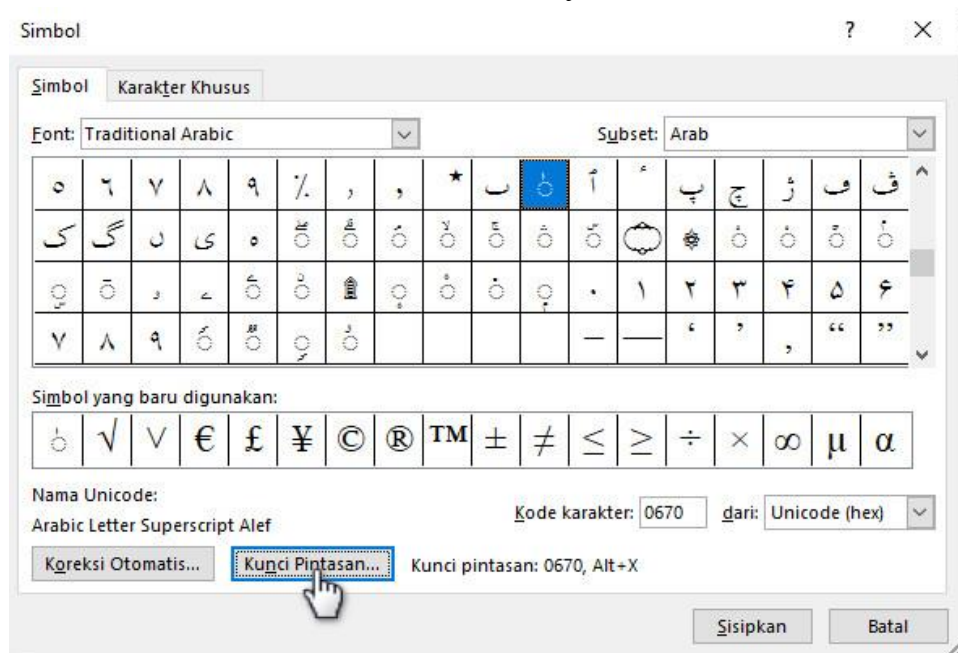
b. Pilih menu Simbol



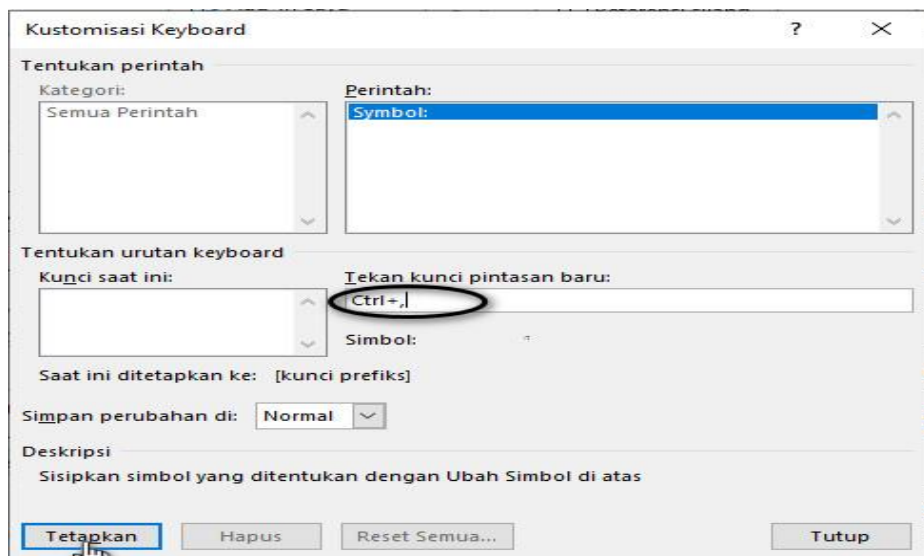
c. Pilih salah satu simbol (contoh: Harakat berdiri) dan tekan tombol Sisipkan (*Insert*)



d. Pilih tombol Kunci Pintasan (*Short Key*)



e. si kolom Tekan Kunci Pintasan Baru dengan mengombinasikan tombol tertentu, misalnya **CTRL+**, dan pilih tombol Terapkan (*Assign*).



Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah penambahan simbol di atas dapat dipelajari pada video yang dapat diakses melalui memindai QR kode di bawah ini.



Gambar 4. 15 Kode QR Tutorial Menambahkan Simbol Tertentu
(Bahtiar, 2019b)

D. Rangkuman Materi

1. Sebelum menyusun sebuah media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer, kemampuan dasar yang perlu dikuasai seorang guru adalah menguasai teknik-teknik dasar komputer Arab.
2. Melakukan pengaturan bahasa agar komputer atau laptop kita mendukung dalam penulisan Arab. Pengaturan tersebut bisa dilakukan melalui pengaturan bahasa dan regional pada menu Panel Kontrol.
3. Selain pengaturan bahasa, kemampuan lain yang perlu dikuasai guru bahasa Arab ketika akan membuat media pembelajaran berbasis komputer adalah penulisan dokumen Arab pada Ms Word yang kuncinya berada pada kemampuan mengenal letak huruf-huruf hijaiah pada *keyboard* dan pengaturan arah teks dari kiri ke kanan menjadi kanan ke kiri.
4. Penulisan angka Arab pada program Ms Word maupun Ms PowerPoint memerlukan pengetahuan dan keterampilan tersendiri, jika tidak maka akan menimbulkan kesulitan ketika

akan membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer.

5. Kita dapat membuat kunci pintasan (*short key*) dengan mengombinasikan tombol-tombol tertentu agar bisa menambahkan simbol yang mudah diakses dengan keyboard.

E. Tugas

Salin ulang teks berikut pada program Ms Word dengan baik dan benar!

إعلان استقلال إندونيسيا، قرأ في الساعة ١٠ صباحاً، من يوم الجمعة ١٧ أغسطس سنة ١٩٤٥، بعد يومين من نهاية الحرب العالمية الثانية، من طرف أحمد سوکارنو.

خضعت إندونيسيا لإستعمار برتغالي ثم إسباني ثم هولندي، وفي الحرب العالمية الثانية احتلت اليابان اندونيسيا التي كانت ترزخ تحت الإستعمار الهولندي، فوعدت هولندا الإندونيسيين بالإستقلال في حال ساعدوهم في طرد الجيش الياباني.

وبعد انهزام اليابان ونهاية الحرب العالمية، تم اعلان استقلال اندونيسيا في خطاب رسمي صبيحة يوم الجمعة الموافق ل ١٧ من أغسطس ١٩٤٥، والذي قرئ من طرف أحمد سوکارنو، و شارك في التوقيع عليها أحمد سوکارنو ومحمد حاتا. وقد أعد مشروع إغلام الاستقلال في ليلة ١٦ أغسطس سنة ١٩٤٥.

F. Tes Formatif

1. Sebutkan langkah-langkah memrogram bahasa agar perangkat laptop kita mendukung penulisan Arab!
2. Sebutkan letak-letak huruf-huruf hijaiyah di bawah ini pada *keyboard* latin!

أ، ب، ج، ح، هـ، د، ذ، س، ش، ف، ق، ئ، ؤ، ي

3. Sebutkan mengapa pada Ms tidak bisa menulis angka-angka Arab meskipun pengaturan bahasa pada komputer sudah diatur untuk mendukung penulisan Arab?
4. Gambarkan skema penambahan menu Arah Teks Kanan ke Kiri pada komputer atau laptop kita.

5. Teknik apakah yang digunakan untuk menambahkan simbol tertentu yang dibutuhkan dan dapat diakses melalui kombinasi tombol *keyboard*?

G. Glosarium

Angka Arab	: Kumpulan angka yang mengacu pada penulisan angka Hindi atau Hindu-Arab seperti ٠,٣,٣,٢,١ dan seterusnya.
<i>Assign</i>	: Perintah untuk menerapkan instruksi yang telah diatur dengan menggunakan kombinasi tombol-tombol tertentu.
Screen Keyboard	: <i>Keyboard</i> virtual pada laptop yang bisa berubah-ubah komposisi hurufnya tergantung pengaturan bahasanya.
Sisipkan/ <i>Insert</i>	: Memasukkan suatu simbol atau karakter pada bagian dokumen tertentu.
Simbol	: Karak-karakter pada Ms Word atau Ms PowerPoint yang tidak terdapat pada tombol <i>keyboard</i> .
Keyboard	: Suatu perangkat pada laptop yang berbentuk bidang luas dan berisi kumpulan tombol yang memuat huruf-huruf atau suatu karakter
Kunci Pintasan/ <i>Short Key</i>	: Kombinasi tombol pada laptop yang memuat suatu perintah untuk memasukkan suatu simbol atau karakter.
Opsi	: Menu pada Ms Word yang berisi beragam pilihan pengaturan yang dibutuhkan untuk menulis dokumen.

Ms Word	Sebuah program pengolah kata yang sering digunakan untuk membuat sebuah dokumen tertulis
Ms PowerPoint	Sebuah program yang digunakan untuk membuat presentasi dengan mengombinasikan ragam gambar dan animasi.

H. Daftar Pustaka

- Bahtiar, I. R. (2019a). Cara praktis setting bahasa Arab di PC - YouTube. Diambil 30 November 2019, dari <https://www.youtube.com/watch?v=bd1u084J5pY&t=4s>
- Bahtiar, I. R. (2019b). Memberi harakat berdiri pada teks Arab di MS Word—YouTube. Diambil 1 Desember 2019, dari <https://www.youtube.com/watch?v=enIEPkvJ618&t=5s>
- Bahtiar, I. R. (2019c). Menulis Arab dengan on Screen Keyboard—YouTube. Diambil 30 November 2019, dari https://www.youtube.com/watch?v=dm9i_2e3E90
- Gookin, D. (2013). Word 2013 for dummies. Diambil dari http://www.123library.org/book_details/?id=96890
- <https://en.wikipedia.org/>. (2019). Arabic alphabet. Dalam Wikipedia. Diambil dari https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Arabic_alphabet&oldid=928508370
- <https://site.google.com>. (2013). A List of Local Keyboard Layout in 24 Countries/Regions. (Updated in September 2013)—Brightmeasurement. Diambil 30 November 2019, dari <https://sites.google.com/site/brightmeasurement/Home/keyboard-for-english-around-the-word>
- <https://superuser.com/>. (2011). How to change some of the numbers in word to be arabic numbers within Word. Diambil 1 Desember 2019, dari Super User website:

<https://superuser.com/questions/182039/how-to-change-some-of-the-numbers-in-word-to-be-arabic-numbers-within-word>

<https://support.office.com>. (t.t.). Switch between languages using the Language bar. Diambil 30 November 2019, dari <https://support.office.com/en-us/article/switch-between-languages-using-the-language-bar-1c2242c0-fe15-4bc3-99bc-535de6f4f258>

<https://www.easytweaks.com/>. (t.t.). How to write from right to left in Word 2016 / 365 / 2019? | EasyTweaks.com. Diambil 1 Desember 2019, dari <https://www.easytweaks.com/switch-write-direction-rtl-word-outlook-2016/>

Qutbuddin, A. (t.t.). Reference for Research in Arabic and Islamic Studies | Arabic in MS Word. Diambil 1 Desember 2019, dari <http://www.arabicresearchguide.com/arabicizing-windows/arabic-text-in-your-thesis/arabic-in-ms-word/>

www.muhammadith.org. (t.t.). Enable Arabic for Windows 7. Diambil 30 November 2019, dari http://www.muhammadith.org/EnableArabic_Win7.html

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN MS POWERPOINT

A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat menyusun presentasi yang interaktif dengan menggunakan Ms PowerPoint

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat mengetahui menu-menu utama pada Ms PowerPoint
2. Mahasiswa dapat menguasai teknik dasar penggunaan Ms PowerPoint
3. Mahasiswa dapat membuat media pembelajaran menggunakan Ms PowerPoint
4. Mahasiswa dapat menguasai beragam teknik publikasi dokumen Ms PowerPoint

C. Materi Pokok



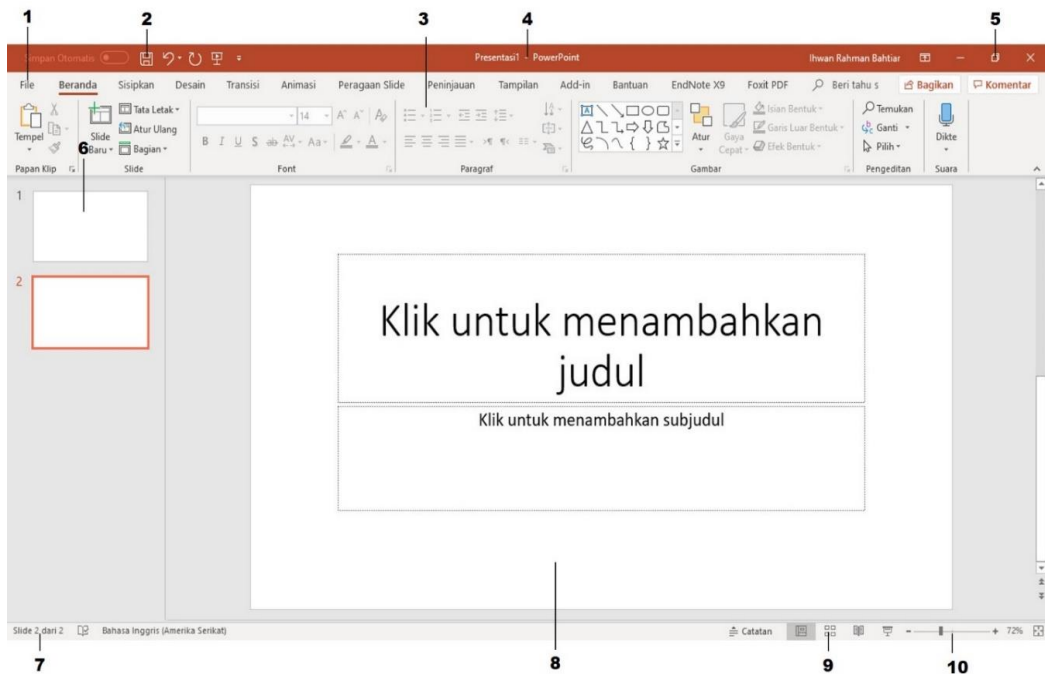
1. Mengenal Tampilan Dasar Ms PowerPoint

Ms PowerPoint atau lebih dikenal dengan sebutan PowerPoint merupakan program yang sangat populer karena hampir semua kalangan menggunakannya untuk keperluan presentasi pekerjaan mereka (Wempen, 2004, hlm. 11). Dalam proses kegiatan pembelajaran, PowerPoint merupakan program favorit para guru karena program ini bisa dikatakan sebagai program pengolah gambar, grafik, atau animasi yang paling mudah digunakan dibandingkan program lainnya.

Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran diyakini sebagian besar pengajar akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik. Benarkah demikian? Sebenarnya efektif tidaknya atau menarik tidaknya pembelajaran dengan menggunakan media berbasis PowerPoint akan dikembalikan kepada guru yang menyajikan dan membuat media tersebut. Hanya saja, beberapa penelitian memang menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis PowerPoint berpengaruh positif terhadap pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab.

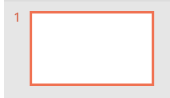
Masri (Masri, 2016) menyimpulkan penelitiannya bahwa metodologi pengajaran bahasa Arab berbasis media PowerPoint dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa bahkan sebaliknya mereka akan lebih bergairah dan tertarik dengan pelajaran bahasa arab karena lebih kreatif, atraktif, serta tidak monoton. Kesimpulan yang sama juga disampaikan Mayasari, Razaq, & Fatmawati (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint pada pelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan teknologi (termasuk PowerPoint) berperan dalam keselarasan dan keberlanjutan pembelajaran bahasa Arab dari tingkat dasar hingga tingkat menengah atas. Teknologi mendorong siswa untuk semakin tertarik mempelajari bahasa Arab. Dan teknologi menciptakan realisasi dan relevansi dengan apa yang dirasakan siswa ketika mempelajari bahasa Arab (Iswanto, 2017, hlm. 152).

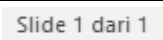
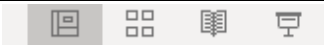
Berdasarkan beberapa keterangan di atas, PowerPoint benar-benar diperlukan dan harus dikuasai penggunaannya oleh seorang pengajar ketika akan membuat media pembelajaran. Langkah pertama menuju penguasaan penggunaan PowerPoint adalah mengenal menu-menu/fitur-fitur utama yang terdapat pada PowerPoint. Untuk mengenal fitur-fitur apa saja yang terdapat pada PowerPoint, kita dapat mengamati gambar dan tabel berikut.



Gambar 5. 1 Tampilan Utama pada Layar PowerPoint

No.	Nama Bagian	Gambar	Deskripsi
1	Tab File		Berisi perintah yang terkait dengan pengolahan <i>slide</i> seperti simpan, simpan sebagai, membuka dan menutup dokumen, membuat

			dokumen baru, mencetak, membagikan, dan mengekspor dokumen.
2	Toolbar Akses Cepat		Bilah alat (toolbar) berisi perintah-perintah yang sering digunakan seperti menyimpan (<i>save</i>), urungkan <i>slide</i> (<i>undo</i>), dan jadikan <i>slide</i> (<i>redo</i>).
3	Ribbon		Kumpulan beberapa tab yang mengorganisasikan objek tertentu sesuai dengan fungsinya.
4	Bar Judul		Bar yang menampilkan judul <i>slide</i> yang sedang digunakan atau dibuka.
5	Tombol Ukuran Jendela		<i>Toolbar</i> yang memuat perintah untuk memperbesar atau mengecilkan ukuran layar.
6	Panel Slide		Area yang berada di sebelah kiri <i>slide</i> utama yang menggambarkan kondisi <i>slide-slide</i> pada dokumen yang sedang dibuka. Panel ini juga berfungsi untuk menavigasi dari satu <i>slide</i> ke <i>slide</i> lainnya.

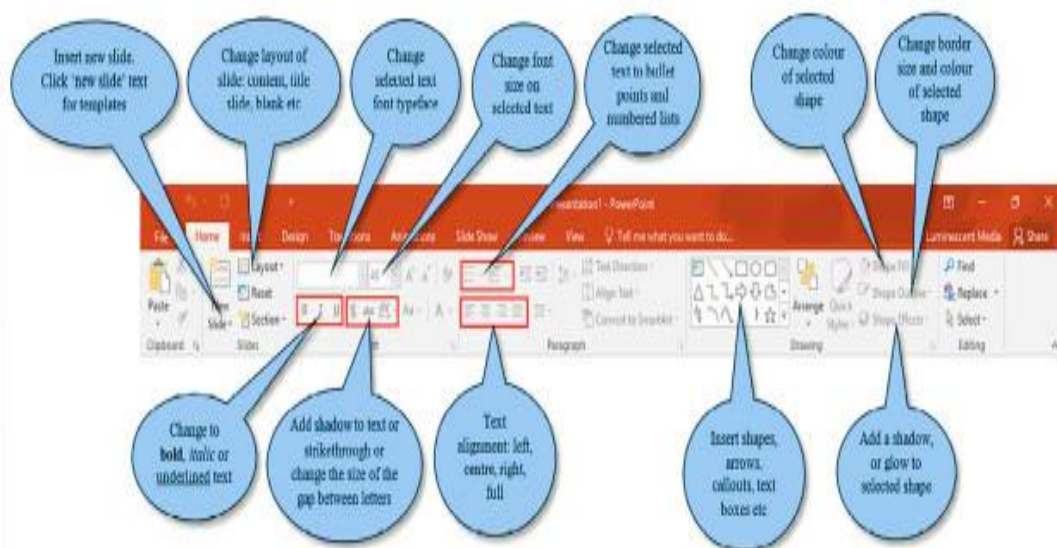
7	Slide Pane		Bidang atau layar utama yang sedang dibuka atau digunakan untuk membuat <i>slide</i> .
8	Bar Status		Bar yang menampilkan status halaman <i>slide</i> yang sedang digunakan serta jumlah <i>slide</i> yang tersedia dalam sebuah dokumen PowerPoint.
9	Tombol View		Tombol yang berisi perintah untuk mengubah tampilan <i>slide</i> presentasi atau dokumen PowerPoint.
10	Kontrol Zoom		Tombol yang dapat digunakan untuk mengubah ukuran layar utama atau <i>slide pane</i> .

Tabel 5. 1 Bagian-bagian Utama pada PowerPoint dan Fungsinya
(Lowe, 2013, hlm. 17–18; Lee, 2017, hlm. 2–3; Sianipar, 2018, hlm. 21)

Semua menu di atas merupakan bagian penting yang harus dikuasai jika kita akan menyusun *slide* presentasi atau media pembelajaran. Hanya saja, dalam mengolah grafik agar lebih hidup dan interaktif, menu-menu pada *Ribbon* merupakan bagian yang paling penting untuk sering dilatih dalam membuat dokumen berbasis PowerPoint. Secara garis besar, bagian-bagian pada *Ribbon* terdiri dari beberapa sub menu lainnya. Untuk lebih jelas, bagian-bagian tersebut dapat diperhatikan pada tabel dan gambar-gambar berikut.

No.	Tab/ Bagian	Fungsi Dasar
1	File	Membuka, menutup, mencetak, dan membagikan dokumen presentasi.
2	Beranda (<i>Home</i>)	Membuat dan memformat <i>slide</i> presentasi.
3	Sisipkan (<i>Insert</i>)	Menyisipkan beragam jenis objek pada <i>slide</i> presentasi.
4	Desain (<i>Design</i>)	Mendesain tata letak sebuah <i>slide</i> .
5	Transisi (<i>Transition</i>)	Memberikan efek transisi pada saat pergantian <i>slide</i> .
6	Animasi (<i>Animation</i>)	Menambahkan efek animasi pada <i>slide</i> presentasi.
7	Peragaan <i>Slide</i> (<i>Slide Show</i>)	Menampilkan peragaan <i>slide</i> presentasi.
8	Peninjauan (<i>Review</i>)	Menambahkan komentar pada <i>slide</i> presentasi.
9	Tampilan (<i>View</i>)	Mengubah tampilan layar utama/ <i>slide pane</i> .

(Lowe, 2013, hlm. 19)



Gambar 5. 2 Sub Menu pada Beranda (Home)

A screenshot of the Microsoft PowerPoint ribbon interface, showing the 'Insert' tab. The ribbon is divided into several groups of icons. Blue callout bubbles with white text point to specific icons, explaining their functions. The callouts are as follows:

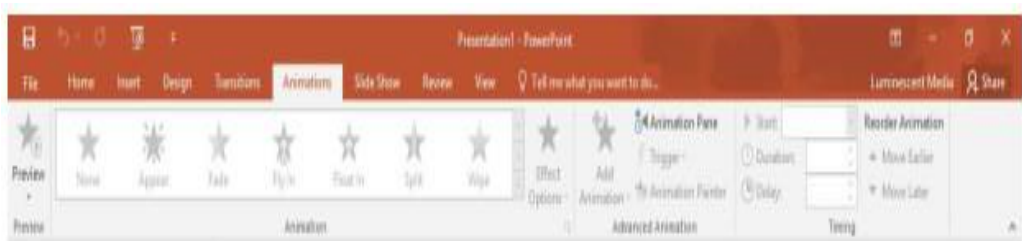
- Insert new slide from template:** Points to the 'New Slide' icon in the 'Slides' group.
- Insert picture from computer or OneDrive:** Points to the 'Pictures' icon in the 'Images' group.
- Insert a screenshot when you've pressed PrtScn on your keyboard:** Points to the 'Screenshot' icon in the 'Images' group.
- Insert shapes, boxes, arrows, and callouts:** Points to the 'Shapes' icon in the 'Illustrations' group.
- Add a text box to add labels or headings:** Points to the 'Text Box' icon in the 'Text' group.
- Add formatted formulas and equations:** Points to the 'Equation' icon in the 'Equation and Symbols' group.
- Add video and audio clips to your slide:** Points to the 'Video' icon in the 'Media' group.
- Insert a table into slide:** Points to the 'Table' icon in the 'Tables' group.
- Insert picture from online library:** Points to the 'Online Pictures' icon in the 'Images' group.
- Create a photo album slideshow using your own photographs:** Points to the 'Photo Album' icon in the 'Images' group.
- Insert pre-designed diagrams and illustrations:** Points to the 'SmartArt' icon in the 'Illustrations' group.
- Create a pie, bar or line chart using your own data:** Points to the 'Chart' icon in the 'Illustrations' group.
- Add busy or colored text for headings:** Points to the 'Text Effects' icon in the 'Text' group.
- Add symbols such as copyright ©:** Points to the 'Symbols' icon in the 'Equation and Symbols' group.
- Record your screen:** Points to the 'Screen Recording' icon in the 'Media' group.

The screenshot shows the Microsoft PowerPoint ribbon with the 'Design' tab selected. The ribbon is divided into three main sections: 'Themes' on the left, 'Variants' in the middle, and a task pane on the right. The 'Themes' section displays six theme thumbnails with labels 'Aa' and 'Aa'. The 'Variants' section displays four variant thumbnails with labels 'Aa' and 'Aa'. The task pane on the right contains icons for 'Slide Size', 'Format Background', and 'Customization'. The ribbon title is 'Presentation1 - PowerPoint'.

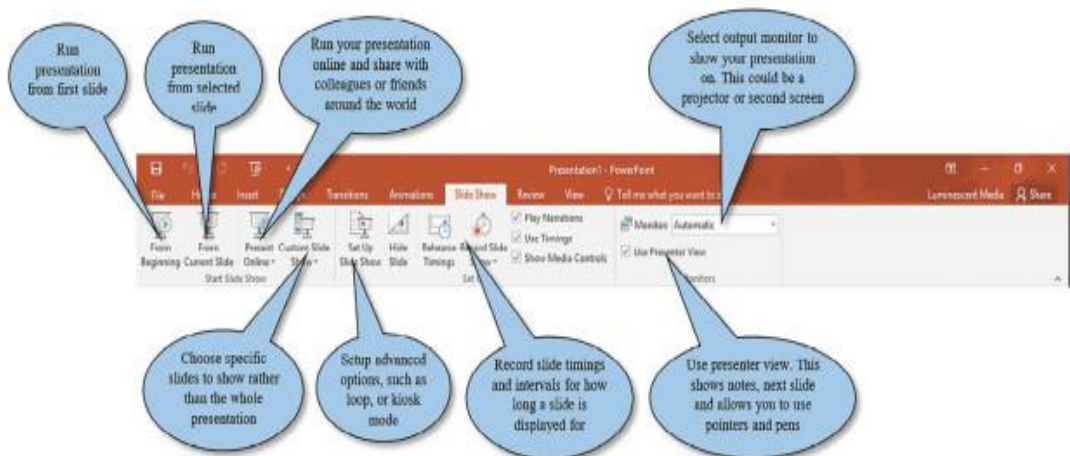
Bab 5. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MS Power Point | 71



Alat-alat atau fitur pada menu Transisi (*Transition*) di atas berfungsi memberikan efek transisi pada saat perpindahan dari satu *slide* ke *slide* lainnya.



Alat-alat atau fitur pada menu Animasi (*Animation*) di atas berfungsi memberikan efek transisi pada *slide* dan menambahkan efek pada teks, gambar, maupun judul presentasi.



Gambar 5. 7 Sub Menu pada Peragaan Slide (Slide Show)

Alat-alat atau fitur pada menu Peragaan *Slide (Slide Show)* di atas berfungsi untuk mengatur peragaan *slide* dan menjalankan *slide* presentasi (Wilson, 2017, hlm. 13–14).

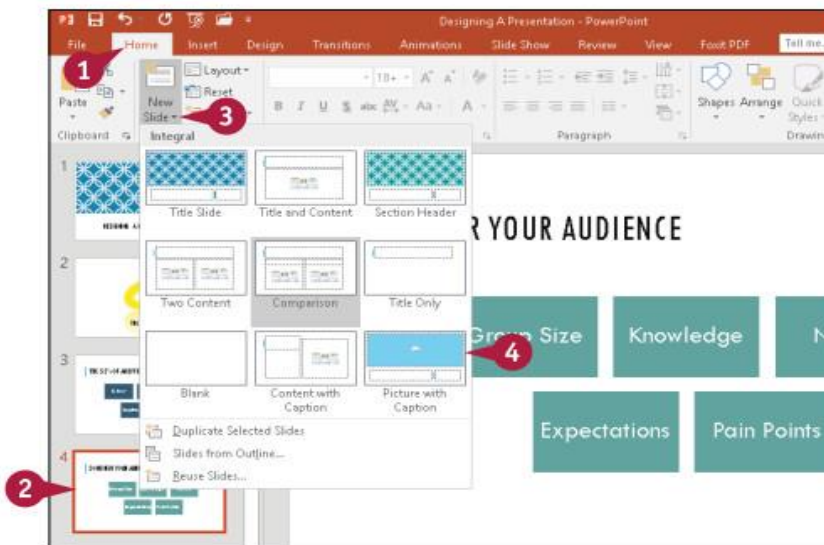
2. Teknik Dasar Penggunaan Ms PowerPoint

Sebelum membuat media pembelajaran dengan menggunakan program PowerPoint, ada beberapa teknik dasar penggunaan PowerPoint yang harus dikuasai terlebih dahulu. Penguasaan teknik-teknik ini sangat fundamental sebab tidak mungkin kita membuat media pembelajaran yang menarik dengan PowerPoint tanpa teknik-teknik ini.

Membuat atau menambahkan *slide* baru

Untuk membuat atau menambahkan *slide* baru kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Klik tab *Home*
- 2) Pilih *slide* yang akan ditambahkan *slide* baru setelah atau sebelumnya
- 3) Pilih *New Slide*
- 4) Pilih model *slide*.



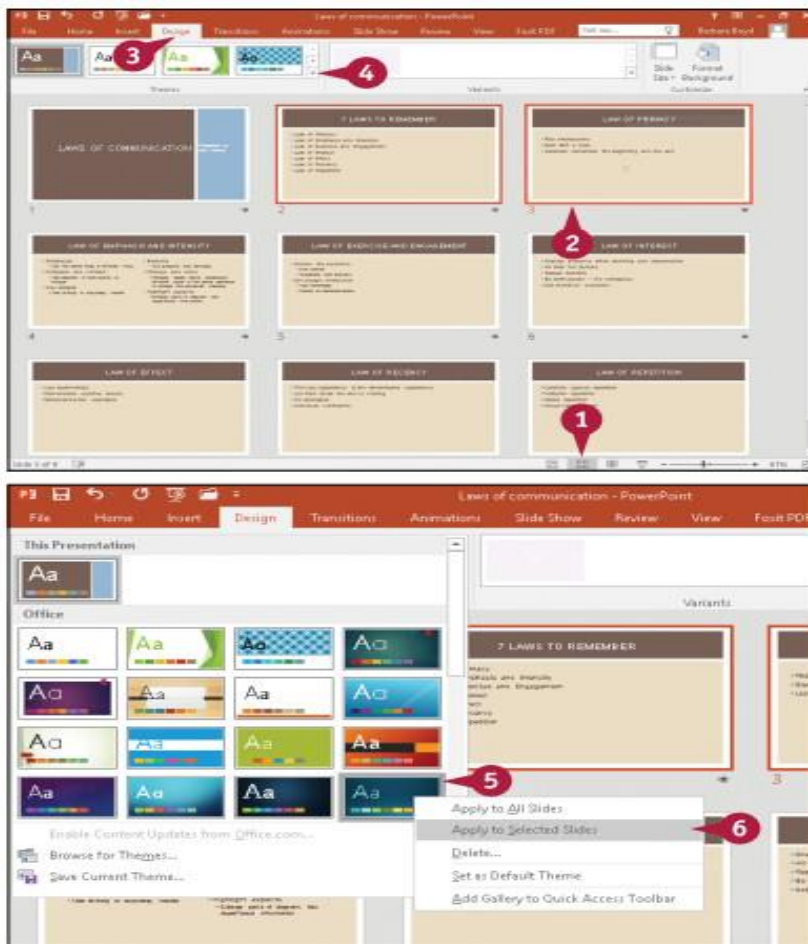
Gambar 5. 8 Menambahkan Slide bar

a. Memilih tema *slide* yang sesuai

Agar *slide* yang ditampilkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan, tema *slide* harus disesuaikan agar terlihat menarik.

Untuk memilih tema, kita bisa mengikuti beberapa langkah berikut:

- 1) Klik tombol Pengurut *Slide* (*Slide Sorter*) pada bar status
- 2) Pilih salah satu *slide* atau beberapa *slide*
- 3) Klik Tab Desain (*Design*)
- 4) Klik Tema (*Themes*)
- 5) Klik kanan pada tema yang terpilih
- 6) Klik Terapkan ke *Slide* Terpilih (*Apply to Selected Slides*).

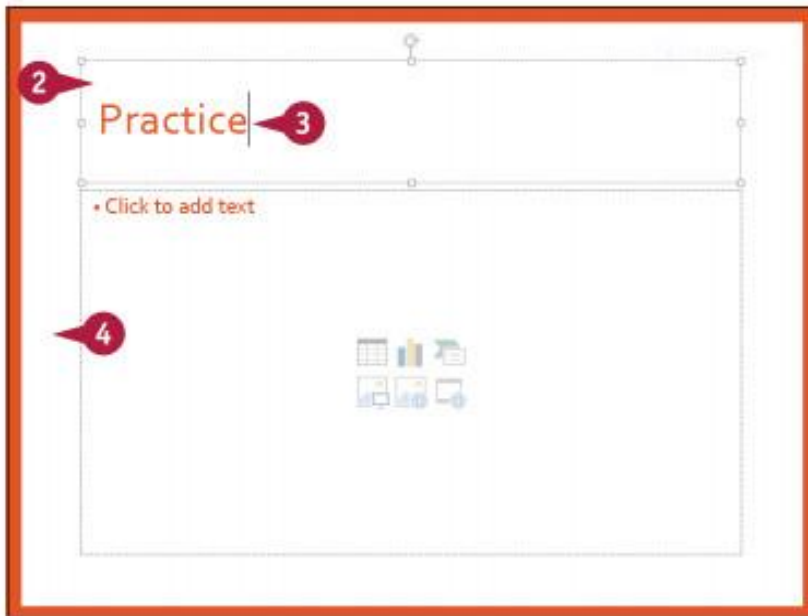


Gambar 5. 9 Memilih Tema Slide

b. Menulis teks pada slide

Memasukkan teks merupakan unsur penting dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk memasukkan teks pada sebuah *slide*, kita dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Tambahkan *slide* baru dan pilih salah satu model *slide*
- 2) Klik kota judul atau teks
- 3) Tulis sebuah teks
- 4) Klik pada area luar kotak teks.



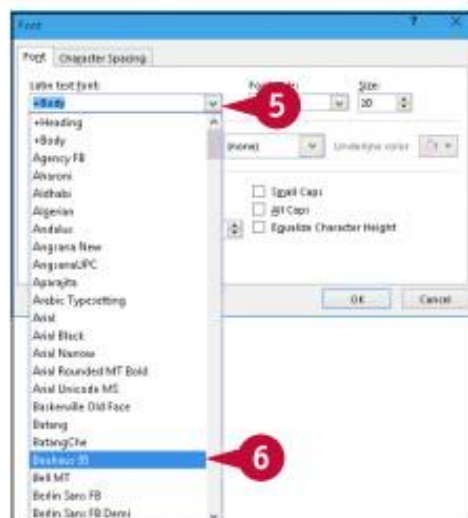
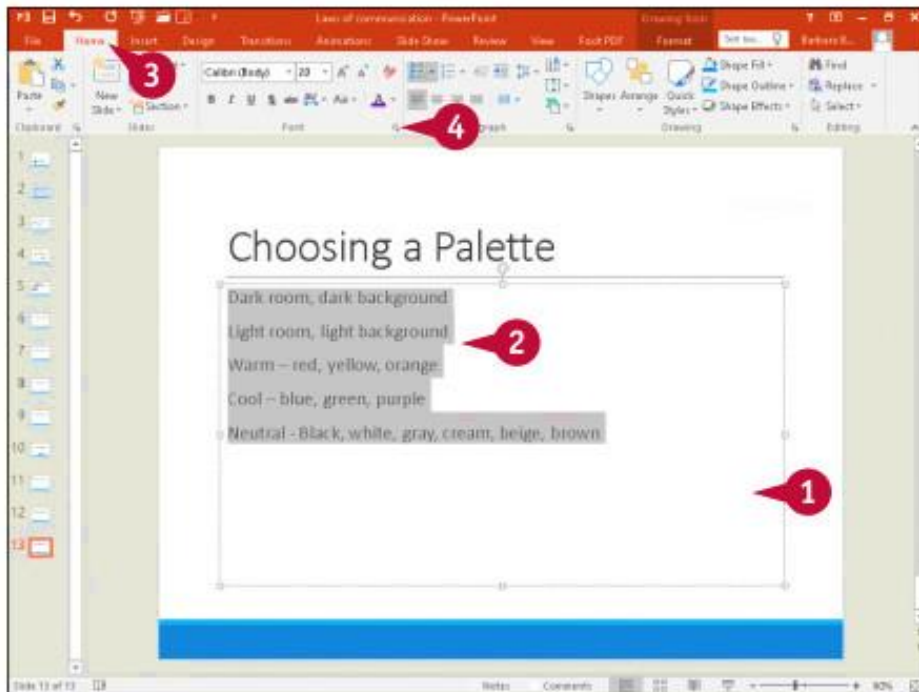
Gambar 5. 10 Menyisipkan Teks pada Slide

c. Mengatur jenis dan ukuran huruf

Dalam membuat media pembelajaran, pemilihan huruf sangat memengaruhi tingkat keterbacaan media yang dibuat. Untuk bisa mengatur jenis maupun huruf dalam PowerPoint, langkah-langkah yang bisa diikuti adalah sebagai berikut:

- 1) Klik area teks
- 2) Klik atau tarik satu atau beberapa kata
- 3) Klik Tab *Home*

- 4) Klik kotak dialog pada kelompok huruf
- 5) Geser ke bawah untuk memilih huruf
- 6) Pilih jenis huruf yang diinginkan
- 7) Klik dua kali angka pada *Size text box*
- 8) Klik Ok

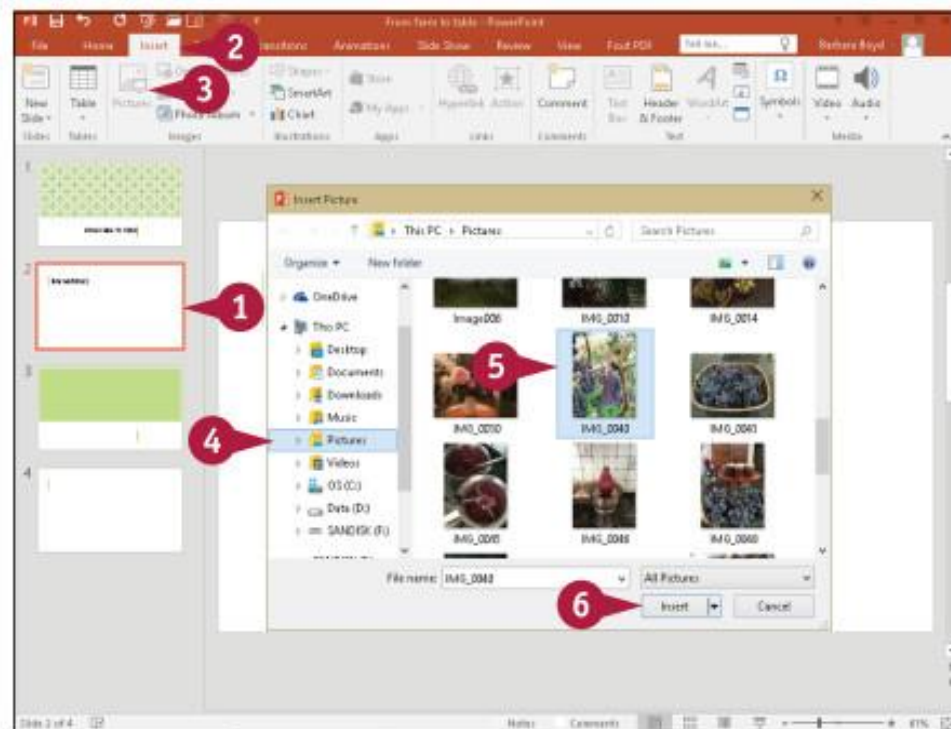


Gambar 5. 11 Mengatur Ukuran Huruf di Ms PowerPoint

d. Menyisipkan gambar pada *slide*

Salah satu daya tarik penggunaan PowerPoint dalam membuat media pembelajaran adalah bisa memasukkan gambar baik statis maupun animasi. Untuk bisa menyisipkan gambar pada *slide* PowerPoint, kita bisa mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

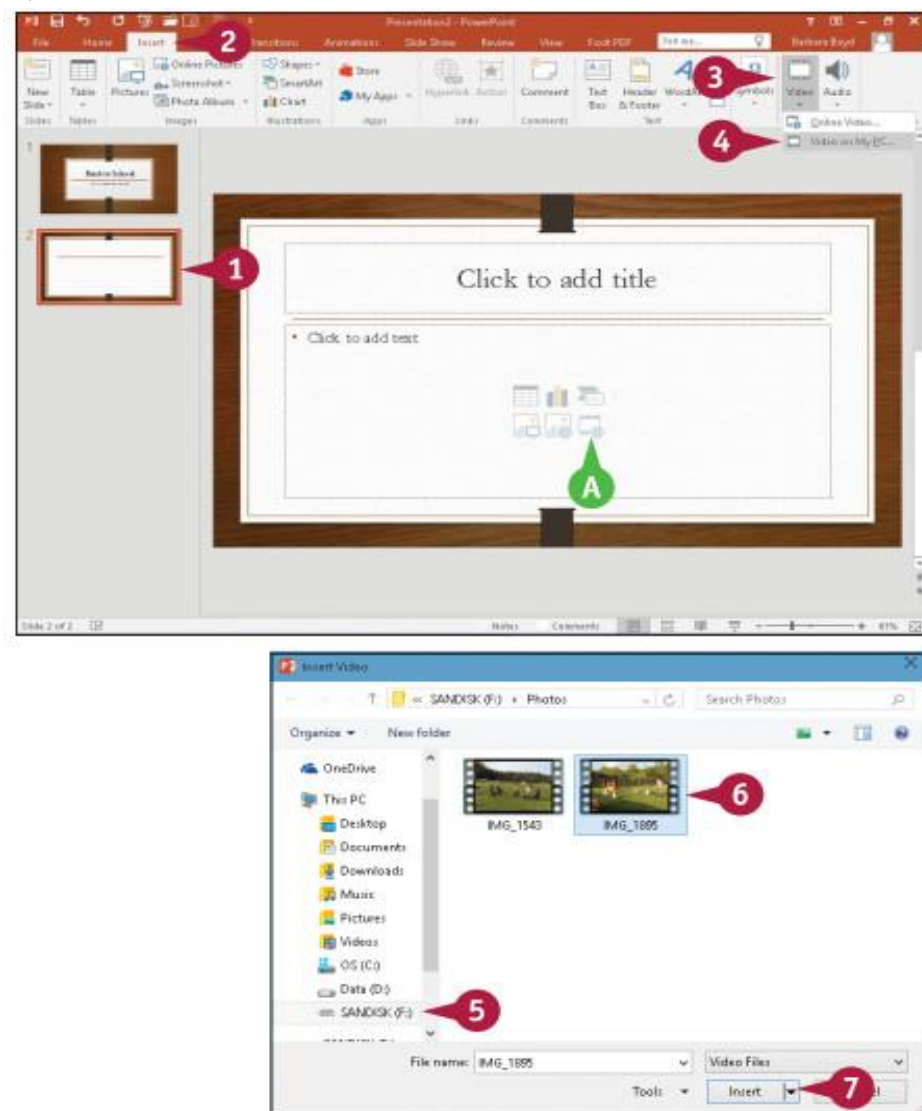
- 1) Pilih *slide*
- 2) Klik tab *Insert*
- 3) Klik gambar (*picture*)
- 4) Pilih folder tempat penyimpanan gambar yang akan disisipkan
- 5) Klik *File* yang dipilih
- 6) Klik *Insert*



e. Menyisipkan video atau audio

Agar *slide* presentasi yang dibuat lebih menarik, kita bisa menyisipkan sebuah video ataupun audio ke dalamnya. Adapun cara untuk menyisipkan video atau audio ke dalam *slide* PowerPoint adalah sebagai berikut:

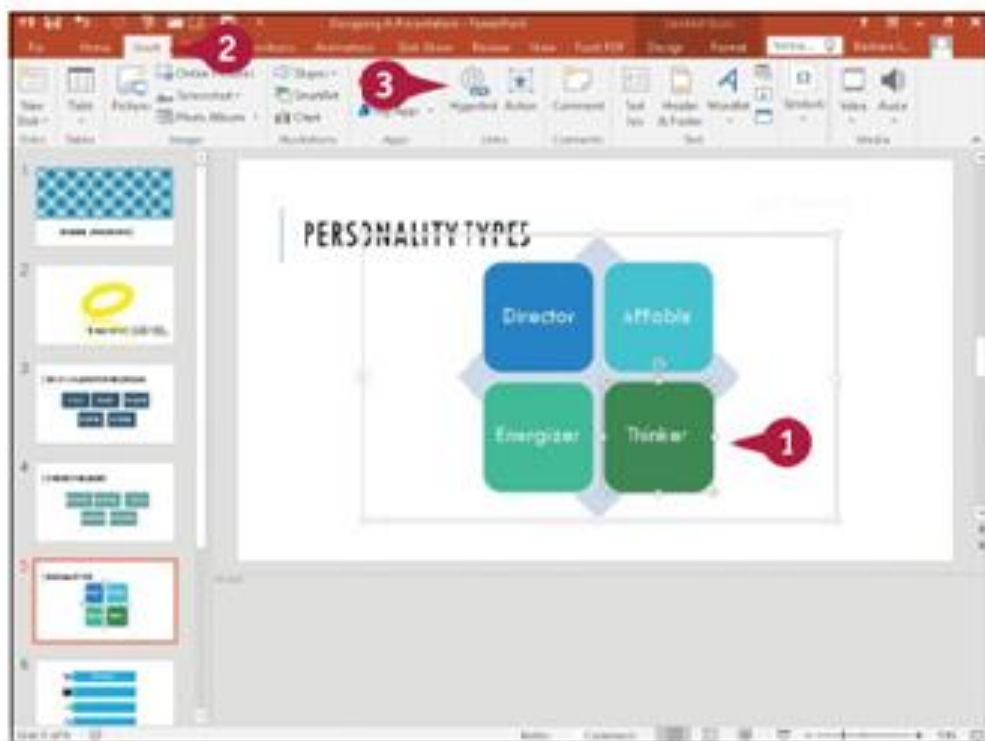
- 1) Pilih *slide*
- 2) Klik tab *Insert*
- 3) Klik *Video or Audio*
- 4) Klik satu pilihan yang tersedia pada menu *drop-down*
- 5) Pilih folder tempat penyimpanan video atau audio yang akan disisipkan
- 6) Klik *file* yang dipilih
- 7) Klik *Insert*



Gambar 5. 12 Cara Menyisipkan Video atau Audio pada Ms PowerPoint

f. Menyisipkan tautan (*hyperlink*)

- 1) Agar *slide* presentasi yang dibuat lebih interaktif, kita perlu menyisipkan sebuah tautan (*link*). Untuk memasukkan sebuah tautan, kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut:
- 2) Klik objek yang akan disisipi sebuah tautan
- 3) Klik tab *Insert*
- 4) Klik *Hyperlink*
- 5) Arahkan kursor pada kotak teks *Text to Display*
- 6) Tulis nama atau identitas *Hyperlink* yang akan dibuat
- 7) Klik *Place in This Document* (jika tujuan tautan berada dalam *file* yang sama). Pilihan ini bersifat pilihan tergantung lokasi tujuan tautan berada
- 8) Klik Ok



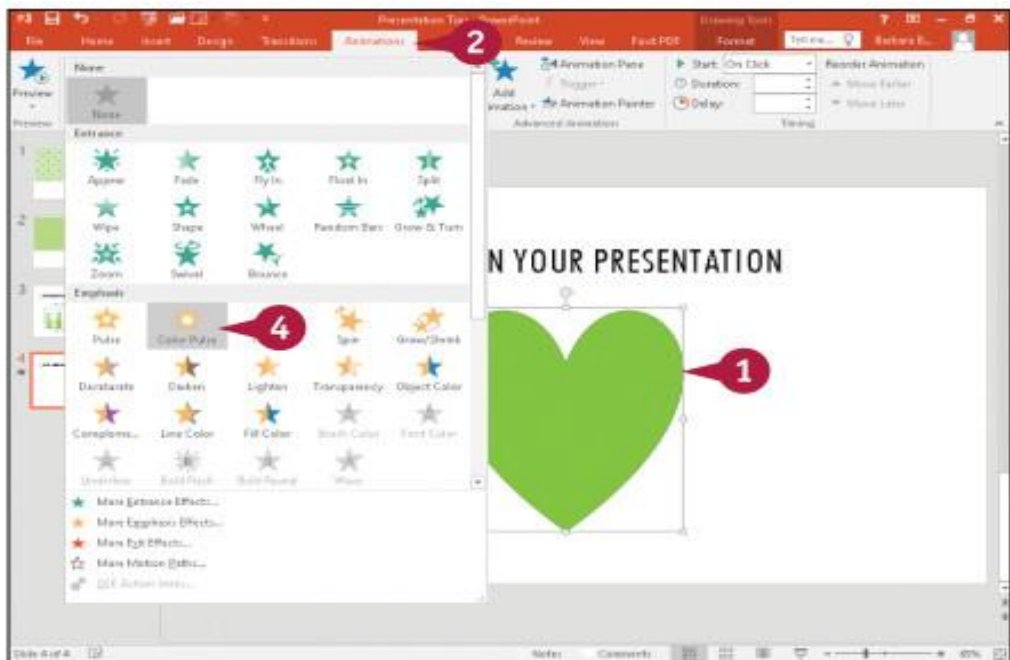


Gambar 5. 13 Menyisipkan Tautan (Link) pada Ms PowerPoint

g. Menambahkan efek animasi pada objek

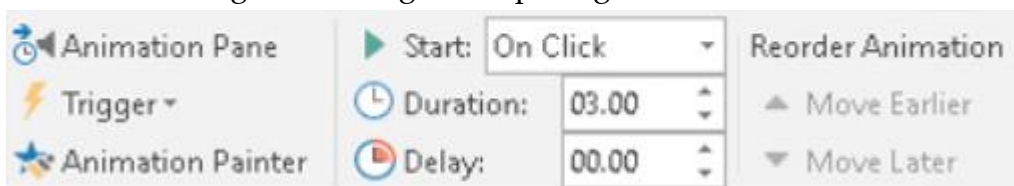
Agar *slide* presentasi terasa lebih hidup dan menarik, sebaiknya kita memanfaatkan efek animasi yang sudah tersedia di Ms PowerPoint. Cara memberikan efek animasi pada *slide* di PowerPoint adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih sebuah objek yang akan diberikan efek animasi
- 2) Klik tab *Animations*
- 3) Klik tanda panah ke bawah yang terdapat pada kumpulan animasi untuk memilih jenis efek animasi
- 4) Klik *Animation*



Gambar 5. 14 Memberikan Efek Animasi pada Slide

Kita dapat mengatur metode munculnya efek animasi, menambahkan suara pada efek animasi, dan durasi munculnya efek animasi melalui menu-menu yang ada pada sebelah kanan atas bagian *Animations* sebagaimana tergambar pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. 15 Beberapa menu yang dapat digunakan untuk Memodifikasi Efek Animasi

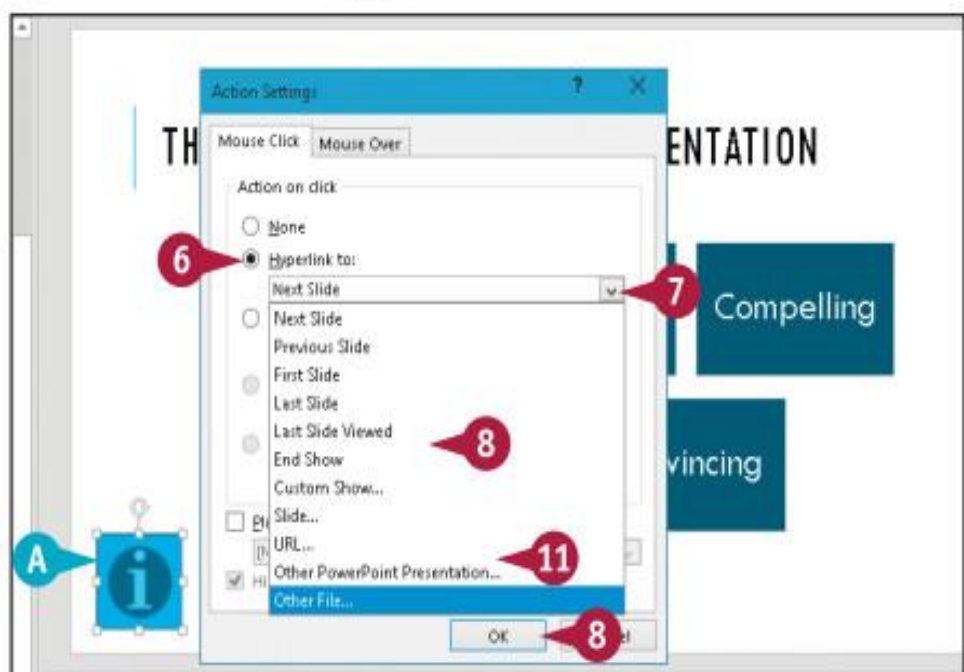
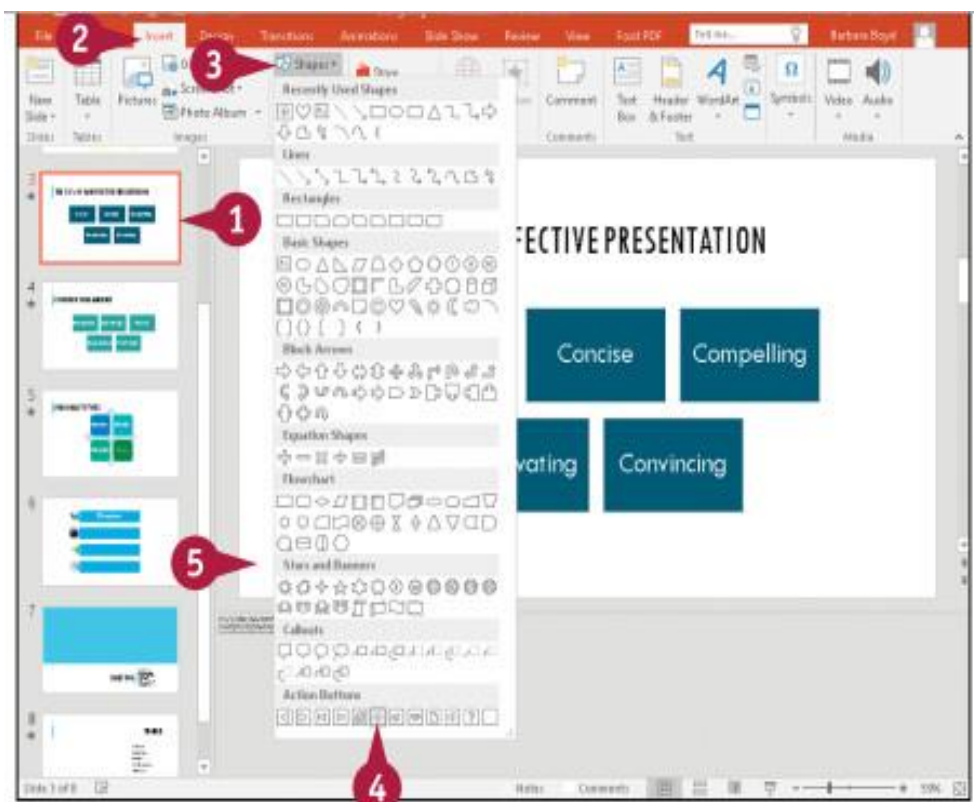
h. Membuat Action Button pada *slide*

Terkadang kita memerlukan sebuah tombol atau beberapa tombol aktif yang berisi tautan untuk menghubungkan satu *slide* ke *slide* lainnya, atau menghubungkan *slide* ke *file* lain, bahkan ke alamat web tertentu. Tombol yang dapat menghubungkan *slide* dengan *file* atau

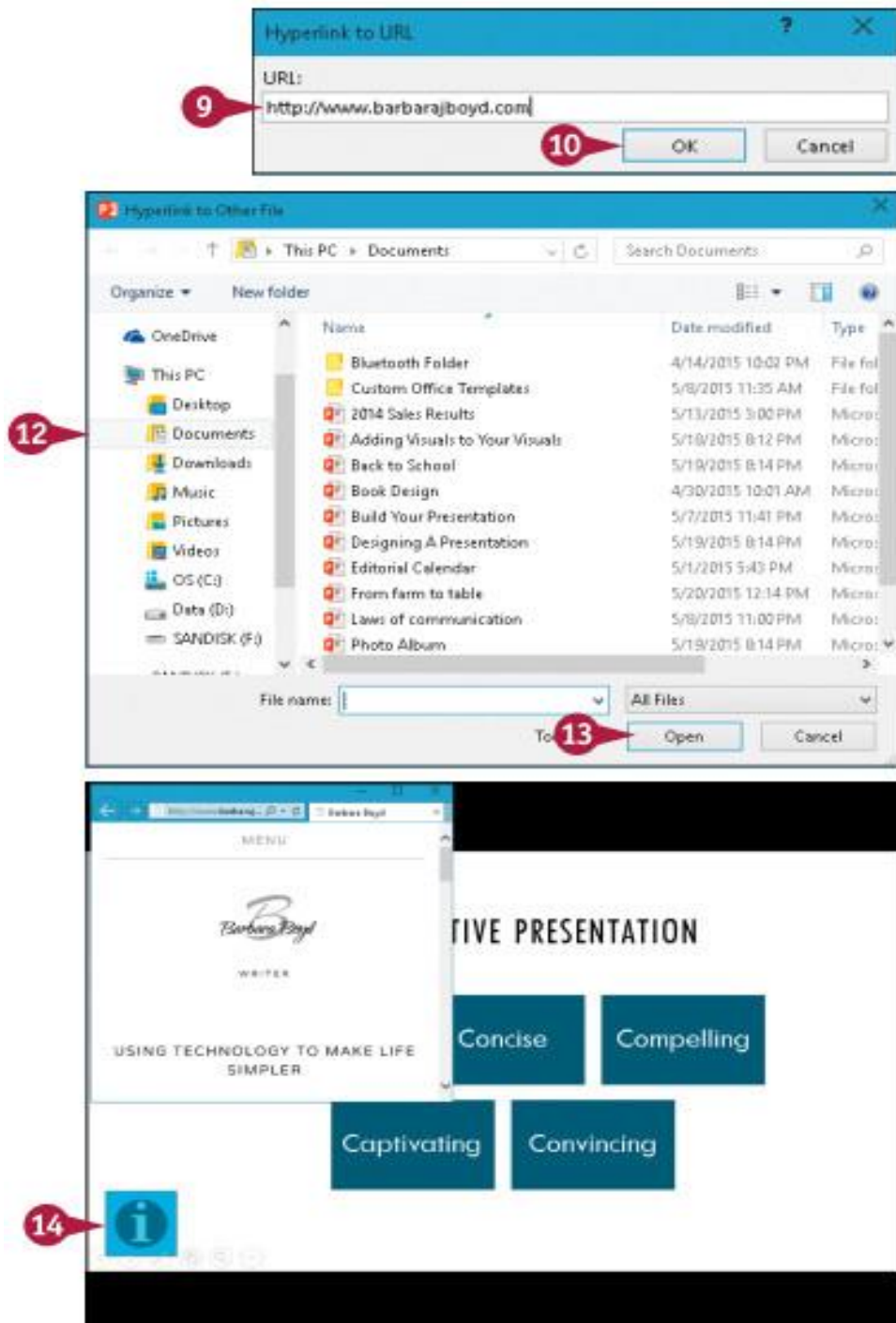
slide lain tersebut dikenal dengan istilah *Action Button*. Untuk dapat menambahkan tombol tersebut dalam sebuah *slide*, kita dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

Pilih sebuah *slide*

- 1) Klik tab *Insert*
- 2) Klik *Shapes*
- 3) Klik sebuah model atau *style Action Button*
- 4) Klik tombol yang diinginkan
- 5) Klik *Hyperlink to (Change to)*
- 6) Klik *Hyperlink to* dan sorot tanda panah ke bawah
- 7) Pilih salah satu tindakan tautan
- 8) Klik *Ok*
- 9) Tulis alamat URL
- 10) Klik *Ok*
- 11) Pada kotak dialog pilih *Other File* atau *Other PowerPoint Presentation*
- 12) Klik *file* atau *folder* yang dituju
- 13) Klik *Open*
- 14) Klik tombol pada saat *slide* dijalankan



Gambar 5. 16 Menambahkan Tombol Tautan pada Slide (1)



Gambar 5. 17 Menambahkan Tombol Tautan pada Slide (2)
(Boyd & Anthony, 2016, hlm. 27, 40, 56, 118, 132, 142, 151, 164–165)

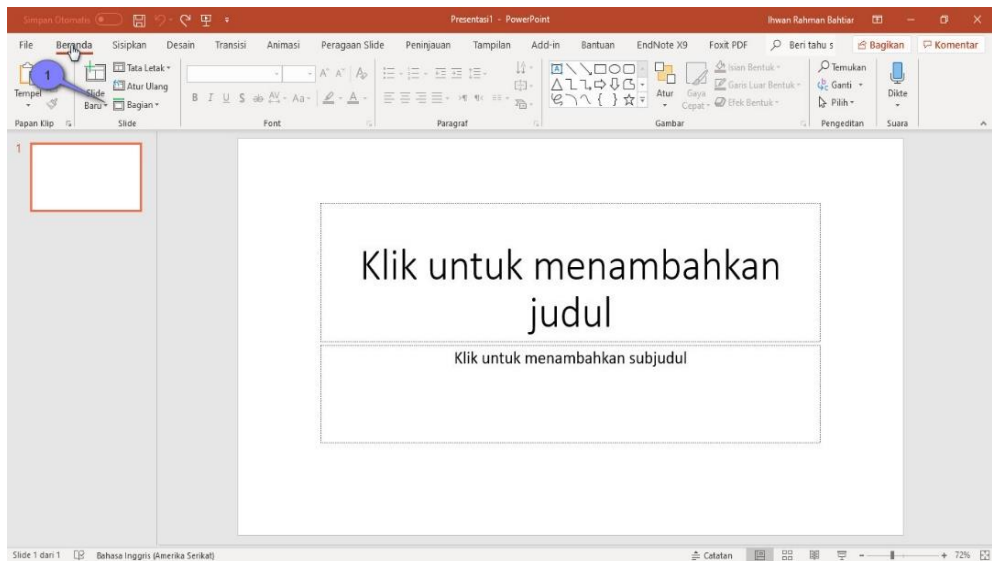
3. Media Pembelajaran dengan Ms PowerPoint

Pada bagian ini kita akan mulai untuk membuat contoh media pembelajaran bahasa Arab sederhana menggunakan Ms PowerPoint. Model media yang akan dibuat adalah model *drill* atau latihan. Untuk memandu pembuatan media pembelajaran model *drill* ini, terlebih dahulu kita menyusun diagram alir (*flowchart*) sebagai berikut:

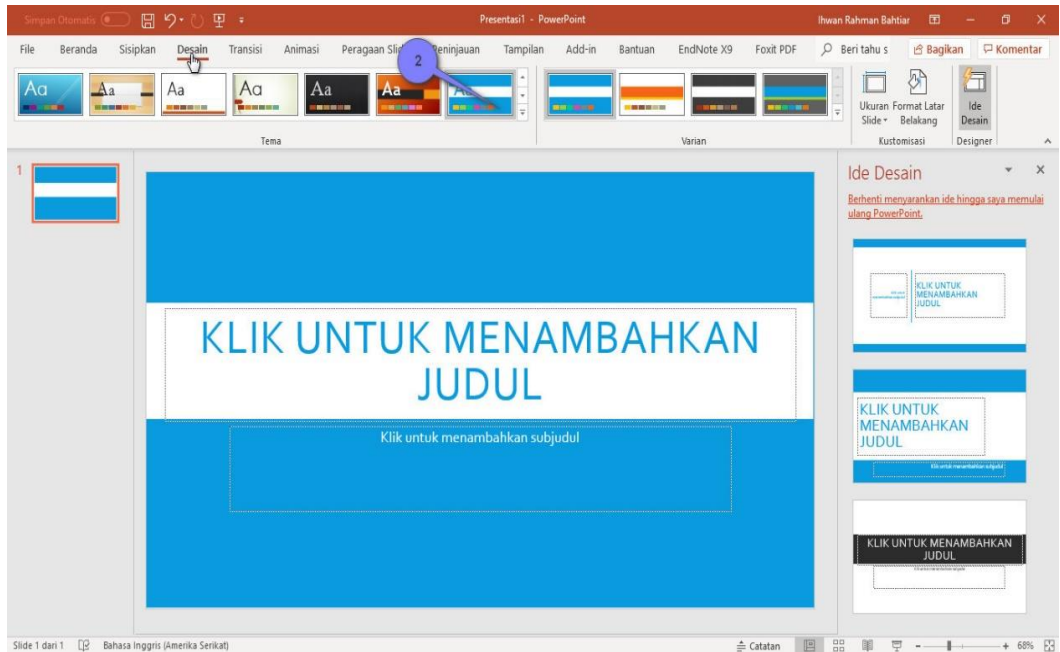


Penjabaran teknis dari *flowchart* di atas adalah sebagai berikut:

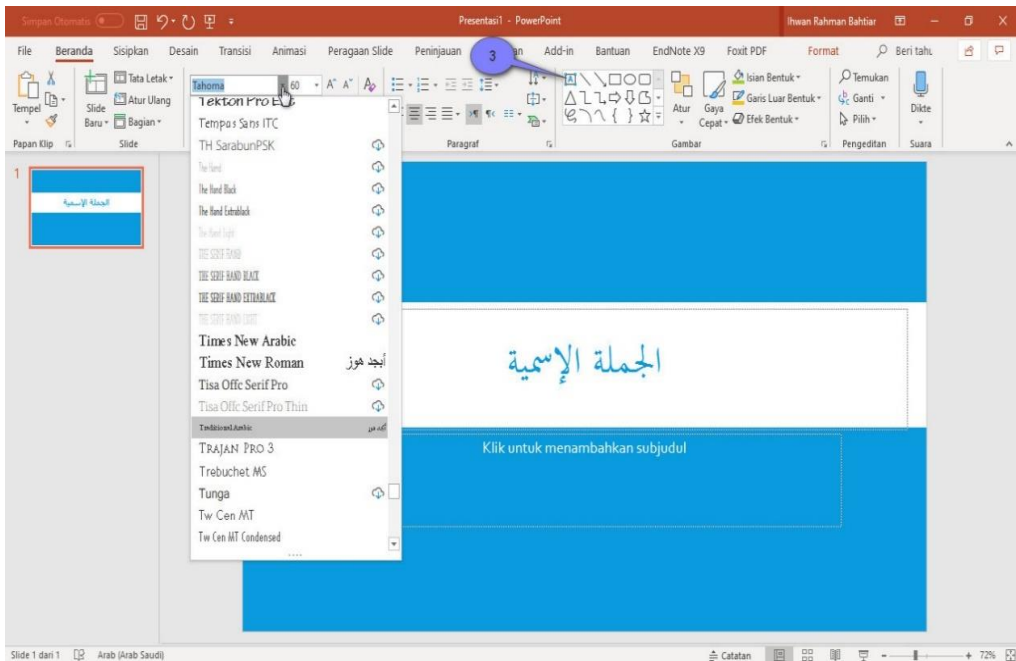
1) Buat dokumen baru



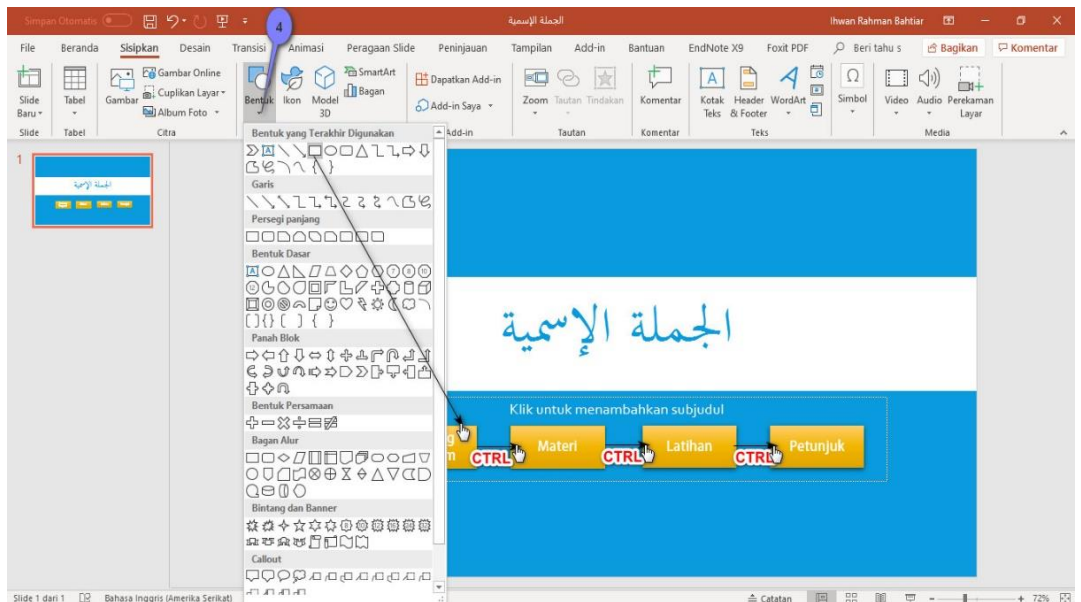
2) Pilih salah satu desain



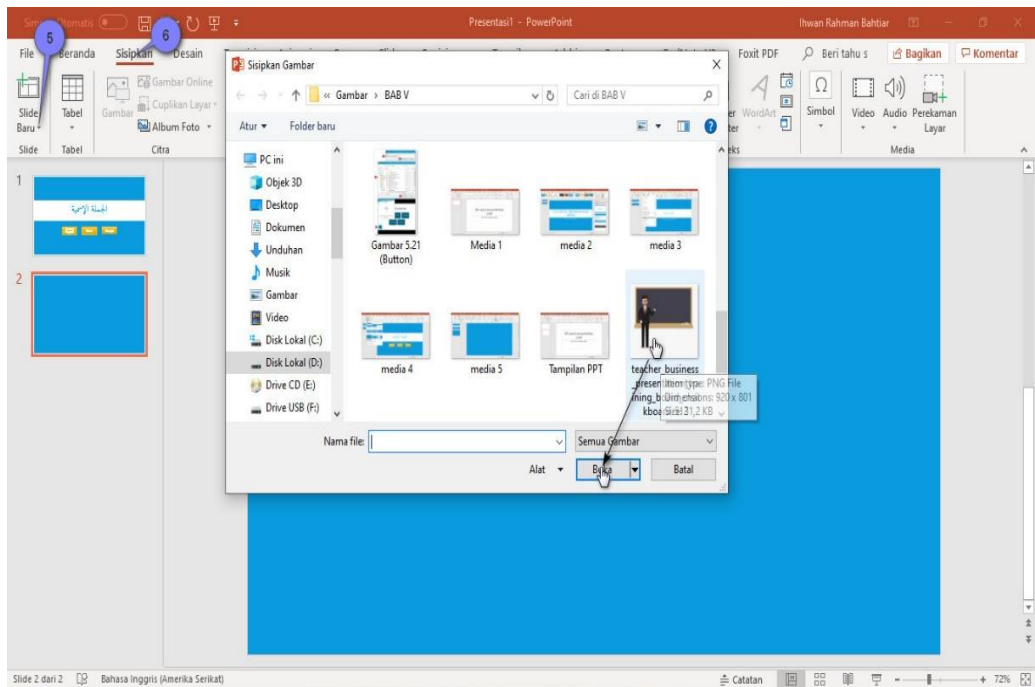
3) Tulis judul teks "الجملة الاسمية", atur jenis dan ukuran hurufnya



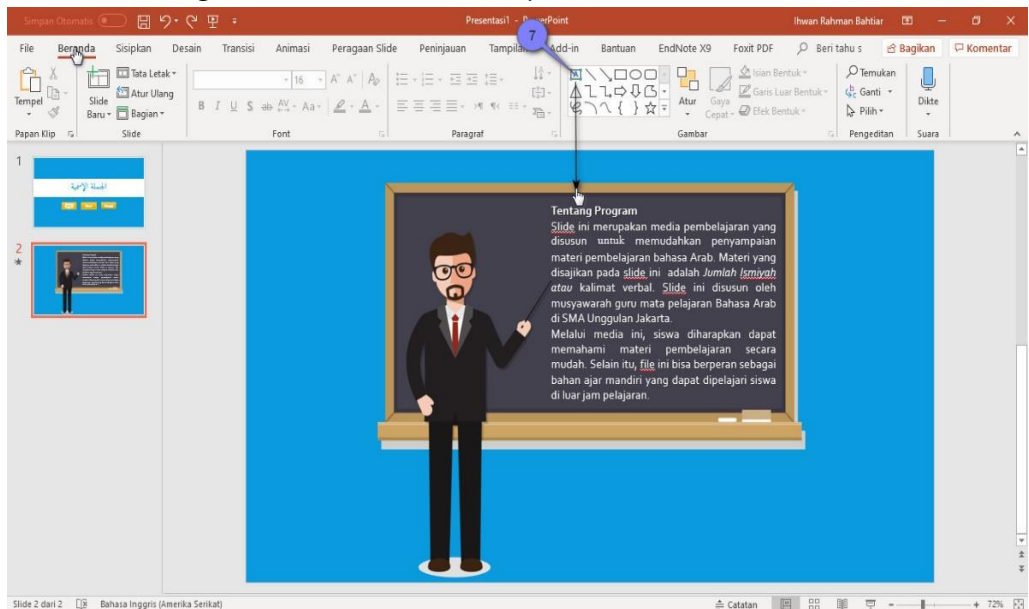
4) Buat empat buah tombol dan masing-masing diberi nama "Tentang program", "Materi", "Latihan" dan "Petunjuk".

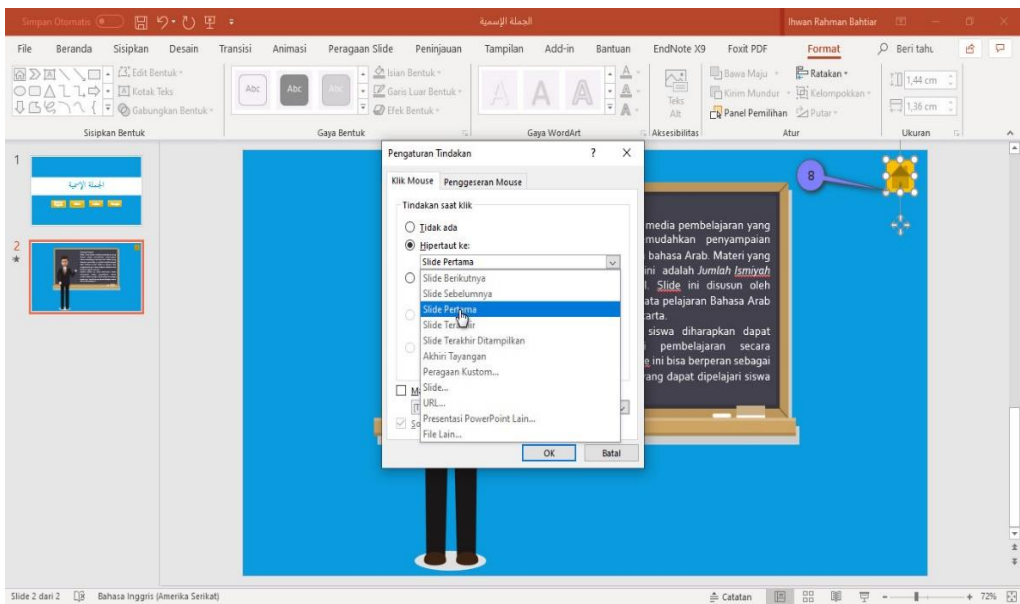


- 5) Tambahkan *slide* baru
- 6) Sisipkan gambar

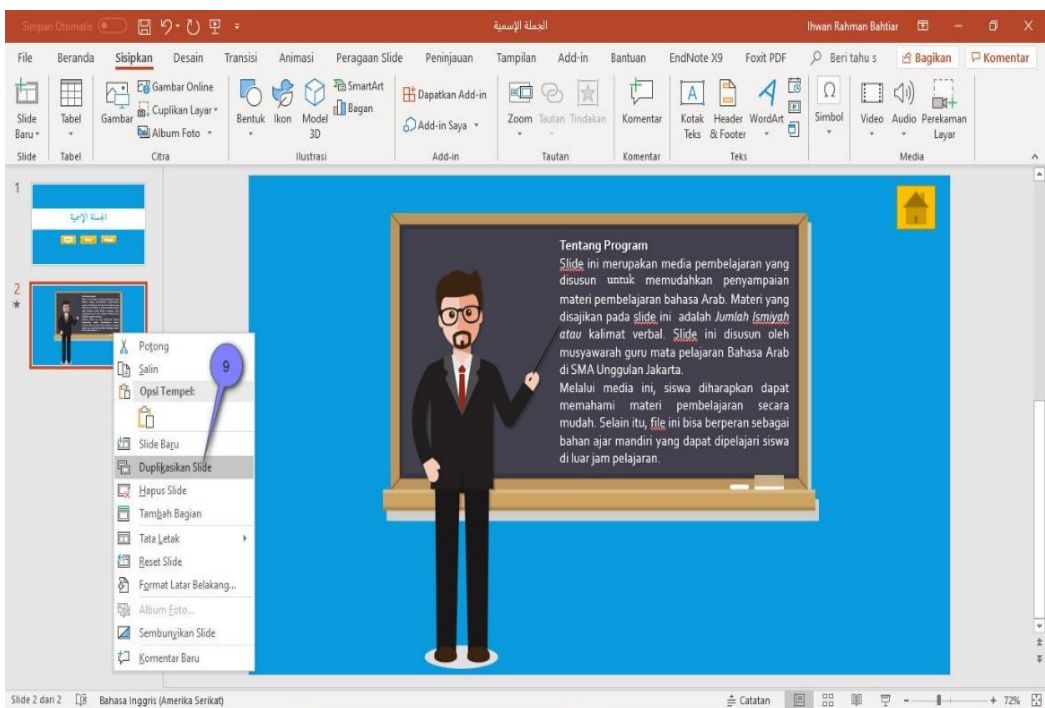


- 7) Tulis teks tentang deskripsi “Tentang program”
- 8) Sisipkan tombol *Home* atau kembali ke menu utama di pojok kanan atas dan navigasikan tombol ke *slide pertama*

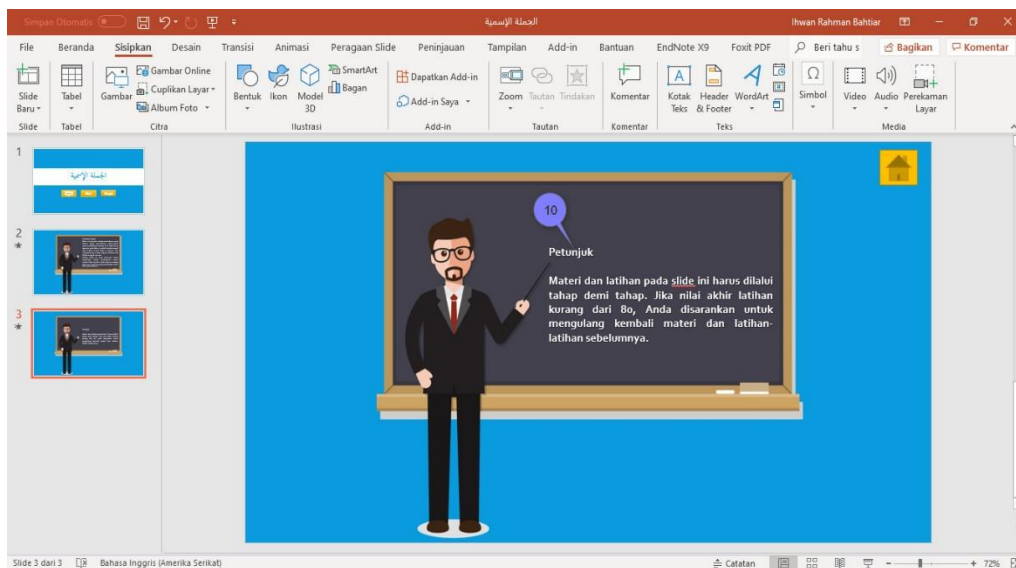




9) Duplikasi *slide* sebelumnya



10) Ganti teks “Tentang program” dengan deskripsi tentang “Petunjuk”

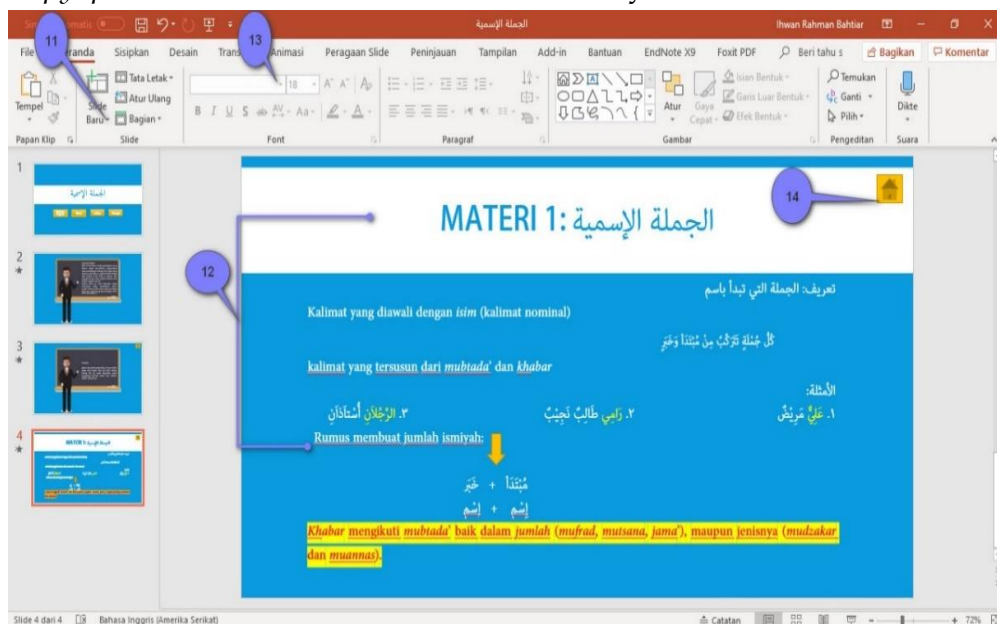


11) Tambahkan satu atau beberapa *slide* baru

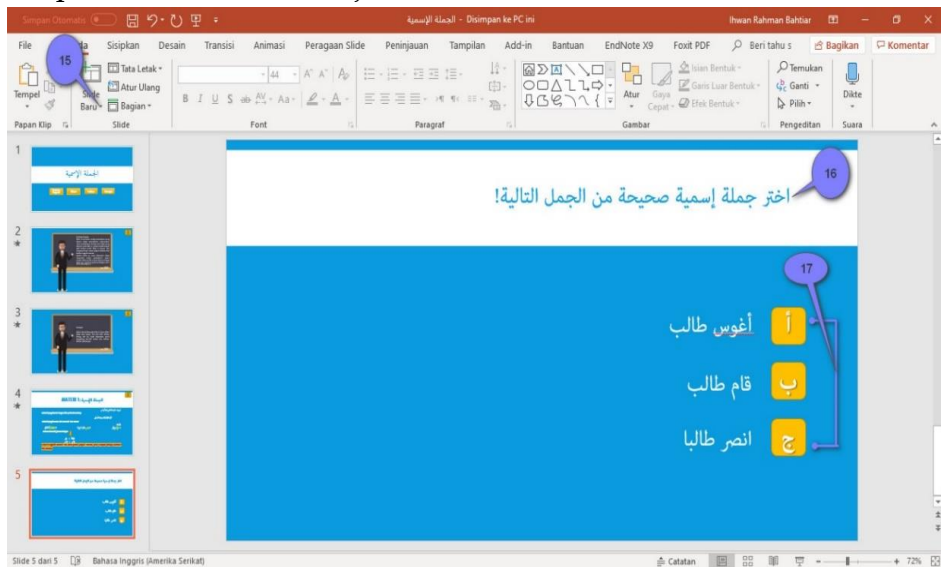
12) Tulis pada *slide* tersebut sebuah materi, contoh materi tentang *Jumlah Ismiyah*

13) Atur jenis dan ukuran hurufnya

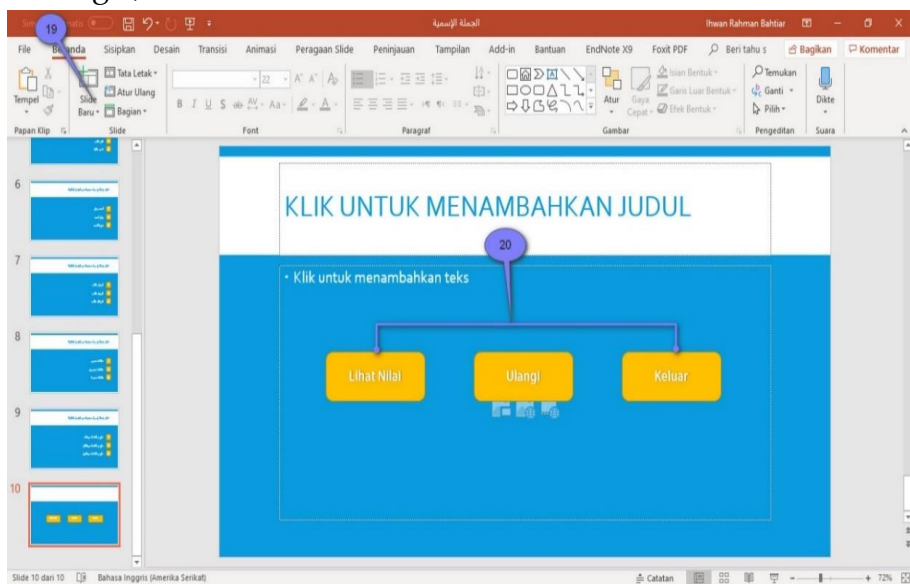
14) *Copy+paste* tombol *Home* dari *slide* sebelumnya



- 15) Tambahkan *slide* baru
- 16) Tulis soal pada *slide* tersebut
- 17) Sisipkan tombol-tombol jawaban



- 18) Ulangi langkah 15-17 di atas untuk menambah soal
- 19) Tambah *slide* baru
- 20) Sisipkan tiga tombol dengan masing-masing dilabeli “Lihat Nilai”, “Ulangi”, dan “Keluar”.



21) Kembali ke *slide 1*,

22) Klik kanan pada yang ada pada *slide 1*, kemudian pilih tautan atau *link*

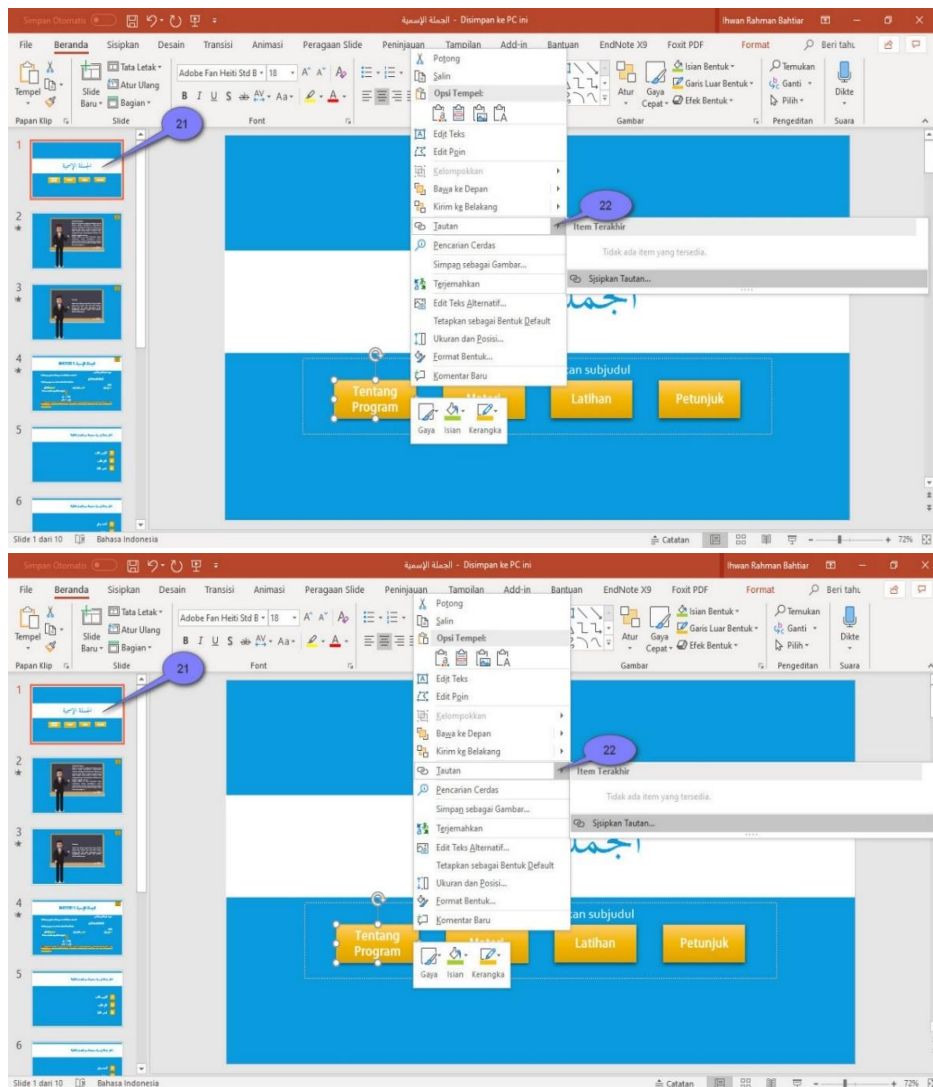
23) Masukkan tautan atau *link* pada masing-masing tombol dengan ketentuan berikut:

Tombol “Tentang Program” tautkan ke *slide 2*

Tombol “Petunjuk” tautkan ke *slide 3*

Tombol “Materi” tautkan ke *slide 4*

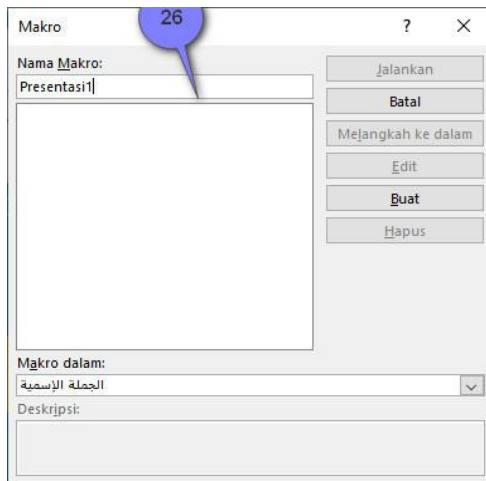
Tombol “Latihan” tautkan ke *slide 5*



24) Pilih *slide* 10 (terakhir)

25) Pada bagian Tampilan (*view*) buka menu *Macro*

26) Isi nama *Macro* dengan “Presentasi1” dan tekan tombol “Buat” atau *Create*



27) Pada bagian kotak “General”, masukkan skrip atau kode berikut:

Dim nilai As Integer

Sub mulai()

nilai = 0

ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next

End Sub

Sub benar()

nilai = nilai + 20

ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next

End Sub

Sub salah()

nilai = nilai + 0

ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next

End Sub

Sub lihat_nilai()

ActivePresentation.Slides(10).Shapes(1).TextFrame.TextRange.Text = nilai

End Sub

Sub keluar()

ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Exit

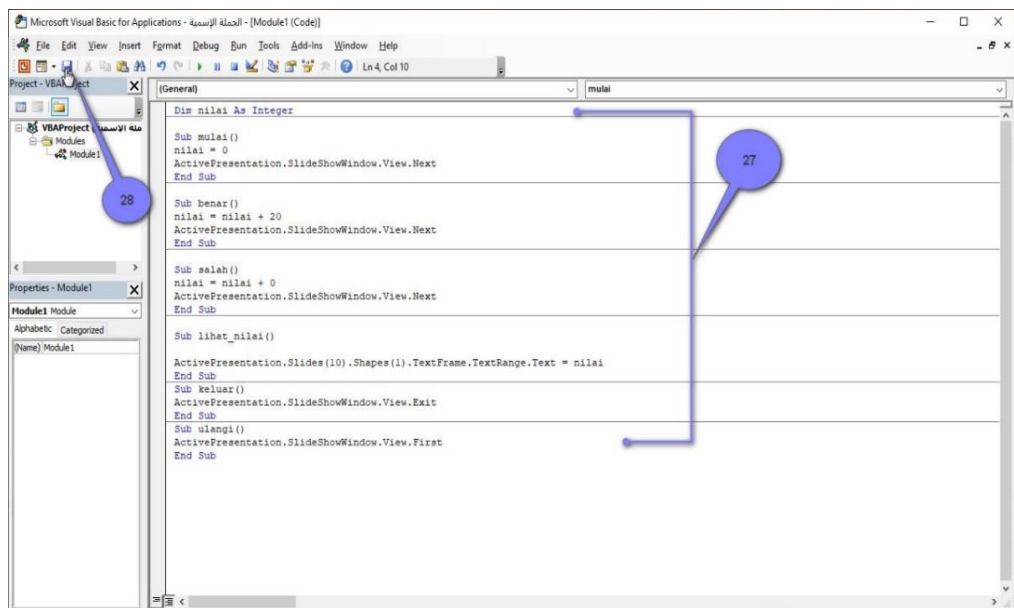
End Sub

Sub ulangi()

ActivePresentation.SlideShowWindow.View.First

End Sub

28) Klik *save*

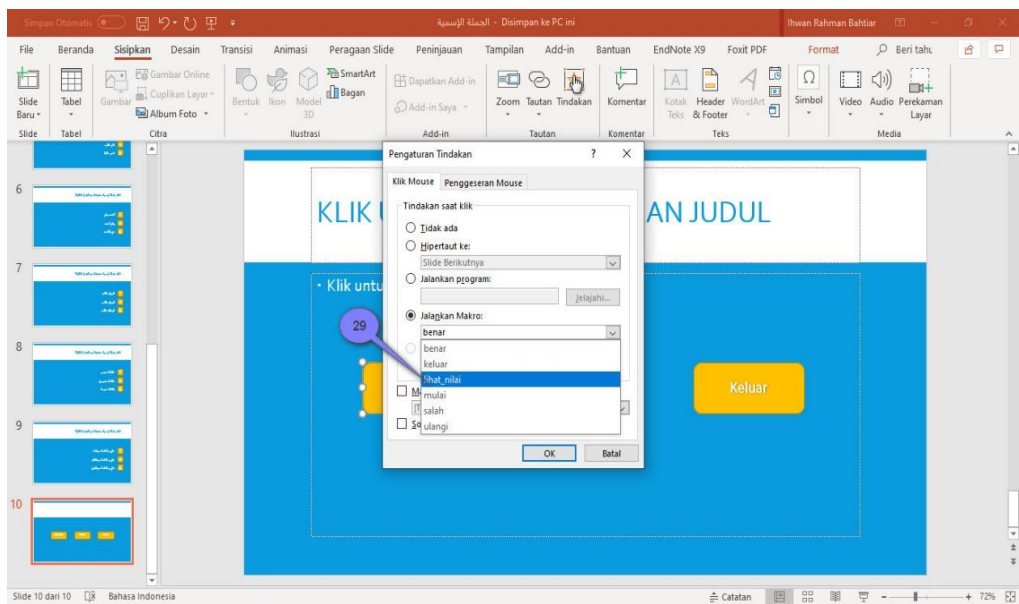


29) Klik tombol-tombol yang ada pada *slide* terakhir dan pilih menu “Tindakan” atau *Action* yang ada pada bagian “Sisipkan” atau *Insert*. Kemudian lakukan pengaturan sebagai berikut:

Pada tombol “Lihat Nilai”, masukan tindakan *lihat_nilai*

Pada tombol “Ulangi”, masukan tindakan *ulangi*

Pada tombol “Keluar”, masukan tombol *keluar*

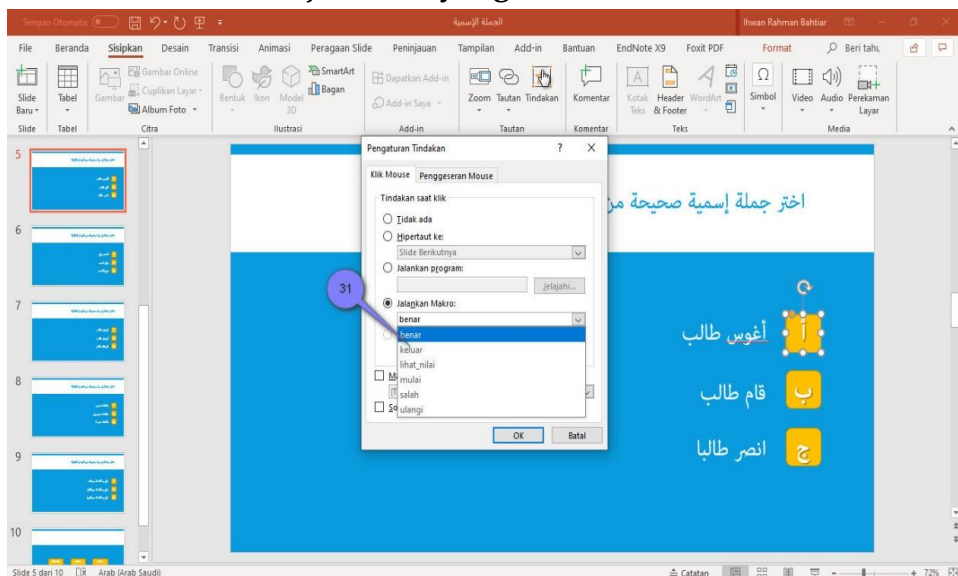


30) Kembali ke *slide* latihan.

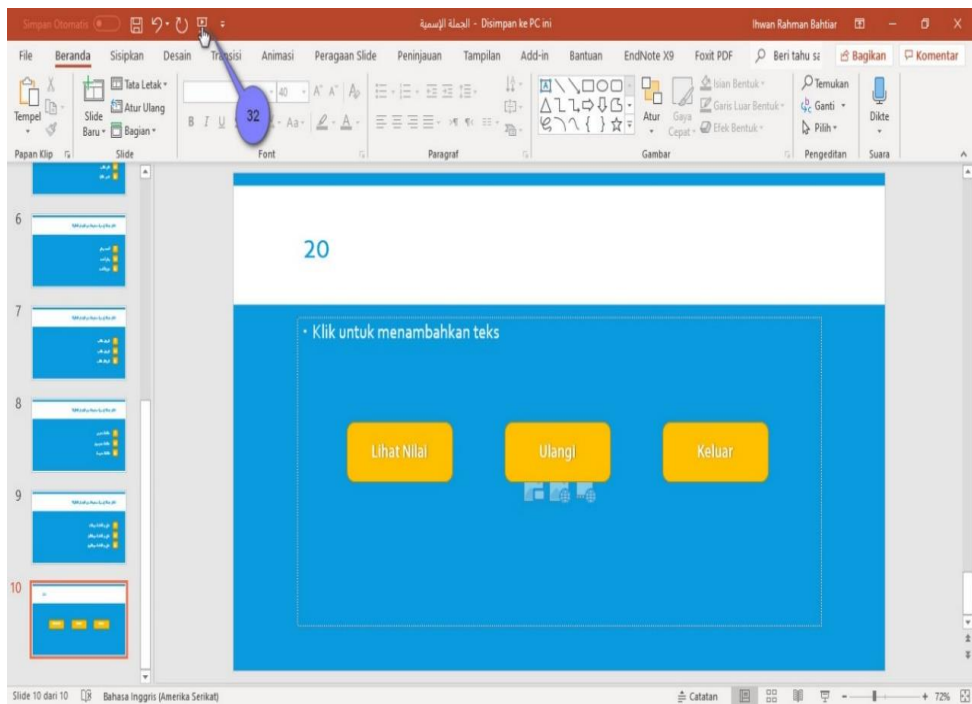
31) Klik tombol-tombol yang ada pada *slide* tersebut “Tindakan” atau *Action* yang ada pada bagian “Sisipkan” atau *Insert*. Kemudian lakukan pengaturan sebagai berikut:

Pada tombol **jawaban yang benar**, masukan tindakan *benar*

Pada tombol-tombol **jawaban yang salah**, masukan tindakan *salah*



32) Lakukan uji coba dengan menekan tombol F5 atau menu yang disediakan



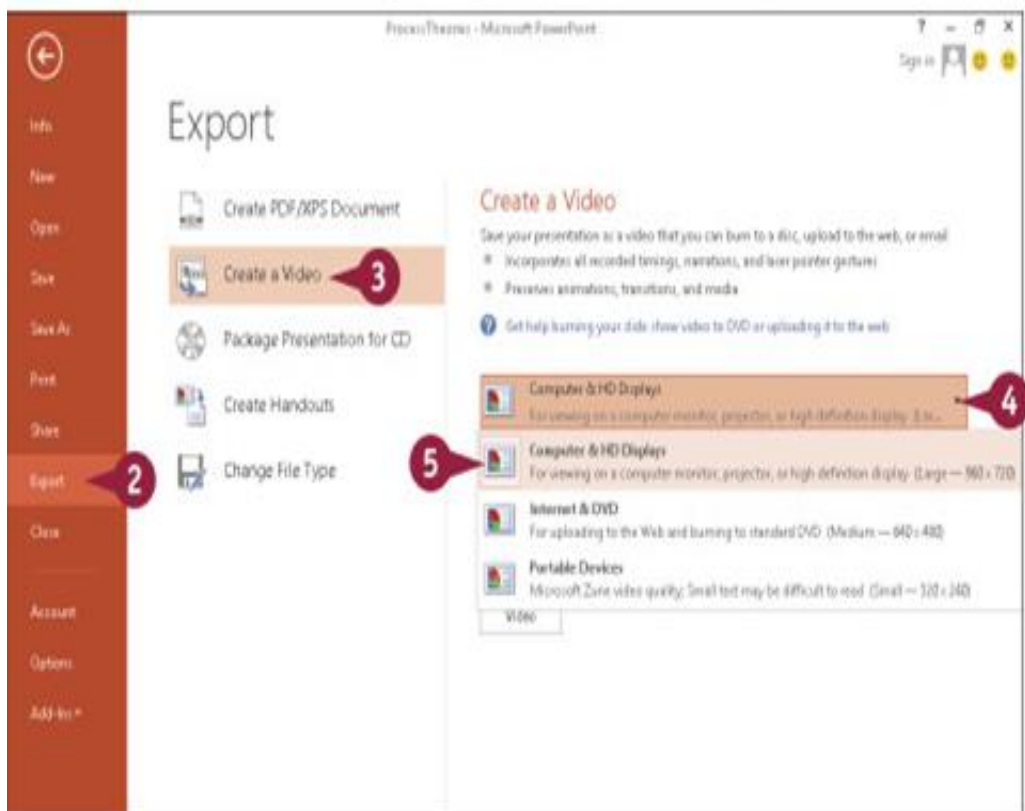
4. Teknik Publikasi Dokumen pada Ms PowerPoint

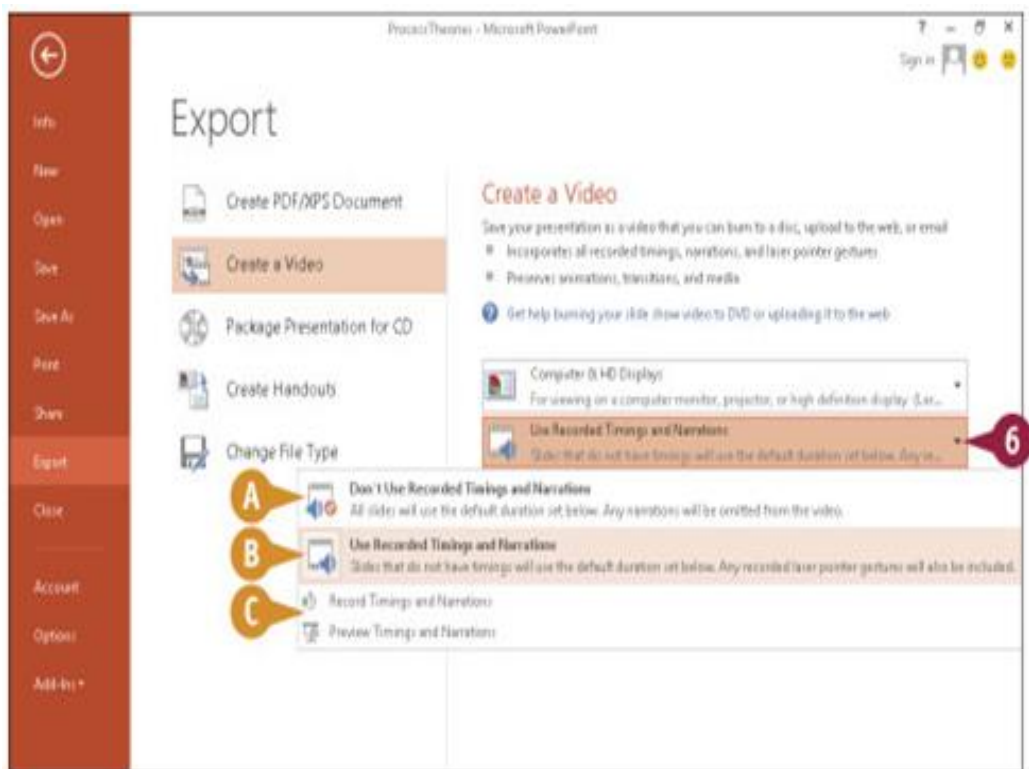
File atau dokumen yang dibuat di program Ms PowerPoint bisa dipublikasikan dalam beberapa format luaran seperti *slide show* (peragaan *slide*) dengan berbagai format, PDF, dokumen Ms Word, gambar, maupun video (Wood, 2013, hlm. 310). Meskipun dapat dipublikasikan dalam beragam format, untuk kepentingan presentasi yang menarik dan interaktif, *slide* presentasi lebih baik dipublikasikan dalam format-format yang memaksimalkan unsur grafis dan animasi seperti *slide show* maupun video.

Format apa pun yang dipilih untuk menyimpan atau mempublikasikan dokumen PowerPoint, cara penyimpanannya pada dasarnya sama, yaitu menggunakan menu simpan sebagai (*save as*) ataupun menu ekspor (*export*). Untuk mempublikasi dokumen atau

slide PowerPoint ke dalam format tertentu yang diinginkan, kita dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Klik menu *File*
- 2) Pilih menu *export*
- 3) Pilih *Change file type*
- 4) Klik *PowerPoint show* atau format lainnya
- 5) Klik *save as* (pada bagian ini juga, kita masih bisa mengubah format yang diinginkan)
- 6) Tentukan tempat penyimpanan yang dituju
- 7) Tulis nama *file* dokumen yang diinginkan
- 8) Klik *save*





D. Rangkuman Materi

1. Program Ms PowerPoint merupakan aplikasi populer yang banyak digunakan guru dalam membuat media pembelajaran karena sifatnya yang praktis dan mudah digunakan.
2. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
3. Dalam program Ms PowerPoint terdapat beberapa fitur atau menu utama yang harus diketahui penggunaannya, yaitu *File*, *Home*, *Insert*, *Design*, *Transition*, *Animation*, *Slide Show*, *Review*, dan *View* yang memiliki fungsi tersendiri dalam membuat *slide*.
4. Dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif menggunakan Ms PowerPoint, ada beberapa menu yang penting untuk dikuasai yaitu menu *Insert* yang berfungsi untuk

menyisipkan berbagai objek baik grafik, animasi, audio, maupun film, dan *menu Animation* yang berfungsi untuk memberikan efek animasi pada sebuah objek.

5. Dokumen yang dibuat dalam Ms PowerPoint dalam dipublikasikan dalam beragam format yang dibutuhkan melalui menu *export* yang tersedia.

E. Tugas

Buatlah sebuah media pembelajaran bahasa model drill dalam bentuk latihan soal benar-salah yang dapat menampilkan skor akhir yang diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan semua soal.

F. Tes Formatif

1. Sebutkan fungsi menu *Design* pada *Ribbon* yang terdapat dalam program Ms PowerPoint!
2. Sebutkan menu apa saja pada *Ribbon* yang digunakan ketika kita akan membuat animasi teks atau tulisan yang dapat bergerak?
3. Buatlah sebuah *flowchart* yang menggambarkan proses pembuatan tombol aktif yang dapat menghubungkan satu *slide* ke *slide* lainnya.
4. Jelaskan apa fungsi *Macros* yang terdapat pada program Ms PowerPoint!
5. Sebutkan format penyimpanan apa saja yang sesuai jika kita ingin membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif menggunakan Ms PowerPoint

G. Glosarium

Animation : salah satu menu atau tab pada Ms PowerPoint yang berfungsi memberikan efek gerak pada objek

- Action button* : Tombol yang telah disisipkan tautan atau *link* yang bisa menghubungkan satu *slide* ke *slide* lainnya atau pada *file* maupun objek lain
- Duplicate* : Menggandakan suatu *slide* agar menghasilkan *slide* lain yang serupa dengan *slide* yang digandakan
- Efek animasi* : Efek gerak yang ditambahkan pada sebuah objek sehingga objek tersebut menjadi dinamis dan lebih hidup
- Export* : Menu pada Ms PowerPoint yang digunakan untuk mempublikasikan sebuah dokumen PowerPoiint dalam format tertentu
- Hyperlink* : Suatu tautan yang dapat disisikan pada sebuah tombol atau objek sehingga objek tersebut dapat menjalankan perintah tertentu
- Insert* : Menu pada Ms PowerPoint ataupun suatu perintah yang berfungsi untuk menyisipkan objek pada sebuah *slide*
- Ribbon* : Kumpulan menu atau fitur yang memiliki fungsi-fungsi tertentu pada Ms PowerPoint
- Save* : Perintah menyimpan dokumen dalam kondisi terbaru saat dokumen tersebut dibuka
- Save as* : Perintah menyimpan dokumen dengan pilihan untuk mengubah dokumen tersebut ke dalam format yang berbeda
- Slide* : Bidang layar utama yang sedang dibuka dan dikelola dalam program Ms PowerPoint
- Macro* : Menu pada Ms PowerPoint yang dapat digunakan untuk memasukkan instruksi tertentu dengan menuliskan skrip di dalamnya

H. Daftar Pustaka

- Boyd, B., & Anthony, R. (2016). Teach yourself visually PowerPoint 2016. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi. *ARABIYATUNA: Jurnal Bahasa Arab*, 1. <https://doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>
- Lee, C. (2017). Belajar Microsoft PowerPoint Mahir Step-by-Step. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lowe, D. (2013). PowerPoint 2013 for dummies. Hoboken, NJ: Wiley.
- Masri. (2016). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab Berbasis Media (Powerpoint). *Nur El-Islam*, 3(2), 83–103.
- Mayasari, I., Razaq, Ab. R., & Fatmawati. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP UNISMUH Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 40–57.
- Sianipar, P. (2018). Bekerja dengan PowerPoint 2016. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wempen, F. (2004). PowerPoint advanced presentation techniques. Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc.
- Wilson, K. (2017). Essential PowerPoint 2016. Diambil dari www.elluminetpress.com/resources
- Wood, W. (2013). PowerPoint 2013. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons, Inc.

BAB VI

TALKING BOOK DENGAN PDF CREATOR

A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat membuat *Talking Book* menggunakan PDF Creator.

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat mengetahui konsep dasar dan karakter dokumen jenis PDF
2. Mahasiswa dapat menguasai berbagai macam teknik pembuatan dokumen PDF
3. Mahasiswa dapat menguasai teknik dasar penggunaan program pembuat PDF
4. Mahasiswa dapat membuat *Talking Book* menggunakan program pembuat PDF

C. Materi Pokok



1. Konsep Dasar dan Karakteristik Dokumen Jenis PDF

Budaya masyarakat dunia saat ini mulai bergeser dari sesuatu yang bersifat fisik menjadi bersifat elektronik. Dalam dunia pendidikan, buku fisik mungkin perlahan akan tergeser oleh buku-buku elektronik yang sangat praktis dan mudah diakses di mana pun. Oleh karena itu, bagaimana dapat menyusun kelengkapan pembelajaran yang bersifat elektronik menjadi keniscayaan di era 4.0 ini.

Salah satu aktor penting munculnya budaya baru yang serba *e-* atau elektronik adalah adanya jenis *file* atau dokumen jenis PDF. PDF yang merupakan akronim dari *Portable Document Format* merupakan salah satu format penyimpanan dokumen yang memiliki unsur grafis dan tipografi yang kompleks. File yang disimpan menggunakan format PDF ini tidak akan mengubah tata letak aslinya meskipun pada awalnya tidak langsung dibuat pada program pembuat PDF atau *PDF Creator* (Merz, 1998, hlm. 4). Kemampuan mempertahankan bentuk asli baik huruf, grafik, maupun tata letak dokumen sumbernya, memang menjadi karakter *file* berformat PDF (Harvey, 2003, hlm. 8).

Sebagaimana namanya yang menggunakan istilah portabel, dokumen PDF memang praktis karena dapat diakses di mana pun dengan mudah. Sebagai contoh, ketika kita membuat sebuah dokumen PDF pada sebuah komputer, maka dokumen tersebut bisa dibuka pada komputer lain. Bahkan dokumen PDF bisa diakses lintas *platform*, artinya dokumen ini bisa dibuka pada komputer berbasis Linux meskipun dibuat pada komputer beroperasi sistem Windows (Padova, 2009, hlm. 1).

Whittington (2011, hlm. 3) menjelaskan ada beberapa keuntungan menyimpan atau menggunakan dokumen dengan format PDF, yaitu:

a. Adanya akses acak

Kelebihan yang dimiliki PDF dibanding format lain adalah kemudahan untuk beralih dari satu halaman ke halaman lainnya.

Dengan mudah kita bisa mengakses berbagai objek yang ada pada dokumen meskipun berada pada halaman yang jauh. Kita bisa dengan mudah loncat dari halaman 1 menuju halaman 150 tanpa harus membuka isi dokumen satu persatu.

b. Memudahkan pencarian kata kunci

Dalam *file* format PDF, kita bisa mencari kata, kalimat, ataupun pernyataan yang diinginkan hanya dengan mengetikkan kata kunci yang terkait.

c. Menghindari dokumen rusak karena *font*

Font yang digunakan dalam PDF tertanam permanen dalam dokumen, sehingga tidak perlu khawatir dokumen kita mengalami *err* karen masalah *font* atau jenis huruf. PDF juga mereduksi simbol-simbol yang tidak perlu sehingga ukuran dokumen tidak terlalu besar.

d. Memungkinkan untuk mengubah konten

Dokumen dalam format PDF memungkinkan untuk diubah, baik ditambah maupun diperbaharui tanpa harus khawatir mengubah isi dokumen lainnya yang sudah ada.

2. Teknik-teknik Pembuatan Dokumen PDF

File atau dokumen berformat PDF selain mudah digunakan juga mudah dalam proses pembuatannya. Mudah, karena membuat dokumen bentuk PDF ini bisa dilakukan dengan beragam cara. Paling tidak ada empat cara yang bisa dilakukan jika kita akan membuat dokumen PDF, yaitu melalui Ms Office, memindai dokumen, mengonversi dari file lain, ataupun membuat PDF langsung dengan program pembuat PDF atau *PDF Creator*.

a. Membuat dokumen PDF menggunakan Ms Office

Pada program Ms Office, baik Ms Word, Ms PowerPoint, Ms Excel dan lainnya, disediakan menu *save as* yang menawarkan pengguna untuk menyimpan dokumen dalam

format lain, termasuk PDF di dalamnya. Secara praktis, pembuatan dokumen PDF dari Ms Office bisa dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut.

Sebelum membuat PDF Anda, jalankan pemeriksa aksesibilitas untuk memastikan dokumen Anda mudah diakses oleh semua orang untuk mengakses dan mengedit.

- 1) Klik tab *File*, lalu klik Simpan Sebagai.
- 2) Di bawah Pilih Lokasi, pilih tempat Anda ingin menyimpan *file*.
- 3) Di bawah Pilih Folder, pilih folder yang telah Anda gunakan atau klik Telusuri Folder Tambahan untuk memilih folder yang berbeda.
- 4) Dalam kotak dialog Simpan Sebagai, klik panah di dalam daftar Simpan sebagai tipe, lalu klik PDF.
- 5) Klik Opsi.
- 6) Pastikan bahwa kotak centang *Tag* struktur dokumen untuk aksesibilitas telah dipilih, lalu klik OK.
- 7) Klik Simpan.

(<https://support.office.com/>, t.t.)

Untuk melihat video tutorial cara menyimpan data dalam bentuk PDF dari Ms Office, silakan pindai kode QR di bawah ini.

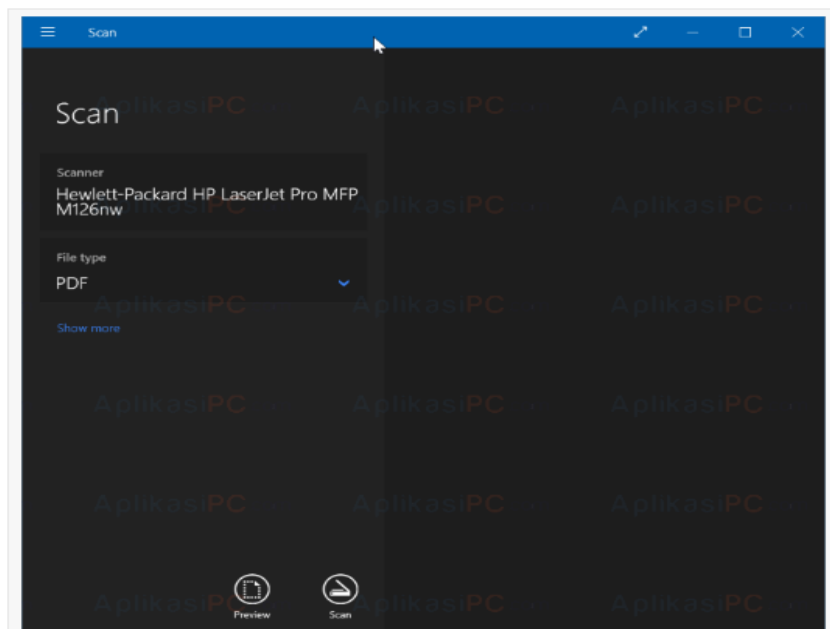


(Bahtiar, 2019)

b. Membuat dokumen PDF dengan alat pemindai (*scanner*)

Mungkinkah mendigitalkan dokumen yang tercetak menjadi PDF? Jawabannya sangat mungkin karena saat ini banyak alat yang bisa digunakan untuk memindai (*scan*) dokumen. Meskipun hasilnya cenderung statis, tidak bisa diubah, dimodifikasi, maupun dijadikan dokumen yang interaktif, membuat dokumen PDF melalui alat pemindai bisa dijadikan alternatif jika dokumen yang kita miliki adalah dokumen tercetak bukan *soft file*. Tahapan yang bisa dilakukan untuk membuat dokumen PDF melalui alat pemindai adalah sebagai berikut.

- 1) Cek terlebih dahulu apakah aplikasi Windows Scan sudah terinstal pada Windows.
- 2) Nyalakan *scanner*, lalu buka aplikasi Windows Scan. Jika terdapat lebih dari satu *scanner* pada komputer kita, pilih terlebih dahulu *scanner* yang akan Anda gunakan dengan klik pilihan *drop down Scanner*.
- 3) Ubah pilihan *File type* menjadi PDF.



Gambar 6. 1 Menyimpan Hasil Scan dalam Bentuk PDF

- 4) Terakhir, klik tombol Scan untuk memulai proses pemindaian. Sebelum melakukan pemindaian, kita juga dapat melihat pratinjau dokumen dengan cara klik *icon Preview*.

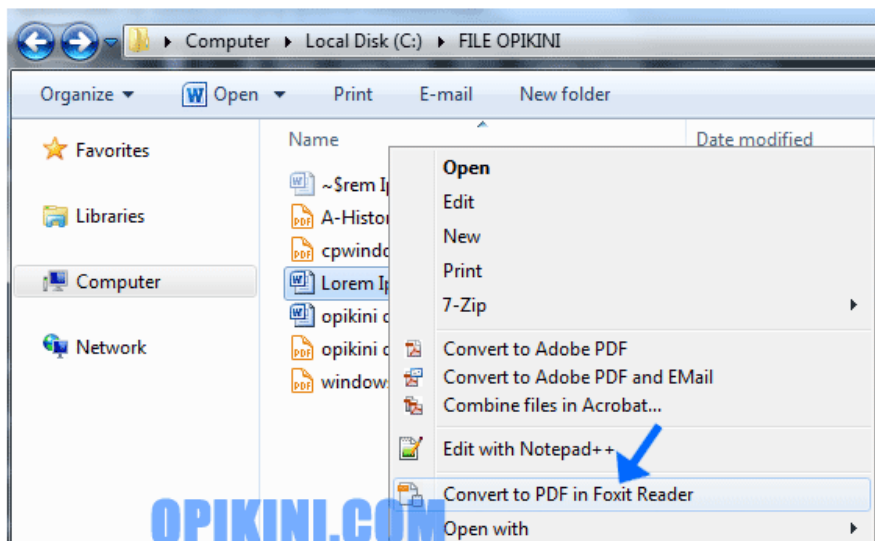
(Ken, 2018)

c. Membuat dokumen PDF dengan Mengonversi dari *file* lain

Cara praktis yang mungkin bisa dilakukan untuk menghasilkan sebuah dokumen PDF adalah mengonversi dokumen yang sudah ada menjadi dokumen berformat PDF. Contohnya mengonversi gambar atau foto yang berformat JPEG maupun PNG ke dalam PDF baik foto tersebut didapat dari internet maupun kamera sendiri. Untuk bisa mengonversi dokumen lain menjadi PDF, biasanya kita memerlukan pihak ketiga, dalam hal ini aplikasi lain yang memang dibuat khusus untuk mengonversi dokumen ke dalam bentuk PDF ataupun mengonversi secara daring atau *online*. Berikut langkah-langkah mengonversi sebuah dokumen atau *file* menjadi PDF.

Menggunakan aplikasi lain

- 1) Cari *file* MS Word yang ingin diubah dengan *windows explorer*.
- 2) Kemudian klik kanan dan pilih *Convert to PDF in Foxit Reader*.

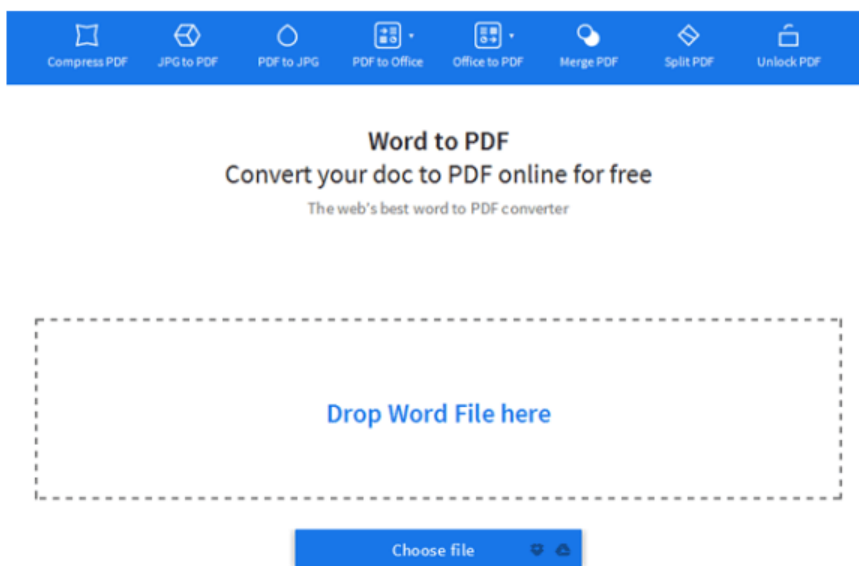


Gambar 6. 2 Mengonversi file dalam Bentuk PDF dengan Foxit Reader

- 3) Kemudian aplikasi *Foxit Reader* akan terbuka dan untuk menyimpan pilih Menu File - Save.

Mengonversi *file* secara *online*

- 1) Buka alamat berikut ini <http://smallpdf.com/word-to-pdf>
- 2) Kemudian *upload file* yang ingin diubah dengan cara *drag and drop* atau pilih *Choose file*.
- 3) Tunggu sampai proses *upload* selesai 100% dan proses *converting* akan berjalan otomatis.
- 4) Setelah selesai kamu bisa langsung *download* hasilnya ke PC dengan cara pilih "*Download File*" atau disimpan ke Google Drive maupun DropBox.



Gambar 6. 3 Mengonversi File ke PDF Secara Online

(Opik, 2016)

3. Teknik Dasar Penggunaan Program Pembuat PDF

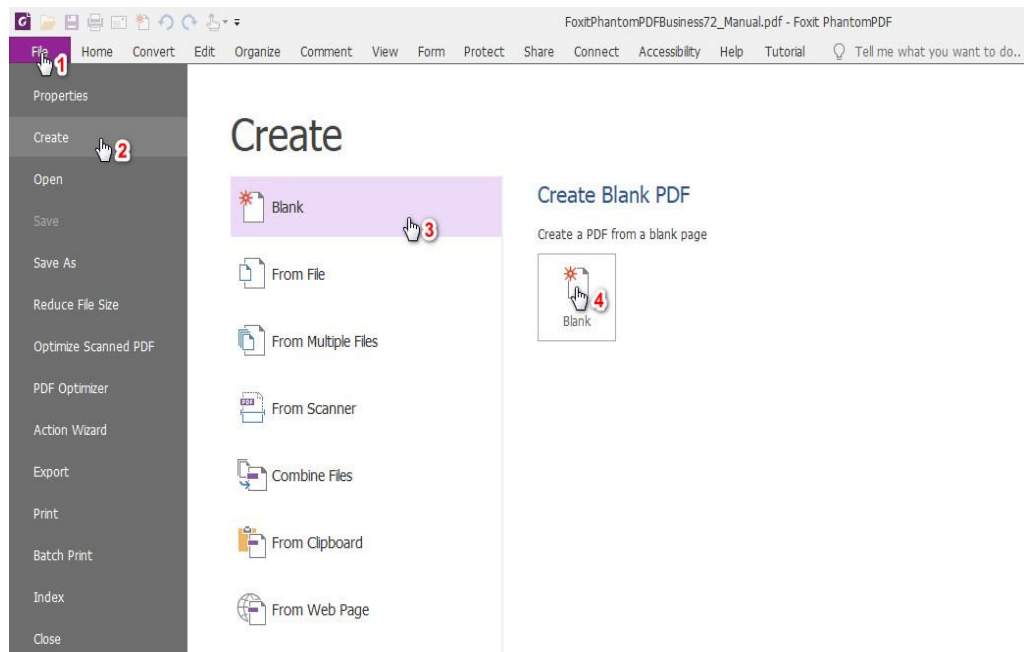
Salah satu cara membuat dokumen berformat PDF adalah dengan membuatnya langsung pada program pembuat PDF atau *PDF Creator*. Program pembuat PDF sendiri banyak jenisnya, meskipun pada awalnya Adobe yang memproduksi program atau aplikasi ini.

Pada bagian ini, akan disampaikan beberapa teknik dasar penggunaan aplikasi *Foxit Phantom*, sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dokumen berformat PDF secara langsung. Alasan penggunaan program ini lebih kepada kebiasaan saja, tidak ada pertimbangan lain yang dianggap menjadi keunggulan program ini daripada program yang serupa lainnya.

a. Membuat dokumen baru

Untuk membuat dokumen baru pada Foxit Phantom, kita bisa mengikuti langkah berikut:

Pilih **FILE > Create > Blank**, atau pilih **CONVERT > Create > Blank**

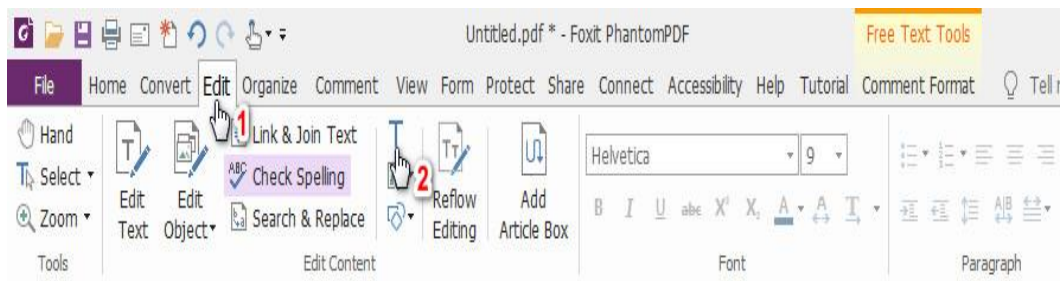


Gambar 6. 4 Membuat Dokumen Baru di Foxit Phantom

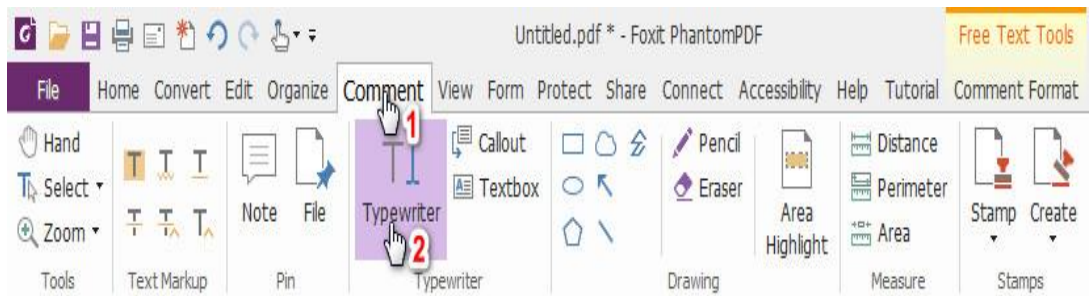
b. Menuliskan teks pada dokumen baru

Untuk memasukkan tulisan atau teks pada dokumen baru pada Foxit Phantom, kita bisa mengikuti langkah berikut:

Pilih **EDIT > Edit Content > Add Text tool** atau **COMMENT > Typewriter > Typewriter**.



Gambar 6. 5 Menambahkan Teks melalui Menu Edit

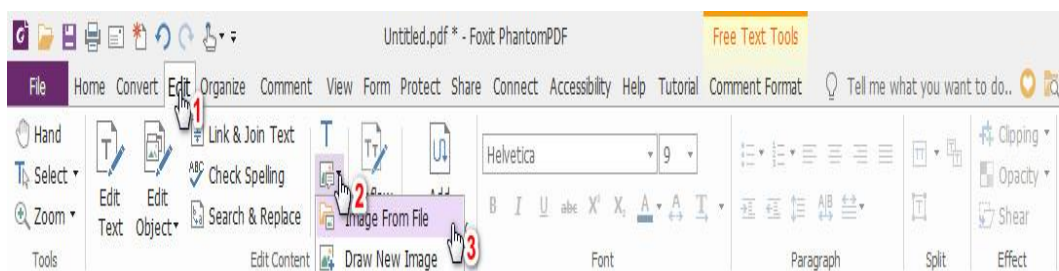


Gambar 6. 6 Menambahkan Teks melalui Menu Comment

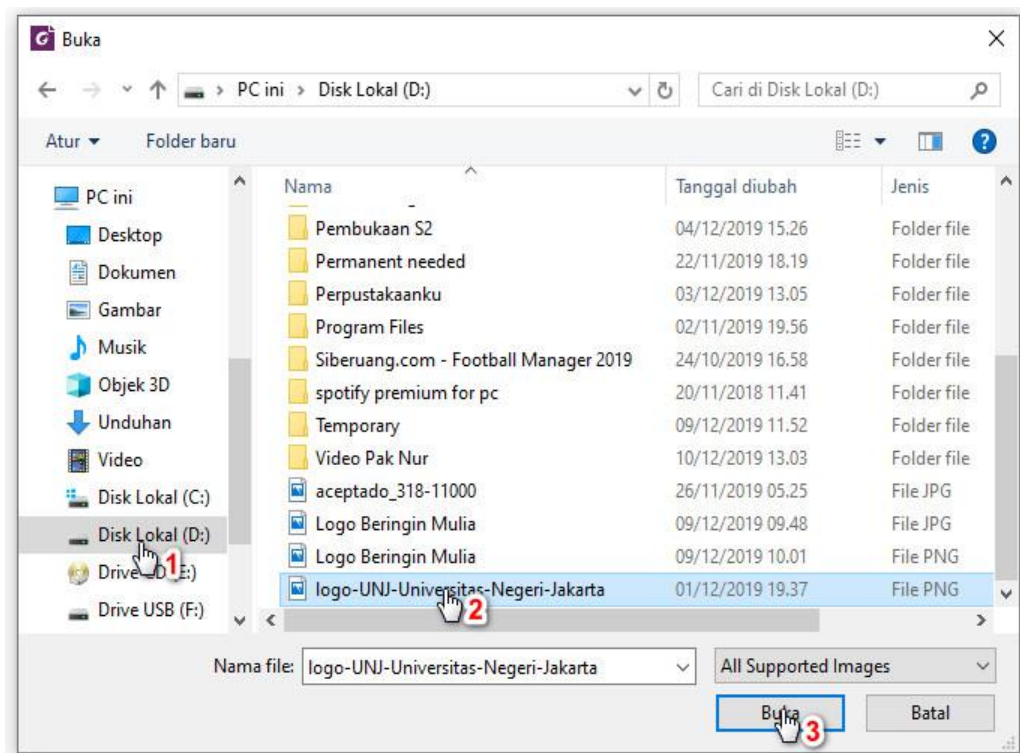
c. Menyisipkan gambar pada dokumen PDF

Untuk menyisipkan objek berupa gambar atau foto pada dokumen yang sedang dibuat di Foxit Phantom, kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

Pilih **EDIT** > **Insert** > **Add Image Object**.
Klik tombol **Browse** untuk memilih gambar yang akan disisipkan.
Klik tombol **Open**/buka.



Gambar 6. 7 Menyisipkan Gambar pada Dokumen

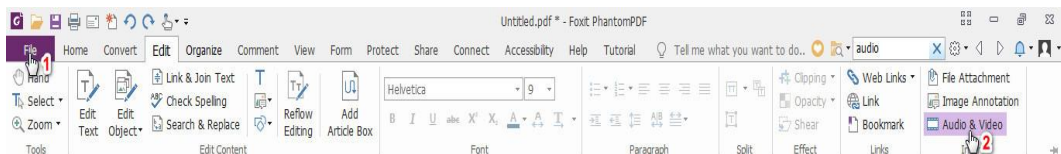


Gambar 6. 8 Memilih Gambar yang Akan Disisipkan

d. Menambahkan *file* suara atau video pada dokumen

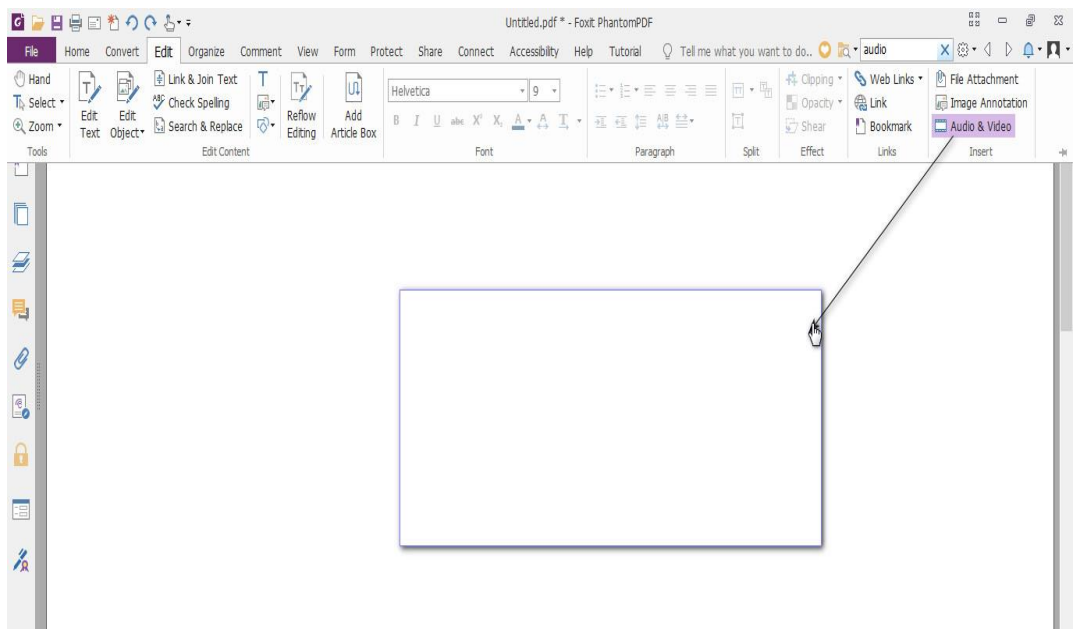
Dokumen PDF bukan sekedar dokumen statis, melainkan juga bisa dibuat menjadi dokumen multimedia yang memuat suara atau video di dalamnya. Untuk menambahkan *file* suara maupun video pada dokumen PDF, kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

Pilih **EDIT > Insert > Video & Audio**.



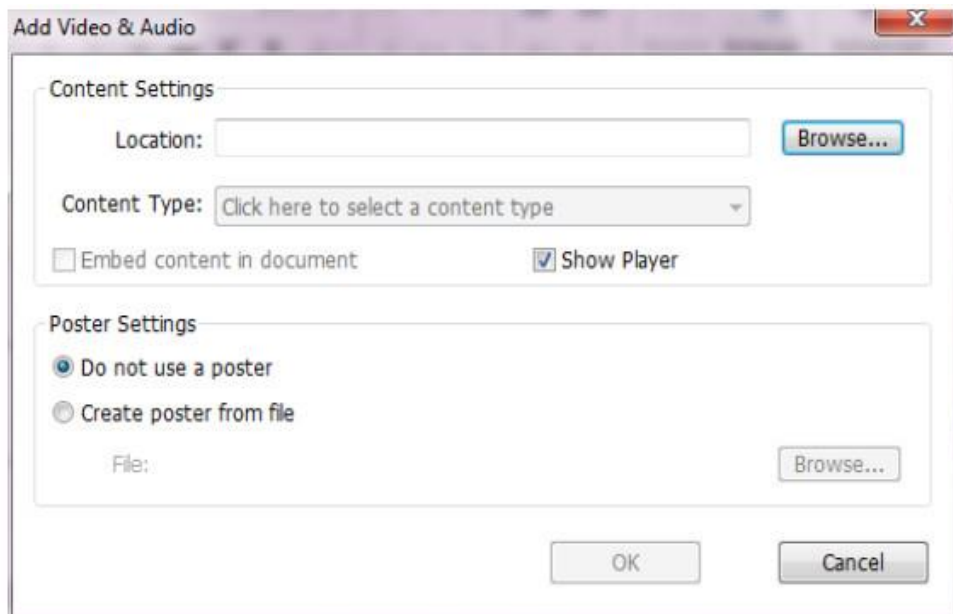
Gambar 6. 9 Menyisipkan Video pada Dokumen

Tekan dan tahan tombol *mouse* ke bawah, seret untuk memilih area pada halaman dimana kita ingin film atau suara akan muncul.



Gambar 6. 10 Membuat Bidang untuk Menayangkan Video

Di kotak dialog pop-up Tambah Video & Audio, Anda akan melihat beberapa opsi terdaftar di bawah ini:



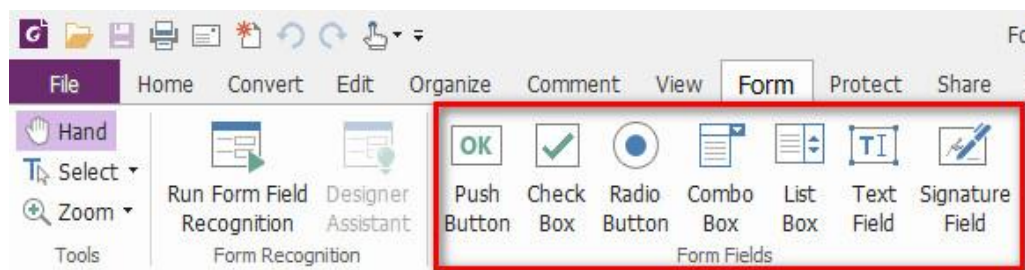
Gambar 6. 11 Kotak Dialog untuk Memilih dan Menambahkan Video

Pilih folder lokasi video yang akan disisipkan

Klik **Open**/buka.

Mengenal menu *Form* pada Foxit Phantom

Pada program Foxit Phantom, begitu juga pada program lain yang serupa, terdapat menu yang penting untuk diketahui yaitu menu *Form*. Menu tersebut menyediakan beberapa tombol yang membuat dokumen PDF lebih interaktif.



Gambar 6. 12 Beberapa Tombol Interaktif pada Menu Form

Fungsi masing-masing tombol di atas dapat kita pelajari melalui tabel di bawah ini.

Tombol	Nama Tombol	Deskripsi
	Push Button	Membuat elemen formulir interaktif untuk memulai tindakan yang telah ditentukan sebelumnya, seperti membuka file, mengirimkan data ke server web, atau mengatur ulang formulir. Tombol ini juga dapat disesuaikan dengan gambar dan teks.
	Check Box	Menyajikan pilihan ya-atau-tidak untuk masing-masing item. Jika formulir berisi beberapa kotak centang, pengguna dapat memilih apa yang mereka inginkan.

	Radio Button	Menyajikan sekelompok pilihan dan pengguna hanya bisa memilih satu konten saja.
	Combo Box	Memungkinkan pengguna bisa memilih atau memasukkan nilai pada menu pop-up.
	List Box	Menampilkan daftar opsi yang dapat dipilih pengguna.
	Text Field	Memungkinkan pengguna mengetik teks, seperti nama, alamat, nomor telepon, dll.
	Text Field	Membuat bidang tanda tangan digital kosong bagi <i>reviewer</i> untuk menandatangani dokumen.

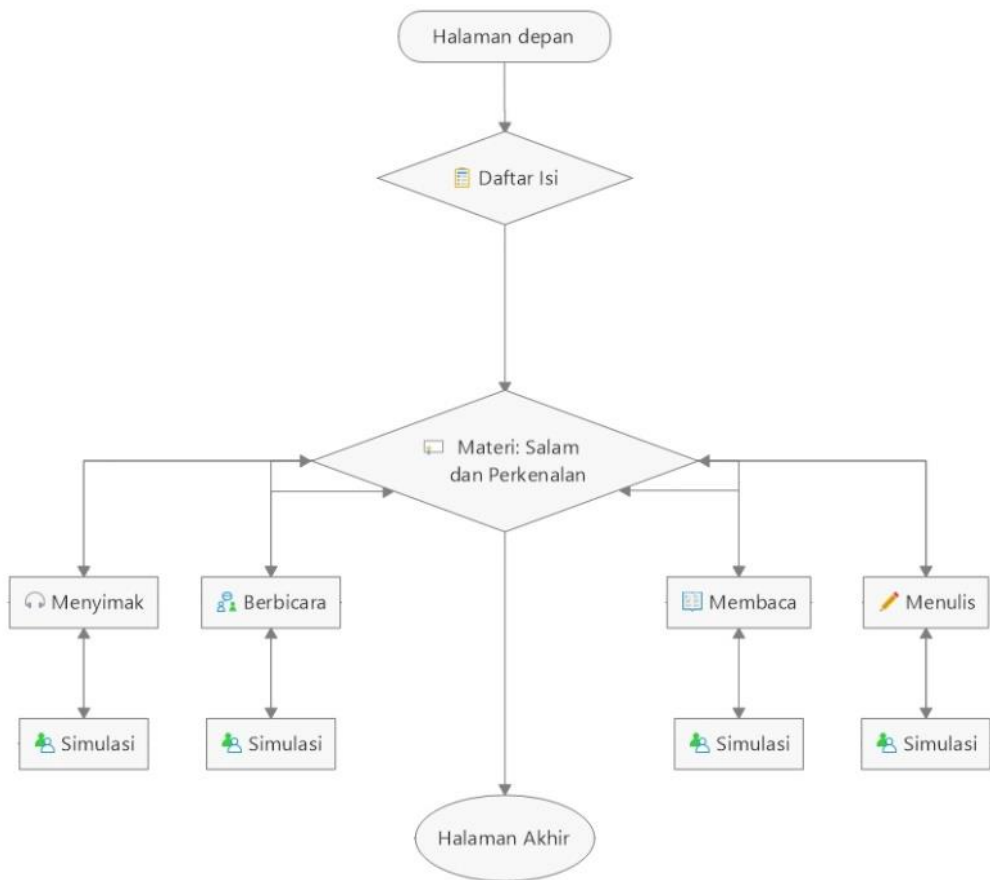
Tabel 6. 1 Tombol-tombol pada Menu Form beserta Fungsinya

(Foxit Software Incorporated, 2015, hlm. 185)

4. Membuat Talking Book Menggunakan PDF Creator

Talking Book atau buku bersuara saat ini mulai banyak digunakan sebagai media sekaligus bahan ajar. Kemudahan dalam penggunaan dan kepraktisan menjadi alasan mengapa saat ini materi ajar banyak disusun dalam bentuk format PDF bersuara.

Pada bagian ini, kita akan membuat media pembelajaran berupa *Talking Book* berformat PDF dengan model simulasi sebagaimana tergambar pada *flowchart* di bawah ini.



Gambar 6. 13 Flowchart Media Pembelajaran Talking Book Model Simulasi

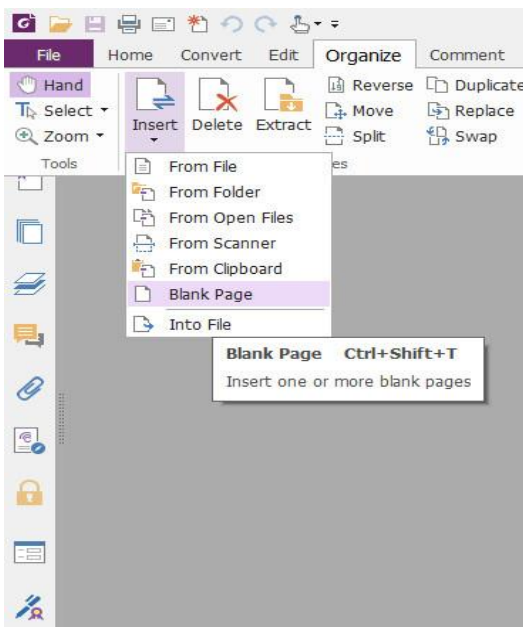
Adapun tahapan-tahapan pembuatan *Talking Book* sebagaimana tergambar pada diagram di atas adalah sebagai berikut:

Buat dokumen baru

1. Pilih **File > Create > Blank**
2. Pilih **Organize > Background > Add**
3. Ubah warna latar layar
4. Tuliskan judul materi "التحية والتعارف"
5. Sisipkan gambar, hingga tampilan halaman seperti berikut:



6. Pilih **Organize > Insert > Blank Page** untuk menambahkan halaman baru

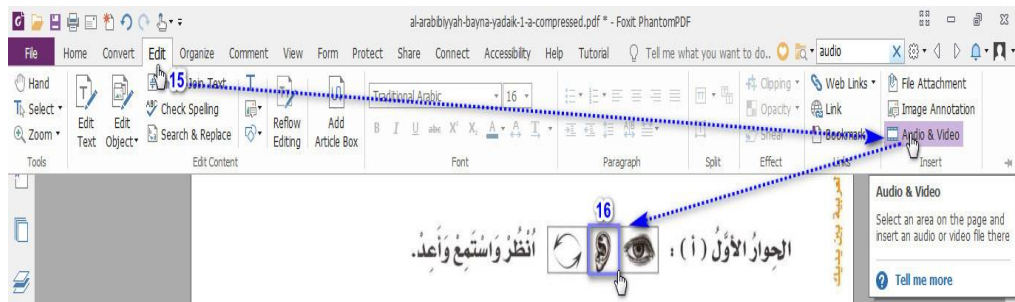


7. Buat objek persegi panjang dan tempatkan pada posisi atas
8. Tulis teks "الوحدة ١"، "التحية والتعارف"، "الدرس ١" pada bidang persegi panjang tersebut
9. Tulis teks "العرض" di bawah bidang persegi panjang
10. Tuliskan teks "الحوار الأول (أ) : أنظر واستمع وأعد" di bawah teks nomor ٩
11. Sisipkan gambar  di tengah-tengah teks nomor ١٠
12. Buatlah kotak teks
13. Tulis sebuah dialog percakapan atau materi lain yang akan dimasukkan
14. Sisipkan gambar yang sesuai dengan teks percakapan



15. Sisipkan *file* suara percakapan di atas dari folder komputer kita
Pilih **Edit > Audio&Video**

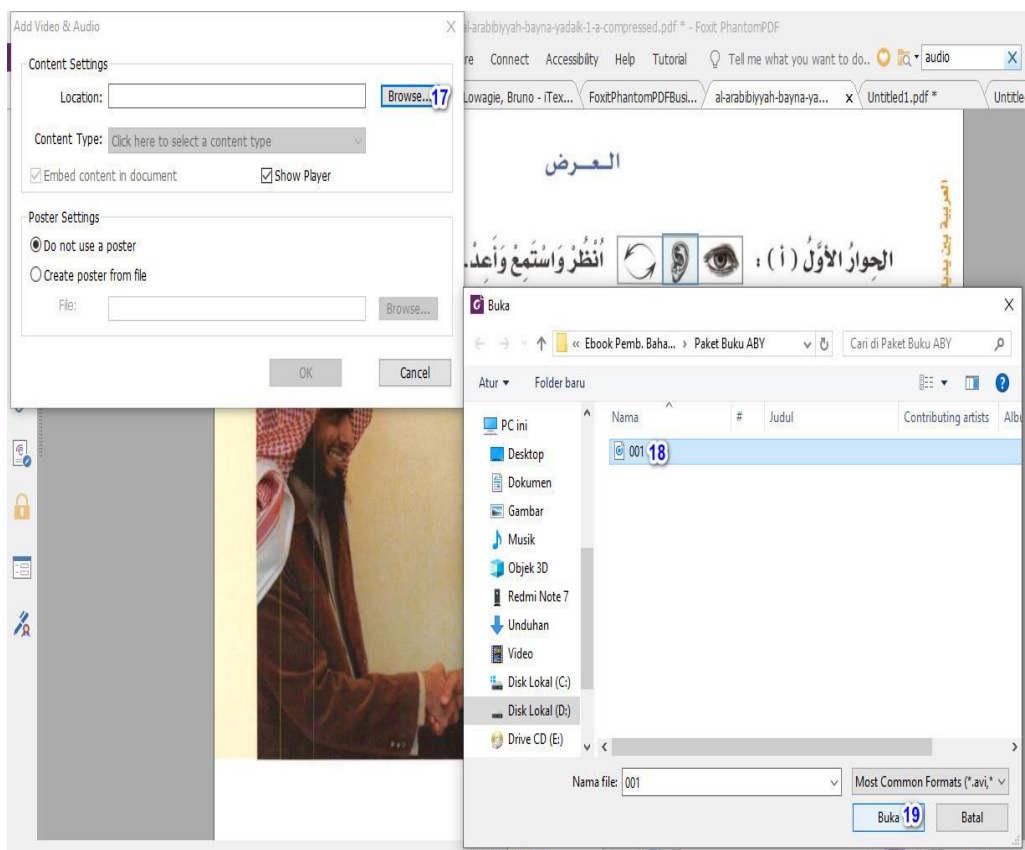
16. Tarik sebuah bidang untuk memosisikan di mana audio akan bisa diputar



17. Pilih **Browse**, pilih folder tempat audio yang akan disisipkan tersimpan

18. Pilih audio

19. Pilih **Open**/ buka



D. Rangkuman Materi

1. PDF merupakan salah satu format penyimpanan dokumen yang memiliki unsur grafis dan tipografi yang kompleks
2. Ada empat cara yang bisa dilakukan jika kita akan membuat dokumen PDF, yaitu melalui Ms Office, memindai dokumen, mengonversi dari *file* lain, ataupun membuat PDF langsung dengan program pembuat PDF atau *PDF Creator*.
3. *Foxit Phantom* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat dokumen berformat PDF secara langsung.
4. Beberapa teknik dasar penggunaan *PDF Creator* yang penting dikuasai adalah membuat dokumen baru, menuliskan teks pada dokumen baru, menyisipkan gambar pada dokumen PDF, menambahkan *file* suara atau video pada dokumen, dan menggunakan menu *form* pada *Foxit Phantom*.
5. Salah satu media pembelajaran dengan menggunakan format PDF adalah *Talking Book* atau buku bersuara.
6. Pembuatan media belajar jenis *Talking Book* pada *PDF Creator* pada dasarnya memadukan beberapa unsur grafik dan audio pada dokumen PDF

E. Tugas

Buatlah satu atau beberapa halaman dokumen pada *PDF Creator* yang berisi tentang naskah pidato yang dilengkapi *file* suara dari pidato tersebut!

F. Tes Formatif

1. Sebutkan kepanjangan PDF!
2. Sebutkan setidaknya dua alasan, mengapa kita perlu menyimpan dokumen dalam format PDF? Apakah kita bisa membuka dokumen PDF yang dibuat pada Linux di komputer berbasis OS Windows? Mengapa demikian?

3. Gambarkan alur pembuatan dokumen PDF dengan menggunakan Ms Office.
4. Jelaskan fungsi tombol Check Box, Radio Button, Combo Box, dan List Box pada Foxit Phantom!

G. Glosarium

Browse	: Proses penjelajahan <i>file</i> yang akan disisipkan pada dokumen dengan mengakses beberapa folder yang tersedia.
Comment	: Menu pada Foxit Phantom yang berhubungan teks, seperti penulisan teks, mewarnai teks, menggarisbawahi teks, maupun memberikan catatan pada dokumen.
PDF	: Format penyimpanan file atau dokumen yang mempertahankan tata letak file aslinya.
PDF Creator	: Program-program komputer yang dapat membuat maupun mengedit file jenis PDF secara langsung.
Form	: Menu pada Foxit Phantom yang memiliki tombol-tombol yang dapat ditambahkan pada dokumen agar lebih interaktif
Konversi	: Proses perubahan dokumen format lain ke dalam format PDF.
Organize	: Menu pada Foxit Phantom yang berhubungan dengan halaman seperti menambahkan halaman, mengurangi halaman, merotasi halaman, maupun mengatur latar halaman.
Talking Book	: Buku elektronik berbasis PDF yang dilengkapi dengan <i>file-file</i> suara yang dapat diputar langsung pada dokumen.

H. Daftar Pustaka

- Bahtiar, I. R. (2019). Konversi word ke PDF - YouTube. Diambil 12 Desember 2019, dari https://www.youtube.com/watch?v=MB2-cB518_w
- Foxit Software Incorporated. (2015). Foxit PhantomPDF Business User Manual. Diambil dari http://cdn01.foxitsoftware.com/pub/foxit/manual/phantom/en_us/FoxitPhantomPDFBusiness72_Manual.pdf
- Harvey, G. (2003). Adobe Acrobat 6 PDF for dummies. New York, N.Y: Wiley Pub.
- <https://support.office.com/>. (t.t.). Membuat PDF yang bisa diakses. Diambil 11 Desember 2019, dari <https://support.office.com/id-id/article/membuat-pdf-yang-bisa-diakses-064625e0-56ea-4e16-ad71-3aa33bb4b7ed>
- Ken, N. (2018). 2 Cara Menyimpan Hasil Scan Dokumen ke Format PDF. Diambil 12 Desember 2019, dari <https://www.aplikasipc.com/2-cara-menyimpan-hasil-scan-dokumen-ke-format-pdf/>
- Opik. (2016). Kumpulan Cara Mengubah MS Word Menjadi PDF. Diambil 12 Desember 2019, dari Opikini website: <https://opikini.com/kumpulan-cara-mengubah-ms-word-menjadi-pdf/>
- Padova, T. (2009). Adobe acrobat 9 PDF bible. Indianapolis, IN: Wiley Pub., Inc.
- Whittington, J. (2011). PDF explained (1st ed). Sebastopol, Calif: O'Reilly Media.

BAB VII

ANIMASI PEMBELAJARAN DENGAN SPARKOL VIDEOSCRIBE

A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat membuat video animasi pembelajaran menggunakan VideoScribe Sparkol

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat mengenal profil dan fitur-fitur utama pada VideoScribe Sparkol
2. Mahasiswa dapat mengetahui prosedur penggunaan VideoScribe Sparkol
3. Mahasiswa dapat membuat video animasi pembelajaran menggunakan VideoScribe Sparkol
4. Mahasiswa dapat mempublikasikan video pembelajaran ke media sosial

C. Materi Pokok



1. Mengenal Profil dan Fitur Utama pada Sparkol VideoScribe

Maraknya penggunaan media sosial terutama Youtube akhir-akhir ini semakin menantang guru maupun dosen untuk lebih kreatif mengemas pembelajaran. Begitu besarnya pengguna Youtube mendorong guru untuk terlibat aktif meramaikan konten Youtube secara positif, yakni membuat video animasi pembelajaran.

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran, pembuat konten video tentu memerlukan program yang memudahkan dia dalam membuat video. SparkoVideoScribe. merupakan salah satu aplikasi yang paling sering dikaitkan dalam pembuatan video pembelajaran. Apa sebenarnya Sparkol VideoScribe?

Sparkol Videoscribe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Sparkol Videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, maupun video lainnya sehingga mampu menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Rahmatika & Ratnasari, 2018, hlm. 387). Pernyataan tersebut sebenarnya kurang tepat, sebab Sparkol Video Scribe merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan (Wibawanto, 2016).

Sparkol Videoscribe atau lebih populer disebut VideoScribe saja adalah perangkat lunak untuk membuat desain animasi dengan mudah yang mengambil latar papan putih atau *white board* dalam setiap animasinya. Perangkat ini diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris Sparkol. Videoscribe dikembangkan dalam Adobe Flash dan menghasilkan film QuickTime dan video Flash. Berkas Video dapat diekspor ke video Quicktime, video atau Video Flash (Kusnadi, 2018, hlm. 87).

Dalam aplikasi VideoScribe ada beberapa fitur atau menu utama yang harus diketahui bagi penggunaanya yang akan membuat video animasi. Sebagaimana pada aplikasi-aplikasi lainnya, fitur-fitur dalam

VideoScribe juga disajikan dalam bentuk tombol yang memiliki simbol tertentu. Untuk lebih jelasnya tentang simbol-simbol menu dan fungsinya, kita bisa memperhatikan gambar dan tabel di bawah ini.



Gambar 7. 1 Menu Utama pada Saprkol VideoScribe

No. Simbol	Deskripsi
1	Berfungsi untuk menyimpan (save) proyek atau hasil pekerjaan
2	Berfungsi untuk menyisipkan objek seperti gambar atau simbol
3	Berfungsi untuk menyisipkan teks atau kalimat pada video
4	Berfungsi untuk menyisipkan grafik atau memasukkan tanggal, bulan, dan tahun pada video
5	Berfungsi untuk menyisipkan file suara atau audio pada video
6	Berfungsi untuk merekam suara jika ingin membuat file audio sendiri
7	Berfungsi untuk menyisipkan warna latar atau baground
8	Berfungsi untuk menyisipkan pointer baik berupa animasi tangan maupun yang lainnya
9	Berfungsi untuk meninjau atau review video yang sedang atau sudah selesai dibuat
10	Berfungsi untuk mempublikasikan hasil video dalam berbagai format yang tersedia

(Ariyanti, 2019, hlm. 77–78; Kusnadi, 2018, hlm. 99–100)

2. Prosedur Penggunaan Sparkol VideoScribe

Sebelum membuat video animasi menggunakan Sparkol Video Subscribe, ada dua hal utama yang mesti dilakukan, yaitu memasang

(instal) program Sparkol VideoScribe dan membuat akun di situs resminya.

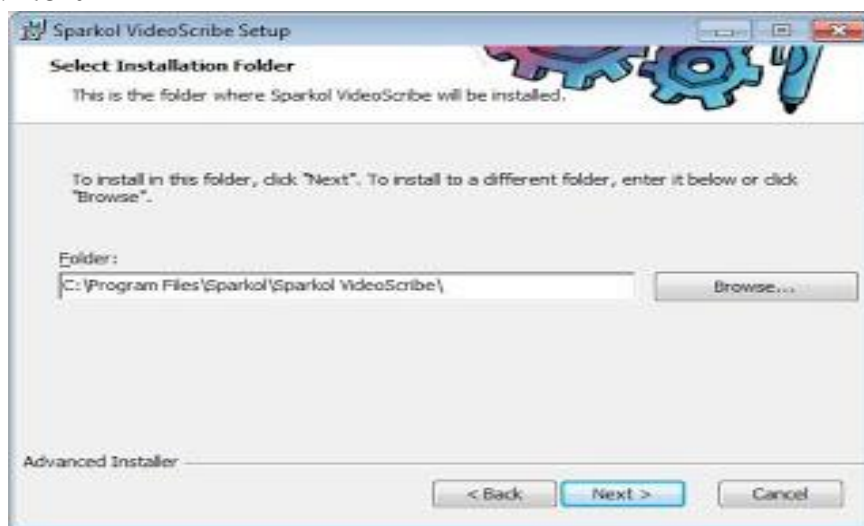
Untuk memasang Saprkol Video Subscribe pada komputer kita, berikut langkah-langkah yang bisa dilakukan:

- 1) Klik dua kali *file VideoScribe*



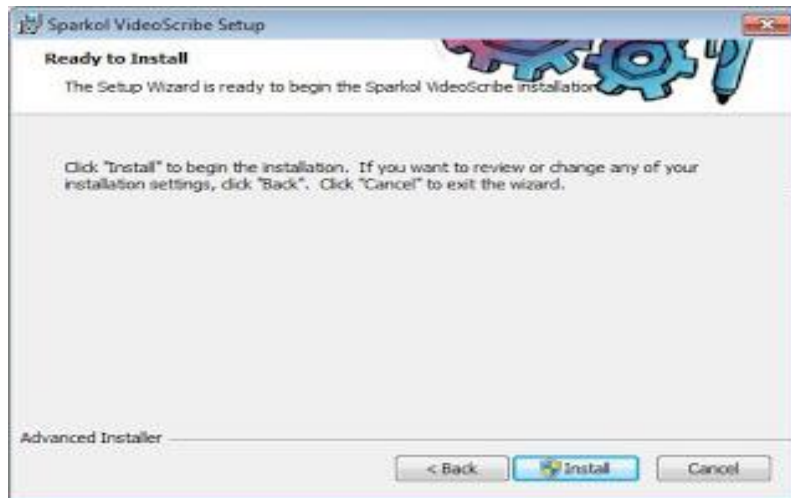
Gambar 7. 2 Instalasi Sparkol VideoScribe (1)

- 2) Masuk pada halaman selamat datang di instalasi *wizard Sparkol*, klik **Next**



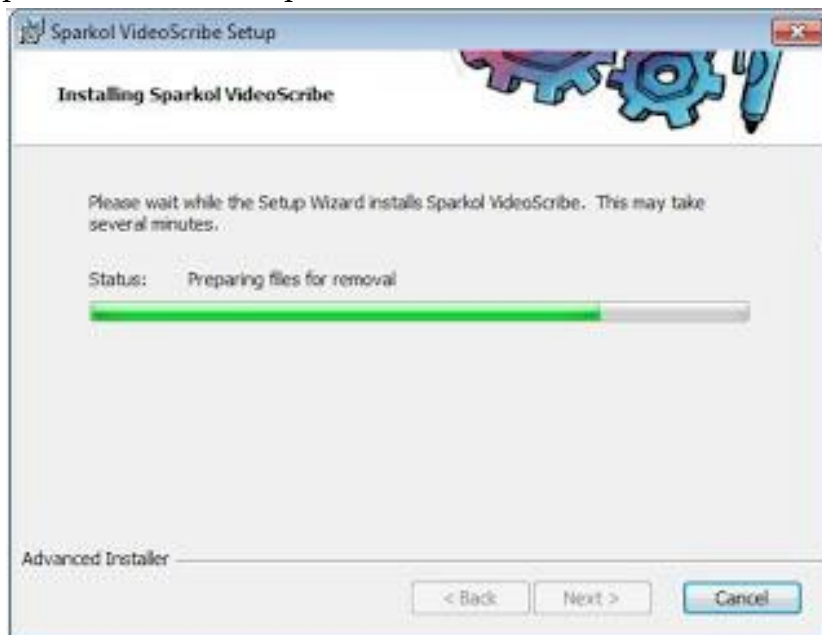
Gambar 7. 3 Instalasi Sparkol VideoScribe (2)

- 3) Masuk pada halaman pemilihan lokasi penyimpanan, klik *browse* bila akan diletakan di luar *program files*, bila tetap klik **Next**



Gambar 7. 4 Instalasi Sparkol VideoScribe (3)

- 4) Sampai di sini sudah siap untuk diinstall klik **Install**



Gambar 7. 5 Instalasi Sparkol VideoScribe (4)

5) Tunggu hingga proses instalasi selesai.

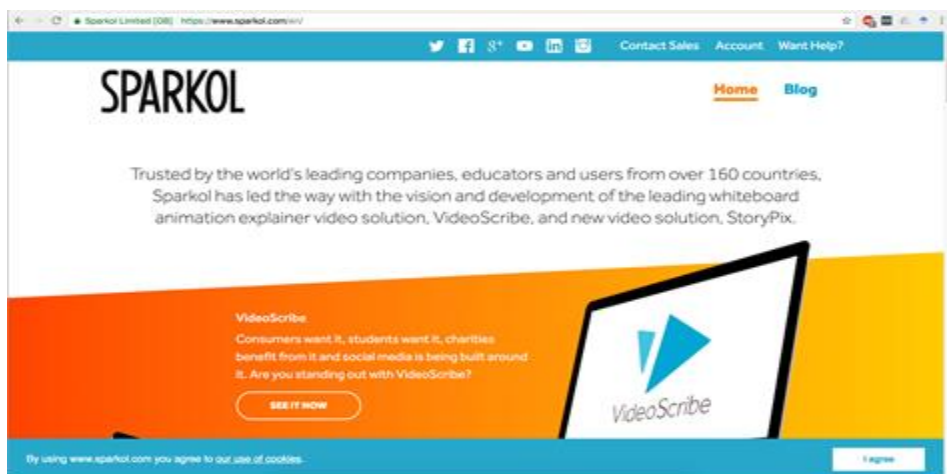


Gambar 7. 6 Instalasi Sparkol VideoScribe (5)

6) Klik *Finish*, maka Instalasi sudah selesai,
(<https://www.buatkuingat.com>, t.t.)

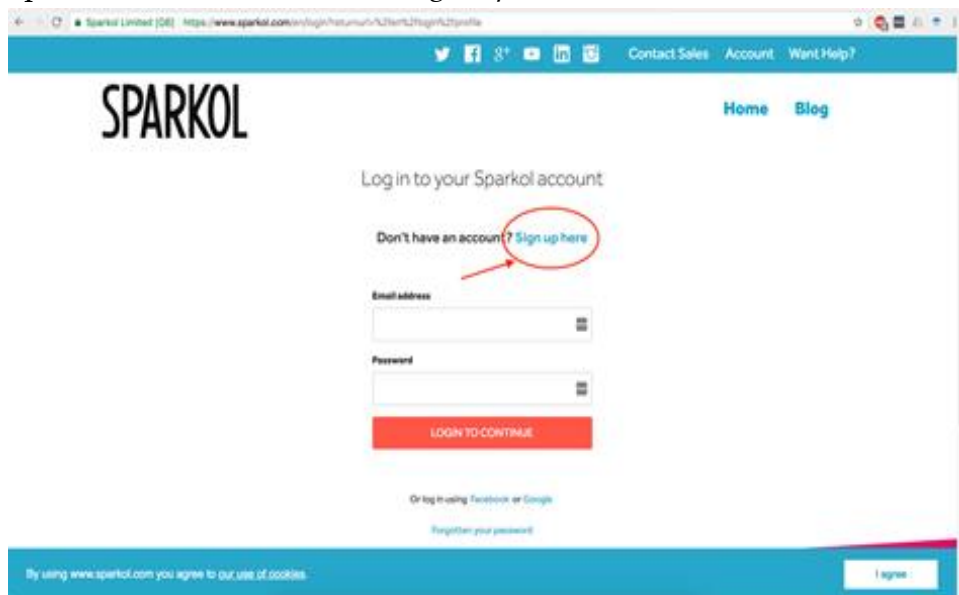
Adapun untuk membuat akun pada situs resminya Sparkol VideoScribe, kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

1) Kunjungi laman www.sparkol.com kemudian klik menu *account* yang terdaftar pada bagian pojok kanan atas.



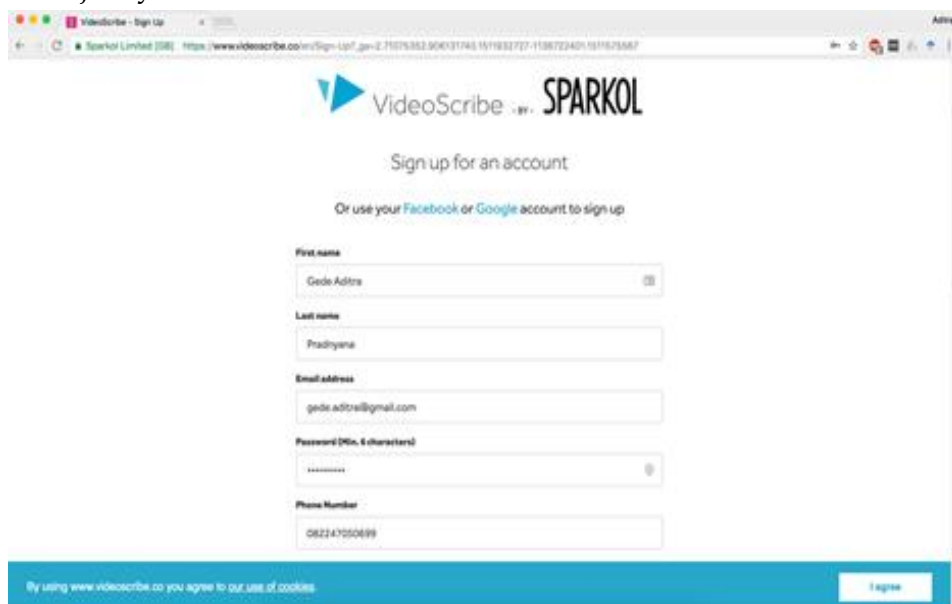
Gambar 7. 7 Laman Web Resmi Sparkol VideoScribe

- 2) Apabila sudah memiliki akun pada sparkol dapat langsung login, apabila belum silakan klik “Sign Up Here”



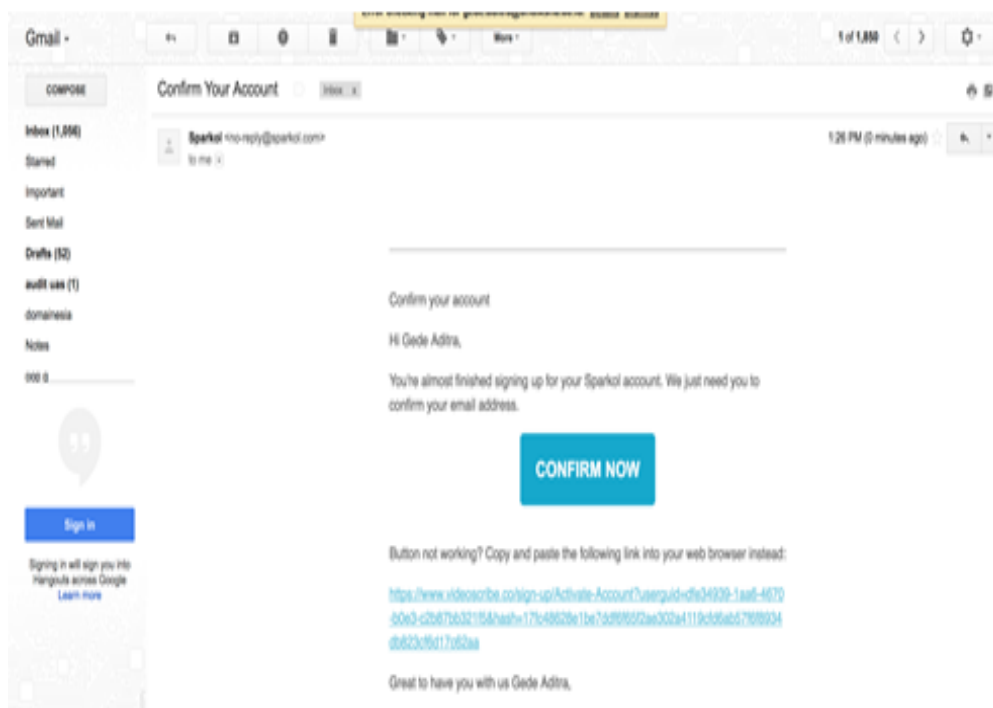
Gambar 7. 8 Mendaftarkan Akun Sparkol VideoScribe

- 3) Lengkapi data diri yang diperlukan, apabila telah lengkap selanjutnya klik tombol “Create Your Account”



Gambar 7. 9 Kelengkapan Data Akun Saprkol VideoScribe

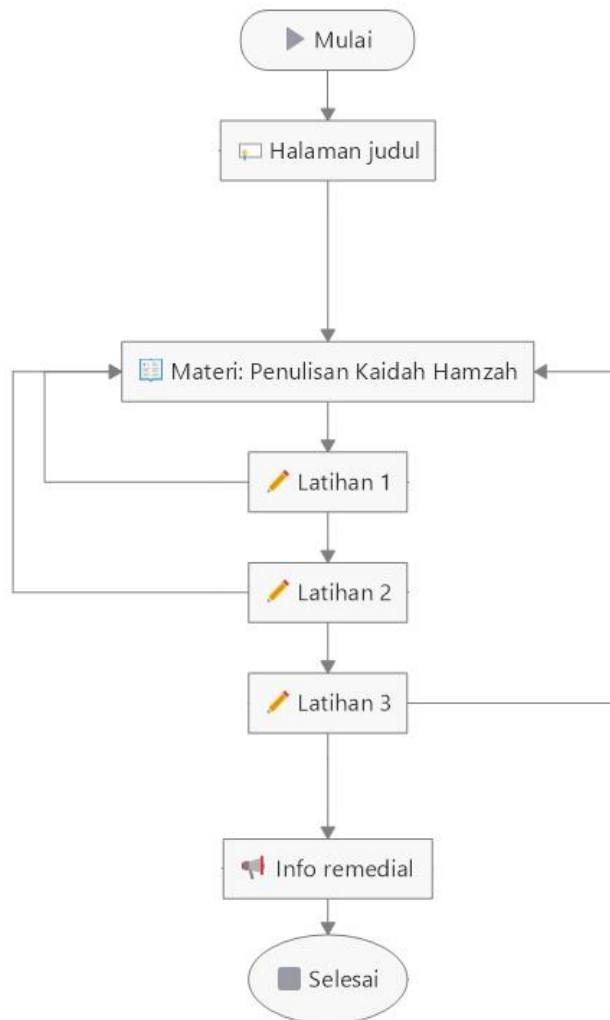
- 4) Sebuah email verifikasi akun akan dikirimkan ke email yang terdaftar, klik *link* verifikasi “*Confirm Now*” yang terdapat dalam email tersebut.



Gambar 7. 10 Konformasi Email Pendaftaran Akun Sparkol VideoScribe
(Pradnyana, 2017)

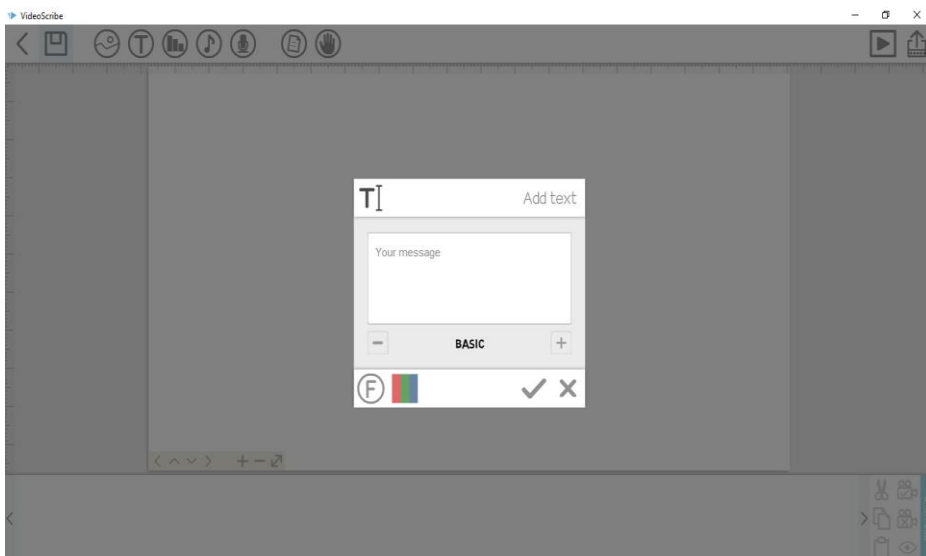
3. Membuat Animasi pembelajaran Menggunakan Sparkol VideoScribe

Pada bagian ini kita akan membuat sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi menggunakan Sparkol VideoScribe. Model media yang akan digunakan adalah tutorial Langkah-langkah pembuatannya mengacu pada *flowchart* berikut.

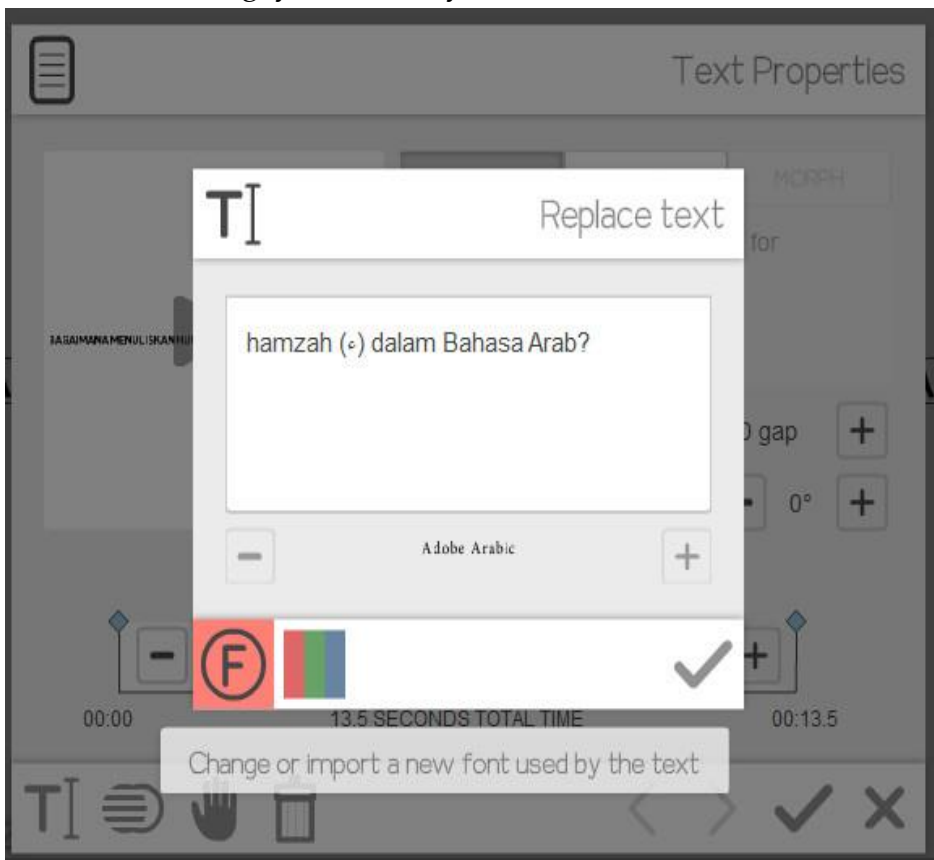


**Gambar 7. 11 Flowchart Animasi Pembelajaran Menggunakan Saprkol Video
Subscribe**

- 1) Buka aplikasi Sparkol VideoScribe
- 2) Ketikan teks judul materi, misalnya “Bagaimana menuliskan hamzah pada akhir kata?”



3) Atur durasi dan gaya animasinya

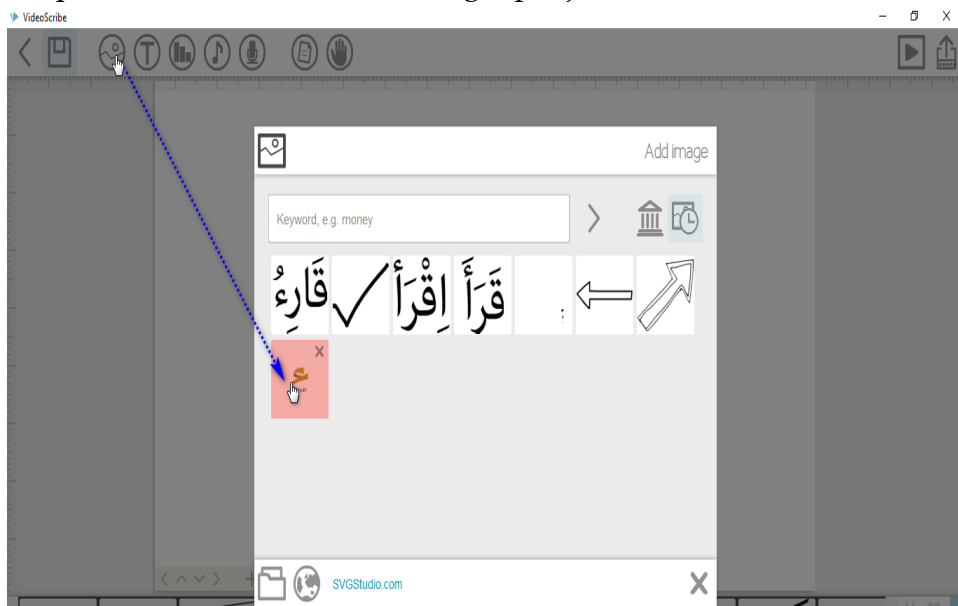


Hasilnya akan tampil seperti berikut

Bagaimana menuliskan huruf hamzah (ء) pada akhir kata?



4) Sisipkan simbol “Hamzah” sebagai penjas



Proses tersebut akan menghasilkan visual seperti berikut:

Bagaimana menuliskan huruf hamzah (ء) pada akhir kata?



- 5) Buat lembar baru dengan cara mendorong objek-objek pada lembar pertama ke luar arena atau layar utama
- 6) Tuliskan materi yang akan disampaikan. Pada simulasi ini materi hanya sekedar contoh, tentu pada kenyataannya akan banyak yang disampaikan. Misalnya, “Hamzah ditulis di atas alif jika sebelumnya didahului huruf berharakat fathah”
- 7) Sisipkan simbol tanda panah
- 8) Masukkan objek teks arab (قرأ). Catatan, untuk teks Arab sebaiknya dibuat menjadi gambar agar animasinya berjalan sempurna, bukan teks yang langsung ditulis pada VideoSubscribe. Langkah 5-9 akan menghasilkan layar lembar berikut:

Ditulis di atas alif (إِ) jika huruf sebelumnya berharakat fathah (َ)

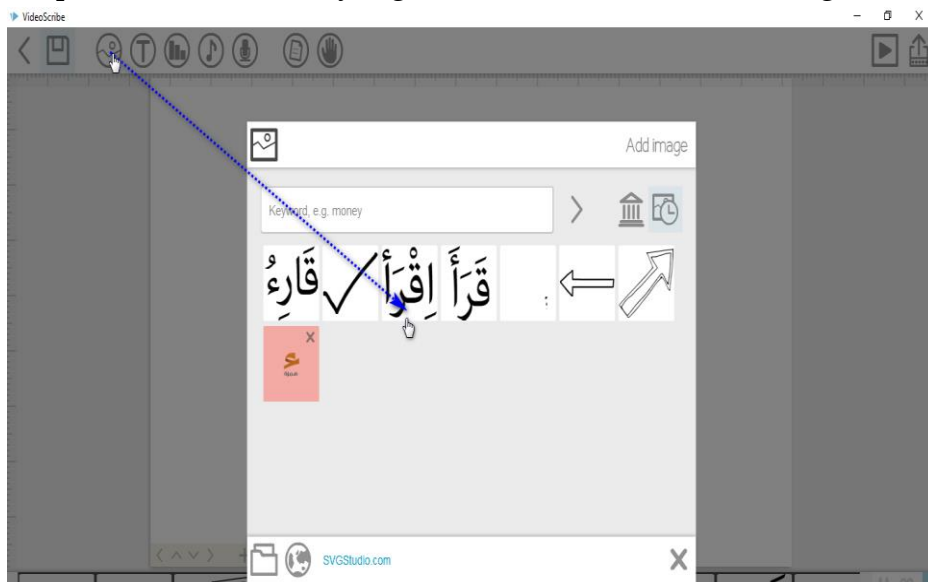


- 9) Buat lembar baru seperti pada langkah 4 untuk membuat lembar latihan. Sisipkan perintah “Tentukan benar atau salah penulisan berikut!”.

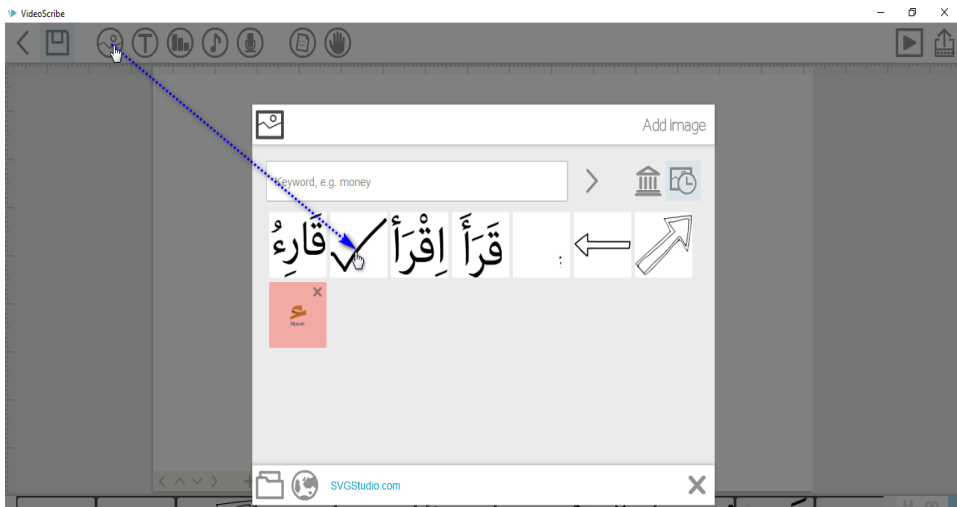
Tentukan, benar atau salah penulisan berikut!



- 10) Sisipkan teks arab (اقرأ) yang sudah dikonversi ke bentuk gambar



- 11) Sisipkan tanda centang sebagai tanda jawaban benar dan diberi jeda saat menampilkannya



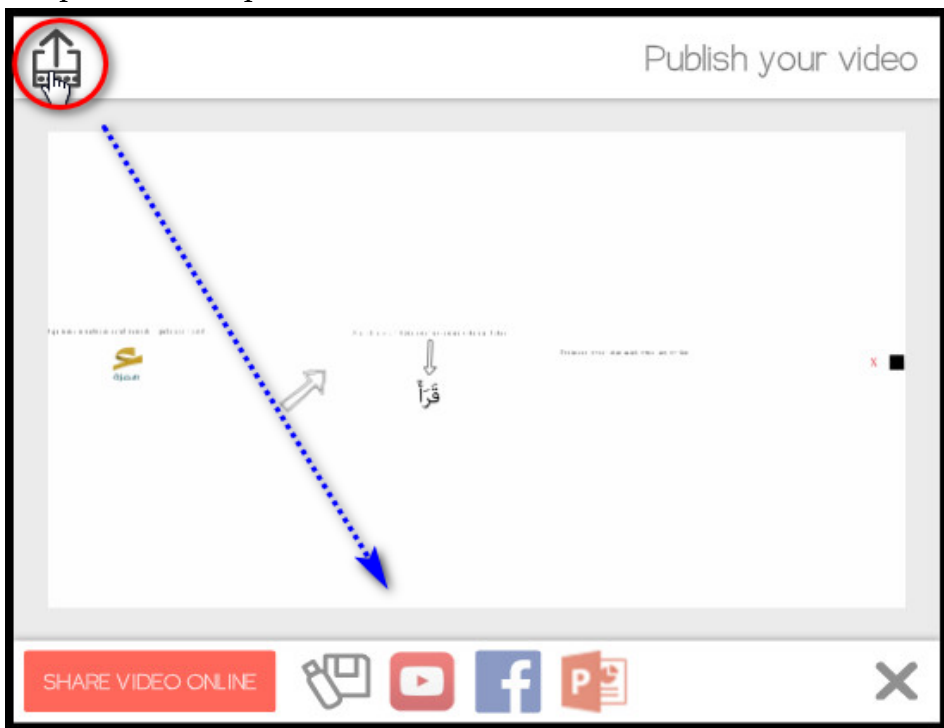
Proses tersebut akan menghasilkan visual sebagai berikut



- 12) Ulangi langkah ke-10, namun objeknya diganti dengan teks gambar (قراء)
- 13) Ulangi langkah ke 11, namun ganti tanda centang dengan tanda silang sebagai tanda penulisan yang ditampilkan salah.



14) Simpan file atau publikasikan dalam bentuk video.



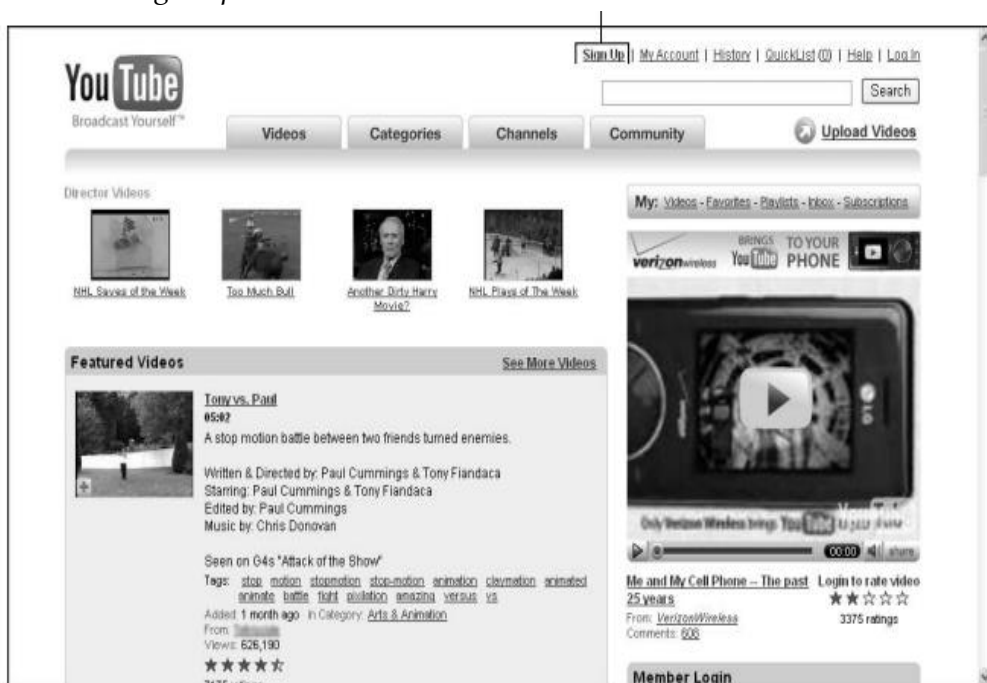
4. Mempublikasikan Animasi Pembelajaran ke Media Sosial

Video animasi yang telah dibuat dengan menggunakan Sparkol VideoScribe sebaiknya hasilnya dapat dipublikasikan secara luas ke

media sosial agar manfaatnya dapat dirasakan secara luas. Di samping itu, animasi pembelajaran yang sudah diunggah ke media sosial, terutama Youtube bisa dijadikan bahan belajar mandiri oleh siswa maupun mahasiswa.

Untuk dapat mempublikasikan video animasi yang telah dibuat, terlebih dahulu kita harus memiliki *chanel* atau kanal Youtube. Untuk membuat akun atau *chanel* Youtube sendiri. Kita bisa mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- 1) Akses laman youtube di <http://youtube.com>
- 2) Klik link *Sign Up*



Gambar 7. 12 Cara Mendaftarkan Akun Youtube

- 3) Masukkan alamat email
- 4) Masukkan nama pengguna (*user name*) yang diinginkan
- 5) Masukkan sebuah kata sandi (*password*)
- 6) Konfirmasi ulang kata sandi yang dimasukkan pada langkah ke-5

7) Pada pilihan negara, pilih nama negara yang sesuai (Indonesia)

The image shows the YouTube registration page. At the top, there's the YouTube logo and navigation links like 'Sign Up', 'My Account', 'History', 'QuickList', 'Help', and 'Log In'. Below the logo are tabs for 'Videos', 'Categories', 'Channels', and 'Community', along with an 'Upload Videos' button. The main content area is divided into two sections: 'Join YouTube' and 'Log In'.

Join YouTube
It's free and easy. Just fill out the account info below. (All fields required)

Fields for registration include:
- Email Address: [text box]
- User Name: [text box]
- Password: [text box]
- Confirm Password: [text box]
- Country: [dropdown menu]
- Postal Code: [text box] (Required for US, UK & Canada Only)
- Gender: ☐ Male ☐ Female
- Date of Birth: [dropdown menu]
- Verification: [image with text 'CGU84']
- A checkbox for 'Sign me up for the "Broadcast Yourself" email' and a link to 'terms of use and privacy policy'.

Log In
Already a Member? Login here.

Fields for login include:
- User Name: [text box]
- Password: [text box]
- A 'Log In' button.
- A 'Forgot: Username | Password' link.

What is YouTube?
YouTube is a way to get your videos to the people who matter to you. With YouTube you can:

- Upload, tag and share your videos worldwide
- Browse thousands of original videos uploaded by community members
- Find, join and create video groups to connect with people with similar interests
- Customize your experience with playlists and subscriptions
- Integrate YouTube with your website using video embeds or APIs

Gambar 7. 13 Halaman Registrasi Akun Youtube

- 8) Masukkan kode pos alamat kita
- 9) Pilih jenis kelamin
- 10) Masukkan tanggal lahir
- 11) Jika diminta verifikasi kebenaran data yang dimasukkan, tuliskan karakter (biasanya kombinasi huruf dan angka) yang muncul pada kotak verifikasi
- 12) Periksa pesan yang masuk pada email kita, jika ada tautan konfirmasi yang masuk, silakan diklik.
- 13) Klik tombol *Sign up*
- 14) Setelah pendaftaran berhasil, biasanya kita diminta *Sign in* dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi yang didaftarkan (Sahlin & Botello, 2007, hlm. 28–30).

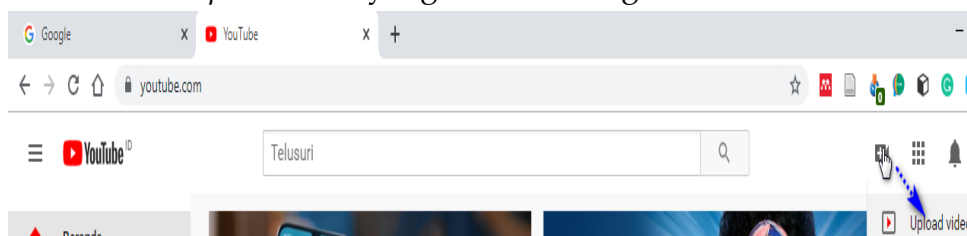
Jika langkah-langkah di atas masih belum dapat dipahami, kita bisa memindai kode QR di bawah agar terhubung dengan saluran Youtube yang memberikan tutorial pembuatan kanal Youtube dengan mudah.



Gambar 7. 14 Kode QR Tutorial Membuat Chanel Youtube Sendiri

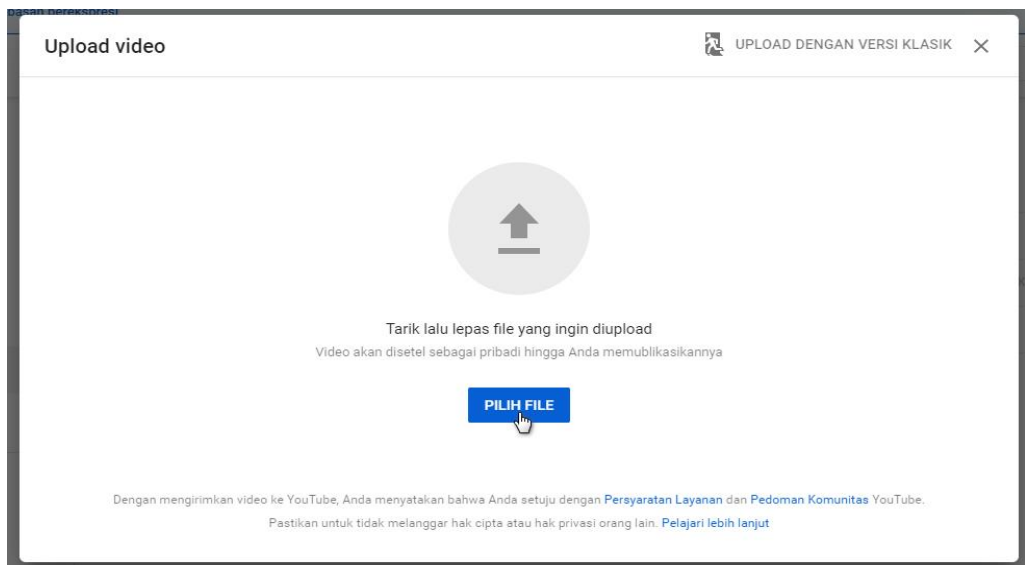
Jika sudah berhasil membuat *chanel* Youtube, kita bisa mengunggah atau mempublikasikan video animasi pembelajaran yang telah dibuat pada program Sparkol VideoScribe dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Klik tombol *Upload Video* yang berada di bagian



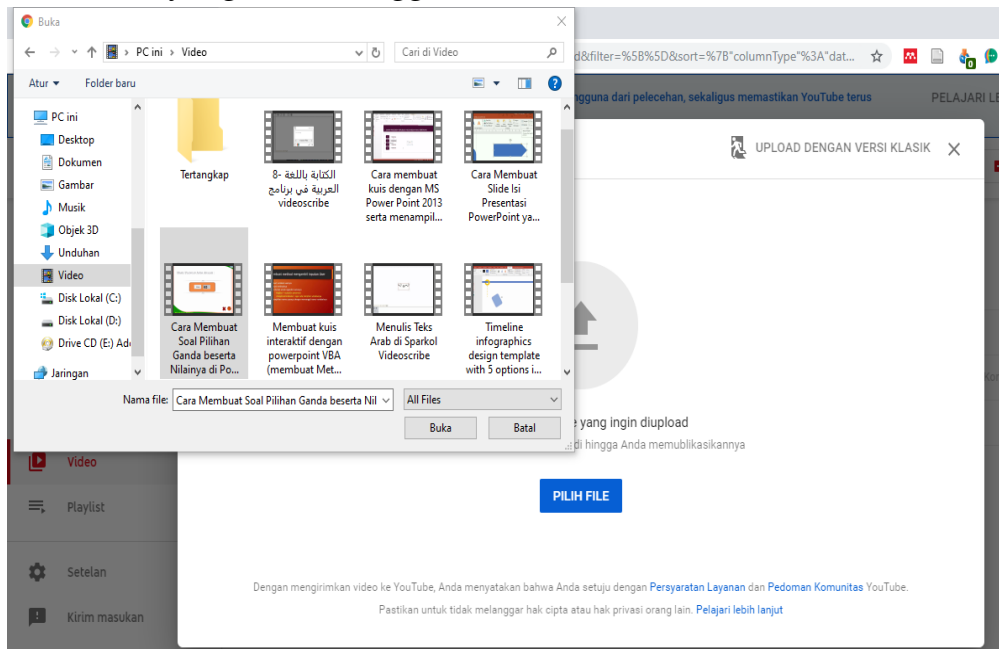
Gambar 7. 15 Tombol Upload Video pada Youtube

- 2) Setelah terbuka halaman di bawah ini, klik tombol pilih *file* atau *Chose File*.



Gambar 7. 16 Tombol Pilih File pada menu Upload Video

- 3) Arahkan pada folder tempat penyimpanan video yang akan diunggah atau *upload*\
- 4) Pilih video yang akan diunggah



Gambar 7. 17 Memilih Video yang akan Diupload

- 5) Klik tombol buka atau *Open*
- 6) Ketika melakukan proses pengunggahan video, kita diminta mengisi deskripsi tentang video pada kolom yang tersedia.

Upload video Disimpan sebagai draf

1 Detail 2 Elemen video 3 Visibilitas

Detail

Judul (wajib diisi)
8 الكتيبة باللغة العربية في برنامج 8 videoscribe

Deskripsi ?
Video ini berisi tentang cara menyisipkan teks Arab pada program Sparkol VideoSubscribe. | 89/5000

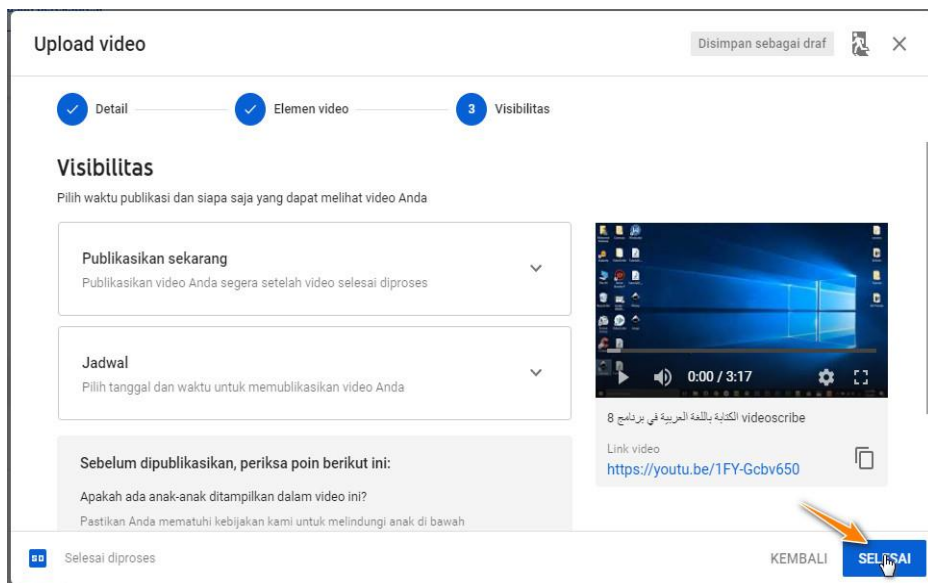
Thumbnail

Selesai diproses

BERIKUTNYA

Gambar 7. 18 Kolom Deskripsi Video

- 7) Jika deskripsi video sudah diisi, klik tombol Selanjutnya atau *Next*
- 8) Jika diminta menjawab beberapa pertanyaan seputar video yang diunggah, silakan isi sesuai kondisi objektif video.
- 9) Klik tombol Selesai atau *Finish* jika video benar-benar sudah siap dipublikasikan ke Youtube (Miller, 2010, hlm. 107–108).



Gambar 7. 19 Tahapan Akhir Upload Video ke Youtube

D. Rangkuman Materi

1. Sparkol Videoscribe atau lebih populer disebut VideoScribe saja adalah perangkat lunak untuk membuat desain animasi yang mengambil latar papan putih.
2. Sebagaimana pada aplikasi-aplikasi lainnya, fitur-fitur dalam VideoScribe juga disajikan dalam bentuk tombol yang memiliki simbol dan fungsi tertentu.
3. Beberapa tombol dalam Sparkol VideoScribe di antaranya berfungsi untuk menyimpan pekerjaan, menyisipkan gambar, animasi, maupun audio.
4. Sebelum membuat video animasi menggunakan Sparkol Video Subscribe, ada dua hal utama yang mesti dilakukan, yaitu memasang (*instal*) program Sparkol VideoScribe dan membuat akun di situs resminya.
5. Video animasi yang telah dibuat dengan menggunakan Sparkol VideoScribe sebaiknya dipublikasikan melalui Youtube agar manfaatnya dapat dirasakan secara luas.

6. Untuk dapat mempublikasikan video animasi yang telah dibuat, terlebih dahulu kita harus memiliki *channel* atau kanal Youtube.

E. Tugas

Buatlah sebuah video animasi pembelajaran terkait salah satu makhraj atau sifat huruf hijaiyah menggunakan Sparkol VideoScribe!

F. Tes Formatif

1. Jelaskan mengapa sebagian kalangan menyebut aplikasi Sparkol VideoScribe sebagai aplikasi *whiteboard*?
2. Sebutkan fungsi tombol-tombol di bawah ini pada Sparkol VideoScribe!



3. Gambarkan dalam bentuk diagram, bagaimana proses pendaftaran akun pada Sparkol VideoScribe!
4. Jelaskan prosedur menyisipkan teks Arab pada Sparkol VideoScribe!
5. Perhatikan gambar di bawah ini!

Ditulis di atas alif (ا) jika huruf sebelumnya berharakat fathah (َ)



Tombol apa saja yang terlibat dalam pembuatan animasi di atas?

G. Glosarium

Akun	: Bukti bahwa seseorang telah terdaftar sebagai anggota atau pengguna resmi sebuah media sosial yang datanya tersimpan di penyelenggara layanan media sosial tersebut.
Animasi Pembelajaran:	Kombinasi objek gambar, audio, dan atau film yang dibuat menjadi satu tayangan sebagai media atau bahan pembelajaran.
Chanel	: Saluran Youtube yang memuat identitas pemiliknya serta video-video yang diunggah maupun yang disukai pemiliknya.
Registrasi	: Proses pendaftaran seseorang agar terdaftar dan memiliki akun sebuah layanan atau media sosial.
Upload	: Proses pengiriman <i>file</i> atau video ke ruang publik agar bisa diakses oleh orang banyak.
Verifikasi	: Konfirmasi keabsahan data yang diberikan saat pendaftaran akun suatu media sosial atau layanan lainnya.
Youtube	: Sebuah situs web berbagi video yang berpusat di California Amerika Serikat. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video

H. Daftar Pustaka

- Ariyanti, D. (2019). *Be a Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- <https://www.buatkuingat.com.> (t.t.). Cara Install Videoscribe Sparkol Offline. Diambil 12 Desember 2019, dari Buatkuingat website: <https://www.buatkuingat.com/2018/11/cara-install-videoscribe-sparkol-offline.html>

- Kusnadi. (2018). Metode Pembelajaran Kolaboratif Penggunaan Tools SPSS dan VideoScribe. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Miller, M. (2010). Sams teach yourself YouTube in 10 minutes. Indianapolis, Ind: Sams.
- Pradnyana, G. A. (2017). Tutorial VideoScribe. Diambil dari <https://docplayer.info/69483090-Tutorial-videoscribe-gede-aditra-pradnyana-s-kom-m-kom.html>
- Rahmatika, D., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. Desimal: Jurnal Matematika, 1, 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>
- Sahlin, D., & Botello, C. (2007). YouTube for dummies. Hoboken, NJ : [Chichester: Wiley Pub. ; John Wiley, distributor].
- Wibawanto, N. (2016, Mei 2). SPARKOL VIDEOSCRIBE (Video Animasi Keren dengan Sparkol). Diambil 12 Desember 2019, dari Mohammad Novan wordpr website: <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/>

BAB VIII

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

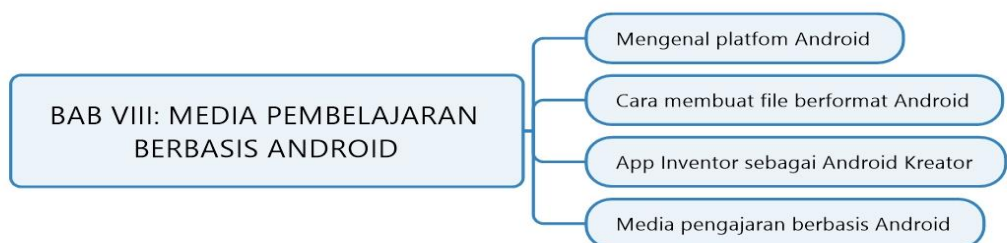
A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menguasai teknik perancangan media pengajaran Bahasa Arab berbasis android.

B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu memahami konsep dasar android
2. Mahasiswa mampu menguasai teknik dasar penggunaan APP Inventor for android.
3. Mahasiswa mampu membuat media pengajaran bahasa Arab berbasis android.

C. Materi Pokok



1. Konsep Dasar Android

a. Pemahaman tentang Android

Android saat ini sudah menjadi istilah populer di berbagai kalangan. Begitu dekatnya penggunaan istilah android di masyarakat

terkadang menimbulkan penyalahgunaan penggunaan istilah tersebut. Masih banyak kalangan menganggap bahwa android merujuk pada perangkat seperti telepon pintar, tablet PC, maupun perangkat lainnya. Padahal android yang sesungguhnya tidak merujuk langsung pada alat-alat tersebut.

Android sebenarnya merupakan sistem operasi yang menjadi daya bagi semua perangkat pendukungnya. Posisi android dalam sebuah perangkat seperti halnya windows dalam sebuah laptop (Begun, 2011, hlm. 6). Dalam bahasa yang sederhana, android merupakan *ruh* bagi satu perangkat telepon pintar maupun tablet PC yang berbasis android.

Android merupakan produk hasil kerjasama antara Google yang berkolaborasi dengan Open Handset Alliance. Open Handset Alliance merupakan perserikatan yang menaungi hampir 50 perusahaan yang berkomitmen membawa pasar telepon seluler (ponsel) menjadi lebih baik dan terbuka (Ableson, Sen, & King, 2011, hlm. 3).

Pada awalnya, android merupakan bagian dari sistem operasi Linux. Namun seiring berjalannya waktu, android terus berkembang menjadi sistem operasi yang mandiri yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* atau telepon seluler (Begun, 2011, hlm. 6).

Meskipun sudah bertransformasi menjadi sistem yang independen, android masih mengadopsi sifat Linux yaitu bersifat *open source*. Istilah *open source* dalam sebuah aplikasi berarti menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat dikembangkan oleh masyarakat secara kolaboratif dan dapat diakses secara gratis untuk kepentingan komersil (Jackson, 2011a, hlm. 2).

b. Sejarah Perjalanan Android

Android pertama kali diciptakan pada awal abad 21 sebagai sistem operasi telepon seluler oleh Andy Rubin. Kemudian pada tahun 2005, Google mengakuisisi Android Inc. dan mengangkat Andy Rubin

sebagai Direktur *Mobile platform* milik Google. Banyak yang berspekulasi bahwa keputusan mengakuisisi perusahaan tersebut sebagai respons terhadap munculnya Apple iPhone saat itu (Jackson, 2011b, hlm. 2).

Di awal kemunculannya, android ini masih bersifat eksklusif, artinya hanya beberapa merek saja yang bisa ditanamkan sistem operasi ini. Namun, abis Eric Schmidt sebagai CEO Google yang ingin melihat android masuk dalam banyak ponsel dan perangkat lainnya, maka seperti yang kita lihat saat ini, android benar-benar bisa masuk ke berbagai perangkat (Gargenta, 2011, hlm. 3).

Sejak awal kemunculannya, android terus merilis versi terbarunya. Perjalanan munculnya versi android dapat kita lihat dari tabel berikut.

Versi Android	Tanggal Rilis	Nama Android
1.1	9 Februari 2009	
1.5	30 April 2009	Cupcake
1.6	15 September 2009	Donut
2.0/ 2.1	26 Oktober 2009	Eclair
2.2	20 Mei 2010	Froyo
2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
3.0/ 3.1/ 3.2	22 Februari 2011	Honeycomb
4.0	18 Oktober 2011	Ice Cream Sandwich
4.1	9 Juli 2012	Jelly Bean
4.4	31 Oktober 2013	KitKat
5.0	12 November 2014	Lollipop
6.0	5 Oktober 2015	Marshmallow
7.0	-	Nougat

(DiMarzio, 2008, hlm. 2–3)

2. App Inventor for Android

a. Mengenal App Inventor

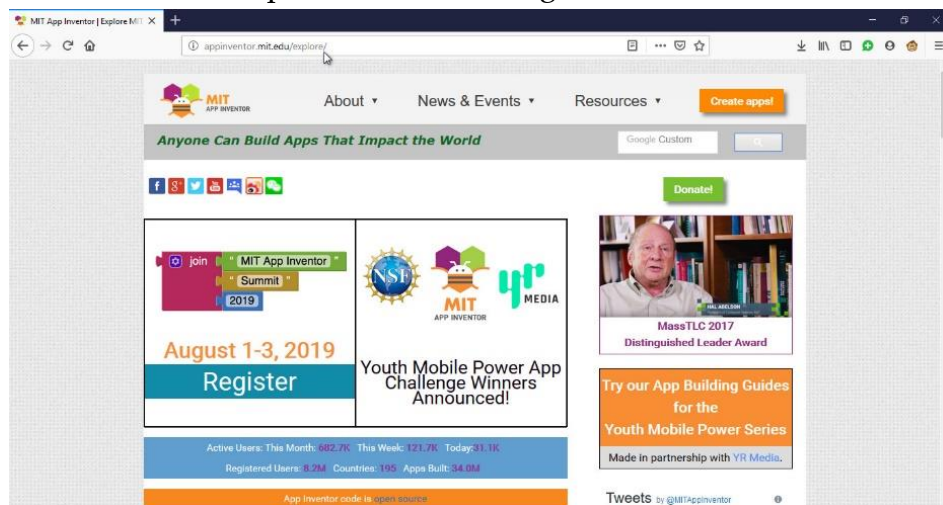
App Inventor adalah aplikasi pembuat program berbasis android yang bersifat *Online* atau dalam jaringan. Aplikasi ini lahir dari sebuah proyek profesor ilmu komputer The Massachusetts Institute of Technology (MIT) pada 2007 sebagai bagian dari proyeknya Google (Ismayani, 2018, hlm. 5).

App Inventor berbeda dengan Android Studio. Meskipun keduanya sama-sama aplikasi pembangun program berbasis android, tetapi App Inventor lebih mudah pemakaiannya dibandingkan Android Studio. Untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android melalui program ini, kita tidak dituntut pengalaman untuk menguasai bahasa pemrograman sebagaimana halnya dalam Android Studio. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat tepat bagi pemula yang ini mulai membangun sebuah aplikasi berbasis android.

b. Dasar-dasar App Inventor

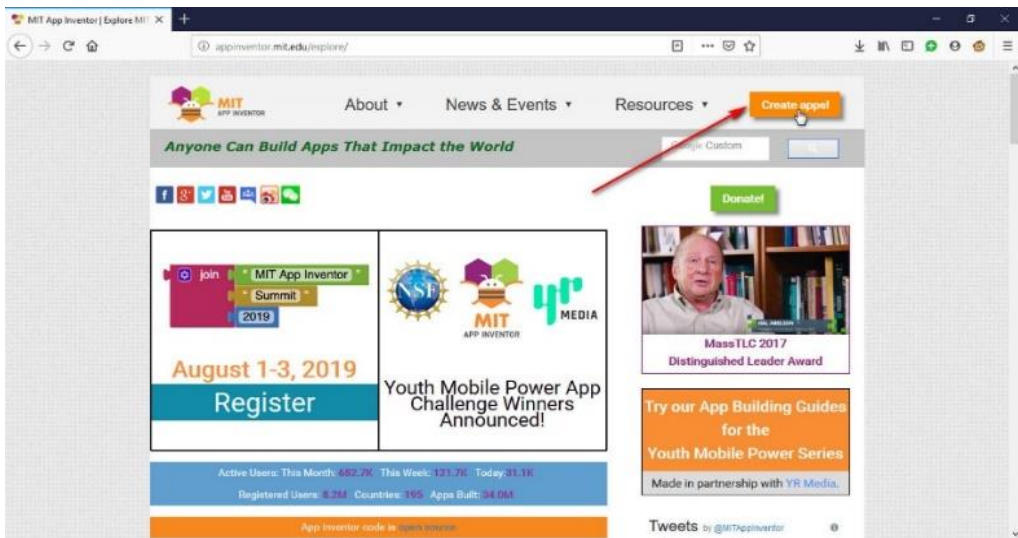
Untuk dapat membuka program App Inventor, kita dapat mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Buka URL <http://appinventor.mit.edu/explore/> dan kita akan diarahkan pada halaman sebagai berikut.



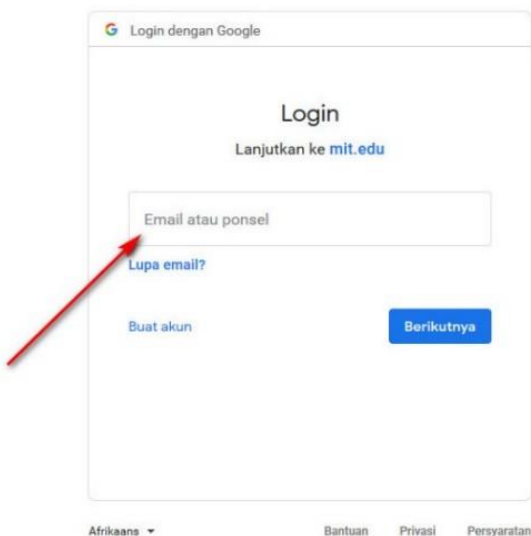
Gambar 8. 1 Halaman Awal App Inventor

1. Klik menu “*Create apps!*” yang berada pada pojok kanan atas halaman web.



Gambar 8. 2 Membuat Akun di App Inventor

2. Sampai tahap ini kita akan diminta memasukkan akun Gmail kita.



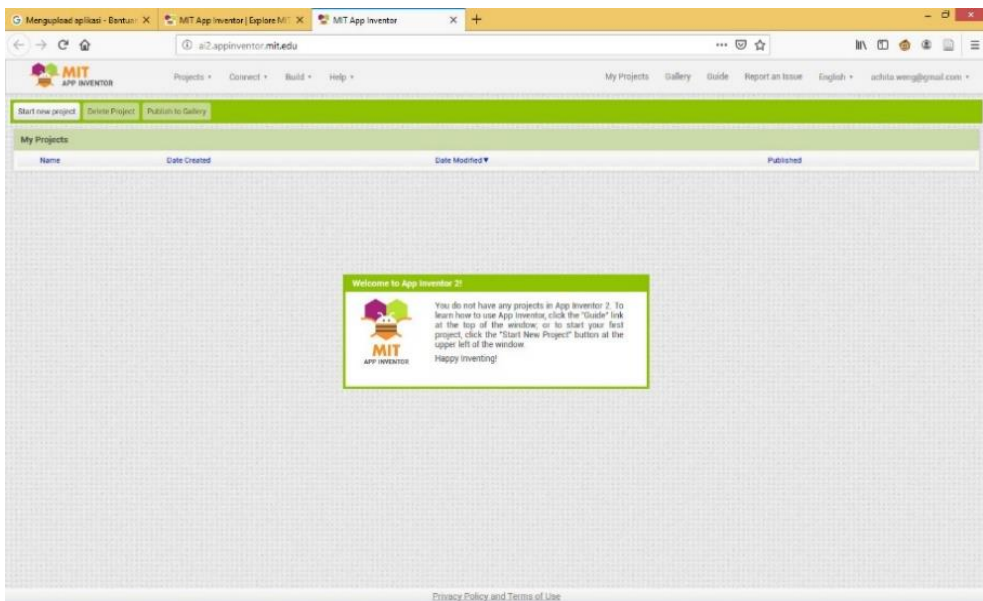
Gambar 8. 3 Registrasi Gmail App Inventor

1. Jika belum pernah membuat atau memiliki akun Gmail, silakan akses kode QR di bawah ini untuk melihat tutorial cara membuat akun Gmail.



Gambar 8. 4 Kode QR Tutorial Membuat Akun Gmail

2. Jika sudah berhasil *log in*, kita akan melihat tampilan seperti berikut.

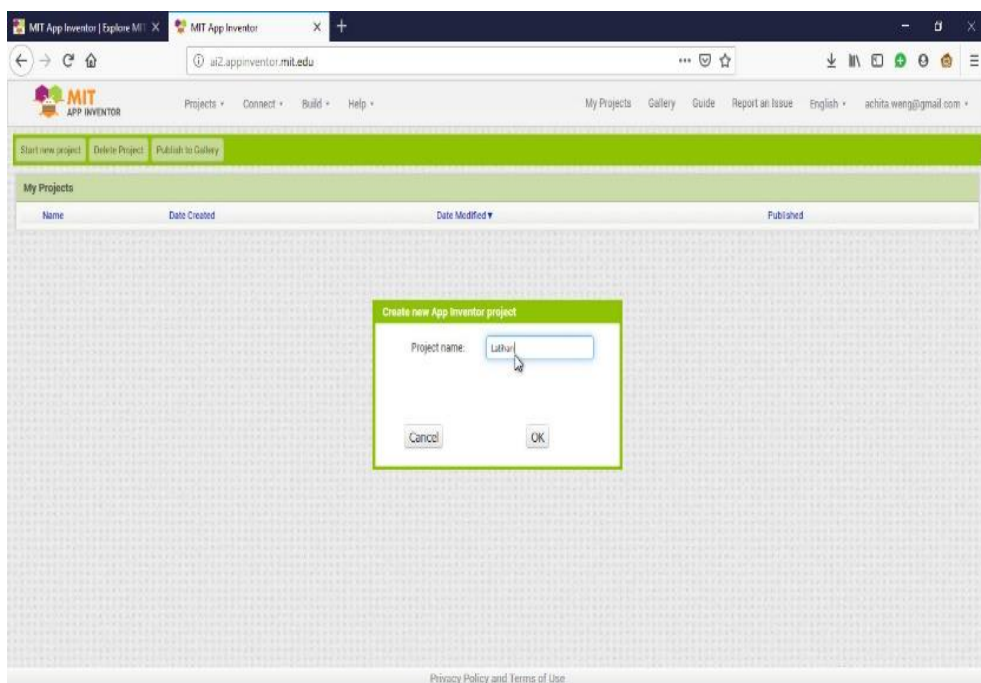


Gambar 8. 5 Halaman App Inventor Setelah Log in

3. Pilih menu “*Start new project*” untuk memulai sebuah proyek/ tugas dan isi nama proyek yang akan dibuat.



Gambar 8. 6 Memulai Proyek Baru di App Inventor

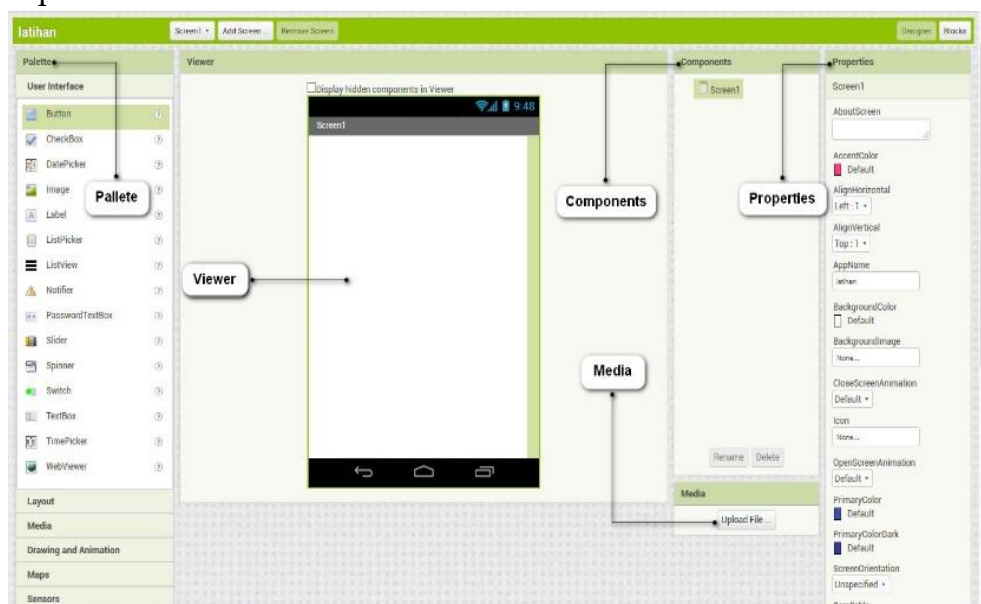


Gambar 8. 7 Pemberian Nama Proyek di App Inventor

Dalam menamai sebuah proyek, ada dua hal yang perlu diperhatikan. Pertama, nama proyek diawali sebuah huruf, bukan

karakter yang lain. Kedua, jangan menggunakan spasi dalam penamaannya (Gaddis & Halsey, 2015, hlm. 35).

4. Setelah berhasil menuliskan nama proyek, akan terbuka layar seperti berikut.



Gambar 8. 8 Bidang Kerja pada App Inventor

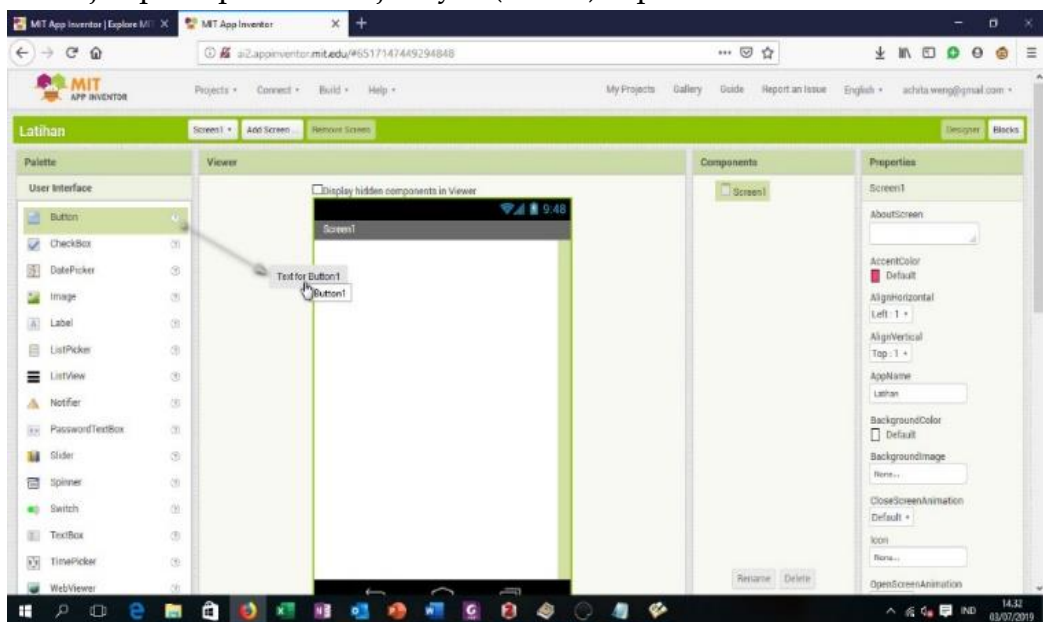
Jika kita perhatikan, pada layar proyek di atas ada lima komponen penting yang memiliki fungsi masing-masing. Fungsi masing-masing bagian tersebut bisa kita pahami melalui tabel di bawah ini.

No	Komponen	Fungsi
1.	Pallete	Palet menyediakan daftar komponen yang dapat Anda gunakan untuk membangun aplikasi Anda. Komponen yang dimaksud yaitu objek yang melakukan tujuan tertentu dalam aplikasi. Misalnya, komponen gambar menampilkan gambar pada layar, komponen <i>Button</i> muncul sebagai tombol yang dapat disentuh pengguna.
2.	Viewer	Viewer menampilkan area persegi panjang yang mewakili layar aplikasi. Kita dapat mendesain

	antarmuka pengguna aplikasi dengan menyeret komponen dari palet dan menaruhnya ke layar simulasi di penampil ini.
3. Media	Kolom media memungkinkan kita untuk mengelola berkas (<i>file</i>) media (gambar, video, dan <i>file</i> audio) yang ingin digunakan pada aplikasi k. Karena App Inventor menyimpan aplikasi kita di <i>Cloud</i> , kita harus mengunggah file media apa pun yang ingin digunakan di aplikasi
4. Components	Kolom komponen menunjukkan urutan daftar semua komponen yang telah ditempatkan di aplikasi. Setiap kali kita menyeret komponen dari palet dan drop ke penampil, entri yang mewakili komponen yang muncul dalam kolom komponen.
5. Properties	Komponen properties berfungsi menampilkan atau mengubah karakter objek yang kita tempatkan pada layar utama.

(Gaddis & Halsey, 2015, hlm. 39–42).

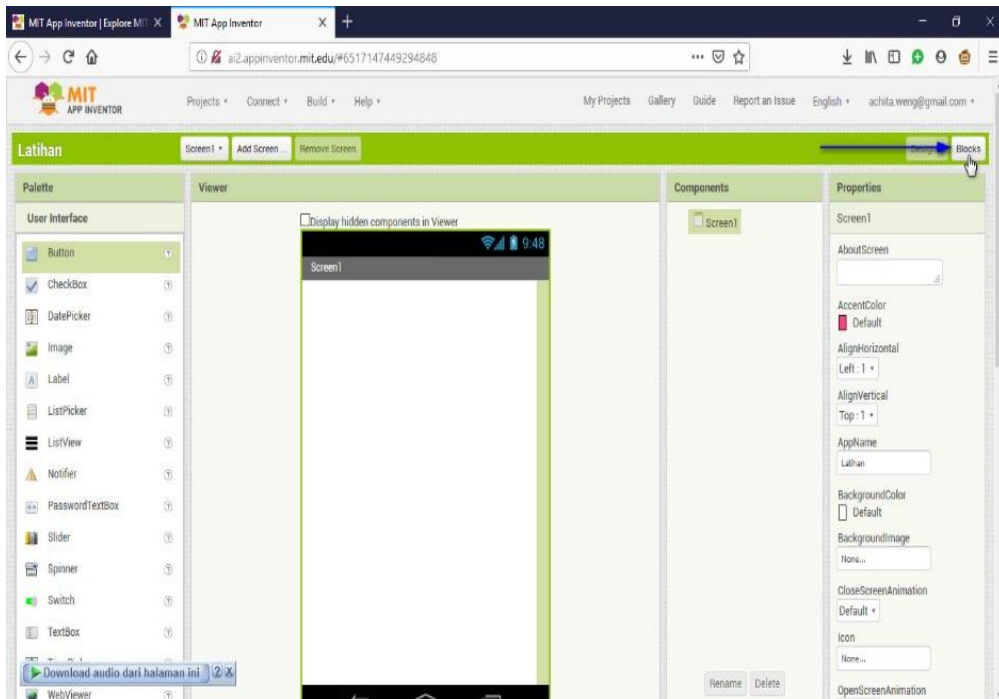
2. Untuk memahami fungsi lima komponen di atas, cobalah menarik objek pada palet menuju layar (*viewer*) seperti contoh berikut.



Gambar 8. 9 Tampilan Layar Utama App Inventor

c. Mengenal Blok dalam App Inventor

Dalam App Inventor terdapat menu “Blocks” yang memuat beberapa kepingan skrip yang dapat dirangkai untuk menyusun perintah tertentu dalam aplikasi yang sedang kita buat. Menu tersebut ditempatkan di sebelah kanan atas sebagaimana gambar berikut.



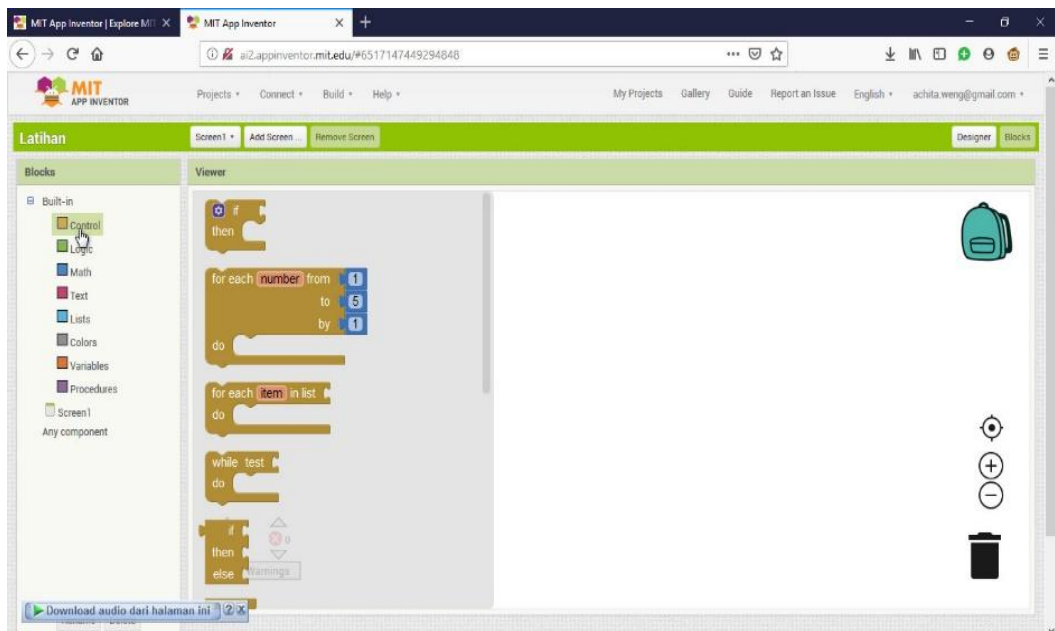
Gambar 8. 10 Blok-blok pada App Inventor

Setelah masuk ke menu “Blocks”, di sebelah kiri kita akan lihat kelompok blok yang ditandai dengan kotak warna-warni dan diberi label *Control*, *Logic*, *Math*, *Text*, *Lists*, *Colors*, *Variables*, dan *Procedures*.

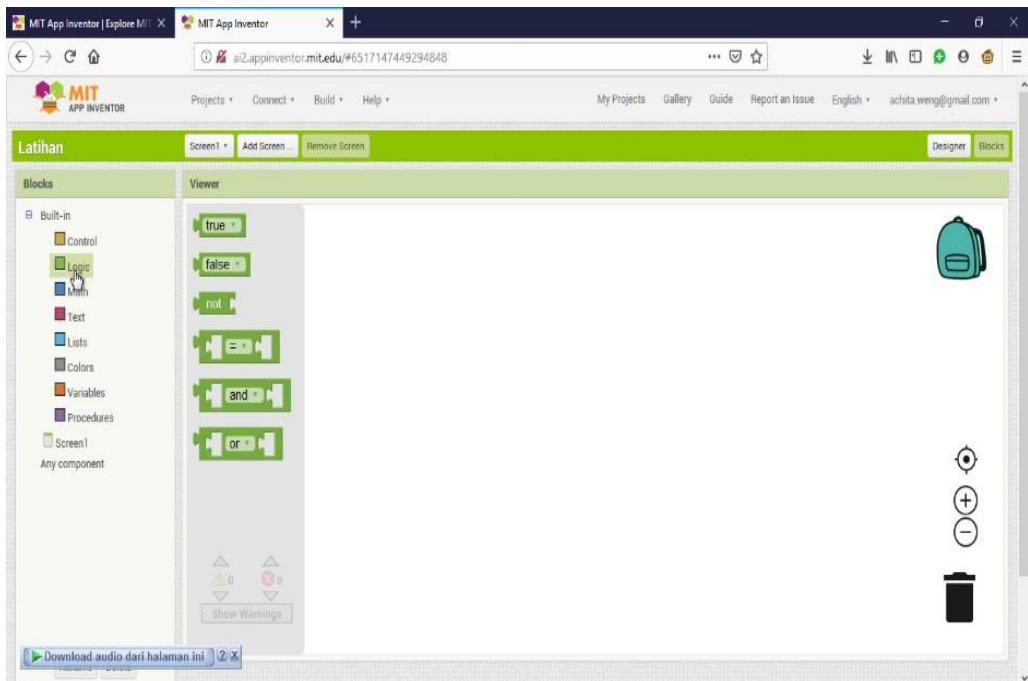


Gambar 8. 11 Label-label pada Block App Inventor

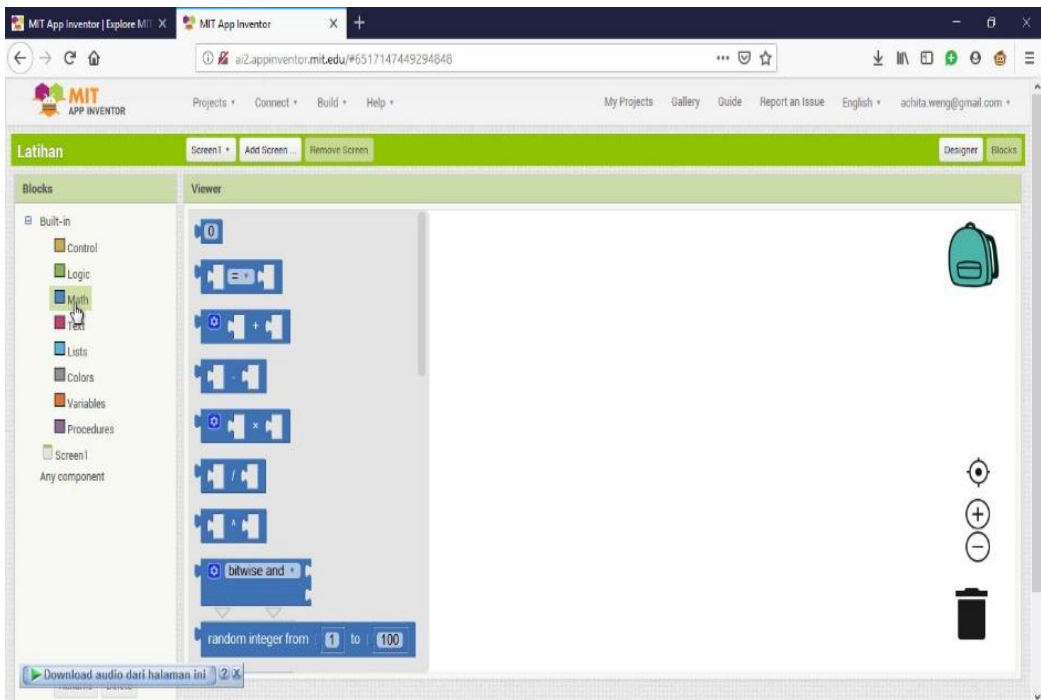
Jika kelompok blok tersebut diklik, maka akan muncul beberapa kepingan skrip yang dapat disusun sebagai satu perintah yang dapat mengeksekusi tugas tertentu.



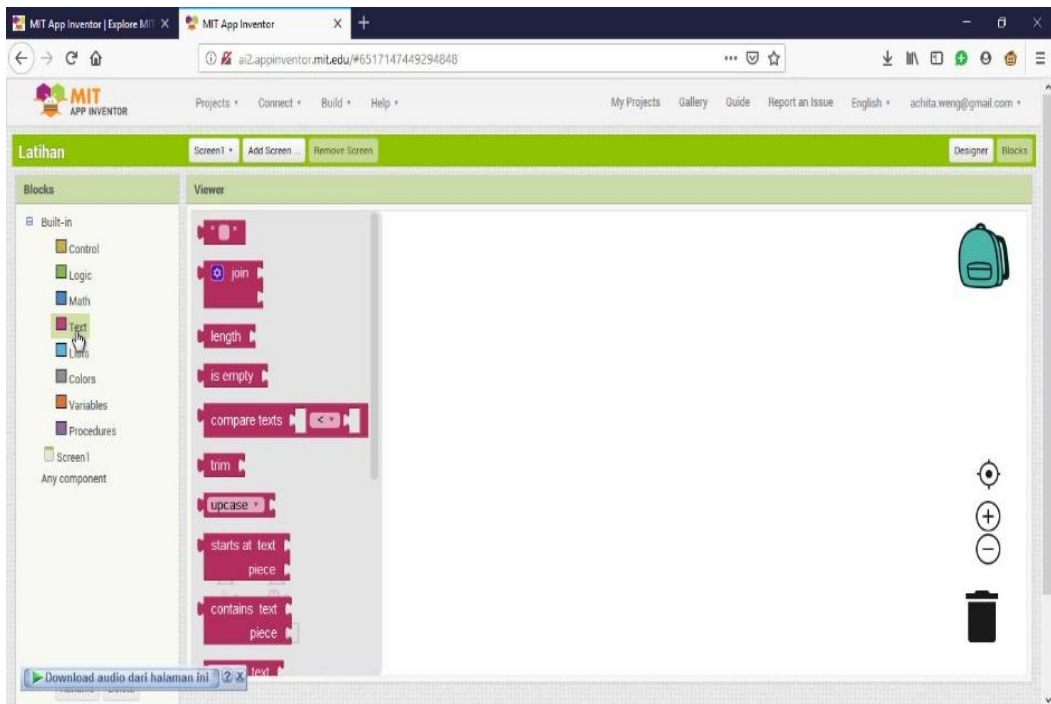
Gambar 8. 12 Beberapa Script padaBlock Control App Inventor



Gambar 8. 13 Beberapa Script padaBlock Logic App Inventor



Gambar 8. 14 Beberapa Script pada Block Math App Inventor



Gambar 8. 15 Beberapa Script pada Block Text App Inventor

Untuk memahami fungsi dan penggunaan kepingan skrip dalam kelompok blok-blok di atas, kita dapat mengakses kode QR di bawah ini.

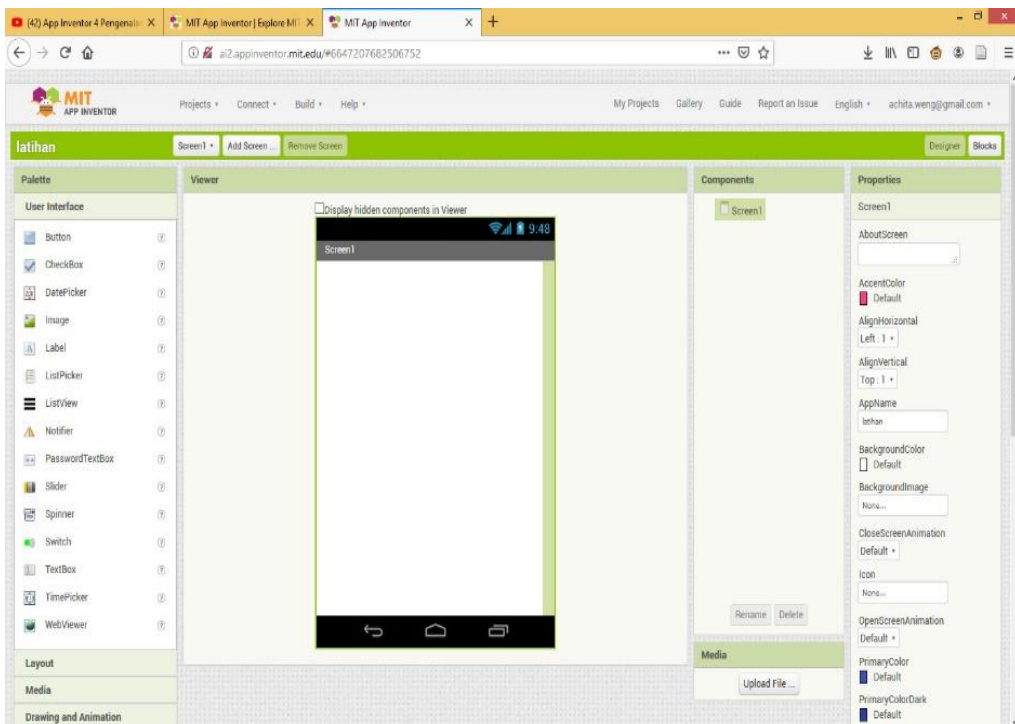


Gambar 8. 16 Kode QR Tutorial Memahami Script pada App Inventor

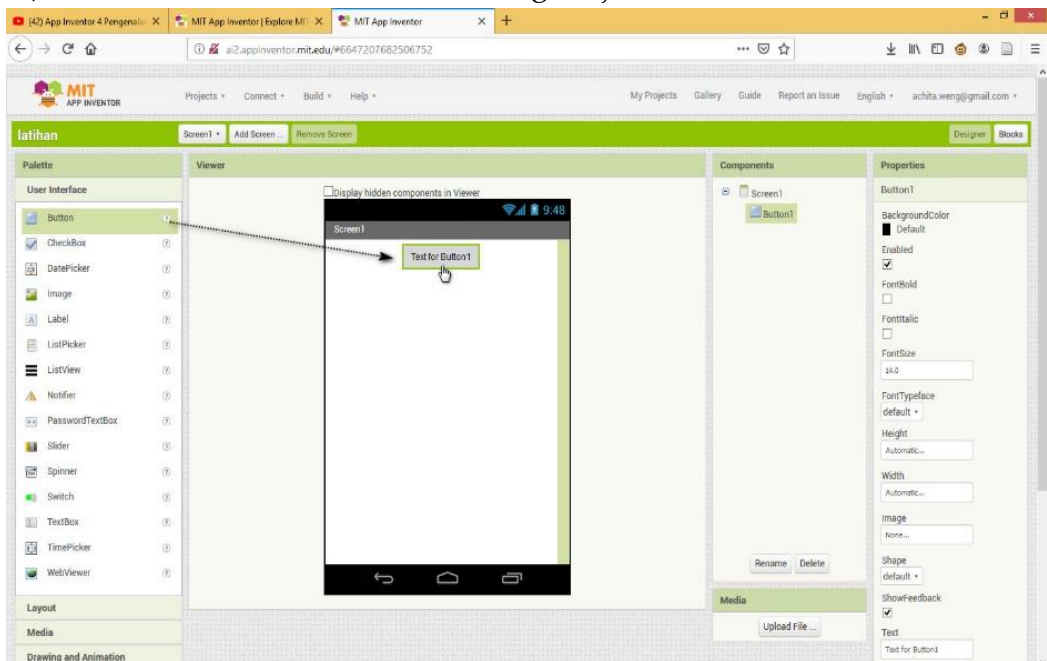
Contoh penggunaan skrip pada blok

Pada bagian ini kita akan berlatih membuat tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan tulisan salam. Tahapan-tahapan untuk membuat tombol tersebut adalah sebagai berikut.

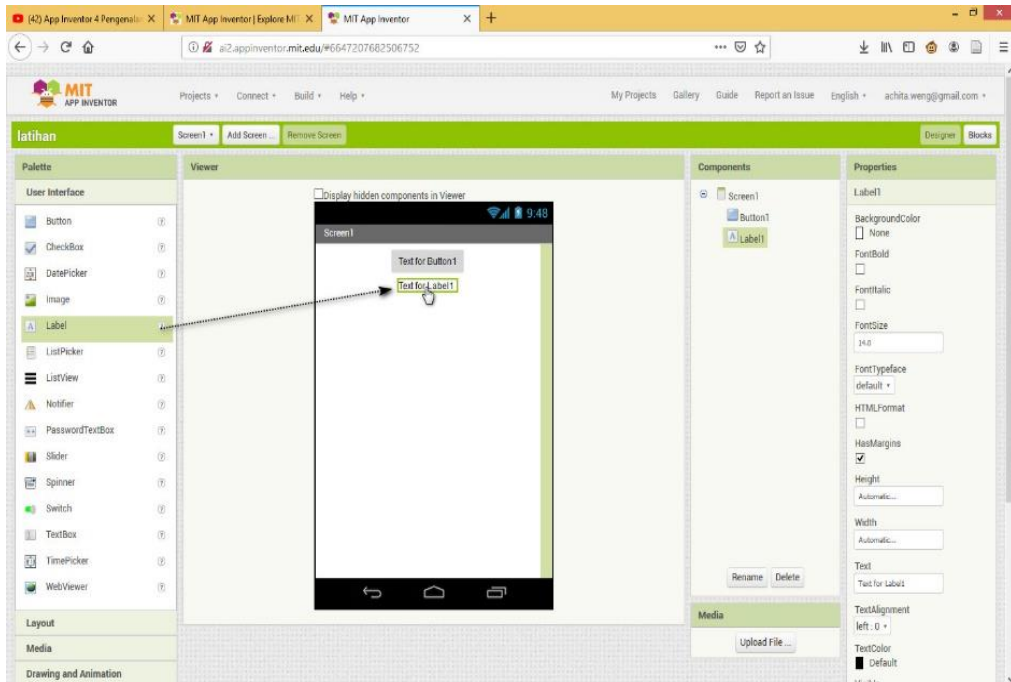
1) Buka lembar kerja/ proyek baru.



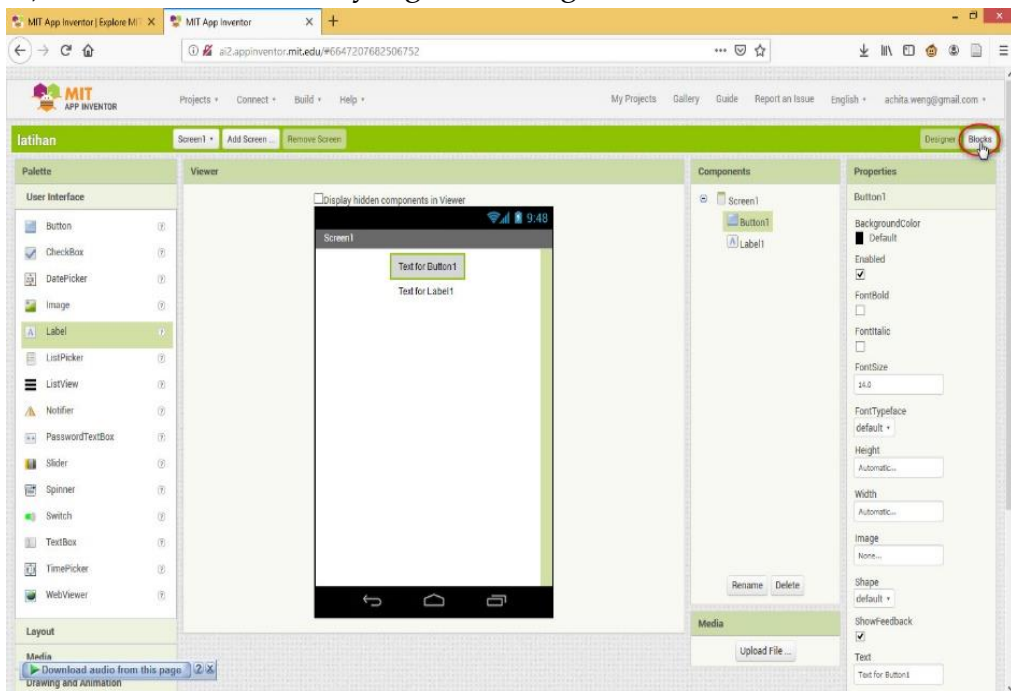
2) Pilih “Button” dan tarik ke bidang kerja.



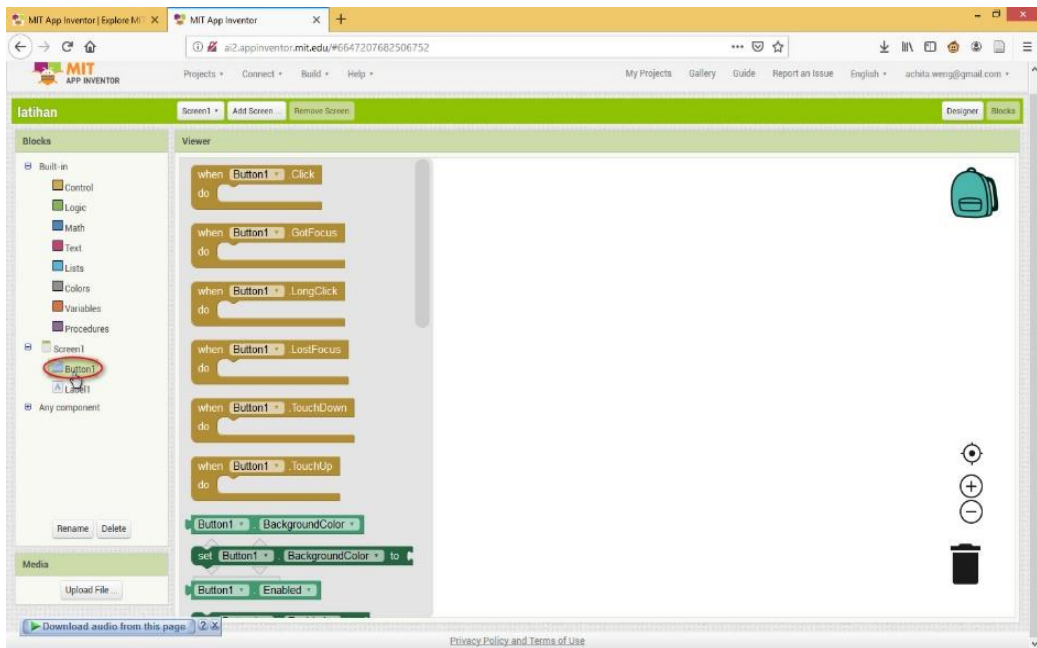
3) Pilih “Label” dan tarik ke bidang kerja.



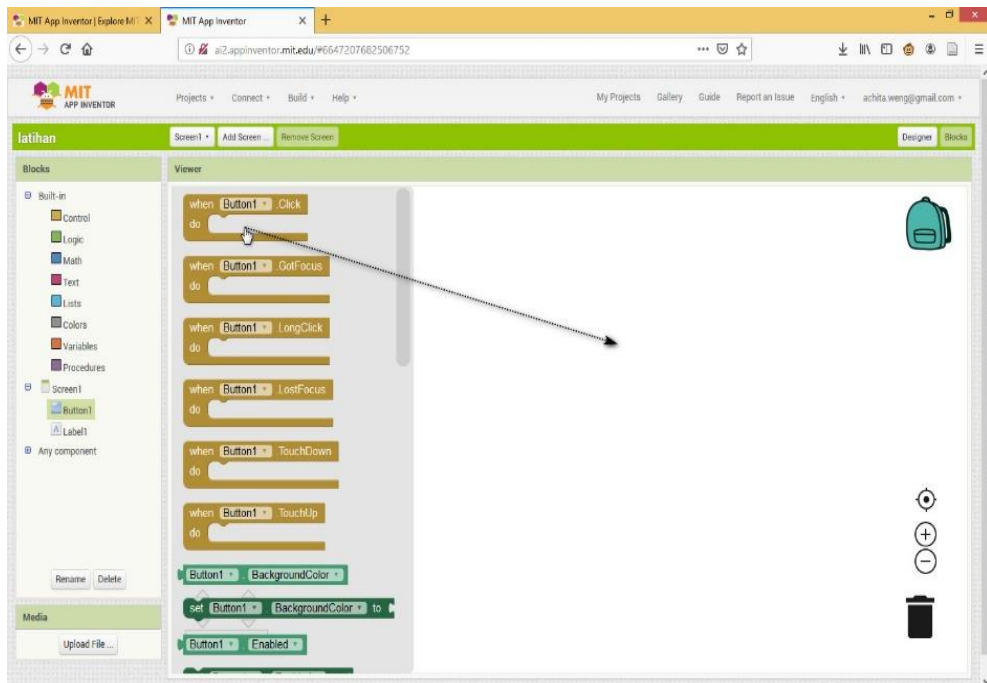
4) Klik menu “Blocks” yang ada di bagian kanan atas.



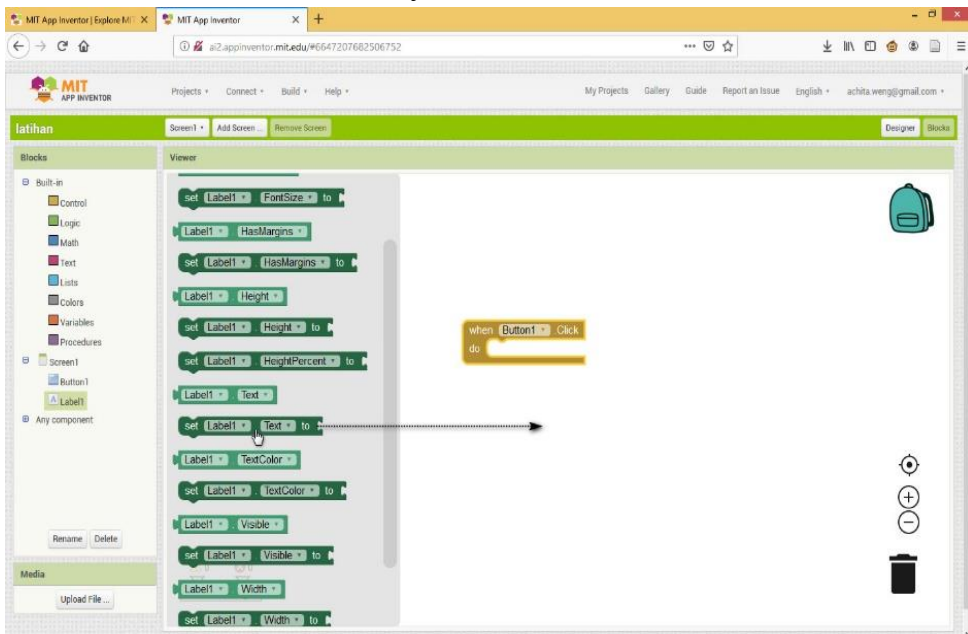
5) Klik menu “Button” yang berada di sebelah kiri.



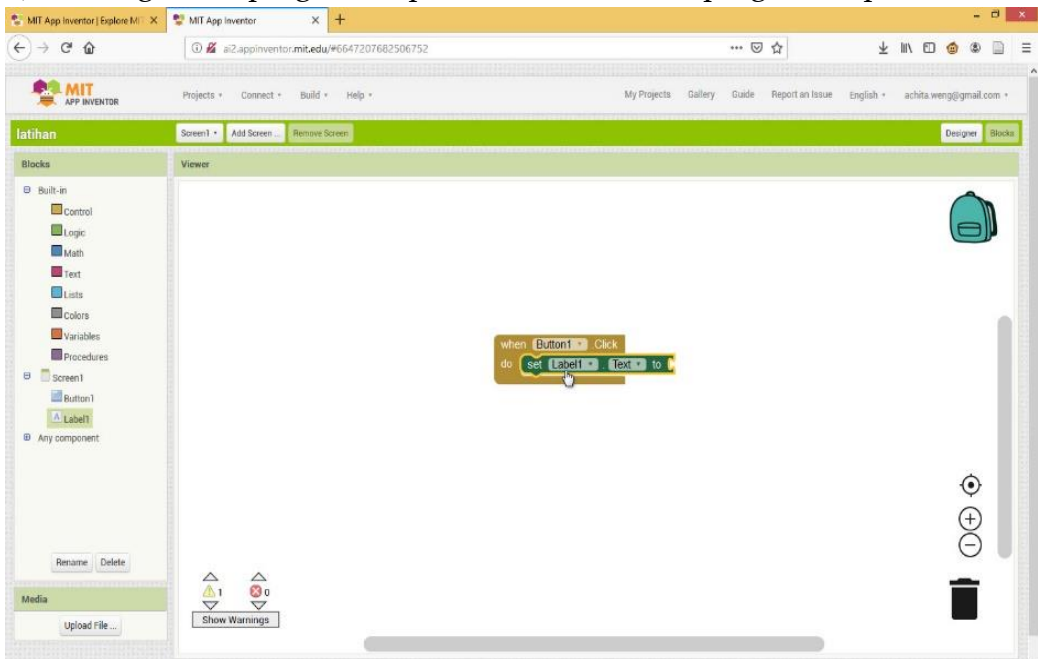
6) Pilih kepingan skrip “*when_Button1_Clik_do*” dan seret ke layar utama.



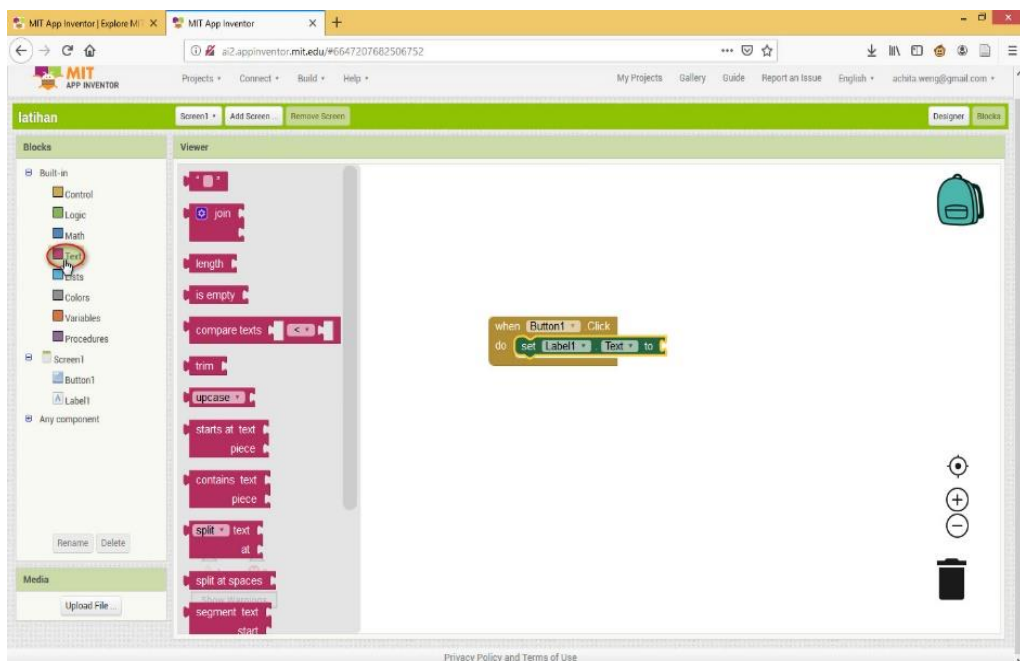
- 7) Klik “Label1” di sebelah kiri layar, kemudian tarik kepingan skrip “set_Label1_Text_to” ke layar utama.



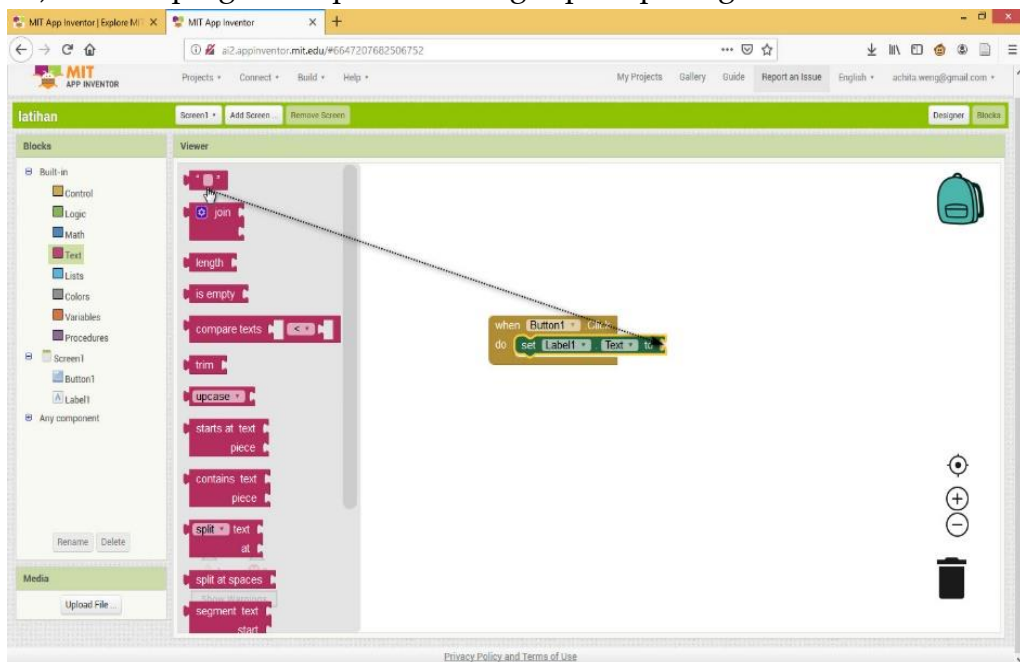
- 8) Pasangkan kepingan skrip kedua ke dalam kepingan skrip kedua.



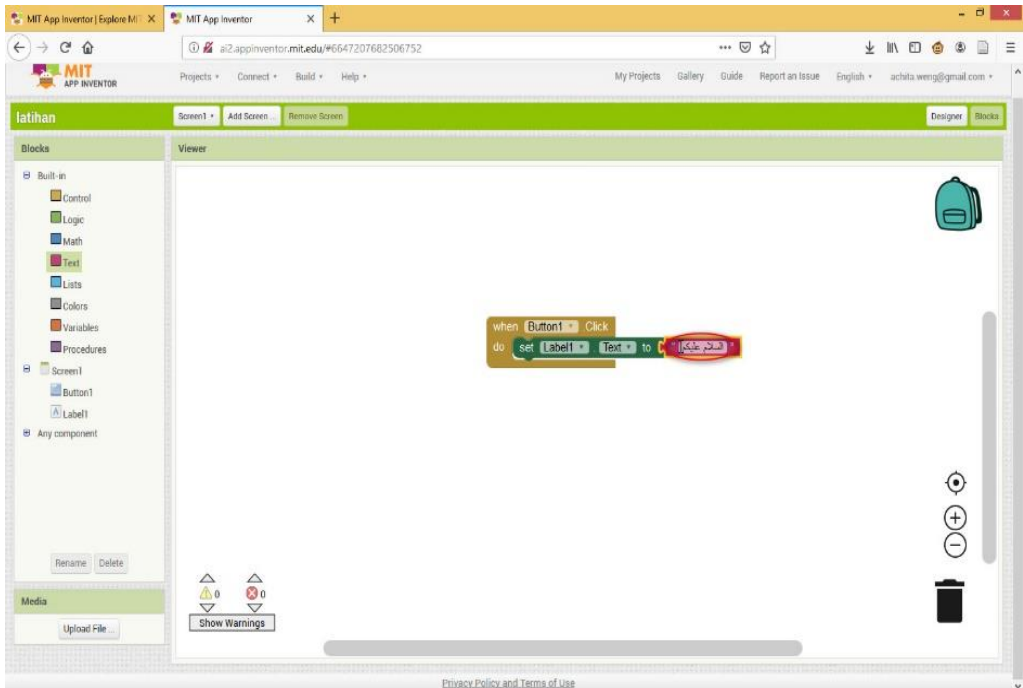
9) Pilih kelompok blok “Text” yang ada pada sebelah kiri layar utama.



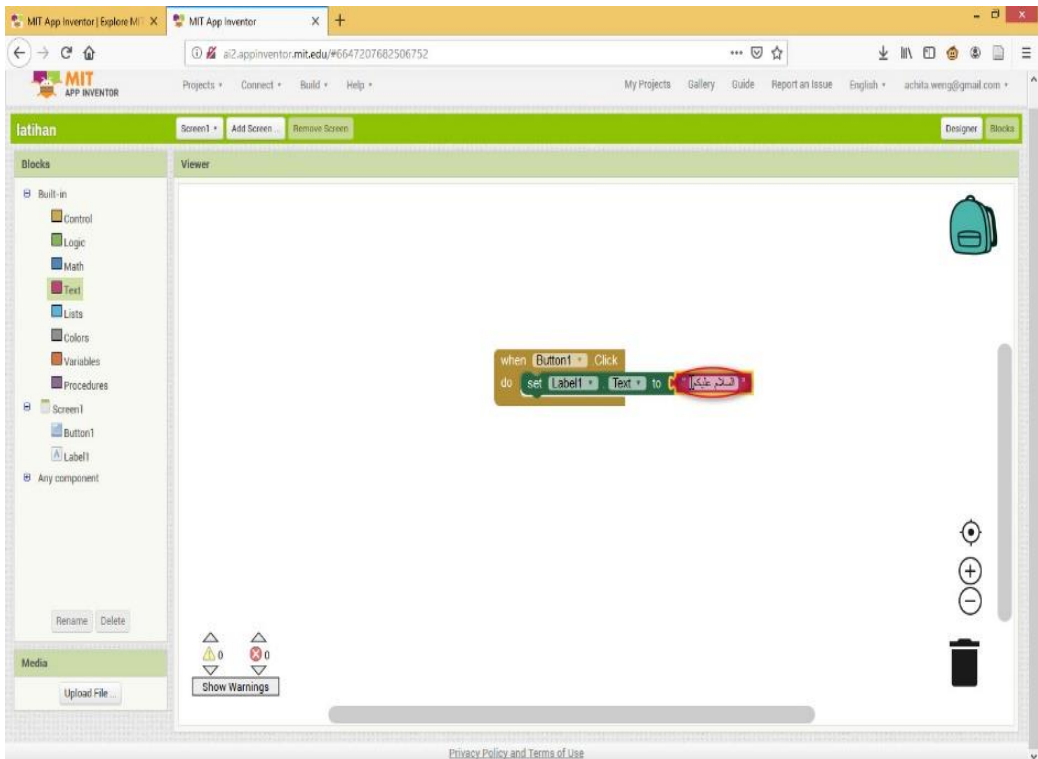
10) Tarik kepingan skrip teks kosong seperti pada gambar di bawah.



11) Pasangkan kepingan skrip ke gabungan skrip sebelumnya.



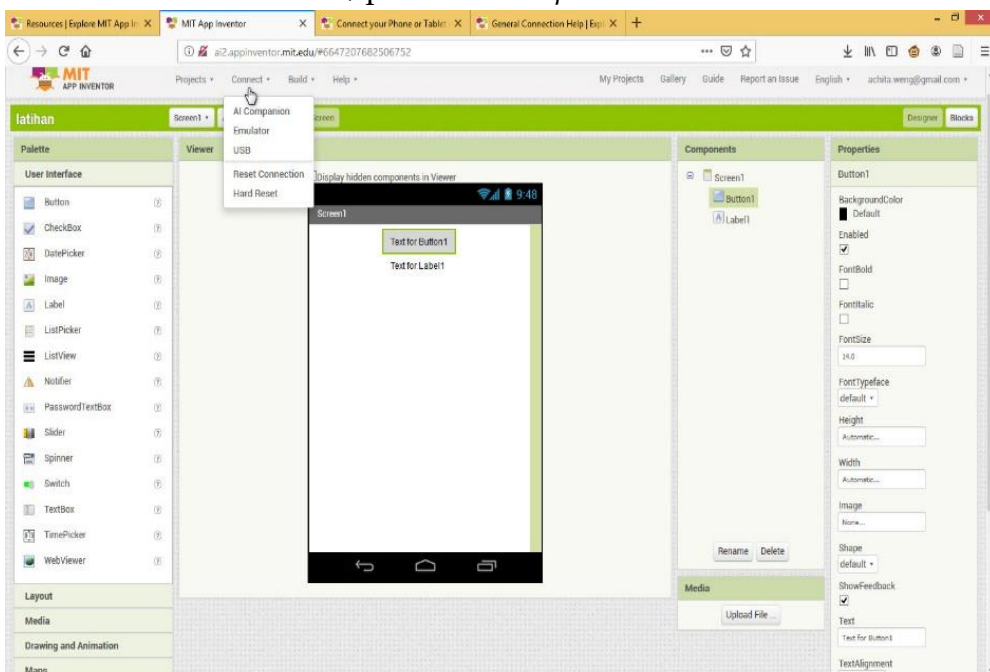
12) Isi kepingan skrip teks yang kosong dengan tulisan “السلام عليكم”.



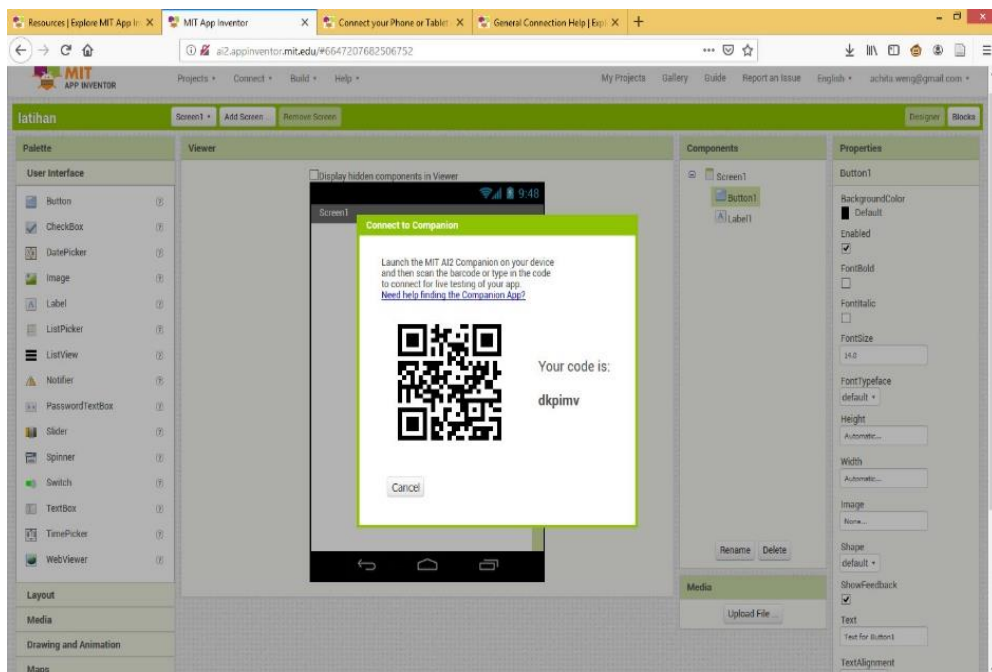
- 13) Untuk melihat hasilnya silahkan pasang aplikasi MIT AI2 dengan mengakses kode QR berikut.



- 14) Jika aplikasi sudah terpasang pada perangkat telepon pintar kita. Klik menu “Connect”, pilih “AI Companion”.



- 15) Akan muncul kode QR, silahkan dipindai dengan perangkat kita melalui aplikasi MIT AI2 yang telah dipasang.



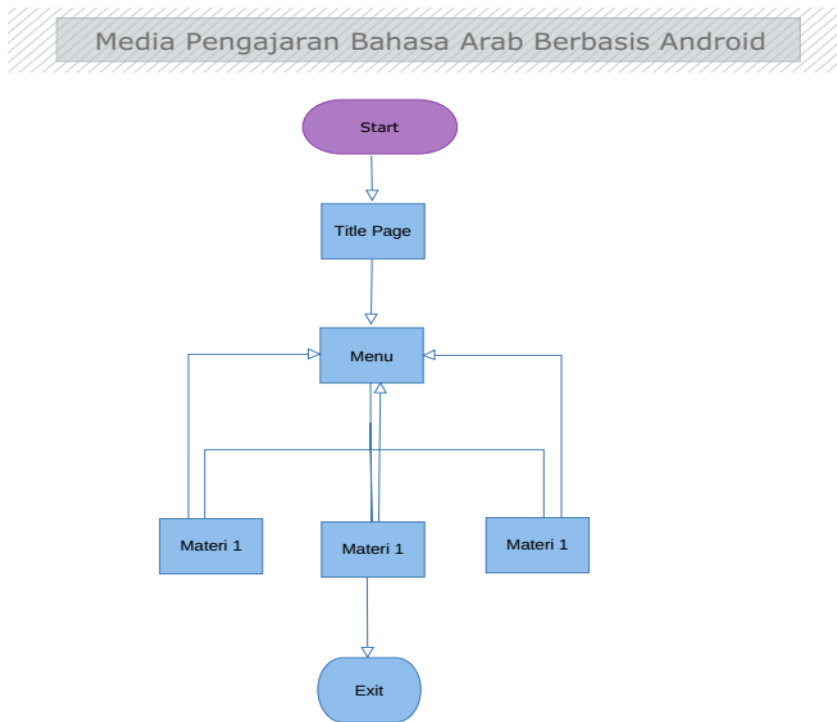
16) Sekarang tombol akan memunculkan kata “السلام عليكم” saat diklik.



3. Media Pengajaran Berbasis Android

a. Menyusun Flowchart

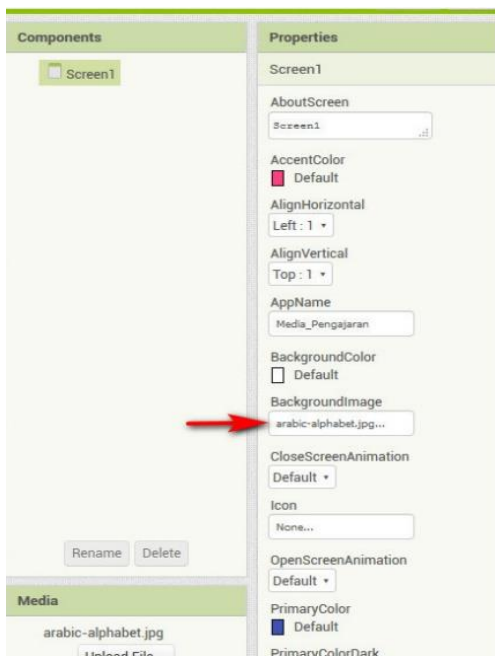
Sebelum membuat sebuah media pengajaran, alangkah baiknya kita membiasakan membuat sebuah rancangan media dengan membuat alur kerja media melalui sebuah *flowchart*. Berikut adalah *flowchart* untuk model tutorial (Rusman, 2013, hlm. 220).



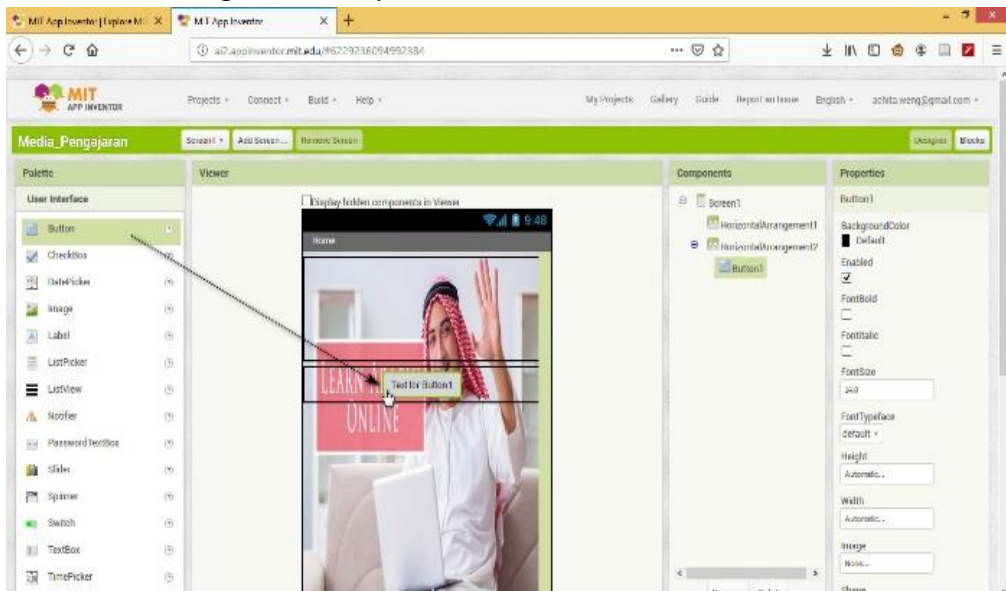
b. Membuat Media Pengajaran

Untuk memulai pembuatan media pengajaran bahasa Arab yang sederhana, kita dapat mengikuti langkah demi langkah berikut.

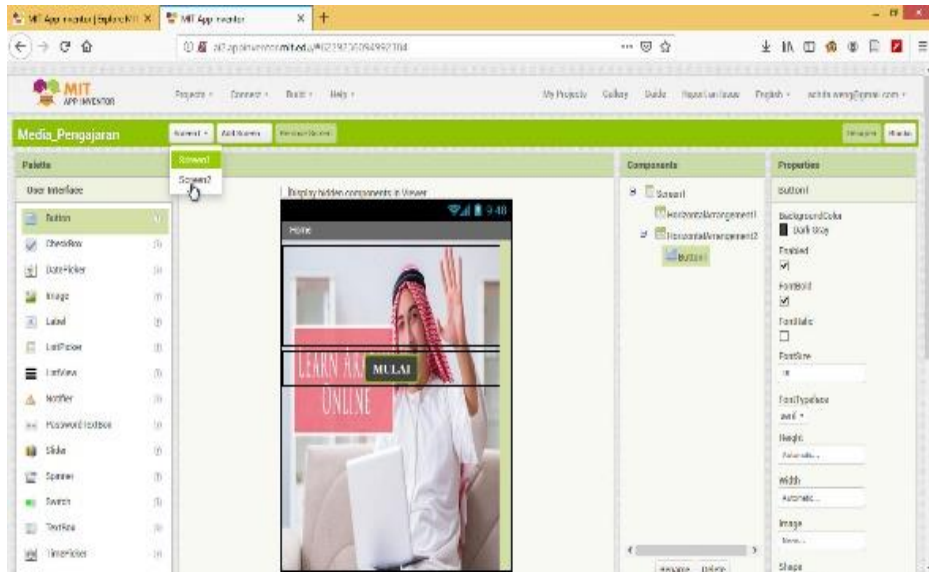
- 1) Buat proyek baru dengan tampilan latar yang disesuaikan dengan keinginan. Untuk mengatur latar, kita bisa menggunakan menu *properties* yang berada di sebelah kanan layar utama.



- 2) Pada menu *Layout*, tarik dua bidang *HorizontalArrangement* dan masukan sebuah tombol ke bidang kedua. Nama dan ukuran tombol silahkan disesuaikan pada bagian *properties*. Untuk warna kita isi dengan *none* saja.



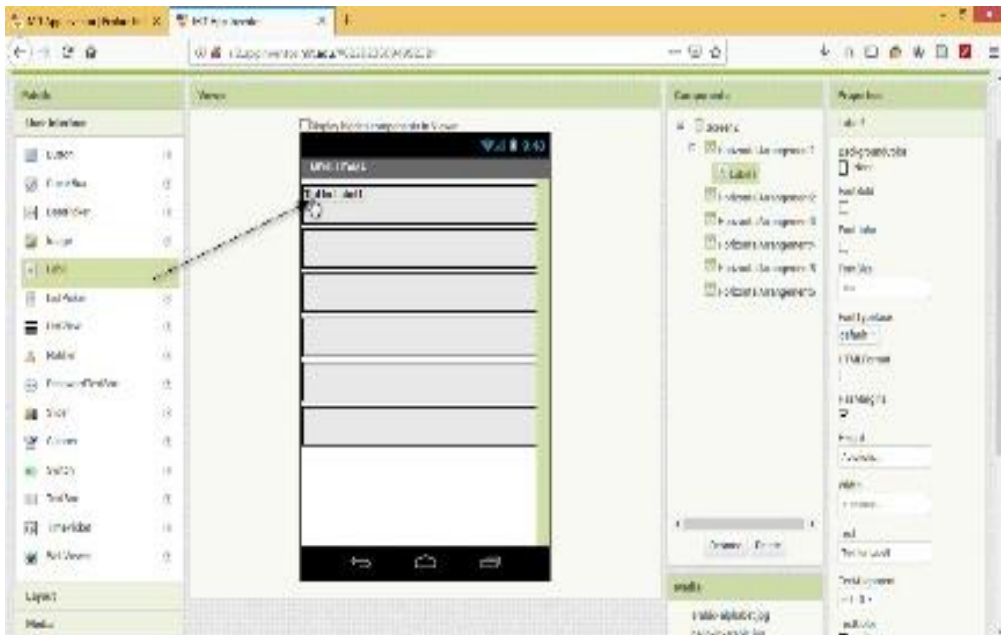
3) Klik *Add Screen* dan beri nama *Screen2* pada *properties*.



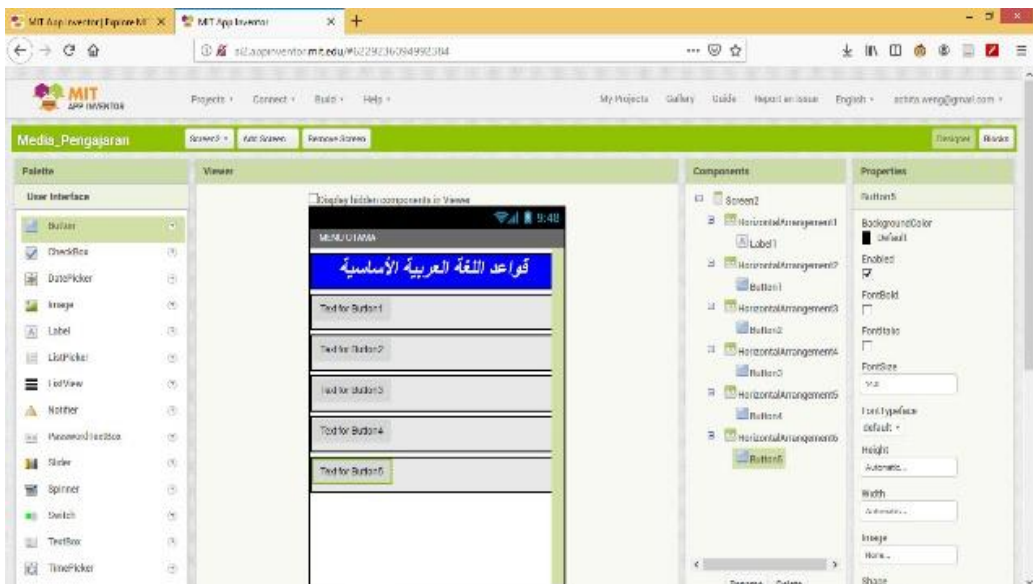
4) Pada menu *Layout*, tarik enam bidang *HorizontalArrangement* dengan ketentuan *Width 100%* dan *Height 10%*.



- 5) Berikan label pada bidang *HorizontalArrangement* yang pertama dan ganti label dengan judul presentasi, misalnya قواعد اللغة العربية الأساسية.



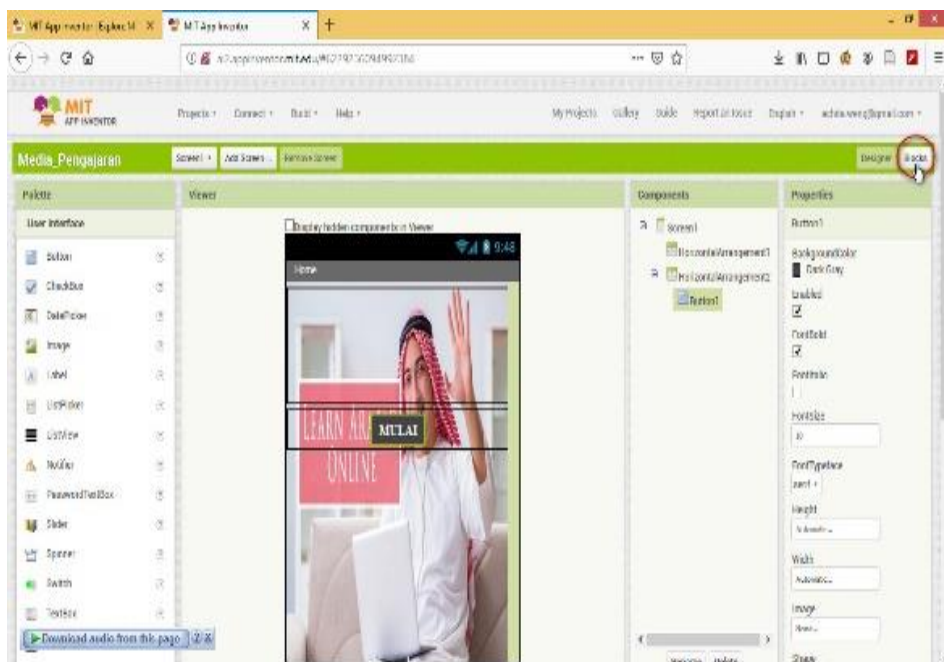
- 6) Sisipkan tombol pada lima bidang *HorizontalArrangement* yang tersisa.



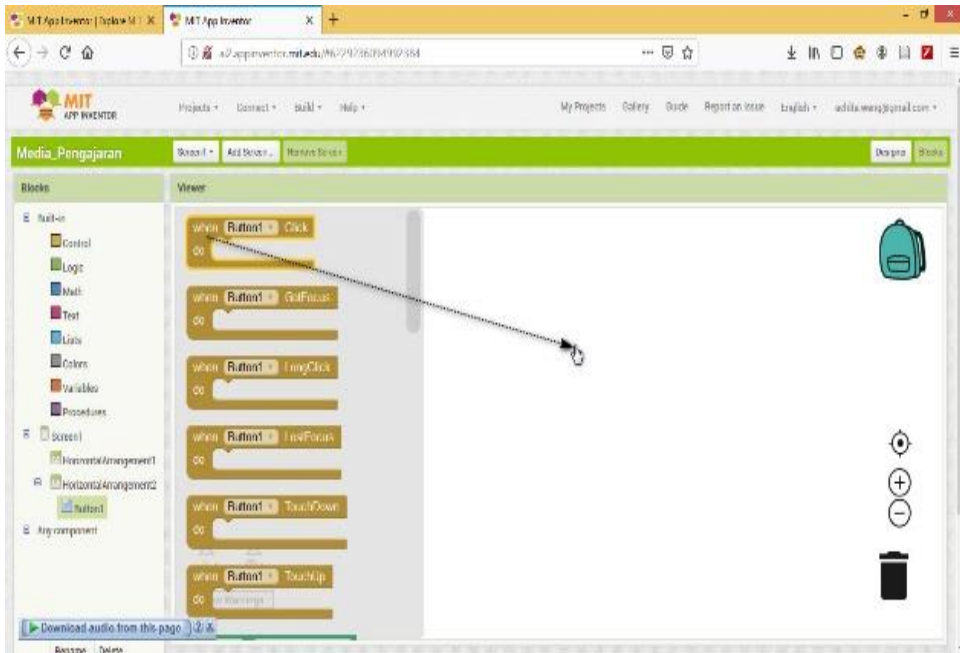
- 7) Buat tombol “Home” pada bagian bawah, warna dan ukuran disesuaikan dengan keinginan.



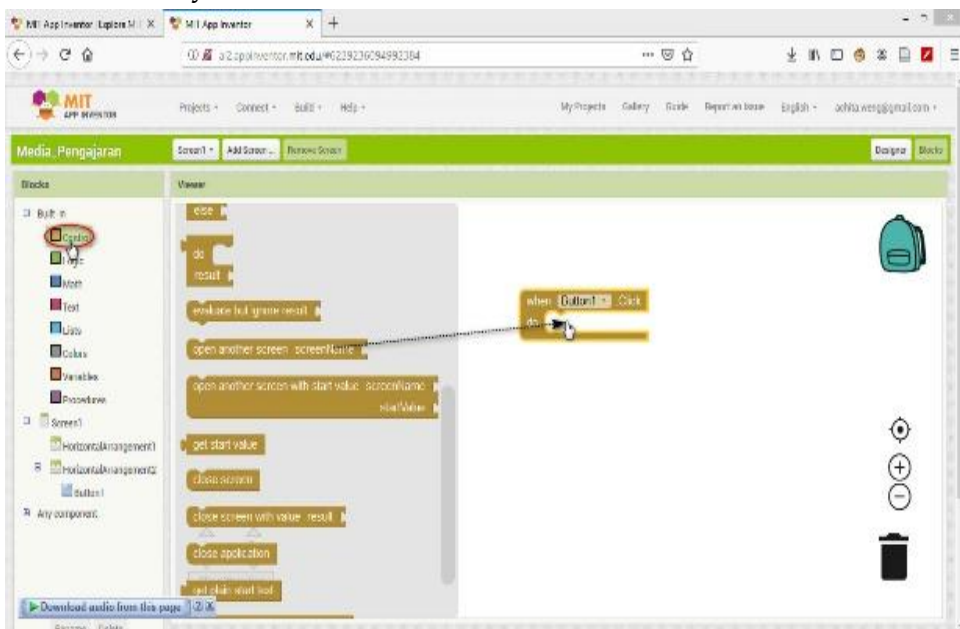
- 8) Kembali ke *Screen1* dan masuk ke menu *Block* yang ada di kanan atas.



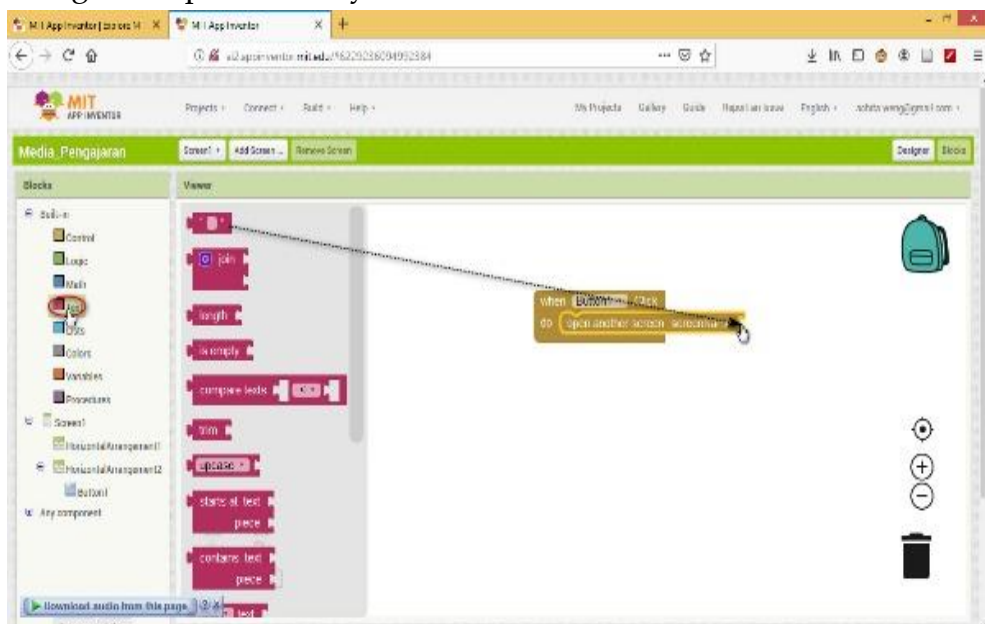
9) Klik *Button1* kemudian Tarik blok skrip *When_Button1_Click_do*.



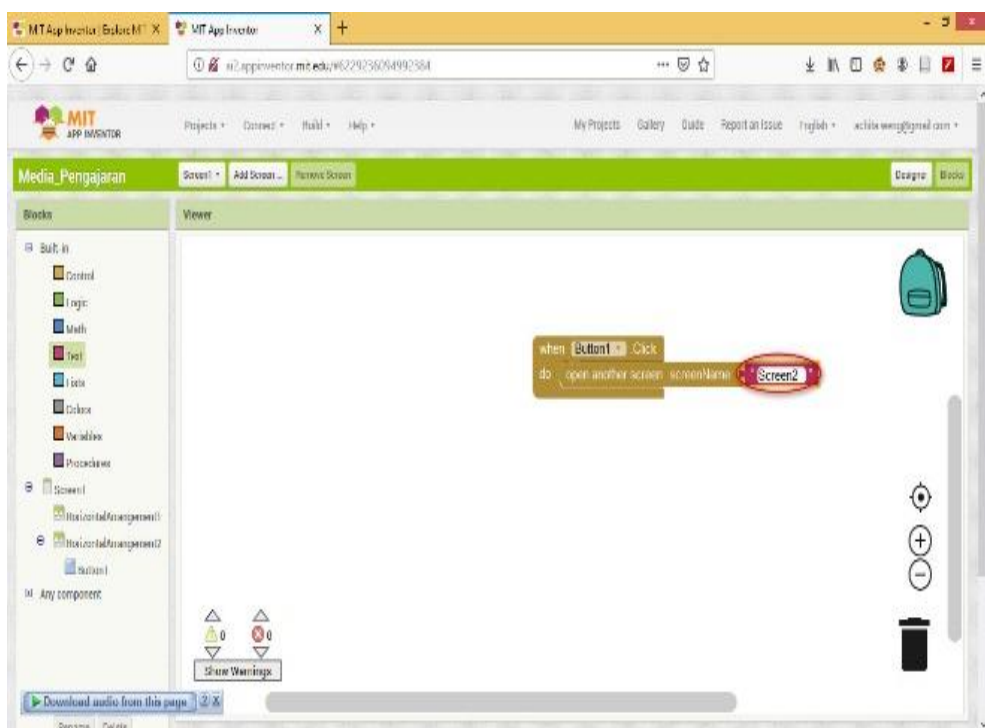
10) Pilih *Control* kemudian Tarik blok skrip *open_another_screen_screenName* dan gabungkan dengan skrip sebelumnya.



- 11) Pilih *Text* kemudian tarik skrip teks yang kosong dan gabungkan dengan skrip sebelumnya.



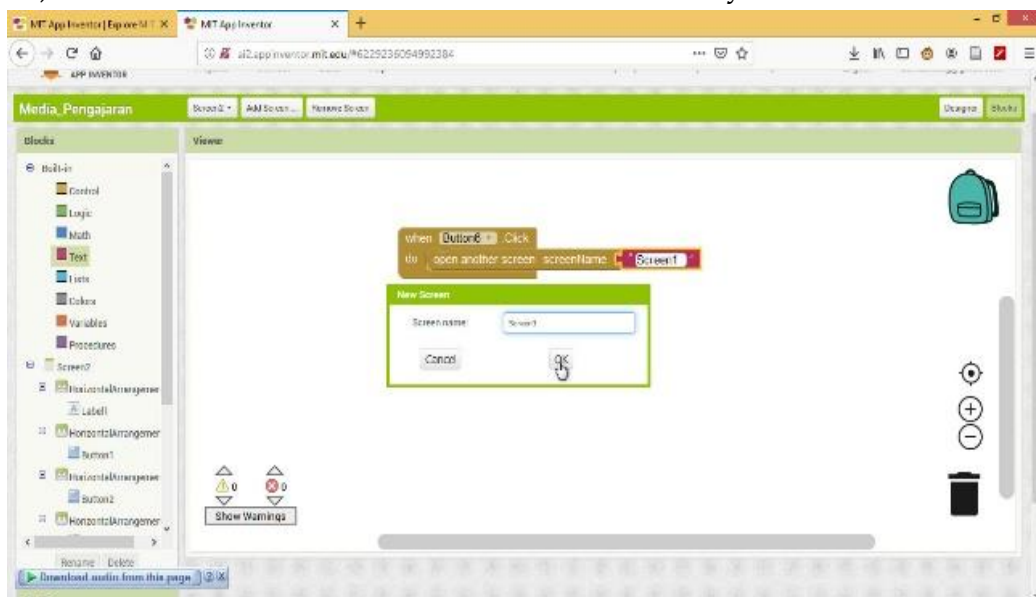
- 12) Isi skrip teks yang kosong dengan label *Screen2* seperti tampilan di bawah.



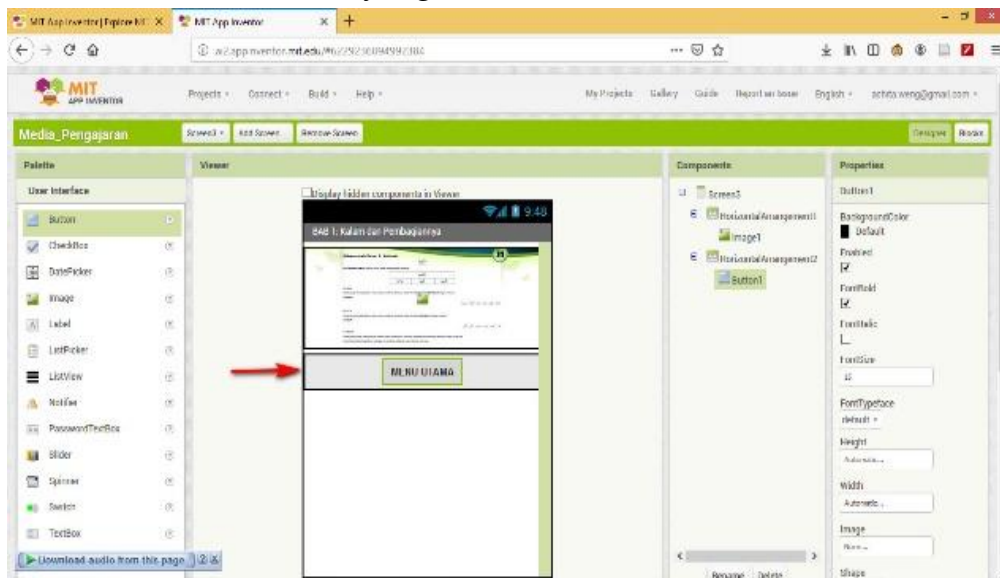
- 13) Masuk ke *Screen2*, pilih *Button6*, kemudian rangkailah sebuah blok yang berisi rangkaian skrip berikut *when_Button6_Click_do_open_anotherScreen_screenName_Screen1*. Langkah ini adalah mirip dengan langkah-langkah 9-12.



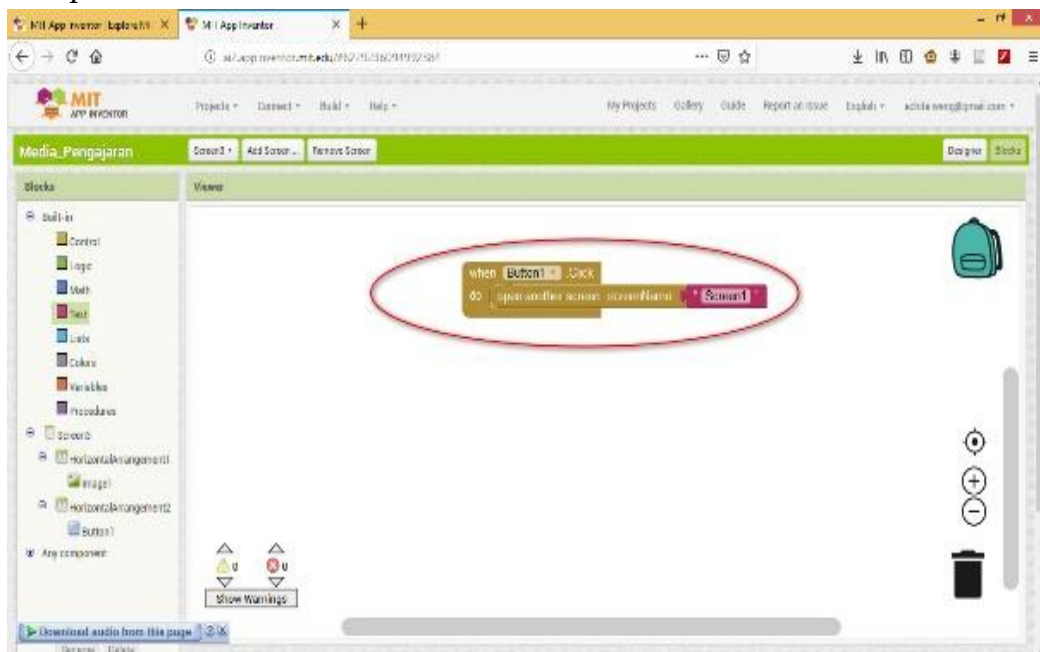
- 14) Klik tombol *Add Screen* untuk menambahkan layar baru.



15) Isilah *Screen3* dengan konten materi dan tombol yang kembali ke menu utama. Materi bias berupa gambar, teks, ataupun audio. Berikut contoh *Screen3* yang telah diisi materi.



16) Klik *Block*, pilih *Button1* pada *Screen3* kemudian buat blok skrip sperti di bawah ini.



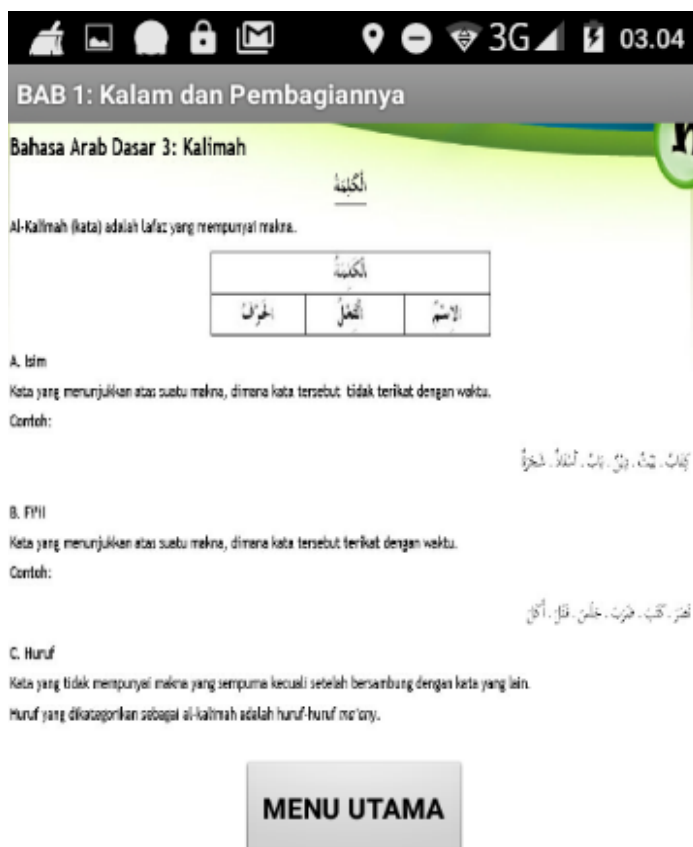
- 17) Langkah 9-16 bisa secara berurutan maupun acak diulang untuk mengisi tombol menu yang lain.
- 18) Langkah terakhir adalah melihat hasil proyek yang sudah kita buat.

c. Melihat Hasil Proyek Media

Setelah membuat proyek media pengajaran di App Inventor. Tahapan penting lainnya adalah melihat hasil proyek yang kita buat. Apakah proyek yang dibuat sudah sesuai yang diharapkan? Apakah perlu ada perbaikan? Apakah masih ada beberapa kesalahan. Untuk melakukan pengujian tersebut, ada beberapa metode yang bisa ditempuh, yaitu melalui aplikasi MIT AI2 yang sudah kita bicarakan sebelumnya, melalui *emulator*, maupun dengan menggunakan kabel *USB*.

Agar lebih jelas tentang pengujian ini, penulis sudah sediakan kode QR yang bisa diakses untuk langsung menuju penjelasan yang lebih rinci. Penulis sendiri sering melakukan uji hasil dengan menggunakan aplikasi MIT AI2 melalui perangkat android. Berikut tampilan dari uji hasil proyek melalui aplikasi yang dimaksud.





D. Rangkuman Materi

1. Android adalah sebuah sistem operasi dan bukan merujuk pada perangkat keras baik berupa telepon ataupun PC tablet. Pada mulanya android merupakan bagian dari sistem operasi Linux belum akhirnya menjadi sistem yang independen.
2. Sejak pertama kali diluncurkan pada 9 Februari 2009 dengan versi 1.1 nya, android terus mengembangkan sistemnya hingga sampai saat ini Android sudah merilis versi 8.0 Oreo dan menuju 9.0 Pie.
3. App Inventor merupakan aplikasi pembuat program berbasis android yang berbasis *Online* dan paling tepat untuk pemula, sebab untuk menjalankan aplikasi ini pengguna tidak dituntut menguasai bahasa pemrograman.
4. Teknik dasar terpenting dalam penggunaan App Inventor dalam membuat media pengajaran adalah pemahaman tentang *Block* yang berisi kepingan skrip yang dapat disusun untuk menjalankan perintah tertentu pada proyek yang sedang kita buat.

E. Tugas

Buatlah sebuah media pengajaran huruf hijaiyah dengan memanfaatkan tombol yang bisa mengakses satu huruf ke huruf lainnya.

F. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan berikut dengan baik dan benar.

1. Siapa kreator awal terciptanya sistem operasi android?
2. Apa yang dimaksud bahwa sistem android bersifat *open source*?
3. Apa fungsi kolom *Palette* dalam App Inventor?
4. Menu apa yang akan diakses ketika akan menyusun kepingan-kepingan skrip untuk membuat sebuah perintah?

5. Apa yang akan terjadi jika tersusun sebuah blok skrip berikut:
- ```

when Button5 Click
do
open another screen screenName
Latihan5

```

## G. Glosarium

|                  |                                                                                          |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Android          | : Sistem operasi pada satu perangkat elektronik yang sebelumnya menjadi bagian Linux.    |
| Block            | : Kepingan-kepingan yang berisi skrip untuk menjalankan satu perintah pada APP Inventor. |
| Media Pengajaran | : Alat atau perangkat yang digunakan untuk membantu aktivitas mengajar.                  |
| Open source      | : Bersifat terbuka dan memungkinkan publik ikut terlibat dalam pengembangannya.          |
| Online           | : Berbasis jaringan internet dan tidak bisa beroperasi tanpa jaringan itu.               |
| Pallet           | : Kolom dalam App Inventor yang berisi menu-menu yang dapat ditarik ke layar utama.      |
| Properties       | : Pengatur tampilan pada App Inventor agar terlihat sesuai dengan yang diinginkan.       |
| Proyek           | : Sebuah aktivitas pembuatan aplikasi yang sedang dilakukan dalam App Inventor.          |

## H. Daftar Pustaka

- Ableson, W. F., Sen, R., & King, C. (2011). *Android in action* (2nd ed). Greenwich, Conn: Manning.
- Begun, D. A. (2011). *Amazing Android apps for dummies*. Hoboken, NJ: Wiley.
- DiMarzio, J. F. (2008). *Android: A programmer's guide*. New York: McGraw-Hill.
- Gaddis, T., & Halsey, R. (2015). *Starting out with App Inventor for Android* (First edition). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Gargenta, M. (2011). *Learning Android* (1st ed). Sebastopol, Calif: O'Reilly.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jackson, W. (2011). *Android apps for absolute beginners: Get started building your very own Android apps*. New York, NY: Apress, Springer.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.



## BAB IX

# EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

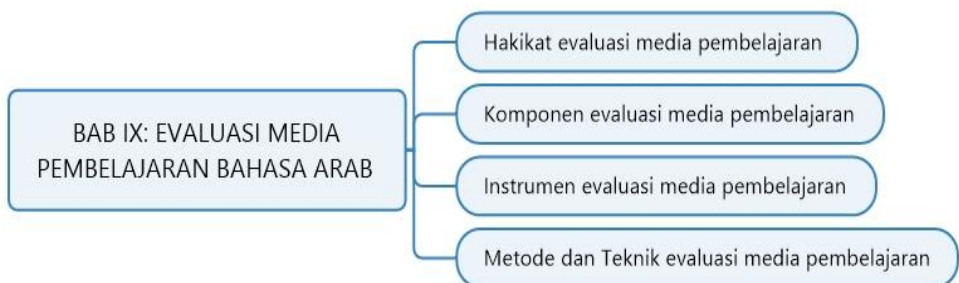
### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa dapat menguasai teknik evaluasi media pembelajaran Bahasa Arab.

### B. Sub Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa dapat memahami hakikat evaluasi media pembelajaran.
2. Mahasiswa dapat memahami komponen evaluasi media pembelajaran.
3. Mahasiswa dapat mengetahui instrumen evaluasi media pembelajaran.
4. Mahasiswa dapat menguasai metode evaluasi media pembelajaran.

### C. Materi Pokok



## 1. Hakikat Evaluasi Media Pembelajaran

Secara umum, evaluasi ditafsirkan sebagai kegiatan pengumpulan informasi secara sistematis untuk keperluan pengambilan sebuah keputusan. Evaluasi dapat menggunakan metode kuantitatif seperti tes, metode kualitatif seperti. pengamatan, pemberian peringkat atau skala, dan pemberian nilai (Richards & Schmidt, 2007, hlm. 188).

Dalam ranah pendidikan, evaluasi dapat dipahami sebagai proses kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan sebagaimana yang ditetapkan tujuan pendidikan nasional. Edwind Wandt dan Gerald w. Brown mengatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah: *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Sesuatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dan sesuatu. Dari pendapat yang dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W. Brown ini, maka evaluasi pendidikan itu sendiri dapat diartikan suatu tindakan atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dan segala sesuatu dalam dunia pendidikan, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan atau yang terjadi di lapangan pendidikan (Khalilullah, 2012, hlm. 143).

Pengertian evaluasi di atas berkaitan dengan pemaknaan evaluasi media pengajaran karena media pembelajaran bagian program pendidikan. Oleh karena itu evaluasi media pembelajaran bisa kita pahami sebagai kegiatan pengumpulan informasi untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan.

## 2. Komponen Evaluasi Media Pembelajaran

Aspek apa saja yang harus dipertimbangkan dalam mengevaluasi media pembelajaran? Pertanyaan ini sangat penting dijawab karena media pembelajaran yang dibuat harus benar-benar tepat sasaran, efektif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sudjana & Rivai (2011, hlm. 4–5) menyampaikan ada beberapa kriteria yang dapat dilihat untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dibuat, yaitu:

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan, apa pun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Sementara itu, Walker & Hess (Arsyad, 2016, hlm. 219–220) memberikan beberapa kriteria dalam menilai perangkat lunak media pembelajaran yang didasarkan kepada kualitasnya.

a. Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi:

- 1) ketepatan;
- 2) kepentingan;
- 3) kelengkapan;
- 4) keseimbangan;
- 5) minat/perhatian;
- 6) keadilan;
- 7) kesesuaian dengan situasi siswa.

b. Kualitas instruksional, yang meliputi:

- 1) memberikan kesempatan belajar;

- 2) memberikan bantuan untuk belajar;
  - 3) kualitas memotivasi;
  - 4) fleksibilitas instruksionalnya;
  - 5) hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
  - 6) kualitas sosial interaksi instruksionalnya;
  - 7) kualitas tes dan penilaiannya;
  - 8) dapat memberi dampak bagi siswa;
  - 9) dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis, yang meliputi:
- 1) keterbacaan;
  - 2) mudah digunakan;
  - 3) kualitas tampilan/tayangan;
  - 4) kualitas penanganan jawaban;
  - 5) kualitas pengelolaan programnya;
  - 6) kualitas pendokumentasiannya.

### 3. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran

Agar penilaian terhadap media pembelajaran benar-benar valid dan tepat sasaran, diperlukan instrumen yang kriteria penilaiannya benar-benar dapat diukur juga. Salah satu instrumen yang sangat relevan untuk mengevaluasi media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis komputer adalah format *checklist* yang disampaikan Arsyad (2016, hlm. 227) sebagai berikut ini.

| No. | Kriteria                                              | Rating |        |        |
|-----|-------------------------------------------------------|--------|--------|--------|
|     |                                                       | Rendah | Sedang | Tinggi |
| 1   | Terfokus dengan jelas pada tujuan                     |        |        |        |
| 2   | Interaktif terus-menerus                              |        |        |        |
| 3   | Bercabang untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan |        |        |        |

|    |                                                                                                        |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | siswa                                                                                                  |
| 4  | Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar                                                    |
| 5  | Format penyajiannya memotivasi                                                                         |
| 6  | Terbukti efektif (yaitu dengan uji coba di lapangan)                                                   |
| 7  | Sajian gambar/grafik yang sesuai                                                                       |
| 8  | Petunjuknya sederhana dan lengkap                                                                      |
| 9  | Memberi penguatan positif.                                                                             |
| 10 | Dapat digunakan lagi (mengandung unsur acak/random untuk menyajikan penayangan ulang yang bervariasi). |

**Tabel 9. 1 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Sementara itu, Sriadhi (2019) secara komprehensif telah menyusun instrumen penilaian media pembelajaran berbasis multimedia yang mencakup tiga domain penilaian yaitu konten, konstruksi, dan akseptabilitasnya.

#### **a. Domain konten/materi**

##### **1) Panduan dan informasi**

| No. | Aspek Penilaian                               | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|-----------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                               | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Deskripsi tentang produk multimedia           |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Panduan penggunaan <i>software</i> multimedia |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Rumusan tujuan                                |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Rumusan                                       |              |   |   |   |   |         |

|  |                                      |  |  |  |  |  |  |
|--|--------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
|  | kompetensi/capaian pembelajaran (CP) |  |  |  |  |  |  |
|--|--------------------------------------|--|--|--|--|--|--|

**Tabel 9. 2 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (1)**

2) Konten materi/multimedia

| No. | Aspek Penilaian                                | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Kesesuaian tujuan dengan kurikulum             |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Kesesuaian materi dengan tujuan (CP)           |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Kemutakhiran materi                            |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Pendeskripsian konsep atau teori               |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Urutan (sintaks) penyajian materi              |              |   |   |   |   |         |
| 6   | Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan (CP)   |              |   |   |   |   |         |
| 7   | Kesesusian kedalaman materi dengan tujuan (CP) |              |   |   |   |   |         |
| 8   | Kemudahan memahami istilah dan formulasi       |              |   |   |   |   |         |
| 9   | Kesesuaian contoh atau ilustrasi dengan materi |              |   |   |   |   |         |
| 10  | Pemberian ringkasan                            |              |   |   |   |   |         |
| 11  | Kesesuaian durasi waktu dengan materi sajian   |              |   |   |   |   |         |
| 12  | Penggunaan ejaan dan tata bahasa penyajian     |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 3 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (2)**

### 3) Evaluasi

| No. | Aspek Penilaian                                      | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                      | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Petunjuk latihan/ujian                               |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Kesesuaian cakupan soal dengan tujuan (CP)           |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Kesesuaian domain soal dengan tujuan (CP)            |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Kesesuaian tingkat kesukaran soal dengan tujuan (CP) |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Distribusi butir soal berdasarkan domain soal        |              |   |   |   |   |         |
| 6   | Distribusi butir soal berdasarkan tingkat kesukaran  |              |   |   |   |   |         |
| 7   | Kesesuaian soal ujian dengan waktu disediakan        |              |   |   |   |   |         |
| 8   | Balikan (ulasan) hasil latihan atau ujian            |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 4 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konten (3)**

#### **b. Domain konstruksi multimedia**

##### 1) Panduan dan informasi

| No. | Aspek Penilaian                        | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|----------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                        | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Deskripsi tentang produk multimedia    |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Panduan penggunaan software multimedia |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Fasilitas bantuan                      |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 5 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (1)**

## 2) Kinerja program

| No. | Aspek Penilaian                                                          | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                                          | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Kemudahan instalasi dan konfigurasi                                      |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Ketepatan penggunaan simbol navigasi media                               |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Kemudahan penggunaan tombol navigasi ( <i>usebility</i> )                |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Akurasi penelusuran dan tautan ( <i>hyperlink</i> ) materi               |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Kualitas <i>interface</i>                                                |              |   |   |   |   |         |
| 6   | Konsistensi kualitas operasional program                                 |              |   |   |   |   |         |
| 7   | Reliabilitas operasional program dari bebas <i>error</i>                 |              |   |   |   |   |         |
| 8   | Dukungan sistem operasi (software) diperlukan                            |              |   |   |   |   |         |
| 9   | Dukungan hardware yang diperlukan                                        |              |   |   |   |   |         |
| 10  | Interaktivitas stimulus-responsif pengguna ( <i>user</i> ) dengan sistem |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 6 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (2)**

## 3) Sistematika, Estetika dan Prinsip Reka bentuk

| No.         | Aspek Penilaian                   | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-------------|-----------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|             |                                   | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| Sistematika |                                   |              |   |   |   |   |         |
| 1           | Tata letak displai (screen) media |              |   |   |   |   |         |

|                                 |                                                        |  |  |  |  |  |  |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| 2                               | Fasilitas menu dalam media                             |  |  |  |  |  |  |
| 3                               | Akselerasi huruf, angka dan simbol                     |  |  |  |  |  |  |
| Estetika                        |                                                        |  |  |  |  |  |  |
| 4                               | Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar          |  |  |  |  |  |  |
| 5                               | Komposisi warna dan resolusi                           |  |  |  |  |  |  |
| 6                               | Kesesuaian warna teks dengan background                |  |  |  |  |  |  |
| 7                               | Akselerasi teks, visual, audio dan animasi             |  |  |  |  |  |  |
| Kualitas narasi dan audio       |                                                        |  |  |  |  |  |  |
| 8                               | Kualitas audio narator                                 |  |  |  |  |  |  |
| 9                               | Penggunaan bahasa dalam narasi                         |  |  |  |  |  |  |
| 10                              | Kualitas narasi dari bebas noise                       |  |  |  |  |  |  |
| 11                              | Sifat komunikatif dari narasi                          |  |  |  |  |  |  |
| 12                              | Kesesuaian backsound dengan materi                     |  |  |  |  |  |  |
| 13                              | Pengaturan backsound                                   |  |  |  |  |  |  |
| 14                              | Kualitas <i>interlaced</i> dan <i>progressive scan</i> |  |  |  |  |  |  |
| Kualitas Video dan atau animasi |                                                        |  |  |  |  |  |  |
| 15                              | Penggunaan resolusi video/animasi (pixel)              |  |  |  |  |  |  |
| 16                              | Kesesuaian objek/video/animasi dengan materi           |  |  |  |  |  |  |
| 17                              | Visualisasi objek atas konsep/abstrak materi           |  |  |  |  |  |  |
| 18                              | Reduksi salah persepsi atas                            |  |  |  |  |  |  |

|                               |                                                      |  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------|------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
|                               | objek media                                          |  |  |  |  |  |  |
| Prinsip rekabentuk multimedia |                                                      |  |  |  |  |  |  |
| 19                            | Penerapan prinsip <i>spatial</i>                     |  |  |  |  |  |  |
| 20                            | Penggunaan prinsip temporal                          |  |  |  |  |  |  |
| 21                            | Penggunaan <i>clue and signaling</i>                 |  |  |  |  |  |  |
| 22                            | Reduksi efek redundansi                              |  |  |  |  |  |  |
| 23                            | Penerapan prinsip koherensi                          |  |  |  |  |  |  |
| 24                            | Penggunaan prinsip modalitas                         |  |  |  |  |  |  |
| 25                            | Reduksi beban kognitif bagi pengguna ( <i>user</i> ) |  |  |  |  |  |  |

**Tabel 9. 7 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Konstruksi (3)**

**c. Domain akseptasi multimedia**

**1) Panduan dan informasi**

| No. | Aspek Penilaian                                    | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|----------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                    | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Deskripsi tentang produk multimedia sangat jelas   |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Panduan penggunaan multimedia mudah dipahami       |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Rumusan tujuan sangat jelas                        |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Panduan untuk meminta bantuan tersedia dengan baik |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 8 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (1)**

## 2) Materi multimedia

| No. | Aspek Penilaian                                                  | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|------------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                                  | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Materi sesuai dengan topik bahasan                               |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran                  |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna) |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Materi sesuai dengan perkembangan iptek saat ini                 |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Materi menjelaskan konsep atau teori sesuai tujuan pembelajaran  |              |   |   |   |   |         |
| 6   | Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis)               |              |   |   |   |   |         |
| 7   | Luas cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran            |              |   |   |   |   |         |
| 8   | Penggunaan istilah dan rumus mudah dimengerti                    |              |   |   |   |   |         |
| 9   | Pemberian contoh atau ilustrasi mudah dipahami                   |              |   |   |   |   |         |
| 10  | Ringkasan materi mencakup seluruh materi yang disajikan          |              |   |   |   |   |         |
| 11  | Durasi waktu penggunaan sesuai dengan materi yang disajikan      |              |   |   |   |   |         |
| 12  | Ejaan dan tata bahasa mudah dimengerti                           |              |   |   |   |   |         |
| 13  | Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)                   |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 9 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (2)**

### 3) Evaluasi

| No. | Aspek Penilaian                                             | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|-------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                             | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Media menyediakan petunjuk mengerjakan latihan/ujian        |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Soal latihan/ujian mendukung pencapaian tujuan pembelajaran |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Waktu ujian sesuai dengan jumlah dan tingkat kesukaran soal |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Butir-butir soal bervariasi sesuai tujuan pembelajaran      |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Hasil ujian diberi ulasan atau balikan dalam media          |              |   |   |   |   |         |

**Tabel 9. 10 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (3)**

### 4) Desain dan fasilitas media

| No. | Aspek Penilaian                                                  | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|------------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                                  | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Media pembelajaran mudah digunakan                               |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Tombol perintah memiliki tautan ( <i>hyperlink</i> ) yang akurat |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Media pembelajaran dapat dijalankan tanpa kerusakan              |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Media memberikan                                                 |              |   |   |   |   |         |

|    |                                                         |  |  |  |  |  |  |
|----|---------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
|    | fasilitas interaktif bagi pengguna                      |  |  |  |  |  |  |
| 5  | Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas |  |  |  |  |  |  |
| 6  | Gambar visual (grafik) pada media sangat baik           |  |  |  |  |  |  |
| 7  | Kualitas audio sangat baik                              |  |  |  |  |  |  |
| 8  | Kualitas video sangat baik                              |  |  |  |  |  |  |
| 9  | Kualitas animasi sangat baik                            |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Pewarnaan pada isi media sangat baik                    |  |  |  |  |  |  |

**Tabel 9. 11 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (4)**

#### 5) Efek pedagogi

| No. | Aspek Penilaian                                             | Opsi Jawaban |   |   |   |   | Catatan |
|-----|-------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---------|
|     |                                                             | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |         |
| 1   | Media ini memberikan apa yang dibutuhkan peserta didik      |              |   |   |   |   |         |
| 2   | Peserta didik berminat menggunakan media ini untuk belajar  |              |   |   |   |   |         |
| 3   | Media ini membuat peserta didik lebih semangat/giat belajar |              |   |   |   |   |         |
| 4   | Media ini membantu untuk memahami materi pembelajaran       |              |   |   |   |   |         |
| 5   | Media ini membantu                                          |              |   |   |   |   |         |

|  |                                            |  |  |  |  |  |  |
|--|--------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
|  | meningkatkan<br>kemampuan peserta<br>didik |  |  |  |  |  |  |
|--|--------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|

**Tabel 9. 12 Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Multimedia Domain Akseptasi Multimedia (5)**

#### **4. Teknik dan Metode Evaluasi Media Pembelajaran**

Asnawir dan Usman (Khalilullah, 2012, hlm. 144–146) menyampaikan ada dua metode yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Masing-masing metode tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut

##### **a. Evaluasi Formatif**

Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data terkait aktivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Setelah diperbaiki dan disempurnakan, kemudian uji kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak.

##### **b. Evaluasi Sumatif**

Ada tiga tahapan dalam evaluasi sumatif, yaitu : 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*), 2) evaluasi kelompok kecil (*smallgroup evaluation*), dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*). Pada tahapan evaluasi satu lawan satu (*one on one*), dipilih dua orang atau lebih yang dapat merepresentasikan populasi dari target media pembelajaran yang dibuat, serta media disajikan kepada siswa secara individual. Kedua orang yang terpilih tersebut satu di antaranya mempunyai kemampuan di bawah rata-rata, dan yang satunya lagi di atas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Jelaskan kepada siswa tentang rancangan media pembelajaran. Kemudian perhatikan reaksi mereka terhadap media pembelajaran tersebut.
- 2) Katakan kepada siswa bahwa jika terjadi kesalahan dalam penggunaan media tersebut, bukan karena kekurangan siswa melainkan karena kelemahan media.
- 3) Usahakan agar siswa bersifat santai dan bebas dalam mengemukakan pendapat mereka mengenai media yang ditampilkan tersebut.
- 4) Lakukan *pre test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa terhadap penggunaan media tersebut.
- 5) Catat lama waktu yang digunakan dalam penyajian media dan catat pula reaksi siswa terhadap penampilan media tersebut.
- 6) Berikan tes yang dapat mengukur keberhasilan penggunaan media tersebut.
- 7) Lakukan analisis terhadap data-data yang terkumpul.

Selanjutnya evaluasi kelompok kecil diterapkan kepada 10-20 orang siswa yang dianggap merepresentasikan populasi target. Usahakan siswa yang dipilih terdiri dari siswa-siswa yang memiliki tingkat pengetahuan yang beragam mulai dari yang kurang pandai, sedang dan yang pandai, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Prosedurnya evaluasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Jelaskan bahwa media tersebut pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk penyempurnaannya.
- 2) Berikan *pre test* awal untuk mengukur kemampuan awal siswa tentang topik yang berkenaan dengan penggunaan media.
- 3) Tegaskan kepada siswa untuk mempelajari media tersebut.
- 4) Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan yang diharapkan.

- 5) Sebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui menarik tidaknya media yang digunakan, mengerti tidaknya siswa terhadap pesan yang disampaikan media, konsistensi tujuan dan materi dan cukup tidaknya latihan yang diberikan.
- 6) Lakukan analisis terhadap data-data yang terkumpul.

Berikutnya evaluasi lapangan (*field evaluation*) merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Untuk itu, diusahakan situasi disesuaikan seidentik mungkin dengan situasi yang riil. Dalam pelaksanaannya, dipilih 30 orang siswa dengan beragam karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya. Prosedurnya penerapannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih siswa sebanyak 30 orang yang betul-betul merepresentasikan populasi.
- 2) Jelaskan kepada siswa tujuan uji coba lapangan dan hasil akhir yang diharapkan. Usahakan siswa bersifat rileks dan berani mengeluarkan pendapat mereka. Ingatkan kepada siswa bahwa uji coba tersebut bukan untuk menguji kemampuan mereka.
- 3) Berikan *pre test* untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai topik yang menggunakan media tersebut.
- 4) Sajikan media yang sesuai dengan rencana perbuatannya.
- 5) Lakukan pos tes untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah penyajian media tersebut. Hasil tes akhir dibandingkan dengan tes awal yang digunakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi media yang dibuat tersebut.
- 6) Edarkan tes skala sikap kepada siswa yang dipilih untuk mengetahui sikap mereka terhadap media yang digunakan.
- 7) Lakukan analisa terhadap data yang diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan, terutama mengenai keampuhan awal *pre tes*, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan,

perbaikan dari bagian- bagian yang sulit, pengajaran serta kecepatan sajian dan sebagainya.

#### **D. Rangkuman Materi**

1. Evaluasi media pembelajaran adalah kegiatan pengumpulan informasi untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan.
2. Komponen evaluasi media pembelajaran berbasis komputer hendaknya meliputi evaluasi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis.
3. Untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia, kita bisa menggunakan instrumen yang disusun Azhar, namun jika ingin lebih spesifik lebih baik menggunakan instrumen yang dikembangkan Sriadhi.
4. Ada dua metode yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.
5. Evaluasi sumatif dapat dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu : 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*), 2) evaluasi kelompok kecil (*smallgroup evaluation*), dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*).

#### **E. Tugas**

Unduh sebuah media pembelajaran yang tersedia di internet, kemudian penilaian dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Sriadhi!

#### **F. Tes Formatif**

1. Sebutkan apa yang Anda pahami tentang hakikat evaluasi!
2. Jelaskan mengapa kegiatan evaluasi media pembelajaran perlu dilakukan!

3. Menurut Anda, komponen atau aspek apa saja yang perlu dimasukkan dalam kriteria penilaian media pembelajaran?
4. Apa pendapat Anda tentang instrumen evaluasi media pembelajaran yang disusun
5. Jelaskan apa perbedaan antara evaluasi formatif dengan evaluasi sumatif kegiatan evaluasi media pembelajaran.
6. Jelaskan mengapa diperlukan suasana yang rileks ketika akan dilaksanakan evaluasi sumatif dalam menilai media pembelajaran?

## G. Glosarium

|                         |                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Checklist</i>        | : Teknik evaluasi media pembelajaran dengan mencentang kriteria yang sesuai dengan kondisi objektif media yang dinilai.                                                              |
| Evaluasi                | : Kegiatan pengumpulan informasi atau data yang dapat dilakukan melalui pendekatan kuantitatif seperti tes, maupun kualitatif seperti pengamatan.                                    |
| Evaluasi Formatif       | : Pengumpulan data terkait aktivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran yang digunakan.                                                                                     |
| Evaluasi Sumatif        | : Pengumpulan data terkait efisiensi penggunaan media pembelajaran yang dilakukan melalui beberapa tahapan.                                                                          |
| <i>field evaluation</i> | : Kegiatan evaluasi media pembelajaran yang melibatkan 30 orang yang sebagai sampel dan dipilih dengan mempertimbangkan perbedaan karakter, jenis kelamin, maupun latar belakangnya. |

- one on one* : Kegiatan evaluasi media pembelajaran yang melibatkan dua orang yang memiliki karakter berlawanan.
- pre test* : Tes awal yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan dasar mereka terkait sebuah media pembelajaran.
- post test* : Tes akhir yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan mereka terkait sebuah media pembelajaran setelah media yang dibuat diperkenalkan.
- smallgroup evaluation* : Kegiatan evaluasi media pembelajaran yang melibatkan 10-20 orang yang sebagai sampel dan dipilih dengan mempertimbangkan perbedaan karakter, jenis kelamin, maupun latar belakangnya.

## H. Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khalilullah, M. (2012). Media Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. W. (Ed.). (2007). Longman dictionary of language teaching and applied linguistics (3. ed., [Nachdr.]). London: Longman.
- Sriadhi, S. (2019). INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/334586889\\_INSTRUMEN\\_PENILAIAN\\_MULTIMEDIA\\_PEMBELAJARAN?enrichId=rgreq-c82ad9738924fbb9511b73af80b058de-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMzNDU4Njg4OTtBUzo3ODI1OTQyMjAyNDQ5OTJAMTU2MzU5NjQxMDAwNg%3D%3D&el=1\\_x\\_2&\\_esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/334586889_INSTRUMEN_PENILAIAN_MULTIMEDIA_PEMBELAJARAN?enrichId=rgreq-c82ad9738924fbb9511b73af80b058de-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMzNDU4Njg4OTtBUzo3ODI1OTQyMjAyNDQ5OTJAMTU2MzU5NjQxMDAwNg%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf)

Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

## TENTANG PENULIS



**Syamsi Setiadi**, lahir di Lampung 8 Oktober 1977. Gelar sarjananya diselesaikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UNJ tahun 2001. Tahun 2004 kemudian menyelesaikan program magister Pendidikan Bahasa UNJ. Tahun 2011 menempuh pendidikan doktor pada Program Pendidikan Bahasa UNJ. Selain sebagai dosen PNS pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FBS UNJ, yang bersangkutan saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan III Fakultas Bahasa dan Seni UNJ. Penulis dapat disapa melalui email: [syamsi.setiadi@gmail.com](mailto:syamsi.setiadi@gmail.com)



**Ahmad Marzuq**, lahir di Jakarta pada tanggal 20 Desember 1981 merupakan putra kelima dari Bapak (Alm.) H. Abdul Ghaffar Abdullah dan Ibu Hj. Jamilah. Mengikuti Pendidikan Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Muta'allimin dan Madrasah Ibtidaiyah Sirajul Athfal. Melanjutkan Pendidikan Menengah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jakarta, dan SMA Negeri 49 Jakarta, kemudian melanjutkan ke Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Pada Tahun 2010 melanjutkan studi S-2 pada Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Negeri Jakarta. Pada kurun waktu tahun 2005-2014 bekerja sebagai staf administrasi. Sejak tahun 2015 menjadi dosen tetap Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penulis dapat disapa melalui email: [Ahmad.marzuq@unj.ac.id](mailto:Ahmad.marzuq@unj.ac.id)



**Ihwan Rahman Bahtiar**, Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FBS Universitas Negeri Jakarta. Dosen Universitas Negeri Jakarta ini kelahiran kota Majalengka, Jawa Barat, Indonesia pada tanggal 09 Juni 1987. Sekolah dasar di SDN Talagawetan 3, lulus tahun 2000 kemudian melanjutkan ke MTsN Talaga Majalengka dan lulus tahun 2003. Setelah lulus dari MAN Talaga (MAN 1 Majalengka) pada tahun 2006, melanjutkan ke Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan lulus tahun 2010. Tahun 2012 menempuh studi magister Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2019 diangkat CPNS di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Kompetensi yang ditekuni saat ini di bidang pengajaran bahasa Arab. Penulis dapat disapa melalui email: [ihwanrb@unj.ac.id](mailto:ihwanrb@unj.ac.id)