

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS
VII DI MADRASAH TSANAWIYAH**

TESIS



OLEH

**ADAM MUDINILLAH
NIM : 17155001**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan
gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

ABSTRACT

ADAM MUDINILAH, 2019 “Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspiring Applications in Learning Arabic Language Class VII in Madrasah Tsanawiyah”. Thesis. Graduate Program of Padang State University.

Interactive learning media that are used in schools in general are still less innovative, only use the media available in the school environment, and do not utilize technology. Learning media have not guided students to learn independently. For this reason, learning media have been developed that provide opportunities for students to learn independently, so that learning materials can last long in students' memories. The objective obtained is to produce interactive multimedia using the Lectora Inspire application that is valid, practical, and effective.

This type of research is development. The development model used is a 4-D model, consisting of four words that describe, design, develop and disseminate. The research data were obtained from tests of validity, practicality and effectiveness. Validity test data are obtained through media validation sheets. Practicality data was obtained from the analysis of questionnaire responses of students and teachers. The effectiveness data can be seen from the observation of students' learning activities and outcomes. The data collected was analyzed descriptively.

Lectora Inspire in learning Arabic developed has a valid assessment with the characteristics of media content that is in accordance with the curriculum, design and layout that is clear, easy to understand the media, the language used is clear, easy, easy, easily changed, and the presentation is clearly adjusted to student characteristics. Observations and questionnaires show that learning media that are already practical with characteristics have clear, readable, interesting and interesting contents and can increase attractiveness and interest of students to learn Arabic. In addition, the developed media also has an effectiveness in increasing student activity and learning outcomes with a mastery level of learning 85.8%, it is undeniable that interactive learning media in learning Arabic using Lectora Inspire developed for Grade VII Madrasah Tsanawiyah students is valid, practical, and effective.

ABSTRAK

ADAM MUDINILLAH, 2019 “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah”. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

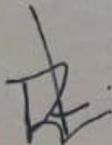
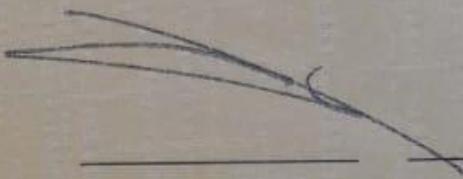
Media pembelajaran interaktif yang digunakan di sekolah pada umumnya masih kurang inovatif, hanya menggunakan media-media yang tersedia di lingkungan sekolah, dan belum memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran belum menuntun siswa belajar secara mandiri. Untuk itu dikembangkan media pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, sehingga materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa dan guru. Data keefektifan dilihat dari pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi media telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan pengoperasian media, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya jelas disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah praktis dengan karakteristik memiliki isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya Tarik serta minat siswa untuk belajar Bahasa Arab. Selain itu, media yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan belajar 85,8%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *Lectora Inspire* yang dikembangkan untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *ADAM MUDINILLAH*
NIM. : 17155001

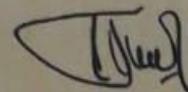
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> Pembimbing I	 _____	_____
<u>Dr. Alwen Bentri, M.Pd.</u> Pembimbing II	 _____	_____

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang



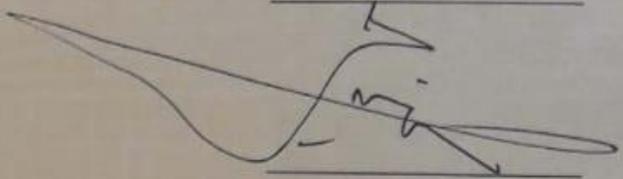
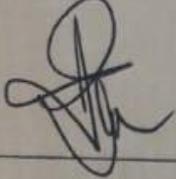
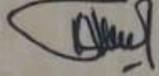
Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 196110111986022001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Alwen Bentri, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : **ADAM MUDINILLAH**

NIM. : 17155001

Tanggal Ujian : 21 - 10 - 2019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan di cantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2019

Saya yang Menyatakan



Adam Mudinillah

NIM. 17155001

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul, **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah”**. Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan, M.Sc. Ed dan Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberi bantuan, arahan, serta motivasi hingga selesainya pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis ini.
2. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd, Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, dan Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd., selaku kontributor yang telah memberikan sumbangan pengetahuan serta pemikiran melalui masukan dan saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
3. Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

4. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak Dr. H. Muhammad Yusuf Salam. MA, Bapak Dr. Suharmon, MA dan Bapak Irawan, S. Pd.I., M.Pd selaku validator instrumen penelitian, validator media dan validator Bahasa yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan masukan.
7. Bapak Yonnedi. M, S.Ag., M.Pd dan Bapak Asrul Wahid, S.Pd.I selaku Pimpinan Pondok Pesantren Thawalib Tanjung Limau dan kepala madrasah Thawalib Tanjung Limau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa untuk Abak tercinta M. Kasim, Amak tersayang Khairia dan Keluarga Besar El-Bantany serta para Ustadz dan Ustadzah Pondok Pesantren Thawalib Tanjung Limau yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan kerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi dan tesis ini.
9. Shahibul Jannah Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2017, yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
10. Semua teman-teman dan sahabat-sahabat, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Tanjung Limau, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian.....	10
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	11
G. Defenisi Operasional	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Multimedia Interaktif	17
3. Hakikat Pemebelajaran Bahasa Arab	24
4. Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	26
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Penelitian	41
C. Subjek Uji Coba	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Data Validitas Multimedia Interaktif	45
2. Analisis Data Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	46
3. Analisis Data Efektivitas Multimedia Interaktif	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	81
C. Keterbatasan Penelitian	89

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	96

DAFTAR RUJUKAN.....	98
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	102
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Perolehan Hasil Bahasa Arab	4
2. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan	46
3. Kategori Kepraktisan Produk	47
4. Kriteria Aktivitas Siswa	48
5. Kategori Hasil Belajar Ranah Sikap	50
6. Nama Validator Instrumen Validasi	66
7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Validasi	66
8. Nama Validator Media Pembelajaran	67
9. Uji Validitas Media	68
10. Hasil Penilaian Materi	69
11. Hasil Penilaian Bahasa	70
12. Hasil Penilaian	71
13. Hasil Revisi Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Aspek Media, Isi dan KeBahasaan	72
14. Hasil Respon Guru Terhadap Praktilitas Media Pembelajaran	75
15. Hasil Respon Siswa Terhadap Praktilitas Media Pembelajaran	77
16. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	79
17. Hasil Efektifitas Siswa Kelas VII	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1 Kerangka Berpikir	33
2. Gambar 2 Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Pada Mata Pembelajaran Bahasa Arab	41
3. Gambar 3 Tampilan Cara Membuka <i>Lectora Inspire</i>	57
4. Gambar 4 Tampilan Cara Membuka <i>Lectora Inspire</i>	57
5. Gambar 5 Tampilan Cara Membuka <i>Lectora Inspire</i>	57
6. Gambar 6 Tampilan Awal Sebelum Masuk ke Halaman Kerja	58
7. Gambar 7 Tampilan Halaman Kerja Baru	58
8. Gambar 8 Tampilan Menu Bar Design untuk Memilih Thema	59
9. Gambar 9 Tampilan Menu Bar Design untuk Memilih Thema	59
10. Gambar 10 Tampilan Pilihan Thema	59
11. Gambar 11 Tampilan Thema yang Dipilih	60
12. Gambar 12 Setelah Dihapus dan Tombol yang Diperlukan	60
13. Gambar 13 Mengganti Background	61
14. Gambar 14 Background setelah Diganti	61
15. Gambar 15 Menambahkan Teks	62
16. Gambar 16 Tampilan Cover Media	62
17. Gambar 17 Menambahkan Chapter	63
18. Gambar 18 Tampilan Memulai Halaman Media	63
19. Gambar 19 Tampilan Materi Media Interaktif Bahasa Arab	64
20. Gambar 20 Untuk Menyimpan Media	64
21. Gambar 21 Mempublish Media	65
22. Gambar 22 File dalam Format Aplikasi (.Exe) Siap untuk dijalankan ..	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	118
2. Storyboard	119
3. Dokumentasi Penelitian	123
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	124
5. Materi Ajar Bahasa Arab	132
6. Soal Bahasa Arab	138
7. Instrumen Validitas	141
8. Instrumen Praktilitas	144
9. Instrumen Efektifitas	147
10. Angket Validitas Media	150
11. Angket Validitas Materi	153
12. Angket Validitas Bahasa	156
13. Angket Observasi Aktiviats Siswa	159
14. Angket Praktilitas pada Multimedia	169
15. Surat Keterangan Penelitian	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi berdampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi khususnya teknologi komputer baik dalam perangkat keras maupun lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab juga harus menjadi pusat perhatian bagi guru karena media merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Arab, perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Sehingga proses pembelajaran mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu menciptakan media pembelajaran yang bisa menunjang dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjalinnya komunikasi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat menggunakan media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkongkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tidak selalu berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Beberapa penelitian telah dilakukan

untuk mengungkap permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Berikut akan diungkapkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai permasalahan Bahasa Arab.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Renti Yasmar (2017) tentang Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. Menyatakan bahwa:

Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli materi terhadap kelayakan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,17 (baik) dan aspek materi dengan rerata 4,00 (baik). Penilaian ahli media terhadap kelayakan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dari aspek tampilan dengan rerata 4,15 (baik) dan aspek pemrograman dengan rerata 4,00 (baik). Hasil respon guru terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dilihat dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,12 (baik), aspek materi dengan rerata 4,16 (baik), aspek tampilan dengan rerata 4,19 (baik), dan aspek pemrograman dengan rerata 4,21 (baik). Hasil tanggapan atau respon siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dilihat dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,12 (baik), aspek materi dengan rerata 4,10 (baik), aspek tampilan dengan rerata 4,07 (baik), dan aspek pemrograman dengan rerata 4,12 (baik). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa CD Interaktif pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa Madrasah Aliyah.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Toto Wijoyo (2016) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTS Kelas VIII menyatakan:

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media *E-Learning*. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada media *E-Learning*. Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak

kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18,158 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 35,05. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima dan produk baru lebih efektif dari produk lama.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Munip (2017) tentang Pengembangan Materi Pembelajaran *Maharah Al-Istima'* Berbasis Media *Lectora Inspire* di Madrasah Aliyah Swasta Ulumuddin Lhokseumawe Aceh menyatakan:

Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: (a) Hasil validasi ahli media terhadap materi pembelajaran *mahārah al-istimā'* berbasis media *Lectora Inspire* diperoleh persentase 81,82% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 80% dengan kategori baik, (b) Hasil respon guru terhadap materi pembelajaran *mahārah al-istimā'* berbasis media *Lectora Inspire* diperoleh persentase 94% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon siswa diperoleh persentase 87,82% dengan kategori sangat baik, (c) Penggunaan materi pembelajaran *mahārah al-istimā'* berbasis media *Lectora Inspire* sangat efektif dalam pembelajaran *mahārah al-istimā'* dengan perolehan nilai rata-rata pre-test untuk siswa Madrasah Aliyah Swasta Ulumuddin sebesar 60,45 dan nilai rata-rata post-test sebesar 85,06 dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ketiga peneliti tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran sangat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran serta media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah memahami materi yang abstrak, tidak bisa dilihat langsung oleh indera dan dibawa ke dalam kelas. Guru harus kreatif dan inovatif memilih media yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Guru juga harus mengusahakan agar proses pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik, lebih inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan fakta yang ada, diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Arab yang diperoleh siswa disekolah tersebut adalah berikut:

Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau Semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Rata-rata
1	VII.1	7.25
2	VII. 2	7.05
3	VII. 3	6.95
Total		21.25
Rata-rata		7.08

Sumber: Guru MaPe1 Bahasa Arab MTs Swasta Thawalib Tanjung Limau TP. 2017/2018

Berdasarkan tabel I di atas, rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas VII, berkisar pada angka 6.95 hingga 7.25. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai Bahasa Arab siswa masih ada yang belum mencapai KKM (Nilai KKM adalah 7.5) sedangkan tujuan umum belajar Bahasa Arab adalah agar peserta didik menguasai dan bisa mempraktekan 4 keterampilan bahasa, yaitu: *Istima'* (Mendengar/Listening), *Kalam* (Berbicara), *Qiro'ah* (Membaca), dan *Kitabah* (Menulis). Selain itu, peserta didik juga harus menguasai 3 komponen bahasa, mencakup: *Ashwaat* (Fonologi), *Mufrodah* (Kosakata), dan *Qowa'id/Tarkib* (Tatabahasa)".

Observasi yang di lakukan peneliti di sekolah tersebut memperoleh beberapa faktor untuk bisa mengembangkan media pembelajaran interaktif, antara lain: (1) guru sudah menggunakan strategi mengajar yang baik, dan sudah menggunakan media powerpoint dalam pembelajaran; (2) guru sudah mengikuti pelatihan media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah; (3) dalam menggunakan aplikasi komputer guru sudah dikatakan mahir karena peneliti melihat tampilan powerpoint yang cukup baik; dan (4) penggunaan

media pembelajaran yang belum tepat pada saat pelajaran berlangsung. Sedangkan dari faktor siswa, yaitu: (1) motivasi belajar siswa yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan komputer; (2) siswa sudah bisa mengoperasikan komputer; (3) siswa membutuhkan media yang bervariasi dalam belajar, beberapa fasilitas media pembelajaran berbasis information technology (IT) yang belum dimanfaatkan, seperti proyektor yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan kurangnya pemanfaatan laboratorium disebabkan belum ada multimedia pembelajaran yang sesuai dengan buku bahasa Arab yang digunakan oleh siswa dan guru.

Penulis juga melakukan observasi di sekolah lain yaitu MTs Tabek dan MTs Sungai Jambu yang ada di Kec. Pariangan masalah yang ditemukan adalah sama halnya dengan MTs Thawalib Tanjung Limau, guru jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajaran dan hanya sesekali guru Bahasa Arab menggunakan media itu pun menggunakan aplikasi PowerPoint dan hasil medianyapun belum termasuk kategori yang cocok dan pas dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu dioptimalkan dalam pembelajaran Bahasa Arab karena materi Bahasa Arab tidak dapat disajikan menggunakan buku cetak dan ceramah guru saja. Media juga perlu mengoptimalkan penggunaan teknologi agar lebih bervariasi dan menyenangkan apalagi disekolah sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana berupa komputer dan proyektor. Media harus

dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga berdampak bagus terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, video, suara dan animasi. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa gabungan kombinasi *software Lectora Inspire, Adobe Photoshop, Corel Draw, Any Video Converter, Snagit, Camtasia, Ply Paper, dan Wondershare Filmmora*. *Software-software* tersebut mendukung pengembangan multimedia interaktif yang berisi teks, gambar, video, suara dan animasi.

Melalui penggunaan kombinasi *software* tersebut, multimedia interaktif dapat didesain dan dikemas semenarik mungkin sehingga siswa senang dan tidak bosan untuk belajar. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan untuk memberikan contoh-contoh konkret sesuai karakteristik siswa kelas VII MTs. Benda-benda yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas dapat disajikan menggunakan multimedia interaktif, baik itu yang dapat dilihat oleh mata secara langsung ataupun tidak.

Penggunaan multimedia interaktif ini dapat menggunakan laptop atau komputer. Untuk penyampaian materi di kelas, guru dapat menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan visual multimedia dan speaker untuk *output* suara di depan kelas. Penggunaan multimedia interaktif ini pengguna tidak harus menginstal *software Lectora Inspire, Adobe Photoshop, Corel Draw, Any*

Video Converter, Snagit, Camtasia, Ply Paper, Wondershare Filmmora dan *Auda City* karena multimedia interaktif dikemas dalam format .exe sehingga dapat langsung dijalankan tanpa menginstal masing-masing *software* tersebut.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anggraini (2014) sebagaimana hasil penelitiannya diperoleh multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ketiga ranah yang diharapkan dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka penulis melakukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs yang efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs.
2. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang praktis pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs.
3. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang efektif pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas VII MTs yang dirancang seoptimal mungkin dalam bentuk multimedia interaktif memperhatikan berbagai aspek. Spesifikasi media yang akan dihasilkan dengan memperhatikan berbagai aspek adalah sebagai berikut:

a. Aspek Media

Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab ini menggunakan alat bantu *laptop/ notebook* dan tidak bisa digunakan untuk HP/android. Karena jenis *publish Lectora Inspire* yang digunakan untuk *laptop/ notebook* dan HP/ android berbeda. Pengguna multimedia interaktif ini tidak harus menginstal software *Lectora Inspire*, karena multimedia interaktif dikemas dalam format *.exe.*, sehingga dapat langsung dijalankan tanpa menginstal *software* tersebut. Materi media pembelajaran terkait dengan *Al-Alwan* sesuai KI dan KD. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh

siswa kelas VII MTs dalam pembelajaran Bahasa Arab. Media ini dikemas dalam bentuk *soft file* yang dapat digunakan secara bebas dan praktis.

Media ini dirancang dengan menggunakan *software* atau perangkat lunak *Lectora Inspire*. Media pembelajaran dioperasikan pada *flash* dan hanya dapat digunakan dengan bantuan seperangkat *laptop/ notebook* yang mampu menghasilkan tampilan gambar (visual) dan suara (audio). Desain yang digunakan adalah desain penyajian/ tampilan (perpaduan warna yang menarik) dan desain isi yang menggunakan huruf (*arial dan traditional Arabic*) yang mudah dibaca. Materi disajikan dalam bentuk gambar yang berkaitan dengan *Al-Alwan* untuk mempermudah siswa memahami materi.

b. Aspek Materi

Media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Arab pada semester I, materi *Al-Alwan*. Bentuk tampilan media ini didesain dengan menonjolkan gambar pembelajaran interaktif yang menggambarkan *Al-Alwan*.

Selain itu sebagai penunjang pada media juga dilengkapi dengan musik latar. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan program *Lectora Inspire* dengan materi yang telah disusun berdasarkan KI dan KD yang akan dicapai.

c. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan Bahasa siswa kelas VII MTs. Aspek Bahasa harus disesuaikan dengan tingkat Bahasa yang mudah dipahami siswa. Tingkat Bahasa yang mudah dipahami siswa adalah yang singkat, jelas, dan langsung pada intinya.

E. Pentingnya Penelitian

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Sebagai media bagi siswa dalam melakukan belajar mandiri dalam pembelajaran Bahasa Arab.
2. Sebagai salah satu alternatif media yang dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran.
3. Sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya.
4. Sebagai salah satu metode untuk guru mengajar agar lebih bervariasi.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Multimedia interaktif dalam kelas dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif) dan juga dapat bertahan lama di dalam memori otak karena banyak menggunakan alat indera.

Multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi. namun permasalahannya,

penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. sebaiknya materi pada multimedia interaktif dibuat satu semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan ini terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi *Al-Alwanun* yang terdiri dari tiga kali pertemuan.

G. Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian:

1. Pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* adalah pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* ini merupakan alat bantu pembelajaran yang memuat satu pokok bahasan yang disampaikan dalam bentuk program media interaktif.
3. Validitas adalah tingkat kelayakan rancangan multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas VII di MTs yang dilakukan oleh tim ahli.
4. Kepraktisan pembelajaran merupakan kemudahan terhadap keterlaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
5. Keefektifan pembelajaran merupakan pengaruh positif terhadap hasil yang ditimbulkan dari proses pembelajaran.