

**Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva Untuk SD Aisiyah Kuningan*****Arabic Language Learning Based On Canva Multimedia For SD Aisiyah Kuningan*****<sup>1</sup>\*Asep Usamah & <sup>2</sup>Ahmad Fajri Lutfi**<sup>1</sup> STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jawa Barat, Indonesia<sup>2</sup> STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jawa Barat, Indonesia**ARTIKEL INFO**

Diterima

Dipublikasi

**ABSTRAK**

Aplikasi media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia CANVA (PBABMC) dikembangkan berdasarkan model pengembangan RND yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Model, (3) Evaluasi/ Pengujian. Subjek penelitian ini sebelum diberi perlakuan berjumlah 35 dan sesudah diberi perlakuan berjumlah 37. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan april sampai bulan juli 2022. Alat pengumpulan data menggunakan observasi, studi pustaka, dokumentasi dan angket. Validasi instrumen menggunakan 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* untuk meningkatkan minat belajar siswa. 2) Mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6*. Diperoleh hasil perhitungan persentase sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan sebesar 35,82% dan hasil perhitungan persentase sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan sebesar 50,84%. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva* yang meningkatkan minat belajar siswa sebesar 15,02%.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Canva, Bahasa Arab.

**ABSTRACT**

The CANVA Multimedia-Based Arabic Learning media application (PBABMC) was developed based on the RND development model consisting of 3 stages, namely: (1) Preliminary Study, (2) Model Development, (3) Evaluation / Testing. The subjects of this study before being given treatment amounted to 35 and after being given treatment amounted to 37. The time of the study was carried out from April to July 2022. The data collection tools used observation, literature study, documentation and questionnaires. Instrument validation used 2 experts, namely material experts and media experts. This study aims to 1) Develop an interactive multimedia learning media application based on Adobe Flash CS6 to increase student interest in learning. 2) Knowing the feasibility of interactive multimedia learning media applications based on Adobe Flash CS6. The results of calculating the percentage before being treated using learning media average student answers as a whole by 35.82% and the results of calculating the percentage after being given treatment using learning media the average student answer as a whole is 50.84%. This shows that using learning media can increase students' interest in learning about Canva-based interactive multimedia learning media which increases student interest in learning by 15.02%.

Keywords: Learning Media, Canva Multimedia, Arabic

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

\*e-mail :

[a\\_usamah79@upmk.ac.id](mailto:a_usamah79@upmk.ac.id)

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih di dalam era globalisasi sekarang ini, menjadikan masyarakat terbiasa dalam mempergunakan teknologi. Salah satu perwujudan dari masyarakat di dalam mempergunakan teknologi adalah dipergunakannya media pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan komputer yang dirancang untuk membantu memberikan materi pembelajaran, khususnya dalam materi Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib pada lembaga pendidikan Islam, maupun pondok pesantren, Selama ini ketergantungan siswa akan guru Bahasa Arab sangat tinggi, karena Bahasa Arab adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat terutama di wilayah Arab seperti Timur Tengah, Afrika dan juga beberapa negara di Asia dan Eropa.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dalam bentuk Canva, yang memuat Bahasa Arab dasar disertai dengan unsur multimedia seperti halnya unsur video, suara, animasi dan unsur lainnya untuk mendukung sistem multimedia yang memungkinkan anak didik berantusias dan berminat terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia CANVA (PBABMC)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar 'Aisyiyah Pramuka Kabupaten Kuningan sebagai kelas kontrol dan siswa 4 Sekolah Dasar 'Aisyiyah Pramuka Kabupaten Kuningan sebagai kelas eksperimen tahun pelajaran 2021/2022. Kelas eksperimen diajar dengan pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia.

Metode yang digunakan yaitu model pengembangan R & D (*Research & Development*), dimana model *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan dikembangkan, pengolahan data melalui *quasi experiment*

(eksperimen semu). Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui tes soal latihan, observasi, kuisioner dan wawancara. Data yang berkaitan dengan minat siswa dikumpulkan melalui tes (pretes dan postes). Subjek sampel merupakan kelompok belajar di kelas masing masing. Penelitian ini menggunakan dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diajar dengan pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia sedangkan kelas kontrol diajar dengan pembelajaran klasikal.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan minat kepada siswa agar mempelajari Bahasa Arab lebih meningkat lagi, tentunya dengan penggunaan bahan ajar melalui Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva (PBABMC) untuk Sekolah Dasar 'Aisyiyah ini dan keterbatasan tenaga pengajar juga bisa diatasi. Kemampuan menggunakan komputer sebagai media untuk menjalankan aplikasi ini merupakan kendala yang bisa diatasi dengan pelatihan menggunakan media ini untuk pengguna awal. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan rendahnya minat dalam belajar. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan karena media yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu guru sangat diharuskan mempunyai inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk inovasi multimedia pembelajaran yang lebih menarik dari Ms. Powerpoint adalah *software Adobe Flash CS6*. Didalam penerapannya, *software Adobe FlashCS6* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran multimedia yang interaktif secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh siswa. Pada saat sedang gencarnya meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan hal-hal yang baru untuk masa depan anak bangsa terutama di Sekolah Menengah Kejuruan.

*Adobe Flash CS6* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus animasi, serta mudah dipelajari. *Software Adobe Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran bahkan dalam pembuatan film. Dan dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat juga untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi multimedia komputer yang interaktif.

Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dengan *Adobe Flash CS6* dapat lebih menarik bagi siswa karena bisa memberikan animasi-animasi yang bagus yang secara langsung mendukung penyisipan multimedia seperti audio, gambar dan kemudahan dalam pengoperasiannya. Kemudahannya seperti penggunaan tombol-tombol yang interaktif memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan yang diinginkan dan proses pembelajaran menjadi lebih meningkatkan didalam minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran di kelas seperti biasanya yang konvensional.

Maka dari itu salah satu cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan materi dari guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati. Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bertujuan memperjelas dan mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran secara utuh.

Dari semua uraian yang dikemukakan diatas, maka perlu dibuat sebuah media pembelajaran interaktif yang memungkinkan dapat meningkatkan kualitas sistem belajar mengajar di sekolah yang sebagian besar

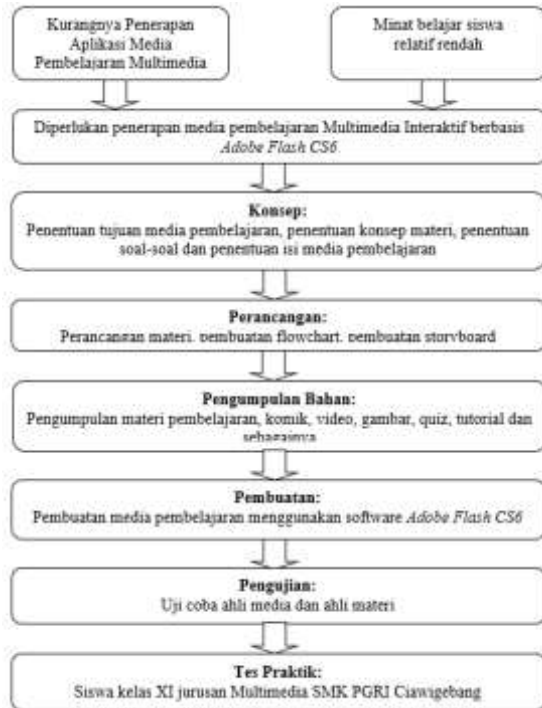
menggunakan cara konvensional dalam penyampaian materi yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dalam memahami pembelajaran.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa permasalahan yang ada saat ini dalam proses pembelajaran adalah kurangnya inovasi dalam penerapan aplikasi media pembelajaran multimedia yang interaktif dan rendahnya minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang masih menggunakan sistem konvensional dalam menjelaskan materi. Oleh karena itu harus dapat memperbaiki media yang digunakan didalam pembelajaran. Aplikasi Media pembelajaran ini menggunakan metode yang terdiri dari konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan dan pengujian.

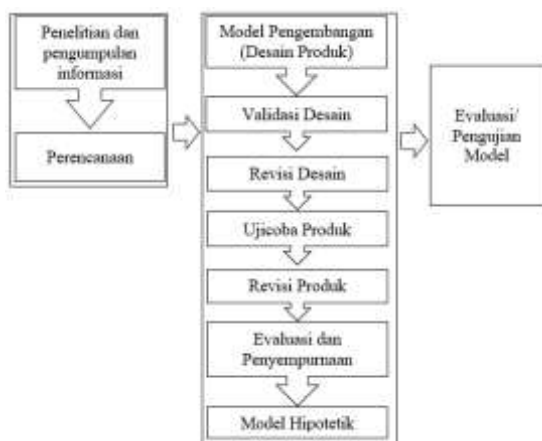
Proses konsep meliputi penentuan tujuan media pembelajaran, penentuan konsep materi pembelajaran, penentuan soal-soal dan penentuan konsep isi media. Tahap desain meliputi perancangan materi, pembuatan *storyboard* dan penyusunan *flowchart*. Tahap pengumpulan bahan yang meliputi pengumpulan materi pembelajaran, komik, video, gambar, evaluasi, tutorial dan lain sebagainya. Tahap pembuatan meliputi pembuatan media pembelajaran menggunakan software *Adobe Flash CS6*.

Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat akan dilakukan tahap uji coba oleh ahli media, ahli materi dan uji coba terhadap kelas 5 SD Aisyah Jika tahap uji coba sudah selesai maka akan dilakukan perbandingan antara sebelum diberi perlakuan menggunakan media dengan setelah diberi perlakuan menggunakan media untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

Prosedur penelitian/pengembangan merupakan penjabaran dari model pengembangan yang digunakan. Dalam prosedur penelitian dan pengembangan untuk media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap yang akan dilaksanakan berdasarkan gambar 1 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut :



Gambar 2. Langkah Penelitian RnD

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket respon siswa akan dianalisis dengan menggunakan skala likert. Menurut

(Prof. Sukardi, 2018:146) Skala likert ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan Dimana terdapat 5 kategori sebagai derajat penilaian siswa terhadap suatu pernyataan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Setiap kategori memiliki bobot yang berbeda-beda sesuai dengan jawaban siswa.

Tabel 1. Kategori Jawaban Angket

Kriteria	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Data angket diolah terlebih dahulu mengklasifikasikan tanggapan siswa yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS), kemudian dihitung persentasenya dengan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase jawaban

f : Frekuensi jawaban

n : Banyaknya jawaban

Setelah dilakukan persentase tiap masing-masing item, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menentukan persentase rata-rata. Penentuan persentase rata-rata jawaban siswa per item pernyataan, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{P}_i = \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{P}_i$  : Persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

$f_i$ : Frekuensi pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

$P_i$  : Persentase pilihan jawaban siswa untuk item pernyataan ke-i

n : Banyaknya siswa

Dan untuk mengetahui persentase rata-rata jawaban respon siswa secara keseluruhan (total). Adapun rumus yang digunakan :

$$\bar{P}_r = \sum P_i$$

Keterangan:

$\bar{P}_r$  : Persentase rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan (total)

$\bar{P}_i$  : Persentase rata-rata jawaban siswa item pernyataan ke-i

K : Banyaknya item

Persentase yang diperoleh pada masing-masing item pernyataan ditafsirkan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Kategori Persentase Angket

Persentase	Interpretasi
0%	Tak Seorangpun
1% - 24%	Sebagian Kecil
25% - 49%	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 74%	Sebagian Besar
75% - 99%	Hampir Seluruhnya
100%	Seluruhnya

Setelah angket terkumpul dan diolah dengan menggunakan cara tersebut, kemudian diinterpretasikan apakah siswa bersikap positif atau negative untuk meningkatkan minat belajar dari hasil yang diperoleh.

Rumus perhitungan validitas butir soal angket untuk menghitung minat belajar siswa dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari (Sudijono Anas, 2019:206) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum X$  = Jumlah skor soal

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$\sum X^2$  = Jumlah skor kuadrat soal

$\sum Y^2$  = Jumlah skor kuadrat total

$\sum XY$  = Jumlah perkalian skor total dan skor soal

N = Jumlah Responden

Dalam angket dilakukan pengujian yang sama dengan rumus dan aturan yang sama seperti pengujian validitas dan reliabilitas tes uraian. Butir pernyataan yang dilibatkan dalam proses analisis data adalah butir pernyataan yang valid dan reliabel. Suatu soal dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > t_{tabel}$ . Selanjutnya harga  $r_{xy}$  diinterpretasikan dengan interpretasi dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Validitas Butir Pernyataan Angket

Koefisien Validitas	Kriteria Interpretasi
$0,800 < r_{xy} \leq 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r_{xy} \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r_{xy} \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r_{xy} \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r_{xy} \leq 0,200$	Sangat Rendah

Pada penelitian ini responden yang digunakan dalam pengujian instrumen adalah siswa kelas 5A (ujicoba media) berjumlah 35 orang siswa dan juga 5B yang sebelum diberi perlakuan menggunakan media berjumlah 35 dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media berjumlah 37 orang siswa. Data yang diperoleh pada pengujian instrument dihitung tingkat validitasnya secara manual.

Hasil perhitungan validitas instrument menunjukkan seluruh nilai korelasi butir terhadap jumlah skor tiap butir instrument (rhitung). Nilai rhitung kemudian dibandingkan dengan rtabel. Nilai rtabel yang digunakan sebagai pembanding dalam instrument ujicoba yaitu dengan nilai N=35 adalah 0,324 dan untuk nilai rtabel yang digunakan sebagai pembanding pada instrument sebelum diberi perlakuan menggunakan media yaitu dengan nilai N=35 adalah 0,324 dan pada instrument sesudah diberi perlakuan menggunakan media dengan nilai N=37 adalah 0,316. Hasil perhitungan validitas instrument siswa secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran C. Adapun validitas butir soal angket berdasarkan hasil ujicoba media terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4. Validasi Butir Soal Angket Ujicoba Media

No	Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Kriteria
----	------------	--------------	-------------	-----------	----------

1.	1	0,326	0,324	Valid	Rendah
2.	2	0,407		Valid	Cukup
3.	3	0,385		Valid	Rendah
4.	4	0,363		Valid	Rendah
5.	5	0,562		Valid	Cukup
6.	6	0,503		Valid	Cukup
7.	7	0,499		Valid	Cukup
8.	8	0,379		Valid	Rendah
9.	9	0,558		Valid	Cukup
10.	10	0,426		Valid	Cukup
11.	11	0,504		Valid	Cukup
12.	12	0,491		Valid	Cukup
13.	13	0,478		Valid	Cukup
14.	14	0,554		Valid	Cukup
15.	15	0,602		Valid	Tinggi
16.	16	0,430		Valid	Cukup
17.	17	0,598		Valid	Cukup
18.	18	0,626		Valid	Tinggi
19.	19	0,310		Tidak Valid	Rendah
20.	20	0,337		Valid	Rendah
21.	21	0,468		Valid	Cukup

Dari perhitungan diatas, diketahui bahwa butir angket nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 dan 20 hasilnya valid sedangkan butir angket nomor 19 tidak valid. Akibatnya, butir angket yang tidak valid tidak dilibatkan dalam perhitungan.

**Tabel 5. Validitas Butir Angket Sebelum Menggunakan Media**

No.	Butir Soal	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Validitas	Kriteria
1.	1	0,529	0,324	Valid	Cukup
2.	2	0,497		Valid	Cukup
3.	3	0,223		Tidak Valid	Rendah
4.	4	0,078		Tidak Valid	Sangat Rendah
5.	5	0,378		Valid	Rendah
6.	6	0,034		Tidak Valid	Sangat Rendah
7.	7	0,603		Valid	Tinggi
8.	8	0,340		Valid	Rendah
9.	9	0,136		Tidak Valid	Sangat Rendah
10.	10	0,514		Valid	Cukup
11.	11	0,651		Valid	Tinggi
12.	12	0,100		Tidak Valid	Sangat Rendah
13.	13	0,454		Valid	Cukup
14.	14	0,473		Valid	Cukup
15.	15	0,220		Tidak Valid	Rendah
16.	16	0,259		Tidak Valid	Rendah
17.	17	0,492		Valid	Cukup
18.	18	0,056		Tidak Valid	Sangat Rendah
19.	19	0,672		Valid	Tinggi
20.	20	0,491		Valid	Cukup

Dari perhitungan diatas, diketahui bahwa butir angket nomor 1, 2, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 17, 19 dan 20 hasilnya valid sedangkan butir angket nomor 3, 4, 6, 9, 12, 15, 16 dan 18 hasilnya

tidak valid. Akibatnya, butir angket yang tidak valid tidak dilibatkan dalam perhitungan.

**Tabel 6. Validitas Butir Angket Setelah Diberi Perlakuan**

No.	Butir Soal	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Validitas	Kriteria
1.	1	0,331	0,325	Valid	Rendah
2.	2	0,329		Valid	Rendah
3.	3	0,399		Valid	Rendah
4.	4	0,188		Tidak Valid	Sangat Rendah
5.	5	0,257		Tidak Valid	Rendah
6.	6	0,428		Valid	Cukup
7.	7	0,399		Valid	Rendah
8.	8	0,270		Tidak Valid	Rendah
9.	9	0,350		Valid	Rendah
10.	10	0,398		Valid	Rendah
11.	11	0,437		Valid	Cukup
12.	12	0,121		Tidak Valid	Sangat Rendah
13.	13	0,485		Valid	Cukup
14.	14	0,305		Tidak Valid	Rendah
15.	15	0,356		Valid	Rendah
16.	16	0,311		Tidak Valid	Rendah
17.	17	0,486		Valid	Cukup
18.	18	0,472		Valid	Cukup
19.	19	0,334		Valid	Rendah
20.	20	0,435		Valid	Cukup

Dari perhitungan diatas, diketahui bahwa butir angket nomor 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 19 dan 20 hasilnya valid sedangkan butir angket nomor 5, 8, 12, 14 dan 16 hasilnya tidak valid. Akibatnya, butir angket yang tidak valid tidak dilibatkan dalam perhitungan.

**C. Reliabilitas Butir Soal**

Suatu test dikatakan reliable apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Reliabilitas suatu instrument yang dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan hasil yang tetap sama. Karena soal yang digunakan merupakan soal tipe uraian, maka reliabilitas instrument dapat dicari dengan menggunakan rumus yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2}\right)$$

Keterangan:

r<sub>011</sub> : Koefisien reliabilitas

n : Banyaknya butir pernyataan

$\sum Si^2$  : Jumlah varians skor tiap butir pernyataan

$St^2$  : Varians skor total

Selanjutnya nilai  $r_{11}$  diinterpretasikan dengan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 7. Kriteria Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria Interpretasi
$0,900 < r_{11} \leq 1,000$	Sangat Tinggi
$0,700 < r_{11} \leq 0,900$	Tinggi
$0,400 < r_{11} \leq 0,700$	Cukup
$0,200 < r_{11} \leq 0,400$	Rendah
$r_{11} \leq 0,200$	Sangat Rendah

Sebelum itu untuk menghitung varian butir soal, terlebih dahulu dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$Si^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

$Si^2$  : Varians tiap butir pernyataan

$\sum x$  : Skor total

$n$  : Jumlah siswa

Adapun berdasarkan ujicoba instrument angket yang dilakukan pada penelitian diperoleh :

Tabel 8. Reliabilitas Varians Butir Angket Ujicoba Media

Butir Angket	Varians Butir Angket
1	0,273
2	0,233
3	0,291
4	0,233
5	0,261
6	0,302
7	0,307
8	0,416
9	0,420
10	0,250
11	0,362
12	0,305
13	0,297
14	0,354
15	0,245
16	0,282
17	0,248
18	0,416
19	0,282
20	0,305
21	0,217
Jumlah	6,302

Dan Koefisien reliabilitasnya adalah 0,821 dan termasuk kedalam derajat reliabilitas yang **Tinggi**.

Tabel 9. Reliabilitas Varians Butir Angket Sebelum Diberi Perlakuan

Butir Angket	Varians Butir Angket
1	0,444
2	0,362
3	0,313
4	0,534
5	0,261
6	0,416
7	0,389
8	0,511
9	0,387
10	0,248
11	0,522
12	0,371
13	0,465
14	0,616
15	0,389
16	0,348
17	0,511
18	0,364
19	0,454
20	0,428
Jumlah	8,333

Dan Koefisien reliabilitas yang didapat adalah 0,642 dan termasuk kedalam derajat reliabilitas yang Cukup

Tabel 10. Reliabilitas Varians Butir Angket Setelah Diberi Perlakuan

Butir Angket	Varians Butir Angket
1	0,403
2	0,250
3	0,349
4	0,466
5	0,520
6	0,466
7	0,354
8	0,494
9	0,403
10	0,302
11	0,327
12	0,522
13	0,299
14	0,235
15	0,598
16	0,498
17	0,356
18	0,403
19	0,289
20	0,549
Jumlah	8,085

Dan Koefisien reliabilitasnya adalah 0,580 dan termasuk kedalam derajat reliabilitas yang Cukup.

Revisi produk yang telah diuji cobakan dalam tahap sebelumnya dengan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi apabila terdapat kekurangan dan kelemahan. Kemudian dapat diketahui kelayakan dari aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif sehingga akan memperoleh produk final. Tahap revisi produk ini dilakukan berdasarkan respon siswa yang diperoleh dari angket. Tidak ada revisi produk yang dilakukan dalam penelitian ini karena respon siswa sudah baik.

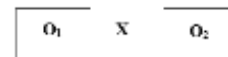
Tahap ini merupakan kegiatan akhir dari pengembangan model. Evaluasi dilakukan disetiap kali ujicoba melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran oleh peneliti selaku observer, untuk selanjutnya didiskusikan kepada guru atas media pembelajaran yang dibuat. Dalam setiap ujicoba dilakukan perbaikan terhadap rancangan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Evaluasi dilakukan tidak hanya pada implementasi pembelajarannya saja, akan tetapi juga pada rencana desain media pembelajaran. Rencana desain media pembelajaran yang telah diperbaiki dan disempurnakan dipersiapkan untuk diimplementasikan pada penemuan berikutnya. Dari ujicoba berikutnya selalu dilaksanakan evaluasi dan revisi media, sehingga diperoleh model akhir yang lebih sempurna sebagaimana yang diharapkan.

Model hipotetik ini dirancang dalam bentuk media pembelajaran multimedia interaktif yang berbasis *adobe flash cs6*. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang dan sudah divalidasi diujicobakan. Ujicoba dilakukan pada kelas 5A dan kelas yang menggunakan media yaitu kelas 5B. Hasil ujicoba kemudian dikaji dan dianalisis untuk kemudian dilihat keunggulan dan kelemahannya. Hasil tersebut menjadi bahan refleksi untuk selanjutnya direvisi agar menjadi media yang lebih sempurna. Hasil revisi ini kemudian dilakukan di kelas 5B untuk melihat meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan.

Untuk evaluasi dan pengujian model yang telah dikembangkan dan dibuat akan dilakukan

dengan melihat nilai dari hasil uji untuk membandingkan dengan hasil sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif

Jika media pembelajaran yang sudah mengalami berbagai revisi dari penyusunan awal dan divalidasi oleh ahli media. Dalam hal ini pre-eksperimen yaitu *one shot case study* dilakukan dengan menggunakan satu kelas saja untuk kemudian diuji melalui angket sebelum dan sesudah menggunakan media yang dilakukan di SD Aisyah Kuningan.



Gambar 3. Desain *one shot case study*

Keterangan:

O<sub>1</sub> =Setelah Menggunakan Media

O<sub>2</sub> = Sebelum Menggunakan Media

Dari hasil keseluruhan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, diperoleh hasil perhitungan persentase sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan sebesar **35,82%** dan hasil perhitungan presentase sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan sebesar **50,84%**. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *adobe flash cs6* yang meningkatkan minat belajar siswa sebesar **15,02%**.



Gambar 4. Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab



Gambar diatas merupakan menu pembuka dari media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia CANVA (PBABMC), dengan tema profesi untuk kelas 5 SD, sekaligus dicantumkan nama pembuat materi dan penelitiinya, masih banyak slide lainnya dari media pembelajaran yang menarik ini namun peneliti memberikan contoh satu gambar ini saja sebagai gambaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis yang peneliti lakukan mengenai penerapan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Aisyah Kuningan, terdapat beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan antara lain:

Aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dikembangkan berdasarkan model pengembangan RND yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: (1) Studi Pendahuluan, (2) Pengembangan Model, (3) Evaluasi/ Pengujian. Produk akhir media pembelajaran berupa file ekstensi .exe. materi yang ada pada media pembelajaran ini meliputi dasar desain grafis, menggabungkan gambar dan teks berbasis vector, efek pada gambar vector, menggabungkan gambar dan teks berbasis bitmap, efek pada gambar bitmap. Pada bagian evaluasi dengan quiz terdiri dari 10 soal pilihan ganda, skor akhir dapat dilihat langsung oleh siswa setelah selesai mengerjakan soal quiz. Selain itu terdapat pembeda pada media pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan komik untuk membawakan materi pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan hasil jumlah skor 69 dengan rerata skor 4,6 dan presentase 92% dengan kategori sangat layak, ahli media menunjukkan hasil jumlah skor 72 dengan rerata skor sebesar 4,8 dan presentase 96% dengan kategori sangat layak.

Minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif bahasa Arab berbasis *Adobe Flash*

lebih baik daripada sebelum menggunakan media. Dari hasil uji statistik diketahui bahwa presentase setelah menggunakan media lebih baik daripada sebelum menggunakan media yaitu: hasil peningkatan minat belajar setelah diberi perlakuan menggunakan media sebesar 15,02% dari hasil perhitungan sebelum diberi perlakuan menggunakan media yang rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan yaitu 35,82% dengan hasil perhitungan presentase sesudah diberi perlakuan menggunakan media yang rata-rata jawaban siswa secara keseluruhan sebesar 50,84%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Raypengguna (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta :Referensi.
- Cecep Kustandi, dkk. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Firdausy Armansyah, Sulton, Sulthoni. (2019) *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar Dasar Animasi*. Malang ; JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.
- Hidayatullah, Priyanto., Akbar, M. Amarullah., & Rahim, Zaky. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Ibrahim Mustafa dkk, Al-mu'jam Al-Wasit, (2004) (Istanbul: Al-Maktaba al-Islamiyah.
- Madcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Mayer. E, Richard. (2009). *Multimedia Learning* (terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gang Persada Pers.
- Nopriyanti, Putu Sudira. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi*

- Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. Yogyakarta ; Jurnal Pendidikan Vokasi. Purbatua Manurung , (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. Medan ; Al Fikru : Jurnal Ilmiah.
- Sanjaya, Wina (2013). Strategi Pembelajaran; Berorientasi Stpenggunar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Slameto, (2010). Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung :Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung, (2012), Strategi Belajar Mengajar, Yogyakarta: Ombak
- Syarifuddin, Amir. (2009). Ushul Fiqih. Jakarta: Kencana.