

APLIKASI ADOBE FLASH DAN SWFKIT PRO UNTUK PANDUAN BAHASA ARAB TINGKAT DASAR

Umi Fadlilah^[1], Wahyu Tri Jatmiko^[2], Aris Rakhmadi^[3]

^[1]Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

^[1,2,3]Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : ifadtofa@gmail.com, jatmiko@gmail.com, keryz97@yahoo.com

ABTRAKSI

Ummat Islam di Indonesia masih banyak yang belum mengetahui bahkan memahami tentang Bahasa Arab yang menjadi bahasa dalam Al Qur'an sebagai pedoman hidup paling utama. Oleh karena itu, dibutuhkan alat pembelajaran yang bisa mengenalkan Bahasa Arab tingkat dasar dalam percakapan sehari-hari yang mudah untuk dipahami.

Salah satu cara untuk membuat alat pembelajaran tersebut adalah dengan merancang dan membuat aplikasi panduan Bahasa Arab tingkat dasar dalam kemasan CD (*Compact Disk*) yang menarik, interaktif, mudah dioperasikan, serta mudah dipahami oleh pengguna berdasarkan referensi Kitab Baina Yadaika Jilid 1. Panduan Bahasa Arab Tingkat Dasar dibuat menggunakan software *Adobe Flash CS4* dan *SWFkit Pro*.

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan pengenalan Bahasa Arab tingkat dasar yang efektif kepada ummat Islam, terutama di Indonesia. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Arab, sementara itu Bahasa Indonesia dijadikan sebagai terjemahannya.

Kata kunci : *Adobe flash CS4, Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Kitab Baina Yadaika*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang relatif jauh jaraknya dari Negara Arab. Oleh karena itu, Bahasa Arab bukan merupakan bahasa keseharian masyarakat Indonesia walaupun mayoritas beragama Islam. Pegangan hidup ummat Islam adalah Al Qur'an yang diturunkan dalam

Bahasa Arab. Jadi, sebaiknya ummat Islam di Indonesia mengenal Bahasa Arab agar bisa lebih memahami kandungan hikmah dalam Al Qur'an.

Panduan pengenalan Bahasa Arab tingkat dasar yang sederhana dalam bentuk percakapan sehari-hari yang dikemas dalam CD (*Compact Disc*) dapat menjadi

alternatif pembelajaran awal bagi umat Islam di Indonesia. Panduan tersebut tidak mesti membutuhkan kehadiran guru, sebab di era multimedia ini banyak teknologi *software* yang bisa digunakan untuk membuat pembelajaran interaktif yang mudah dipahami dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengaplikasikan *software* adobe flash CS4 dan swfkit pro untuk membuat panduan Bahasa Arab tingkat dasar dengan terjemahan dalam Bahasa Indonesia. Referensi yang digunakan adalah Kitab Baina Yadaika Jilid 1 dengan mengambil sub tema tentang percakapan sehari-hari dilengkapi dengan beberapa kosa kata, pengenalan angka desimal, dan soal-soal untuk latihan.

TINJAUAN PUSTAKA

Nugraha (2010) menyatakan peran teknologi multimedia sangat penting dalam proses pembelajaran musik, tidak terkecuali dalam belajar alat musik drum. Banyak drummer yang kesulitan dalam mempelajari alat musik drum, hal ini

dikarenakan kurang adanya tutor yang dapat membimbing secara terstruktur dan terarah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu alat bantu dalam pembelajaran bermain drum. Software macromedia flash dapat menunjang dalam perancangan dan pembuatan aplikasi tersebut. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan cara mengambil data secara langsung pada klinik drum, selain itu juga peneliti mengambil referensi dari internet diantaranya di website. Hasil dari pengujian terhadap responden, rata-rata menilai bahwa aplikasi ini sangat menarik dan membantu. Secara keseluruhan sebanyak 90% responden menyatakan bahwa aplikasi ini bagus, sedangkan yang 10% menyatakan sangat bagus. Pada akhirnya, pembuatan aplikasi pelatihan drum dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam proses belajar bermain drum.

Kacolo (2010) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar

pembelajaran konvensional yang kurang bisa memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif yang menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti suara, animasi, teks, dan gambar yang dikemas dalam suatu wadah yang bersifat interaktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga pengguna dapat termotivasi dalam memahami materi pembelajaran, akibatnya akan terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Tanggapan dari beberapa pengguna menjelaskan bahwa program ini lebih baik dan lebih menarik daripada buku-buku yang beredar di pasaran karena dirasa akan menaikkan ketertarikan pengguna untuk belajar dengan aplikasi multimedia daripada membaca buku.

Kusumawati (2012) menyatakan bahwa perkembangan komputer yang begitu pesat sudah merambah dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Transformasi pembelajaran menggunakan kemajuan

teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan menambah minat belajar pada siswa sehingga siswa dapat aktif dalam belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menganalisis permasalahan yang ada dilakukan dengan wawancara terhadap guru. Hasil dari penelitian ini adalah terwujudnya media pembelajaran pengenalan komputer untuk SD/MI berbasis multimedia untuk memberikan fasilitas pengajaran bagi guru dan menumbuhkan siswa yang aktif dalam belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.

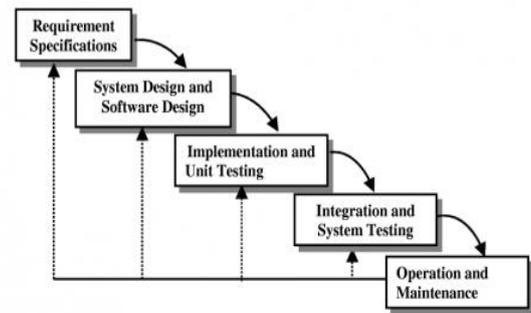
Murniningsih (2012) menyatakan bahwa pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini sangat penting karena merupakan landasan dalam membaca Al Qur'an sebagai pedoman hidup umat Islam. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak-anak memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan

menyenangkan,, salah satunya melalui media bermain. Penggunaan media bermain menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran interaktif. Pengolahan animasi pada game ini menggunakan program Macromedia Flash 8 dan program *Audacity 13.1.2 Beta* sebagai pengolah suara serta menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan metode angket melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan tertulis. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan di MI Nurul Ihsan,, media bermain ini cukup membantu pengenalan huruf hijaiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu menerapkan langkah-langkah dalam model *waterfall* dari satu tahap ke tahap lain secara linier, seperti diilustrasikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Langkah-langkah *Waterfall*



Pada Gambar 1 diketahui bahwa langkah penelitian dimulai dari mendefinisikan kebutuhan (tahap *requirement specification*). Dilakukan pula verifikasi permasalahan yang terjadi sebelum aplikasi pembelajaran dibangun sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap kebutuhan baru. Selain itu mencari dan menganalisis kebutuhan *user*, baik berupa informasi maupun perangkat yang digunakan, untuk menyelaraskan aplikasi dengan kebutuhan *user*, serta memberikan alternatif terbaik tentang aplikasi yang digunakan oleh *user* agar lebih *user friendly* (memudahkan *user* dalam mengoperasikan aplikasi komputer).

Tahap kedua ialah merancang cara kerja dari sistem aplikasi panduan Bahasa Arab tingkat dasar dan merancang *softwarena*. Selanjutnya tahap ketiga adalah membangun sistem (*Coding*) yang merupakan tahap implementasi dari

perancangan sekaligus pengujian di saat pemrograman berlangsung.

Tahap keempat ialah mengintegrasikan dan menguji aplikasi secara keseluruhan sebelum digunakan. Seluruh fungsi-fungsi dari aplikasi harus diujicobakan dulu agar sistem terbebas dari *error* dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan *user*.

Tahap terakhir adalah mengoperasikan dan merawat aplikasi. Perawatan dilakukan agar aplikasi selalu bermanfaat untuk mengenalkan Bahasa Arab tingkat dasar dengan mudah dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa aplikasi panduan Bahasa Arab tingkat dasar untuk percakapan sehari-hari menggunakan referensi Kitab Baina Yadaika Jilid 1 dengan adobe flash CS4 dan swfkit pro.

HASIL

1. Halaman Awal

Halaman awal pada Gambar 2 merupakan halaman pembuka atau

halaman yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan.



Gambar 2. Tampilan halaman awal

2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama pada Gambar 3 mengandung beberapa menu dan terdapat *backsound* musiknya. *User* dapat memilih menu yang ada pada menu utama aplikasi. Beberapa menu tersebut adalah percakapan arti per kalimat, percakapan arti per kata, kosa kata, pengenalan angka 1 – 10, dan latihan soal.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

3. Halaman Percakapan Arti Per kalimat

Halaman percakapan arti per kalimat pada Gambar 4 berisi 6 kelompok pilihan percakapan.



Gambar 4. Halaman percakapan arti per kalimat

4. Halaman Percakapan Arti Per kata

Halaman percakapan arti per kata pada Gambar 5 berisi 6 kelompok pilihan percakapan.



Gambar 5. Halaman percakapan arti per kata

5. Halaman Kosha Kata

Halaman kosa kata pada Gambar 6 berisi beberapa kosa kata yang akan menampilkan kosa kata Bahasa Arab, gambar, dan artinya di sebelah kanan tombol *combo box*.



Gambar 6. Halaman kosa kata

6. Halaman pengenalan angka

Halaman pengenalan angka desimal pada Gambar 7 menggunakan tombol *combo box*. Saat *user* menekan tombol *combo box*, maka akan keluar list pengenalan angka baik yang mudzakkar maupun muannats. *User* bisa memilih salah satunya, sehingga akan keluar tampilan hasilnya pada sebelah kanan.



Gambar 7. Halaman pengenalan angka

7. Halaman latihan soal

Halaman latihan soal ini terdiri atas tiga tipe soal. Soal pilihan ganda ada tiga kelompok soal, soal tarik jawaban ada 2 kelompok soal, dan soal *essay* ada tiga kelompok soal.



Gambar 8. Halaman latihan soal

Contoh tampilan soal pilihan ganda bisa dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Contoh soal pilihan ganda

Jika telah selesai mengerjakan semua soal pada salah satu kelompok pilihan ganda, maka muncul kesimpulan nilai seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan nilai

Bila dilanjutkan, bisa memilih soal yang berupa menjodohkan jawaban maupun *essay*.

PENGUJIAN

Pengujian aplikasi ini dilakukan di IAIN Surakarta kepada 20 mahasiswa. Caranya ialah dengan mendemokan aplikasi panduan Bahasa Arab tingkat dasar untuk percakapan sehari-hari

menggunakan referensi Kitab Baina Yadaika jilid 1 yang didampingi oleh dosen pengampu dari IAIN Surakarta.

Penilaian dilakukan dengan cara mengisi kuisisioner setelah didemokan serta semua mahasiswa mencoba mengoperasikan aplikasi ini. Lalu menghitung persentase jawaban dari responden pada masing-masing pernyataan dalam kuisisioner menggunakan Persamaan 1 sampai 4, dengan n adalah total responden.

$$\text{Skor ideal / skor tertinggi (SMax)} = 5 \times n = 5n \text{ (SS)} \quad (1)$$

$$\text{Skor terendah (SMin)} = 1 \times n = n \text{ (STS)} \quad (2)$$

$$\text{Skor (S)} = \frac{\sum (\text{Jumlah Responden Pemilih Jawaban} \times \text{Bobot Jawaban})}{n} \quad (3)$$

$$\text{Persentase Interpretasi (P)} = \left[\frac{S}{SMax} \right] \times 100\% \quad (4)$$

Setiap jawaban responden diberi bobot:

- SS : Sangat Setuju (5)
- S : Setuju (4)
- N : Netral (3)
- TS : Tidak Setuju (2)
- STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Tingkat Persentase Interpretasi (P) menggunakan skala interval (Riduwan, 2005) sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

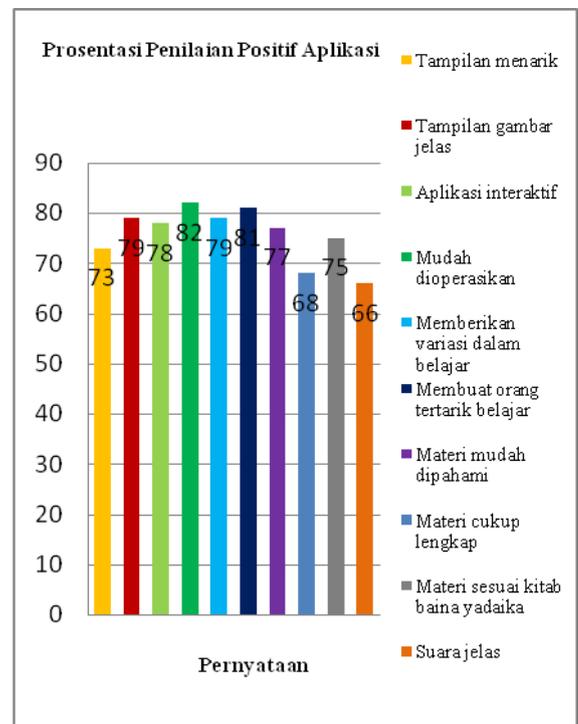
Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Grafik hasil pengujian yang diperoleh dari pengisian kuisisioner ditunjukkan seperti Gambar 11.



Gambar 11. Grafik hasil kuisisioner

KESIMPULAN

1. Panduan Bahasa Arab tingkat dasar yang dibangun menggunakan software adobe flash CS4 dan swfkit pro ini interaktif, menarik, mudah dioperasikan dan dipahami.

Namun, materinya perlu dilengkapi lagi dengan suara yang cukup jelas.

2. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dosen/guru dalam mengenalkan Bahasa Arab tingkat dasar pada ummat Islam di Indonesia, khususnya, maupun di Negara yang menggunakan Bahasa Melayu. Selain itu juga bisa digunakan langsung oleh siswa/mahasiswa untuk belajar

percakapan Bahasa Arab secara mandiri di rumah. Jangka panjang, diharapkan ummat Islam di Indonesia makin tertarik untuk mempelajari Bahasa Arab, sehingga memudahkannya untuk memahami kandungan isi Al Qur'an.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fauzani, A.I.I (2007), *Kitab Baina Yadaika Jilid 1*, Malang : UIN Press.
- Azizah, dkk (2011), *Modul Praktikum Multimedia*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dimas, S. (2012), *Definisi Aplikasi*, www.definisimu.blogspot.com, diakses tanggal 03 Oktober 2012.
- Irvan, M. (2012), *Photoshop SC3*, muhamad-irvansah.blogspot.com, diakses tanggal 21 Oktober 2012.
- Kacolo, G. (2010), *Metode Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa menggunakan macromedia flash*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kusumawati, S. H. (2012) *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Komputer untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia dengan Macromedia Flash*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mujahid, A. (2007), *Pendidikan Bahasa Arab*, www.almanaar.wordpress.com, diakses tanggal 05 Juni 2013
- Murniningsih, (2012) *Media Bermain Interaktif Huruf Hijaiyah Berbasis Macromedia Flash 8*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nugraha, H.S. (2010), *Aplikasi Pelatihan Bermain Drum Berbasis Multimedia Pada Jenis Musik Rock*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riduwan (2005), *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung:alfabeta.
- Saifullah, F. (2013), *Adobe Flash CS4*, www.everywhereflash.blogspot.com, diakses tanggal 03 Oktober 2012.
- Tantra, R. (2012), *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Penerbit ANDI. Yogyakarta