

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE  
FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI**

**TESIS**

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



Oleh:

**Muhammad Luqman Hakim**

**NIM S811608012**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2019**

## PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

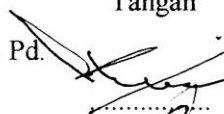

1. Tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiasi, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Permendiknas No. 17, tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan Tesis ini pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seizin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan FKIP UNS sebagai Institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP UNS berhak mempublikasikan pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Luqman Hakim  
NIM S811608012

**HALAMAN PERSETUJUAN****PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE  
FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI****TESIS****Oleh:****Muhammad Luqman Hakim****S811608012**

Komisi	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M. Pd. NIP 19610729199103 1 001		23 Januari 2019
Pembimbing II	Dr. H. Asrowi, M. Pd. NIP 19550808 198503 1 002		23 Januari 2019

**Telah dinyatakan memenuhi syarat  
pada tanggal 23 Januari 2019**

Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret



Dr. H. Asrowi, M. Pd.  
NIP 19550808 198503 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN

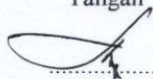


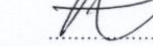
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE  
FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI**

TESIS

Oleh:

**Muhammad Luqman Hakim  
S811608012**

**Tim Penguji**

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Suharno, M.Pd NIP 19521129 198003 1 001		31 Januari 2019
Sekretaris	Dr. Akhmad Arif Musadad, M.Pd NIP 19670507 199203 1 002		31 Januari 2019
Anggota Penguji	Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M. Pd. NIP 19610729 199103 1 001		31 Januari 2019
	Dr. H. Asrowi, M. Pd. NIP 19550808 198503 1 002		31 Januari 2019

**Telah dipertahankan di depan penguji  
Dinyatakan telah memenuhi syarat  
pada tanggal 31 Januari 2019**

Dekan FKIP UNS,



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.  
NIP 19610124 198702 1 001

Kepala Program Studi Magister Teknologi  
Pendidikan



Dr. H. Asrowi, M. Pd.  
NIP 19550808 198503 1 002

## MOTTO

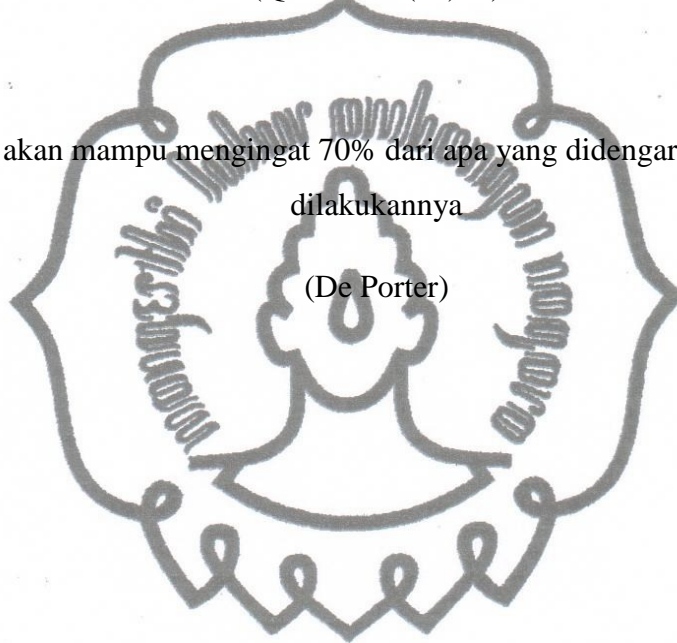
*Inna Anzalnaahu Quranan 'Arabiyan La'alakum Ta'qilun*

“Sesungguhnya Kami telah jadikan Al Qur'an dalam bahasa Arab supaya kalian memikirkannya”.

(QS. Yusuf (12): 2)

Orang akan mampu mengingat 70% dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukannya

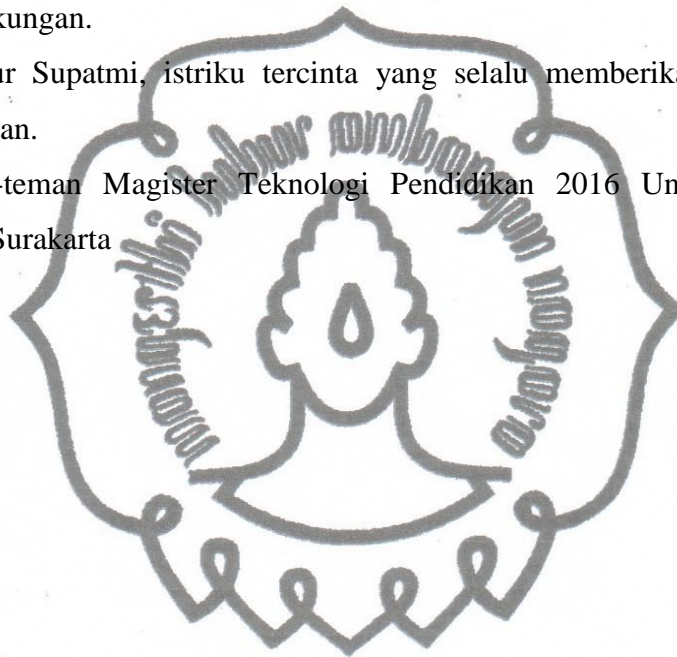
(De Porter)



## PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya (Bapak Sarjono dan Ibu Sugiiyem) yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada hentinya dalam hidup saya.
2. Muhammad Fatoni Aziz, adikku tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Siti Nur Supatmi, istriku tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
4. Teman-teman Magister Teknologi Pendidikan 2016 Universitas Sebelas Maret Surakarta





Muhammad Luqman Hakim. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT Al Huda Wonogiri*. Tesis. Pembimbing: Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M. Pd. Kopembimbing: Dr. Asrowi, M.Pd. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.

## ABSTRAK

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam bahasa Arab, dengan menguasainya seseorang akan terampil dalam berbahasa. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, terutama kemampuan guru dalam memanfaatkan media. Pembelajaran yang disertai media akan lebih menarik dan mempermudah proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab ialah multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan memproduksi multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan melalui: 1) Tahap pendahuluan meliputi: studi literatur, wawancara, observasi, dan triangulasi data, 2) Tahap pengembangan meliputi: pra-produksi, produksi, dan pasca produksi, dan 3) Tahap evaluasi untuk menguji keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan terhadap penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab. Teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t independent sample t-test.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Hasil analisis perbandingan *post test* terdapat perbedaan nilai penguasaan kosakata yang signifikan antara kelas eksperimen sebesar 51,83 dan kelas kontrol sebesar 41,25 dengan selisih rata-rata sebesar 10,58. Hasil uji t menunjukkan angka nilai sig. 0,004. Berdasarkan hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan.

Kata kunci: Multimedia interaktif, Kosakata, Pembelajaran, Bahasa Arab

Muhammad Luqman Hakim. 2019. *The Development Of Interactive Multimedia Based On Adobe Flash To Improve Arabic Language Vocabulary Student's Class VIII At Al Huda Yuniior High School Wonogiri*. Thesis. First Advisor: Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M. Pd. Second Advisor: Dr. Asrowi, M.Pd. Educational Technology Program, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret tUniversity.

### ABSTRACT

Vocabulary is one of the important elements in Arabic. People will be skillful if he has more the vocabulary. Arabic is a subject that requires the ability of teachers to manage classes, especially the ability to use the media. Learning accompanied by media will be more interesting and simplify the learning process. One of the media that can be utilized in learning Arabic is interactive multimedia. This study aims at producing interactive multimedia that can improve Arabic Language vocabulary Student's.

This study used the research and development (R & D) method by ADDIE model. The procedure for developing interactive multimedia has been done through; 1) The preliminary stage includes: literature study, interviews, observation, and data triangulation. 2) The development phase includes pre-production, production, and post-production. 3) Evaluation phase was applied to test the effectiveness of interactive multimedia developed against student's vocabulary of Arabic language. Data analysis techniques were carried out through normality test, homogeneity test, and independent sample t-test.

The results of this study show that interactive multimedia developed is feasible to be applied to learning Arabic. The results of the comparative post-test analysis show that there is differences in the vocabulary mastery values, the significant's analysis between the experimental classes of 51.83 and the control class of 41.25 with an average difference of 10.58. The results of the T-test show number of sig values 0,004. Based on the results it can be concluded that the use of interactive multimedia can significantly improve students' mastery of Arabic vocabulary.

Keyword: Interactive Multimedia, Vocabulary, Learning, Arabic Language.



## PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas limpahan rahmat dan ridlo-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI”**.

Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ravik Karsidi, M. S., selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta
2. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
3. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
4. Dr. H. Asrowi, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
5. Prof. Dr. Muhammad Akhyar, M. Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik
6. Dr. H. Asrowi, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., dan Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art., selaku ahli media, Dr. Imam Makruf, S.Ag., M.Pd., Dr. Gunawan Setya Adi, Lc., MA., Anisatul Barokah, M.Pd.I., selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan
8. Kepala SMP IT Al Huda Wonogiri, Bapak Adi Suwito, S.Pd., yang telah memberikan izin melakukan penelitian

9. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat kami harapkan. Penulis berharap, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Surakarta,

2019

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABTRAK</b> .....	vii
<b>ASBTRACT</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk .....	9
E. Pentingnya Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
G. Definisi Istilah .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Konsep Dasar Pengembangan .....	13
2. Model ADDIE .....	14
3. Konsep Dasar Multimedia Interaktif	
a. Pengertian Multimedia Interaktif .....	15
b. Kegunaan Multimedia .....	17
c. Format Multimedia .....	18
d. Aspek Pemilihan Multimedia .....	19

4. Pembelajaran Bahasa Arab	
a. Pengertian Bahasa Arab .....	19
b. Urgensi Bahasa Arab.....	21
c. Peranan Bahasa Arab .....	22
d. Empat Keterampilan Bahasa Arab .....	24
5. Definisi Adobe Flash .....	24
6. Definisi Kosakata .....	26
a. Tujuan Pembelajaran Kosakata.....	26
b. Metode Pengajaran Kosakata.....	27
c. Evaluasi dalam pembelajaran Kosakata.....	29
B. Penelitian Yang Relevan .....	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Model Hipotetik.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model pengembangan.....	36
C. Prosedur pengembangan .....	37
1. Tahap Pendahuluan.....	39
2. Tahap Pengembangan Materi.....	39
3. Evaluasi .....	45
D. Teknik analisis data.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	49
B. Pengembangan Produk	
1. Analisis.....	51
2. Perancangan ( <i>Desaign</i> ) .....	54
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	55
a. Produksi .....	55
b. Validasi .....	56
4. Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	72
5. Evaluasi.....	72

a. Uji Efektifitas Media Ditinjau dari Penguasaan Kosakata.....	73
1) Uji Kesetaraan.....	73
2) Uji Keefektifan Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	77
3) Uji Keefektifan Perbandingan Nilai <i>Post-test</i> antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	80
C. Pembahasan	
1. Analisis Penguasaan Kosakata Bahasa Arab SMP IT Al Huda Wonogiri .....	84
2. Analisis Kebutuhan Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata .....	87
3. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> .....	87
4. Uji Efektifitas Multimedia Interaktif Berdasarkan Hasil Penguasaan Kosakata .....	90
D. Keterbatasan Penelitian.....	92
<b>BAB V SIMPULAN, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	93
B. Implikasi .....	94
C. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	97
<b>LAMPIRAN</b> .....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi PreTest dan PostTest .....	46
Tabel 3.2 Pedoman Pengubahan Data Kuantitatif Menjadi Kualitatif .....	47
Tabel 4.1 Deskripsi KI, KD, dan Indikator yang ditetapkan dalam Perumusan Multimedia Interaktif.....	53
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media .....	58
Table 4.4 Hasil dari Uji Coba Satu-satu.....	60
Table 4.5 Hasil dari Uji Coba Kelompok kecil.....	61
Table 4.6 Hasil dari Uji Coba Kelompok Luas/Lapangan.....	62
Tabel. 4.7 Rangkuman Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Produk.....	64
Tabel. 4.8 Tampilan Produk Final .....	67
Tabel 4.9 Hasil dari Uji Validitas Butir Soal .....	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal.....	72
Tabel. 4.11 Hasil Pre Test Dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
Tabel. 4.12 Hasil Uji Normalitas pada Uji Prasyarat Penguasaan Kosakata ...	75
Tabel. 4.13 Hasil Uji Homogenitas pada Uji Prasyarat Penguasaan Kosakata .....	75
Tabel 4.14 Rata-rata dari Nilai Uji Kesetaraan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.15 Hasil Uji Kesetaraan (Independent Samples T-test).....	76
Tabel. 4.16 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen.....	78
Tabel. 4.17 Hasil dari Uji Normalitas perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 4.18 Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test pada Kelas Eksperimen .....	79
Tabel. 4.19 Hasil Uji Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	80
Tabel. 4.20 Hasil Nilai Post-test Kelas Ekperimen dan Post-test Kelas Kontrol .....	81



Tabel. 4.21 Hasil Uji Normalitas Perbandingan Nilai Post-test antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..... 82

Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Perbandingan Nilai Post-test antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..... 82

Tabel 4.23 Rata-rata Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ... .. 83

Tabel 4.24 Hasil Uji Perbandingan Nilai Post-Test antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..... 83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Model ADDIE .....	15
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 2.3 Model Hipotetik Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash... ..	35
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	38
Gambar 3.2 Layout Multimedia Interaktif .....	40
Gambar 4.1 Flowchart Multimedia Interaktif .....	55
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi .....	59
Gambar. 4.4 Tampilan Pembuka Multimedia Produk Awal Dan Sesudah Revisi .....	65
Gambar. 4.5 Tampilan Materi Pembelajaran Produk Awal dan Sesudah Revisi .....	65
Gambar. 4.6 Perubahan Level Sesuai Tingkat Kesulitannya.....	66
Gambar 4.7 Penambahan Latihan Kalimat Yang Bernasab <i>Fiil Madhli Dan Fiil Mudhari'</i> .....	66
Gambar 4.8 Penambahan Durasi Dalam Menjawab Quis Dan Tombol Kembali.....	66

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	100
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran Bahasa Arab .....	101
Lampiran 3. Bagan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Semester II .....	114
Lampiran 4. Rencana Program Pembelajaran (RPP) .....	115
Lampiran 5. Nilai Test Penguasaan Kosakata .....	130
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai <i>pre test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	135
Lampiran 7. Hasil Uji t-Test Nilai <i>pre test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	136
Lampiran 8. Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> .....	137
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai <i>post test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	138
Lampiran 10. Hasil Uji t-Test Nilai <i>post test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	139
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Media .....	140
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi.....	148
Lampiran 13 Dokumentasi.....	165