

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS X SMK IT ANNABA KOTA BOGOR

Juprizal Saputra¹, Umi Fatonah², dan Ika Suartika³

^{1,2,3} Universitas IBN Khaldun

Jl. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

Jupri.alka@gmail.com

Abstrak : Berbagai media pembelajaran tercipta seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Terdapat peluang untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat teknologi yang dapat diakses pada komputer, tablet dan ponsel pintar. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas X pada tema Nama-nama Hewan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kuisioner berupa angket yang dilakukan dengan cara mengumpulkan jawaban dari beberapa pertanyaan tertulis pada narasumber atau responden. Penelitian ini menunjukkan hasil analisis kebutuhan media pembelajarn interaktif berbasis *power point* pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas.

Kata Kunci: *Pengembangan, media pembelajaran, bahasa arab*

Abstract: Various learning media are created along with the development of the times and the advancement of information technology today. There is an opportunity to create an interactive learning medium using technological devices that can be accessed on computers, tablets and smartphones. The purpose of this research is to develop interactive learning media to facilitate Arabic learning in class X on the theme of Names of Animals. This research uses R&D research method (Research and Development), using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Model. Data collection is done using questionnaire techniques in the form of questionnaires conducted by collecting answers from several written questions to the source or respondent. This research shows that interactive learning media is able to facilitate Arabic language learning in the classroom.

Keyword: *Development, learning media, arabic language*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Mulai dari kehidupan pribadi, kelompok, masyarakat dan kepada kehidupan berbangsa dan bernegara. Indonesia yang notabenenya sebagai negara berkembang tentunya mempunyai tujuan berbangsa dan bernegara. Cara untuk mewujudkannya dengan pendidikan yang baik sebagaimana telah diterangkan dalam Pembukaan Undang – Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 alinea keempat, sebagai salah satu dari tujuan dibentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia tertuang dalam

kalimat “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Sudah jelas bahwa peran pendidikan dalam membentuk bangsa dan negara sangatlah penting dan vital, pendidikanlah yang membuat bangsa dan negara bisa bersaing dalam dunia internasional. Jika sebuah negara menjalankan pendidikan dengan baik, efektif dan efisien, maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang siap bersaing dalam dunia internasional.

Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum 2013. Tujuan kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar mempunyai kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Guru menjadi tombak dalam implementasi kurikulum 2013. Guru adalah profesi yang menuntut kreativitas, keahlian, dan keteladanan bagi peserta didik. Guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan media agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam pembelajaran, penggunaan media akan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi secara optimal sesuai yang diharapkan.

Media merupakan salah satu dari sub sistem dari pendidikan, media merupakan salah satu bagian yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Penggunaan sebuah media dapat mempermudah seorang pendidik menyampaikan materi yang akan disajikan untuk peserta didik. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang wajib ada dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2016.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Berbagai macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu audio, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar harus disesuaikan dengan perumusan tujuan pembelajaran dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya. Maka guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa manipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses pembelajaran. (Djamarah, 2006). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pada tahap orientasi pembelajaran, media pembelajaran membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Selain itu terdapat beberapa hambatan yang dihadapi guru ketika akan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berbagai hambatan tersebut antara lain anggaran sekolah relatif rendah untuk keperluan pembelian media, sekolah belum memiliki sistem kelistrikan dan/atau sambungan internet yang memadai (untuk

kasus sekolah pada daerah terpencil dan terisolasi), mahal, kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, dan terdapat keterbatasan dari sisi ketersediaan dan kapasitas ruang laboratorium sekolah.

Berbagai media pembelajaran tercipta seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Komputerisasi pendidikan juga telah menjadikan pembelajaran di masing-masing tingkat pendidikan mengalami perubahan yang cukup signifikan dari menulis pada kertas menuju kelas digital menggunakan komputer jinjing atau komputer meja (PC). Terdapat peluang untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat teknologi yang dapat diakses pada komputer, tablet dan ponsel pintar. Seperti yang disampaikan oleh Nuzaelani (2017) bahwa media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Terjadi interaksi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik akan menggunakan strategi dan media pembelajaran agar dalam penyampaian materi pembelajaran baik berupa pengetahuan, pemahaman, maupun keterampilan dapat tersampaikan dengan baik dan utuh kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apabila peserta didik pada awalnya merasakan bosan, monoton dan kurang menarik dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik. Daryanto (2010) media pembelajaran interaktif memiliki manfaat seperti (1) lebih menarik, (2) lebih interaktif, (3) jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi, (4) kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan (5) pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Menurut Vaughan dalam Ingsih, dkk. (2018) kelebihan multimedia / media interaktif adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Lembaga riset dan penerbit komputer, yaitu *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Oleh karena itu multimedia / media interaktif sangatlah efektif. Dari berbagai pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK IT Annaba diperoleh data bahwa pada pembelajaran Bahasa Arab peserta didik rata-rata masih mendapati kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut. Fasilitas yang dimiliki SMK IT Annaba masih ada yang kurang, seperti laboratorium Bahasa yang belum dimiliki oleh sekolah tersebut. Juga kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan peralatan yang menunjang mata pelajaran Bahasa Arab. Tenaga pendidik di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif ini dikarenakan belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam materi Bahasa Arab di SMK IT Annaba ini. Media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan ini digunakan untuk alat bantu peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya, membangkitkan minat belajar, memotivasi peserta didik untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran, dan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X SMK IT ANNABA BOGOR. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran Bahasa Arab di SMK IT Annaba Kota Bogor? sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas X SMK IT Annaba Bogor Tahun Ajaran 2021-2022.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakan dari produk tersebut terhadap kegiatan pembelajaran. Adapun pendekatan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Branch, 2009) (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Pada tahapan analisis, dilakukan beberapa tahapan yang lebih memfokuskan dalam menggali permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran, ada dua jenis analisis yang dilakukan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan analisis secara keseluruhan, yakni: a) memiliki latar belakang siswa secara menyeluruh seperti usia, pengalaman, tingkat pemahaman awal siswa, minat dan bakat, dan lainnya; b) mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran; c) Menyusun tujuan yang akan dicapai baik secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan perilaku), dan d) psikomotorik (keterampilan) pada siswa.

Tahap desain dapat disebut juga dengan tahapan perancangan, yang artinya di dalam tahapan ini dilakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan merancang strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahapan desain diantaranya: a) perancangan *flowchart* atau diagram alur media; dan b) perancangan *storyboard*.

Di dalam tahapan pengembangan, dilakukan kegiatan perwujudan dan tahapan yang dilakukan sebelumnya menjadi nyata. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan pengembangan ini diantaranya: a) menentukan strategi pembelajaran seperti alokasi waktu kegiatan pembelajara, metode apa yang digunakan, dan media apa yang digunakan. b) menyusun materi bahan ajar yang akan disajikan. c) menentukan *software* atau aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelaaajaran. d) merancang media pembelajaran interaktif.

Pada tahap implementasi, dilakukan langkah yang nyata dalam menerapkan produk yang telah dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menguji coba langsung media pembelajaran tersebut. Uji coba akan dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, uji coba akan dilakukan perorangan ahli yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi mata pelajaran. Kedua, uji coba dilakukan secara perorangan pada 3 peserta didik. Ketiga, kelompok kecil pada 9 peserta didik.

Setelah melakukan tahap Implementasi dilanjutkan dengan tahap evaluasi dengan melihat hasil yang telah diperoleh. Hasil tersebut dikumpulkan dan diolah dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Maka, dalam penelitian ini tahap evaluasi dilakukan secara bersamaan dengan tahapan implementasi dengan cara uji coba tersebut. Pada penelitian ini tahapan evaluasi yang dilaksanakan adalah evaluasi secara formatif, evaluasi formatif dapat didifenisikan sebagai proses menyediakan, menganalisis, dan menggunakan data dan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program intruksional (Suparman, 2014). Evaluasi formatif dilakukan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dalam bukunya, Atwi Suparman menyebutkan bahwa terdapat empat langkah yang dapat dilakukan dalam evaluasi formatif. Diantaranya adalah evaluasi satu persatu oleh para ahli, satu persatu oleh peserta didik, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau evaluasi kelompok besar. Namun, dalam penelitian ini hanya digunakan evaluasi formatif dengan tiga tahapan yang diantaranya evaluasi satu persatu (*one to one*) dengan para ahli (*expert*), evaluasi satu persatu (*one to one*) dengan peserta didik, dan evaluasi kelompok kecil (*small group*). Hal ini dikarenakan dalam evaluasi kelompok besar (*field trial*) memerlukan biaya, tenaga, dan waktu yang tak sedikit serta harus rinci dan lebih rumit dalam pengerjaannya.

Seperti yang dinyatakan oleh Gagne, Wager, Golas, dan Keller pada tahun 2005 dalam Suparman (2014) bahwa dalam praktiknya tidak semua langkah harus dilakukan, namun berdasarkan pertimbangan biaya, sebagian besar dibatasi pada dua langkah saja, yaitu evaluasi satu-satu oleh para ahli yang disebut dengan *expert review* dan evaluasi kelompok kecil yang disebut dengan *pilot testing*. Maka dari itu, apabila ke-empat langkah evaluasi formatif tersebut tidak dapat dilaksanakan seluruhnya yang dikarenakan beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian, maka langkah evaluasi formatif tersebut dapat dipersingkat menjadi tiga langkah saja.

Evaluasi formatif tersebut dilakukan dengan metode perorangan (*one to one*) terhadap ketiga orang ahli yakni ahli media, ahli pembelajaran dan ahli materi. Kemudian dilakukan evaluasi perorangan (*one to one*) pada 3 orang peserta didik. Terakhir dilakukan evaluasi dengan metode kelompok kecil terhadap 9 orang peserta didik yang diambil secara acak. Hasil yang diperoleh tersebut di kumpulkan dan diolah dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah dengan menggunakan teknik kuisioner berupa angket yang dilakukan dengan cara mengumpulkan jawaban dari beberapa pertanyaan tertulis pada narasumber atau responden. Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden) (Sukmadinata, 2013). Angket yang digunakan dalam penelitian ini akan disebarkan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru dan peserta didik sebagai responden atau narasumber. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data nilai dari aspek kelayakan pembelajaran, materi, dan media, dan juga untuk memperoleh penilaian dari guru dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data kelayakan media dilakukan dengan menggunakan pertanyaan dan jawaban yang mengacu pada Skala Likert dengan jawaban berskala 1

sampai 4. Masing-masing skala tersebut memiliki arti sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, atau pendapat seseorang terhadap suatu objek yang dalam hal ini objeknya ialah media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan skala likert variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan kembali menjadi indikator-indikator variabel yang dijadikan sebagai acuan dalam menyusun item-item instrumen yang dalam penelitian ini berupa pernyataan.

Instrumen yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media disusun berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam jurnal Dwija Utama tahun 2017 dan dengan beberapa penyesuaian yang dilakukan oleh peneliti. Instrumen ahli materi terdiri atas dua aspek yakni aspek materi dan aspek pembelajaran. Pada instrumen ahli media juga terdapat empat aspek yakni aspek komunikasi, aspek desain teknis, aspek format tampilan, dan aspek operasi. Sedangkan instrumen yang ditujukan kepada ahli pembelajaran disusun berdasarkan aspek pembelajaran dalam Prawiradilaga (2015) yang diadaptasi dari Wetson dan Mc Alpine, kemudian dikombinasikan dengan instrumen menurut Wahoono (2006) dengan mengikuti beberapa penyesuaian dengan penelitian yang dilaksanakan. Dalam instrumen ahli pembelajaran mempunyai aspek pembelajaran. Kemudian pada instrumen yang ditujukan pada peserta didik terdapat tiga aspek yang merupakan penggabungan antara aspek yang terdapat pada instrumen para ahli, yakni aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Angket diberikan dengan menggunakan metode pengumpulan data perorangan (*One To One*) yang terdiri dari ahli materi atau guru pengajar, pembelajaran, dan media, serta 3 orang peserta didik, dan kelompok kecil kelompok kecil (*Small Group*) yang akan dilakukan pada 9 orang peserta didik yang dipilih secara acak.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu tahap model ADDIE yaitu tahap analisis kebutuhan untuk mendapatkan kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *power point* untuk mata pelajaran Bahasa Arab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMK IT Annaba Bogor. kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan penelitian pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Penelitian pendahuluan ini bertujuan agar dapat memperoleh data dari sekolah mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Arab. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan tinjauan secara langsung serta analisis data yang diperoleh dari SMK IT Annaba Kota Bogor. data yang dianalisis meliputi data jumlah peserta didik, sarana dan prasarana, hingga data hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa Sebagian besar peserta didik mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung masih masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Terutama untuk mata pelajaran yang salah satu dianggap sulit bagi peserta didik, yakni mata pelajaran Bahasa Arab. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode dan media konvensional sejak dulu. Metode pembelajaran yang dilakukan Sebagian besar menggunakan metode ceramah, sedangkan media yang digunakan hanya dengan menggunakan papan tulis, buku pelajaran, dan lembar kerja siswa.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas X SMK IT Annaba Kota Bogor dapat dikatakan belum efektif. Hal ini dikarenakan hasil belajar atau nilai peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab dari Sebagian siswa belum memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada. Dalam mata pelajaran Bahasa Arab ini sendiri KKM yang ditentukan adalah dengan nilai 60. Tak sedikit dari peserta didik yang belum mampu memahami dan menerapkan pelajaran yang telah didapatkan didalam kelas. Sebagaimana diketahui bahwa mata pelajaran Bahasa Arab ini tidak hanya dipelajari didalam kelas saja, namun juga diterapkan dalam keseharian peserta didik selama di sekolah. Pada tahap analisis ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu analisis kebutuhan terhadap peserta didik kelas X SMK IT Annaba Bogor dan analisis kegiatan pembelajaran terhadap materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa hasil identifikasi yang telah dilakukan yakni sebagai berikut: 1) media pembelajaran harus mampu untuk mencakup semua jenis gaya belajar peserta didik yang beragam, didalamnya harus terdapat audio, gambar, dan video yang menarik. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi yang diberikan; dan 2) media pembelajaran harus mempermudah pengguna dalam mengoperasikan media tersebut, terutama peserta didik. 3) media pembelajaran harus mampu memberikan suasana yang baru dengan kesan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Terdapat dua tahapan untuk memperoleh hasil analisis perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif. Tahap analisis yang pertama adalah analisis spesifikasi teknis yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui spesifikasi minimal dari *personal computer* (PC) yang mampu digunakan untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Adapun spesifikasi minimal untuk menjalankan aplikasi media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Minimal Perangkat Keras Media Interaktif

CPU	Processor 2-core 1,6 GHz (32-bit atau 64-bit)
<i>Memory</i>	2 GB atau 4 GB RAM
<i>Hard Disk</i>	4 GB ruang disk tersedia
Resolusi Layar	1.024 x 768 px (1.280 x 800 px adalah resolusi rekomendasi)
Multimedia	<i>Sound card, microphone dan web camera</i>

Tabel 2. Spesifikasi Minimal perangkat Lunak Media Interaktif

Sistem Operasi	Windows 8.1, 10, 11
.NET Runtime	NET 3.5 atau 4.6 dan yang lebih tinggi
Visual C++	Microsoft Visual C++ 2013
Microsoft	MS. Power Point 2010, 2013, 2016, 2019, Office 365

Perangkat lunak atau software yang dijadikan pendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah Plugin Levidio Presentation. Tujuan dalam menggunakan plugin ini adalah memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran dengan mudah dan dapat memancing peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Selanjutnya adalah tahapan analisis kerja program yang

dilakukan untuk mengetahui kerja dari media pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mempermudah pengguna untuk mempelajari materi Bahasa Arab dengan tema Nama-nama Hewan dengan interaksi dari pengguna menggunakan mouse untuk mendapatkan respon dari computer atau pc berupa animasi, teks, dan gambar sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pengguna. Adapun hasil identifikasi dari tahapan ini adalah sebagai berikut: 1) Pada saat program dijalankan, akan muncul halaman pembuka (*bumper*), setelah halaman terbuka akan muncul tombol menu. Selain itu terdapat keterangan judul mata pelajaran, kelas, dan tema pelajaran. Ketika tombol menu diklik maka akan masuk ke halaman menu utama; 2) Pada halaman menu utama terdapat empat menu utama, yaitu menu kurikulum, menu materi, menu kuis (pertanyaan), dan menu rangkuman. Selain itu terdapat tombol keluar yang berada dipojok atas; 3) Pada menu kurikulum terdapat dua menu yaitu menu tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran dan dipojok atas terdapat tombol Kembali ke menu utama; 4) Ketika menu tujuan umum diklik maka akan terbuka halaman penjelasan tentang tujuan umum pembelajaran. dipojok kanan atas terdapat tombol Kembali ke menu kurikulum dan dipojok kanan bawah terdapat tombol next menuju halaman tujuan khusus; 5) Pada menu tujuan khusus terdapat penjelasan mengenai tujuan khusus pembelajaran yang terdiri dari tiga tujuan yang akan dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Juga dipojok kanan atas terdapat tombol Kembali ke menu kurikulum; 6) Pada menu materi diklik akan terbuka halaman menu judul dari pembelajaran tersebut. Juga dilengkapi dengan gambar sesuai dengan tema yang dipelajari yaitu Nama-Nama Hewan. Kemudian terdapat tombol mulai dibawah halaman menu materi; 7) ketika tombol mulai diklik maka akan terbuka halaman materi yang akan dipelajari. Pada halaman ini terdapat gambar dan nama hewan serta kalimat yang menjelaskan penggunaan kosakata dari materi tersebut. Dibawah menu halaman ini terdapat tombol ke halaman selanjutnya yang akan memaparkan materi dalam pembelajaran ini. Untuk membuat halaman ini lebih menarik maka diisi dengan gambar yang hewan dan daun-daun juga pepohonan pada background di halaman menu materi ini. Secara keseluruhan dalam materi ini terdapat sebelas halaman yang terdiri dari sepuluh hewan yang akan dipelajari yaitu: a) Jerapah; b) Unta; c) Singa; d) Rusa; e) Kelinci; f) Ikan; g) Kucing; h) Burung Hantu; i) Gajah; j) Ayam; 8) Pada menu kuis terdapat gambar hewan yang dimaksud dan disebelah kanan layar terdapat soal beserta pilihan yang terdiri dari a,b,c,d,. pada halaman ini pengguna diharapkan menjawab pertanyaan pada halaman kuis. Ketika jawaban yang diklik benar, maka secara otomatis akan muncul halaman yang menerangkan bahwa jawaban tersebut benar. Begitupun jika jawaban yang diklik adalah jawaban yang salah maka secara otomatis akan muncul halaman yang menerangkan bahwa jawaban tersebut salah. Kemudian ketika pengguna mengklik tombol Kembali pada halaman tersebut, maka akan Kembali kepada halaman pertanyaan awal dan diberikan kepada pengguna kesempatan kembali untuk menjawab pertanyaan dengan benar; dan 9) Pada menu rangkuman, terdapat gambar-gambar hewan yang disertai dengan keterangan nama yang terletak disetiap bawah gambar. Juga dipojok kanan atas terdapat tombol Kembali ke halaman menu utama dan dipojok kanan bawah terdapat tombol ke halaman berikutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) media pembelajaran harus mampu

untuk mencakup semua jenis gaya belajar peserta didik yang beragam, didalamnya harus terdapat audio, gambar, dan video yang menarik. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi yang diberikan; dan 2) media pembelajaran harus mempermudah pengguna dalam mengoperasikan media tersebut, terutama peserta didik. 3) media pembelajaran harus mampu memberikan suasana yang baru dengan kesan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, terdapat pula spesifikasi minimum komputer yang perlu diperhatikan dan juga detail materi yang hendak disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan materi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Cetakan I*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ingsih, K. dkk. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurzaelani, M. M. (2017). Desain Kurikulum Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 (2).
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Intruksional Modern :Penduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia di: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses 22 Agustus 2019.