



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM
SEMUR 2.6 (SESUAIKAN MUFRADAT ARAB Versi 2.6)
GAME EDUKATIF PEMBELAJAR BAHASA ARAB
BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6

BIDANG KEGIATAN:
PKM-KARSACIPTA

Diusulkan oleh :

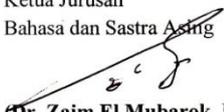
Vivi Maimunah	2303413031/2013
Muhammad Imam Bustanul Arifin	1102413078/2013
Abdul Maskur	2411414039/2014
Lailatul Aslamiyah	4201413086/2013

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG
2015

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : Semur 2.6 (Sesuaiakan Mufradat Arab Versi 2.6)
(Game Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab
Berbasis Adobe Flash Professional Cs6
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan :
 - a. Nama Lengkap : Vivi Maimunah
 - b. NIM : 2303413031
 - c. Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
 - d. Universitas : Universitas Negeri Semarang
 - e. Alamat Rumah dan No.Hp : Jl. Mbah Karim Rt 1/I desa Widarapayung
Kulon, Kec. Binangun, Kab. Cilacap dan
087837116185
 - f. Alamat Email : vivi.Maimunah.aries@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 3 orang
5. Dosen Pendamping :
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Darul Outni, S.Pd.I, M.S.I
 - b. NIDN : 0006057506
 - c. Alamat Rumah dan Nomor HP : Rt 01 Rw 05 Muntal, Patemon, Gunungpati,
Semarang dan 081390995575
6. Biaya Kegiatan Total :
 - a. Dikti : Rp11.270.000,-
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Menyetujui,
Ketua Jurusan
Bahasa dan Sastra Asing


(Dr. Zaim El Mubarak, M.Ag)
NIP19710304199931003
Pembantu Rektor Bidang

Kemahasiswaan


(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si.)
NIP19662171986011001

Ketua Pelaksana Kegiatan


(Vivi Maimunah)
NIM 2303413031
Dosen Pendamping


(Darul Outni, S.Pd.I, M.S.I)
NIDN 0006057506

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	vi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1.LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2.RUMUSAN MASALAH	2
1.3.TUJUAN PROGRAM	2
1.4.LUARAN YANG DIHARAPKAN	3
1.5.MANFAAT PROGRAM	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1.KONDISI UMUM LINGKUNGAN.....	4
2.2.POTENSI SUMBER DAYA	4
2.3.PELUANG PASAR	4
2.4.ANALISIS EKONOMI.....	5
2.5.LITERATUR	5
2.6.DAYA GUNA.....	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	7
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	9
4.1. RANCANGAN BIAYA	9
4.2. JADWAL KEGIATAN	9
DAFTAR PUSTAKA	10

**SEMUR 2.6 (SESUAIKAN MUFRADAT ARAB Versi 2.6)
GAME EDUKATIF PEMBELAJAR BAHASA ARAB
BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

Vivi Maimunah, Muhammad Imam Bustanul Arifin,
Abdul Maskur, Lailatul Aslamiyah
Dosen Pembimbing: Darul Qutni, S.Pd.I, M.S.I
Universitas Negeri Semarang

RINGKASAN

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah sulitnya belajar kosakata bahasa Arab serta minat pembelajar bahasa Arab yang relative rendah. Oleh sebab itu muncul ide untuk membuat media semur 2.6. Semur 2.6 (Sesuiakan *Mufradat Arab Versi 2.6*) merupakan suatu media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis *game* komputer yang ditujukan untuk semua pembelajar bahasa Arab, baik pengajar maupun pelajar bahasa Arab. Tujuan dari pembuatan media ini adalah terciptanya produk media pembelajaran bahasa Arab yang mempermudah pembelajar bahasa Arab untuk belajar kosakata bahasa Arab serta meningkatkan minat mereka untuk belajar bahasa Arab. Adapun metode pelaksanaan yang akan dilaksanakan meliputi 10 tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi Produk, produksi masal.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Bahasa Arab merupakan bahasa resmi ke-5 Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) sejak tahun 1973. Selain itu, bahasa Arab juga menjadi bahasa resmi yang digunakan oleh Organisasi Persatuan Afrika (OPA) (Irawati 2013:2). Selain sebagai bahasa dunia, bahasa Arab juga terkenal sebagai bahasa Agama, yaitu bahasa agama Islam (bahasa Al Qur'an dan Al Hadist). Hal tersebutlah yang menjadi alasan banyak lembaga pendidikan di dunia yang menerapkan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing dan bahasa Agama untuk dipelajari. Salah satu negara yang menerapkan bahasa Arab dalam kurikulum Nasional-nya adalah negara Indonesia. Bahkan negara Indonesia tidak hanya menerapkan pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan formal, seperti SD/MI sederajat, SMP/Mts sederajat, SMA/MA sederajat dan perguruan tinggi, tetapi meliputi pendidikan non-formal, seperti pesantren modern, pesantren *salafi*, dan lembaga-lembaga kursus.

Melihat kenyataan bahwa penyebaran pembelajaran bahasa Arab di Indonesia begitu luas, ternyata masih banyak masalah yang masih belum bisa dipecahkan. Seperti permasalahan mufradat atau kosakata ketika pelajar belajar bahasa Arab. Mereka umumnya mengeluhkan keterbatasan kosakata yang mereka kuasai (Masyhud dan Ida, 2012:15). Kosakata merupakan suatu hal yang penting dalam suatu pembelajaran bahasa. Kosakata menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah perbendaharaan kata. Tanpa adanya kosakata maka bisa dipastikan seorang pembelajar bahasa Arab akan gagal dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, kosakata merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Masyhud dan Ida (2012:15) para pengajar bahasa Arab -yang pada umumnya penutur asli bahasa Indonesia- kurang menguasai metode atau teknik pembelajaran kosakata bahasa Arab. Mereka juga tidak akrab dengan media pembelajaran kosakata. Mereka cenderung menggunakan metode jalan pintas berupa terjamah. Padahal metode terjamah untuk menjelaskan arti kosakata, pada saat ini, termasuk metode yang kurang tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka terdapat ide untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berupa media kosakata yang dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja, baik oleh pelajar secara mandiri maupun oleh pengajar dalam pembelajaran dan metode yang digunakan bukanlah metode terjamah melainkan berupa metode langsung. Menurut Effendi (2012:47) metode langsung merupakan suatu metode yang dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses belajar bahasa kedua atau bahasa asing sama dengan belajar bahasa ibu. Salah satu penyajiannya adalah dengan menghadirkan objek langsung berupa benda asli atau gambar dan menyebutkan kosakata dalam bahasa tujuan.

Media pembelajaran kosakata yang pernah ada berupa Semur 1.0. Semur 1.0 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 1.0*) merupakan suatu media edukatif pembelajar bahasa Arab berbasis *game* komputer yang dikembangkan dengan *Adobe Flash Profesional Cs6*. Media ini dapat digunakan oleh siapa saja, baik pengajar maupun pembelajar bahasa Arab yang mempunyai komputer. Komputer pada zaman sekarang, sudah dimiliki oleh semua kalangan, baik anak kecil maupun orang dewasa secara meluas. Selain itu, media ini juga menggunakan metode langsung dalam penggunaannya, yaitu dengan menggunakan gambar sebagai objek utama untuk belajar bahasa Arab. Media semur 1.0 juga dikemas secara unik, yaitu berupa *game* komputer yang dapat dimainkan dengan memasang kosakata bahasa Arab dengan gambar yang sesuai. Sehingga, belajar bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan.

Namun, media semur 1.0 hanya memuat 4 tema kosakata berupa alat-alat transportasi, hewan, buah-buahan dan peralatan sekolah. Sedangkan kebutuhan pembelajar bahasa Arab terhadap kosakata lebih dari 4 tema tersebut. Berangkat dari asumsi tersebut, maka muncullah ide untuk mengembangkan media pembelajaran semur 1.0. pengembangan tersebut berupa menciptakan media “Semur 2.6”. Semur 2.6 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 2.6*) merupakan media pembelajaran bahasa Arab berupa *game* edukatif komputer berbasis *Adobe flash professional Cs6* yang dibuat dengan konsep memasang kosakata dengan gambar yang sesuai, seperti semur 1.0. Angka 2.6 pada kata semur 2.6 menerangkan bahwa semur merupakan versi 2.6 yaitu angka 2 melambangkan bahwa media ini merupakan produk ke-2 setelah 1.0. sedangkan angka 6 melambangkan bahwa konten/isi dalam hal ini adalah kosakata-kosakata dan gambar-gambar yang ada terdiri dari 6 tema yaitu angka, makanan, minuman, bentuk dan garis, warna serta sayuran.

1.2.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana gambaran kebutuhan pembelajar terhadap Semur 2.6 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 2.6*)?
- b. Bagaimana proses pembuatan Semur 2.6 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 2.6*)?
- c. Bagaimana hasil uji ahli terhadap Semur 2.6 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 2.6*)?
- d. Bagaimana prospek ke depan dari Semur 2.6 (Sesuai *Mufradat Arab Versi 2.6*)?

1.3.TUJUAN PROGRAM

Tujuan dari Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6) antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan gambaran kebutuhan pembelajar terhadap Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6)
- b. Menerangkan bagaimana proses pembuatan Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6)
- c. Menerangkan bagaimana hasil uji ahli terhadap Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6)
- d. Memberikan gambaran tentang prospek ke depan dari Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6)

1.4.LUARAN YANG DIHARAPKAN

Dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa bidang Karsacipta (PKM-KC) yang berupa pembuatan media pembelajaran berbasis komputer, diharapkan diperoleh luaran sebagai berikut:

- a. Terciptanya produk media pembelajaran bahasa berbasis komputer yang dapat di gunakan siapa saja dan dimana saja
- b. Produk Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6) dengan fitur-fitur yang memudahkan bagi para penggunanya
- c. Produk Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6) dapat digunakan di semua tingkat dan jenjang pendidikan bahasa Arab baik formal maupun non formal
- d. Produk Semur dapat menjawab tantangan zaman untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab

1.5.MANFAAT PROGRAM

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Karsacipta (PKM-KC) ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat antara lain:

- a. Terciptanya produk media pembelajaran yang mempermudah pembelajar bahasa Arab untuk belajar kosakata bahasa Arab
- b. Pembelajar bahasa Arab menjadi lebih mudah dalam memahami kosakata bahasa Arab
- c. Membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. KONDISI UMUM LINGKUNGAN

Kosakata (*mufradat*) merupakan salah satu hal yang harus dipelajari oleh pembelajar bahasa Arab supaya dapat belajar suatu ketrampilan. Baik ketrampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Tetapi, kebanyakan pengajar dan pelajar mengabaikan media pembelajar untuk belajar kosakata. Mereka cenderung menghafalkan atau menerjemahkan suatu kosakata dari bahasa asal ke bahasa tujuan atau sebaliknya. Tetapi, belajar kosakata dengan menghafal atau menerjemahkannya sebenarnya tidak efektif untuk memenuhi ketrampilan-ketrampilan dalam berbahasa. Suatu metode yang tepat untuk mempelajari kosakata adalah dengan cara menghadirkan obyek kosakata secara langsung, baik dengan benda nyata maupun gambar. Metode tersebut disebut dengan metode langsung.

Selain permasalahan tersebut, permasalahan lain yang muncul adalah pembelajaran bahasa Arab yang biasanya dipandang tidak menyenangkan dan sangat kaku karena pengajar tidak menguasai metode-metode yang efektif dan menyenangkan. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia juga sangat jarang. Apalagi media berbasis komputer. Masih sangat jarang masyarakat Indonesia yang mengembangkan media berbasis komputer untuk pembelajar bahasa Arab. Padahal komputer pada zaman sekarang ini sudah tersebar luas dan digunakan hampir semua orang di dunia. Bahkan kebutuhan akan komputer, sekarang ini menjadi kebutuhan vital yang harus dipenuhi.

2.2. POTENSI SUMBER DAYA

Media semur 2.6 menggunakan kosakata, gambar, dan aplikasi *Adobe flash Professional Cs6* sebagai pembuat desainnya. Kosakata-kosakata bahasa Arab yang di gunakan dalam pembuatan Semur 2.6 akan berpedoman pada kamus-kamus bahasa Arab berupa kamus Al-Munawwir dan kamus 3 bahasa karya Muhammad Ilyas. Sedangkan gambar-gambar yang ada dalam semur 2.6 akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X5* dan *Photoshop Cs3*. Selain itu, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain semur 2.6 adalah *Adobe flash Professional Cs6*. *Adobe flash Professional Cs6* merupakan flash berbasis bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kali.

2.3. PELUANG PASAR

Semur 2.6 (Sesuiakan Mufradat Arab Versi 2.6) merupakan suatu media pembelajaran kosakata berbasis *game* komputer yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash Professional Cs6*. Dengan memperhatikan media pembelajaran bahasa Arab di Indonesia yang masih sangat jarang, maka semur 2.6 bisa menjadi salah satu alternatif untuk belajar kosakata bahasa Arab. Semur 2.6 berisi kosakata-kosakata bahasa Arab dan gambar-gambar yang

menarik. Selain itu, media ini juga merupakan suatu *game* yang membuat penggunanya merasa senang belajar bahasa Arab. Cara memainkan *game* semur 2.6 yaitu memasang kosakata dengan gambar yang sesuai. Teknik permainan ini juga seperti teknik yang ada dalam metode langsung sehingga membuat semur 2.6 menjadi salah satu media yang sangat efektif untuk belajar bahasa Arab. Media ini juga menggunakan waktu pembatas dalam teknik permainannya, sehingga akan membuat pengguna lebih tertantang untuk menggunakannya.

2.4. ANALISIS EKONOMI

Semur 2.6 akan diproduksi secara langsung oleh kelompok tim PKM-KC. Dengan pembagian tim; 1 sebagai desain utama, 2 desain gambar dan 1 desain aplikasi. Adapun pemasarannya akan dilakukan dalam bentuk CD aplikasi dan aplikasi yang dapat *download* di Internet dengan harga Rp15.000,- yang dijual secara langsung maupun dengan tidak langsung. Secara langsung, semur 2.6 akan dipasarkan ke lembaga-lembaga yang mengadakan pembelajaran bahasa Arab dan para pembelajar bahasa Arab dan melalui website. Selain itu, media semur 2.6 juga akan dipasarkan secara tidak langsung dalam bentuk CD aplikasi yang didistribusikan melalui agen penjualan media pembelajaran. Adapun promosi yang dilakukan meliputi pamflet, banner, *website*, *facebook*, *twitter* dan BBM.

2.5. LITERATUR

a. Education Games

Menurut Dewi (dalam lutfiyatun, 2015:34) *Game* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka produk *game* Semur 2.6 akan ditujukan terutama untuk anak-anak dan dibuat dengan tampilan yang menarik dengan perpaduan warna yang disukai oleh anak-anak.

b. Kosakata

Kosakata dalam bahasa Arab disebut dengan *Mufradāt* (مُفْرَدَات). Mufradat merupakan salah satu hal yang terpenting untuk mempelajari bahasa Arab. Kosakata menurut Zakaria (dalam maimunah, 2014:4) dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *al-Ism* (الإِسْمُ), *al-Fi'l* (الْفِعْلُ), dan *al-Harf* (الْحَرْفُ). Tetapi, produk semur 2.6 hanya menggunakan *al-Ism* (الإِسْمُ) berupa 6 tema yaitu angka, makanan, minuman, bentuk dan garis, warna serta sayuran yang akan diambil dari buku Kamus 3 Bahasa karya Muhammad Ilyas.

c. Adobe Flash Professional Cs6

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. Adobe Flash sebelumnya bernama Macromedia Flash. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor

maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash berbasis bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash Adobe Flash Professional CS6 (Asrumiati, 2014).

d. Kesamaan dan Keunikan produk

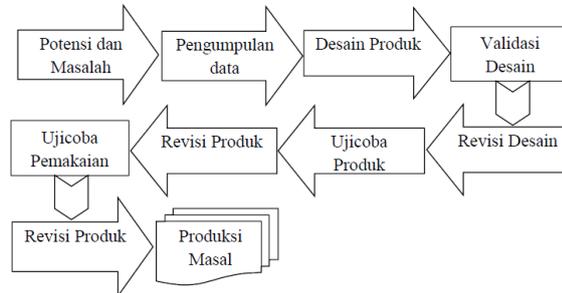
Produk semur 2.6 merupakan pengembangan dari produk semur 1.0. Teknik permainan yang digunakan dalam semur 2.6 juga mengadopsi dari teknik permainan semur 1.0, yaitu dengan cara memasangkan kosakata bahasa Arab dengan gambar yang sesuai. Keunikan yang terdapat dalam semur 2.6 adalah terdapat pada kontennya. Semur 1.0 berisi 4 tema kosakata yang meliputi transportasi, hewan, tumbuhan dan alat-alat sekolah. Sedangkan semur 2.6 berisi lebih banyak kosakata, yaitu dengan menggunakan 6 tema kosakata yaitu angka, makanan, minuman, bentuk dan garis, warna serta sayuran. Kosakata-kosakata yang dipakai dalam semur 2.6 merupakan kosakata-kosakata yang biasa dipakai oleh pembelajar bahasa Arab tingkat pemula. Konten semur 1.0 juga tidak berisi suara dari kosakata yang ada didalamnya. Sedangkan semur 2.6 akan dibuat dengan suara yang akan memudahkan permainan dan menjadikan pengguna berlatih dan belajar ketrampilan menyimak. Selain itu, produk semur 2.6 juga akan dibuat secara berlevel, dari 2, 3, 4, dan 5 pasangan kosakata beserta gambarnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk menarik minat pengguna serta membuat pengguna lebih tertantang untuk menggunakan semur 2.6.

2.6. DAYA GUNA

Semur 2.6 merupakan suatu media pembelajaran bahasa Arab yang berupa permainan bahasa yang meliputi kosakata. Kegunaan dari semur 2.6 adalah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk belajar kosakata bahasa Arab yang dapat digunakan secara mandiri oleh pembelajar bahasa Arab, sehingga belajar bahasa Arab menjadi lebih efektif, lebih berkesan dan lebih menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan didalam kelas oleh pengajar yaitu dengan menampilkannya menggunakan *LCD proyektor* di depan kelas, sehingga membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat pelajar untuk belajar bahasa Arab. Adapun teknik permainannya mengadopsi dari teknik yang ada dalam metode langsung, yaitu dengan menghadirkan obyek secara langsung dalam pembelajarannya. Sehingga media ini sangat efektif untuk digunakan oleh semua pembelajar bahasa Arab. Bahkan tidak hanya untuk masyarakat Indonesia, tetapi juga dapat digunakan oleh masyarakat di seluruh negara.

BAB III METODE PELAKSANAAN

Menurut Sugiyono (dalam Irfiyatun, 2015:54) ada sepuluh tahapan kegiatan penelitian R&D, yaitu:



Bagan 1. Tahapan kegiatan penelitian menurut Sugiyono (2014:408)

a. analisis potensi dan masalah

Tahap pertama yang akan dilakukan dalam pelaksanaan program ini adalah dengan melakukan analisis lebih lanjut mengenai potensi dan masalah pembelajar bahasa Arab mengenai kosakata yang dibutuhkan. Analisis tersebut dilaksanakan demi terbentuknya media pembelajar bahasa Arab (semur 2.6) yang dapat memenuhi kebutuhan para pembelajar bahasa Arab.

b. pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan analisis buku pegangan pengajar bahasa Arab dan buku pembelajaran bahasa Arab yang dijual secara umum. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan melaksanakan wawancara kepada para pengajar bahasa Arab.

c. desain produk

Berikut ini merupakan gambaran desain awal produk semur 2.6:

- (1) Bagian pertama terdiri dari pilihan untuk bermain, info, pengaturan, kosakata, dan keluar.
- (2) Setelah mengeklik tombol main (لعب) maka akan muncul pilihan tema yang dapat dipilih oleh pengguna.
- (3) Setelah mengeklik salah satu tema, maka akan muncul tampilan gambar beserta kosakatanya selama beberapa 30 detik. Hal tersebut dimaksudkan untuk belajar kosakata sekaligus melatih pengguna sebelum melakukan permainan.
- (4) Tampilan ke-4 merupakan tampilan permainan yang akan secara otomatis berlevel, mulai 2 pasang sampai 5 pasang kosakata beserta gambarnya. Pada tampilan ini dilengkapi dengan waktu pembatas yang akan membatasi pengguna dalam bermain. Hal tersebut dimaksudkan agar pengguna lebih tertantang menggunakan aplikasi ini.

d. validasi desain

Validasi desain dilakukan dengan cara mengajukan desain produk kepada ahli dan praktisi pendidikan untuk dinilai dan divalidasi.

e. revisi desain

Setelah dilakukan validasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dari para ahli.

f. uji coba produk

Uji coba produk akan dilakukan oleh tim berdasarkan desain-desain yang diharapkan.

g. revisi produk

Setelah dilakukan uji coba, maka langkah selanjutnya adalah merevisi ulang produk semur 2.6 jika masih ada kekurangan.

h. uji coba pemakaian

uji coba pemakaian akan dilakukan kepada para pembelajar bahasa Arab. Baik pengajar, pembelajar lembaga pendidikan formal dan non-formal untuk memakai produk semur 2.6.

i. revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba pemakaian, langkah selanjutnya adalah merevisi ulang produk semur 2.6 jika masih ada kekurangan berdasarkan saran dari pengguna.

j. produksi masal.

Langkah terakhir dari metode pelaksanaan program ini adalah produksi masal. Produksi masal yang dilakukan yaitu dengan menguploadnya ke dalam *website* di internet serta dengan mem-*burning*-nya ke dalam bentuk CD aplikasi.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

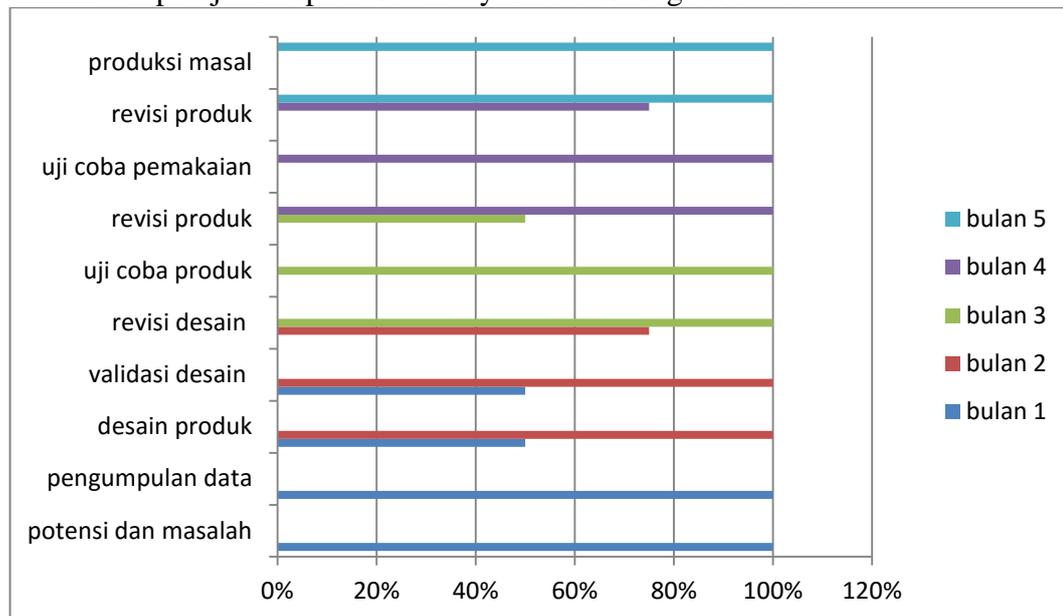
4.1. RANCANGAN BIAYA

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Perlatan penunjang	3.850.000
2	Bahan habis pakai	4.800.000
3	Perjalanan	500.000
4	Lain-lain	3.120.000
Jumlah		11.270.000

Table 5. Rancangan Biaya

4.2. JADWAL KEGIATAN

Adapun jadwal pelaksanaannya adalah sebagai berikut



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fuad Effendy, 2012, Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang:Misykat
- Fathin Masyhud dan Ida husnur rahmawati, 2012, Ayo Menyanyi Bahasa Arab. Surabaya:Diantama
- Retno Purnama Irawati, 2013, Mengenal Sejarah Sastra Arab, 2013, Semarang:Egaacity
- Novia Asrumiyati, 2014, "Adobe Flash", <http://noviaasrumiyati.wordpress.com>.
Diakses pada tanggal 22 September 2014
- Vivi Maimunah, 2014, Semur (Sesuaikan Mufradat Arab) Game Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Adobe Flashprofesional Cs6, Semarang:Universitas Negeri Semarang
- Eka Lutfiyatun, 2015, Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Adobe Flash Cs5* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII Mts. Semarang:Universitas negeri Semarang

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

I. Identitas Diri Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Vivi Maimunah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Bahasa Arab
4	NIM	2303413031
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Cilacap, 26 Maret 1995
6	Email	vivimaimunah.aries@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	087817116185

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 1 Widarapayung Kulon	SMPN 1 Binangun	SMKN 1 Binangun
Jurusan	-	-	TKJ
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Peserta UN/UAS Terbaik 1	SMKN 1 Binangun	2013
2	Lolos PKM di dana dikti	Dikti	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-KC

Semarang, 04 Oktober 2015

Pengusul,



(Vivi Maimunah)

2. Identitas Diri Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Imam Bustamul Arifin
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Teknologi pendidikan
4	NIM	1102413078
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Blora, 08 Mei 1996
6	Email	imamalarifin@gmail.com
7	Nomor Telepon HP	085727015078

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD Bangsri 1	Mts Jepon	SMK Annamanyah
Jurusan			Multimedia
Tahun Masuk-Lulus	2002-2007	2007-2010	2010-2013

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

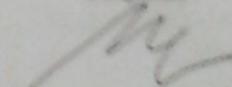
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-KC.

Semarang, 08 Oktober 2015

Pengusul,


(Muhammad Imam Bustamul Arifin)

3. Identitas Diri Anggota 2

A. Identitas Diri Anggota

1	Nama Lengkap	Abdul Maskur
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Desain Komunikasi Visual
4	NIM	2411414039
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kudus, 23 November 1995
6	Email	
7	Nomor Telepon/HP	085776255838

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Tulungagung 3	SMPN Kertasemaya	SMAN 1 Sukagumiwang
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2003-2008	2008-2011	2011-2014

C. Penghargaan 10 Tahun Terakhir

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-KC.

Semarang, 08 Oktober 2015
Pengusul


(Abdul Maskur)

4. Identitas Diri Anggota 3

A. Identitas Diri Anggota

1	Nama Lengkap	Lailatul Aslamiyah
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Fisika
4	NIM	4201413086
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 20 Juni 1995
6	Email	lailatulaslamiyah@yahoo.co.id
7	Nomor Telepon/HP	089502591749

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 04 Weding Demak	MTs Miftahul Ulum Weding Demak	MAN 01 Demak
Jurusan			
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

C. Penghargaan 10 Tahun Terakhir

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-KC.

Semarang, 5 Oktober 2017
Pengusul



(Lailatul Aslamiyah)

5. Identitas Diri Pembimbing

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Darul Qutni, S.Pd.I, M.S.I
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	197505062005012001
5	NIDN	0006057506
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 06 Mei 1975
7	Email	-
8	Nomor Telepon/HP	081390995575

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Institusi	IAIN Walisongo	IAIN Walisongo
Prodi	Pendidikan Bahasa Arab	Pendidikan Islam
Lulus	2002	2007

C. Penelitian 10 tahun Terakhir

No	Penelitian	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Penerapan model pembelajaran panduan dua teori bahasa dan structural dan generative untuk meningkatkan kemampuan ekspresif berbahasa Arab	DIKS	2007
2.	Model pembelajaran sintaksis arab berbasis kontekstual	DIPA FBS Unnes	2008
3.	Efektifitas metode Team Teaching pada pengajaran pendidikan Agama Islam di Unnes	DIPA FBS Unnes	2009
4.	Peran kepemimpinan perempuan dalam pesantren salafiah di Kabupaten Kendal	Mandiri	2010
5.	Akulturasi kebudayaan Jawa masyarakat kota Semarang dalam perayaan Haul (peringatan orang meninggal)	DIPA Fakultas	2012
6.	Penggunaan istilah berbahasa Arab pada komunitas pergerakan Islam di Kota Semarang Tinjauan sosiopragmatik	DIPA FBS Unnes	2012
7.	Pengembangan bahan ajar tematik berkarakter dan berbudaya bagi siswa SD melalui sastra anak	Dp2m Dikti	2013

	perpaduan REACT dan metode Tutor Sebaya		
9.	Internalisasi Budaya Arab Jawa dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui tulisan Arab Pegon	DIPA FBS Unnes	2014
10.	Metode DRILL meningkatkan kecerdasan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran Ilmu Nahwu Sintaksis Arab	DIPA FBS Unnes	2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-KC.

Semarang, 2015
Pembimbing,



Darul Qutni, S.Pd.I, M.S.I

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

No.	Nama	Justifikasi pemakaian	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Kamus Arab Indonesia	Mencari kosakata	1	200.000	200.000
2	Kamus 3 bahasa	Contoh kosakata	1	100.000	100.000
3	Referensi buku lain	Keefektifan penggunaan kosakata	2	100.000	200.000
4	Sewa Laptop 5 bulan	Pembuatan desain, gambar, pengetikan	2	200.000*5	2.000.000
5	Rol kabel	Penyambung listrik	1	50.000	50.000
6	Sewa kamera	Dokumentasi kegiatan	1	100.000	100.000
7	Modem	Pencarian data, pemasaran	4	300.000	1.200.000
SUBTOTAL					3.850.000

2. Bahan habis pakai

No.	Nama Barang	Justifikasi pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Penginstalan <i>Software Aplikasi Adobe Profesional CS6</i>	Pembuatan desain	1	100.000	100.000
2	Penginstalan <i>Software Aplikasi Adobe Photoshop X5</i>	Pembuatan gambar	1	100.000	100.000
3	Penginstalan <i>Software Aplikasi Corel Draw Cs5</i>	Pembuatan gambar	1	100.000	100.000
4	Kuota Internet 5 bulan	Pencarian data, pemasaran	4	200.000*5	4.000.000
5	Kepingan CD, label, kemasan	Produksi masal	100	5.000	500.000
SUBJUMLAH					4.800.000

3. Perjalanan

No.	Nama Barang	Justifikasi pemakaian	kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Perjalanan ke tempat diskusi	Diskusi kelompok	4 orang	100.000	500.000
2	Transport penguji coba (ahli)	Menguji coba produk	2 orang	200.000	400.000
SUBTOTAL					900.000

4. Lain-lain

No	Nama	Justifikasi pemakaian	kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Kertas HVS	Mencetak proposal, laporan, dokumentasi	2	50.000	100.000
2	Kertas foto	dokumentasi		100.000	100.000
4	Seminar Produk	Promosi	1	1.000.000	1.000.000
5	Banner Produk	promosi	2	100.000	200.000
6	Pamflet	promosi	200	3.000	600.000
7	Buku Catatan	Mencatat kegiatan	4	5.000	20.000
SUBTOTAL					1.720.000
TOTAL					11.270.000

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama/Nim	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Vivi Maimunah	Pendidikan Bahasa Arab	Pendidikan	20	Konsep utama dan pemasaran
2	Muhammad Imam Bustanul Arifin	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	20	Desain aplikasi semur 2.6 menggunakan <i>Adobe flash Professional Cs6</i>
3	Msskur	Desain Komunikasi Visual	Desain Visual	20	Desain gambar
4	Lailatul Aslamiyah	Pendidikan Fisika	Fisika	20	Uji coba dan desain gambar

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Sekretariat: Kampus Unnes, Sekaran, Jl. Raya Sekaran
Gunungpati Semarang, 50229

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Maimunah

NIM : 2303413031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Program Kreativitas Masyarakat Karsacipta (PKM-KC) saya dengan judul: "Semur 2.6 (Sesuaikan Mufradat Arab Versi 2.6) Game Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Professional Cs6" yang diusulkan untuk tahun anggaran Rp12.270.000 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 2015

Yang menyatakan,

Mengetahui,
Pembantu Rektor Bidang
Kemahasiswaan



(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si.)
NIP. 196012471986011001



(Vivi Maimunah)
NIM 2303413031

Lampiran 5. Gambaran teknologi yang hendak diciptakan

Berikut ini merupakan gambaran desain awal produk pertama semur 2.6 yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft Power Point 2007* yang belum diberi gambar, background dan animasi.

- (1) Bagian pertama terdiri dari pilihan untuk bermain, info, pengaturan, kosakata, dan keluar.



- (2) Setelah mengeklik tombol main (لَعِبْ) maka akan muncul pilihan tema yang dapat dipilih oleh pengguna.



- (3) Setelah mengeklik salah satu tema, maka akan muncul tampilan gambar beserta kosakatanya selama beberapa 30 detik. Hal tersebut dimaksudkan untuk belajar kosakata sekaligus melatih pengguna sebelum melakukan permainan.



- (4) Tampilan ke-4 merupakan tampilan permainan yang akan secara otomatis berlevel, mulai 2 pasang sampai 5 pasang kosakata beserta gambarnya. Pada tampilan ini dilengkapi dengan waktu pembatas yang akan membatasi

pengguna dalam bermain. Hal tersebut dimaksudkan agar pengguna lebih tertantang menggunakan aplikasi ini.

