

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB TINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH

Nurfitria Ningsih¹, Aprizal Lukman², Saharudin²

¹SMP Nidaul Qur'an, ²Universitas Jambi

ABSTRACT

This article is based on a developmental research whis is aimed at constructing Arabic interactive multimedia which is interesting, effective and giving motivation for studenst in learning Arabic. The model development employs the model of Lee & Owens development which consists of five phases: (1) analysis phase. (2) design phase. (3) development phase. (4) implementation phase. (5) evaluation phase. Based on the data analysis of development process, experts validation, and field trials of the product, it can be concluded that the quality of the Arabic interactive multimedia is good and acceptable for used as a student learning source or as teacher's media in learning process.

Keyword: *Interactive multimedia, Arabic Teaching Learning*

PENDAHULUAN

Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Arab dan telah menjadi kebutuhan di era teknologi saat ini. Media pembelajaran bahasa Arab dapat membangkitkan minat siswa, memberikan rangsangan belajar, serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran bahasa Arab dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran serta menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran bahasa Arab dapat digunakan oleh para pendidik untuk memudahkan para siswa memahami materi pelajaran bahasa Arab meskipun para siswa memiliki latar belakang dan daya serap serta gaya belajar yang berbeda. Gaya belajar merupakan cara seseorang untuk mendapatkan atau memproses informasi atau pengetahuan dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditif dan kinestetik. Dengan media pembelajaran, perbedaan gaya belajar siswa yang dapat menimbulkan pemahaman berbeda dapat diminimalisir agar tercipta persepsi yang sama mengenai konsep pelajaran.

Seorang guru bahasa Arab perlu mengetahui gaya belajar siswanya yang berbeda-beda tersebut. Hal ini akan memudahkan guru memberikan materi pembelajaran serta menggunakan media tertentu yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Lebih jauh, guru seyogyanya mampu menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sesungguhnya para guru sendiri merasakan pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, namun kebanyakan mereka menemui kendala dalam menggunakan teknologi (Ezziane, 2007).

Adanya perkembangan teknologi yang canggih menjadikan banyak bermunculan berbagai jenis media teknologi informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ada media audio visual, video games, e-learning, email, blog, multimedia interaktif, dan lain sebagainya. Media-media tersebut dapat digunakan oleh guru asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan cocok dengan karakteristik siswanya. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengakomodir kebutuhan siswa karena perbedaan gaya belajar adalah multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif merupakan media yang melibatkan berbagai gambar, teks, maupun suara dalam pengemasannya dan melibatkan berbagai indera dalam penggunaannya serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan program tersebut. Multimedia interaktif menyajikan materi pelajaran yang jauh lebih menarik, tidak monoton serta memudahkan penyampaian materi.

Penggunaan multimedia interaktif dapat dipelajari oleh siswa dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program macromedia flash. Pembelajaran dengan menggunakan program tersebut dapat dilakukan sendiri sehingga siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan caranya sendiri yang dibuktikan dengan tes sendiri.

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTS) diarahkan pada penguasaan keempat keterampilan berbahasa (Al-Maharah Al-Arba'ah) yang meliputi keterampilan mendengar (Al-maharah Al-Istima'), keterampilan berbicara (Al-maharah Al-Kalam), keterampilan membaca (Al-Maharah Al-Qira'ah) serta keterampilan menulis (Al-Maharah Al-Kitabah). Keterampilan berbahasa tersebut diajarkan menggunakan tema-tema tertentu. Pembelajaran bahasa Arab tingkat Madrasah Tsanawiyah kelas VII Semester 1 menggunakan tema tentang pengenalan dan lingkungan Madrasah. Untuk mengasah dan menguasai tiap keterampilan tersebut terdapat latihan-latihan (Tamrinat/Tadribat) yang dapat dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan keterampilan berbahasa arab di Madrasah Tsanawiyah yang dilakukan oleh guru selama ini dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks. Bahkan seringkali para guru dan siswa sama-sama bergantung pada buku dengan menggunakan waktu pembelajaran untuk membaca dan mengerjakan latihan-latihan dari buku teks (Sapri, 2008). Berbagai bentuk media pembelajaran yang ada ataupun yang dijual secara umum tidak banyak dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajarannya. Guru cenderung untuk menggunakan satu jenis media saja seperti media buku cetak. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru menciptakan media membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan media visual lainnya seperti gambar, foto, juga nampak jarang digunakan. Untuk melatih keterampilan mendengar siswa biasanya hanya mengandalkan suara dan kefasihan guru saja. Penggunaan media lain seperti halnya multimedia interaktif bahasa Arab tidak pernah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan pengamatan peneliti, media pembelajaran bahasa Arab seperti video pembelajaran atau multimedia interaktif sebenarnya sudah banyak dijual di pasaran dan dapat dibeli dengan harga terjangkau. Siapapun yang ingin mempelajari bahasa Arab secara otodidak dapat membelinya atau bahkan mencarinya di internet serta dapat mengunduhnya dengan mudah. Namun ditinjau dari tata aturan, teknik dan syarat-syarat materi yang baik, media tersebut belum cukup memadai. Bahkan seringkali cakupan materinya terlalu luas yang akan sulit dipahami oleh siswa kelas VII tingkat Madrasah Tsanawiyah. Selain itu materi tersebut juga tidak sesuai dengan tema yang ada sebagaimana termuat dalam Kompetensi Inti maupun Kompetensi Dasar untuk tingkat Madrasah Tsanawiyah ini.

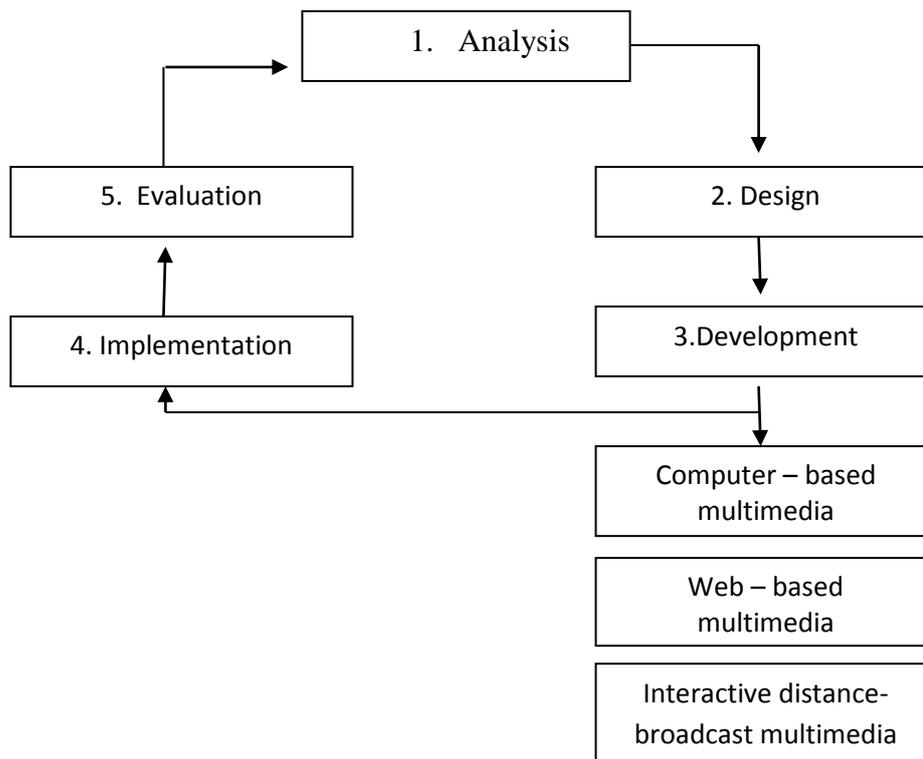
Dari media pembelajaran yang telah tersedia di pasaran tersebut, peneliti merasa tetap perlu adanya pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab khususnya tingkat Madrasah Tsanawiyah. Media yang akan dikembangkan tentu materinya disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Selain itu pengembangan perlu dilakukan mengingat siswa Madrasah Tsanawiyah memerlukan tahapan demi tahapan dalam memahami bahasa Arab, seperti dalam memahami kaidah tata bahasa misalnya, para siswa dapat diajarkan dari materi yang mudah terlebih dahulu lalu beralih ke materi yang sulit. Multimedia interaktif tersebut diharapkan dapat membantu pemahaman siswa akan bahasa Arab serta membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan data awal peneliti di lapangan, Pembelajaran bahasa Arab di tingkat satuan pendidikan Madrasah Tsanawiyah saat ini, khususnya di Madrasah Tsanawiyah yang ada di Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Sarolangun masih menggunakan media yang terbatas serta kurang bervariasi dalam pembelajarannya. Seperti halnya di SMP Nidaul Qur'an yang berada di lingkungan Pondok Pesantren Nidaul Qur'an, Para guru lebih dominan menggunakan media buku teks dalam melakukan pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan pemikiran bahwa proses pembelajaran bahasa Arab memerlukan media pembelajaran lain selain buku, dan agar pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta memberikan kemudahan siswa memahami materi, maka diperlukan multimedia interaktif bahasa Arab. Berdasarkan uraian ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai sarana penunjang pembelajaran bahasa Arab siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah.

METODE

Prosedur pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab ini mengikuti langkah-langkah pengembangan Lee & Owens. Prosedur pengembangan ini terdiri dari lima langkah, yaitu : 1) Analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.



Gambar 1. Langkah – langkah pengembangan multimedia interaktif.

Tahapan analisis memuat dua langkah kegiatan yaitu analisis kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal sampai akhir (*front-end analysis*). Analisis kebutuhan adalah suatu proses yang sistematis dalam menentukan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi kenyataan dan kondisi yang diinginkan serta menetapkan prioritas tindakan. Adapun langkah-langkah dalam analisis awal dan akhir (*front-end analysis*) terdiri dari :Menganalisa peserta didik, Menganalisa peralatan yang dibutuhkan, menganalisis situasi, menganalisa sasaran, menganalisa media, menganalisa data, menganalisa biaya, yaitu mengidentifikasi biaya yang digunakan dan keuntungan yang akan diperoleh.

Tahap desain dilakukan dengan merancang apa yang akan dilakukan seperti: Menentukan jadwal proyek, Menentukan anggota tim proyek, menentukan spesifikasi media, Membuat struktur isi/materi, Perencanaan kontrol konfigurasi dan review. Tahap pengembangan ini merupakan penterjemahan spesifikasi produk yang telah didesain ke dalam wujud fisik yaitu berupa multimedia interaktif dan buku penunjangnya. Pada tahap pengembangan terdapat komponen-komponen yang harus dilalui yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, tahap pascaproduksi dan kajian kualitas. Pada tahap ini produk diajukan kepada para ahli untuk dievaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli desain dilakukan melalui angket berdasarkan adanya kisi-kisi antara lain: Kejelasan Kompetensi Dasar, Kejelasan indikator, Kejelasan Tujuan Pembelajaran, Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, Kejelasan tiap materi, Kesesuaian materi dengan kemampuan kosakata siswa, Kemudahan memahami tiap materi, Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, Kesesuaian ilustrasi/gambar dengan uraian materi, Kemudahan contoh untuk dipahami, Kejelasan latihan dalam tiap materi,

Kesesuaian jenis huruf, Kejelasan teks bahasa Arab, Ketepatan harakat dalam teks bahasa Arab, Ketepatan bunyi ujaran bahasa Arab, Ketepatan waktu penyajian, Ketepatan penulisan kalimat bahasa Arab, Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar, Kejelasan petunjuk mengerjakan soal, Kesesuaian materi dengan latihan, Keefektifan umpan balik, Keinteraktifan umpan balik dan Keruntunan materi.

Kisi-kisi angket untuk ahli materi antara lain: Kejelasan petunjuk menjalankan program, Kejelasan teks, Ketepatan ukuran huruf, Kesesuaian jenis huruf, Kesesuaian animasi dengan tema, Kesesuaian audio dengan karakteristik siswa, Kejelasan narasi, Ketepatan latihan untuk keterampilan mendengar, Ketepatan latihan untuk keterampilan membaca, Kesesuaian media dengan modalitas belajar siswa, Ketepatan pengaturan teks, Tinggi rendah suara, Variasi gambar/animasi, Kemenarikan gambar/animasi, Komposisi warna pada tiap tampilan, Kesesuaian komposisi warna dengan karakteristik siswa, Media dapat merangsang belajar, Kesesuaian daya dukung musik dengan materi, Kesesuaian daya dukung musing dengan karakteristik siswa, Kualitas gambar.

Kisi-kisi angket untuk ahli desain antara lain: Desain pembelajaran, Desain tujuan pembelajaran, Desain analisis pembelajaran, Strategi pembelajaran, Desain bahan ajar, Desain penilaian belajar, Kelengkapan storyboard, Redudansi, Koherensi, Personalisasi, Interaktif, Unsur navigasi, Penggunaan Teknologi, Teknologi dalam desain materi, Teknologi dalam desain tampilan, Teknologi petunjuk penggunaan, Teknologi penyatuan aspek media, Teknologi inovasi.

Tahap implementasi merupakan tahap dimana produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif bahasa Arab kelas VII dan diujicobakan. Tujuan diadakan ujicoba ini adalah untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk yang dihasilkan yang digunakan sebagai dasar merevisi produk. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Selanjutnya setelah tahap implementasi, tahap evaluasi dilakukan dengan cara mempertimbangkan beberapa hal diantaranya yaitu bagaimana mengimplementasikan strategi evaluasi, penggunaan alat ukur dan cara mengukurnya, menganalisis serta menentukan sistem yang akan digunakan dalam menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah produk multimedia interaktif Bahasa Arab dikembangkan oleh peneliti, maka selanjutnya produk tersebut dievaluasi oleh para ahli. Validasi ahli dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket. Angket yang dipilih adalah angket berstruktur dengan pertanyaan terbuka. Untuk ahli Materi terdiri dari 45 pernyataan, untuk ahli Media Pembelajaran terdiri dari 22 pernyataan, dan untuk ahli Desain Pembelajaran terdiri dari 18 pernyataan.

Dari hasil validasi oleh ahli materi, disarankan kepada peneliti untuk langsung menggunakan suara penutur asli Arab atau *native speaker*. Selain itu penulisan hamzah washol disarankan untuk diperbaiki dengan tanpa menggunakan hamzah di atas alif. Dari hasil validasi oleh Ahli media, disarankan kepada peneliti untuk

membuat multimedia interaktif bahasa Arab untuk minimal 6 kali pertemuan/tatap muka. Selain itu, beliau menyarankan untuk memperbanyak materi percakapan dan latihan, serta gambar-gambar yang digunakan lebih bervariasi. Dari hasil validasi pertama dengan ahli desain, disarankan agar multimedia Interaktif bahasa Arab perlu diperbaiki lagi agar lebih inovatif, menarik dan interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan saran-saran yang diberikan oleh ahli media dan mengadakan perbaikan multimedia interaktif. Setelah multimedia interaktif diperbaiki, maka peneliti mengajukan produk tersebut kembali untuk divalidasi. Dari hasil validasi kedua oleh ahli desain, multimedia interaktif bahasa Arab sudah dikategorikan interaktif dan masih perlu diperbaiki lagi suara siswanya, gambar warna yang lebih menarik, serta penampilan siswa. Saran-saran yang diberikan lalu dilakukan oleh peneliti dengan melakukan perbaikan pada multimedia interaktif bahasa Arab. Selanjutnya setelah semua validasi dilakukan, peneliti melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Pada ujicoba perorangan, maka peneliti meminta 3 orang guru bahasa Arab serta 3 orang siswa kelas VII putra di Pondok Pesantren Nidaul Qur'an untuk menggunakan multimedia interaktif bahasa Arab. Ketiga orang siswa dan guru bahasa Arab tersebut dikelompokkan menjadi kelompok I, II dan III karena kemampuan yang berbeda dalam menggunakan komputer. Hasil pengamatan terhadap ujicoba perorangan menunjukkan bahwa para siswa dan guru yang masuk ke dalam kategori kelompok I tidak mengalami kesulitan di dalam menjalankan program multimedia interaktif. Kelompok I uji coba ini hanya memerlukan waktu sebentar untuk melihat serta membaca pedoman penggunaan. Selanjutnya mereka tidak memerlukan pedoman dan menjalankan program tanpa bantuan peneliti.

Untuk kelompok II ujicoba terlihat mereka agak ragu-ragu untuk memulai program. Kelompok II ujicoba membaca terlebih dahulu pedoman penggunaan dan mengikuti langkah-langkah dalam pedoman penggunaan satu persatu. Ketika sudah terbiasa dengan program selanjutnya kelompok II ujicoba ini tidak memerlukan pedoman lagi. Kelompok III ujicoba perorangan menunjukkan bahwa mereka memerlukan waktu untuk memahami pedoman penggunaan. Mereka terlihat hati-hati menjalankan program. Satu per satu langkah dalam pedoman penggunaan diikuti dengan perlahan. Peneliti membantu siswa Kelompok ini untuk mengarahkan penggunaan *mouse* karena subjek tidak terbiasa menggunakannya. Setelah memasuki program cukup lama, siswa terlihat lebih menikmati penggunaan program multimedia. Namun, peneliti tetap membantu siswa sampai program berakhir. Secara keseluruhan, dari hasil pengamatan peneliti terlihat bahwa subjek uji coba perorangan tidak mengalami kesulitan menggunakan program multimedia interaktif bahasa Arab.

Pada uji coba kelompok kecil, penelitian dilakukan kepada 8 orang siswa putra kelas VII Pesantren Nidaul Qur'an. Para siswa juga dibagi ke dalam tiga kelompok sebagaimana para subjek uji coba perorangan. Peneliti juga melakukan test awal dan test akhir untuk mengetahui dampak dari penggunaan produk multimedia interaktif tersebut. Berdasarkan hasil Test Awal dan Test Akhir Uji Coba Kelompok kecil, terlihat adanya peningkatan rerata hasil belajar dari ke 8 siswa yang menjadi

subjek uji coba kelompok kecil. Sebelum diberikan produk multimedia interaktif, siswa melakukan *Pre Test* dan saat melakukan *Post Test* para siswa sudah diberikan produk multimedia interaktif. Dari hasil kedua test tersebut diperoleh nilai rerata *Pre-Test* sebesar 57,5 dan hasil *Post-Test* sebesar 77,5. Dari nilai pretest terdapat 3 orang siswa yang tuntas karena nilainya sesuai standar yang ditetapkan yaitu 70. Sebanyak 5 orang siswa tidak mengalami ketuntasan. Bagi siswa yang dikategorikan memiliki kemampuan baik sebanyak 2 orang telah mencapai ketuntasan. Siswa yang memiliki kemampuan sedang sebanyak 3 orang, hanya 1 orang siswa mengalami ketuntasan. Siswa yang memiliki kemampuan kurang sebanyak 3 orang, semuanya tidak mengalami ketuntasan. Hasil pre test dan post test siswa dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel. 1 Hasil Test Awal dan Test Akhir Uji Coba Kelompok kecil

No	Nama Siswa	Test Awal (Pre-Test)	Ketuntasan	Test Akhir (Post-Test)	Ketuntasan
1	PG	70	Tuntas	100	Tuntas
2	GP	70	Tuntas	70	Tuntas
3	AF	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
4	RW	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
5	AS	90	Tuntas	100	Tuntas
6	MR	30	Tidak tuntas	70	Tuntas
7	DR	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
8	MH	50	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas
	Jumlah	460		620	
	Rata-rata	57,5		77,5	

Berdasarkan dari hasil wawancara bebas dengan guru bahasa Arab dan siswa ternyata diketahui bahwa materi pembelajaran bahasa Arab tentang pengenalan (*At-Ta'aruf*) secara khusus tidak diajarkan di dalam kelas. Hal ini karena buku yang digunakan lebih difokuskan kepada tata bahasa Arab. Untuk ujaran sapaan seperti selamat pagi (*Shobah Al-Khoir*), selamat sore (*Masa Al-khoir*), selamat datang (*Ahlan wa sahlán*) telah dibiasakan dalam ucapan harian. Hal ini karena di Pondok Pesantren sendiri ada program mingguan untuk berbahasa Arab dan Inggris. Namun ada beberapa ujaran serta kosakata tentang pengenalan yang mereka tidak ketahui dan ini terlihat dari adanya hasil *pretest* tersebut. Selanjutnya ketika 8 orang siswa putra diberikan kesempatan untuk menjalankan program multimedia bahasa Arab terlihat antusiasme mereka karena daya tarik media serta adanya pengenalan cara baru dalam proses pembelajaran, maka keefektifan multimedia terlihat dari adanya hasil test. Dari hasil *posttest* tersebut sebanyak 7 orang siswa mengalami ketuntasan dan 1 orang siswa tidak tuntas. Siswa yang telah tuntas adalah siswa yang berkategori memiliki kemampuan baik dan sedang dalam mengoperasikan komputer. Sedangkan 1 orang siswa yang tidak tuntas adalah siswa yang berkategori kurang. Walaupun demikian dari hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan produk multimedia interaktif sebesar 20 poin atau terjadi peningkatan sebesar 34,78%. Hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel.2 Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Uji Coba kelompok Besar

No	Nama Siswa	Pre Test	Ketuntasan	Post Test	Ketuntasan
1	AY	80	Tuntas	100	Tuntas
2	AZ	80	Tuntas	90	Tuntas
3	AL	40	Tidak tuntas	70	Tuntas
4	AS	80	Tuntas	80	Tuntas
5	EP	30	Tidak tuntas	70	Tuntas
6	FE	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
7	FI	30	Tidak tuntas	50	Tdk Tuntas
8	HI	30	Tidak tuntas	50	Tdk Tuntas
9	ID	20	Tidak tuntas	50	Tdk Tuntas
10	IK	50	Tidak tuntas	90	Tuntas
11	IS	70	Tuntas	90	Tuntas
12	LA	40	Tidak tuntas	80	Tuntas
13	LI	30	Tidak tuntas	80	Tuntas
14	LP	40	Tidak tuntas	70	Tuntas
15	MZ	30	Tidak tuntas	70	Tuntas
16	NB	60	Tuntas	90	Tuntas
17	NM	70	Tuntas	90	Tuntas
18	PW	80	Tuntas	100	Tuntas
19	PM	40	Tidak tuntas	60	Tdk Tuntas
20	RL	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
21	SU	40	Tidak tuntas	70	Tuntas
22	SR	80	Tuntas	100	Tuntas
23	SU	40	Tidak Tuntas	50	Tdk Tuntas
24	TS	70	Tuntas	90	Tuntas
	Jumlah	1230		1830	
	Rata – rata	51,25		76,25	

Dari hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan bahwa multimedia interaktif bahasa Arab yang digunakan oleh para siswa dapat membantu mereka memahami pelajaran dan membantu adanya keefektifan belajar. Karena adanya daya tarik multimedia tersebut maka para siswa termotivasi untuk belajar bahasa Arab dan dari motivasi tersebut, para siswa mudah memahami materi bahasa Arab yang diberikan.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan dengan tujuan mengetahui dampak penggunaan multimedia, atau untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia di dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil *Pre Test* menunjukkan, dari jumlah keseluruhan siswa kelas VII putri yaitu 24 orang siswa, terdapat 15 orang siswa tidak mencapai ketuntasan, dan sisanya 9 orang siswa mencapai ketuntasan. Adapun ketentuan nilai pencapaian ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70.

Hasil *Post test* menunjukkan bahwa dari 24 orang siswa terdapat 5 orang siswa tidak mencapai ketuntasan belajar atau tidak memperoleh nilai minimal 70. Sebanyak 19 orang siswa mencapai ketuntasan belajar. Secara klasikal nilai yang diperoleh dari 24 orang siswa yang telah mengikuti *Post test* adalah 1820 atau 75,83%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan materi At Ta'aruf ini sudah mencapai

ketentuan yang sudah ditetapkan. Dari hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab diperoleh data adanya peningkatan hasil belajar siswa. Jenjang peningkatan hasil belajar yaitu 48,78%.

Selain itu angket untuk mengetahui kualitas produk multimedia dilihat dari aspek daya tarik, efektif dan memotivasi siswa juga diberikan kepada 24 orang siswi kelas VII SMP Nidaul Qur'an. Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket yang telah disebarkan pada siswi Kelas VII SMP Nidaul Qur'an diketahui perolehan nilai pada tiap aspeknya sebagai berikut:

1. Petunjuk Menjalankan program.

Program pembelajaran yang baik harus memberi kemudahan kepada pemakainya (*user*). Untuk memberi kemudahan tersebut programer harus menyediakan petunjuk belajar yang jelas, rinci dan mudah dipami oleh pengguna. Pada program yang dikembangkan ini telah disediakan petunjuk belajar yang jelas dengan menyediakan tombol-tombol yang mudah dipahami secara umum maknanya. Dari hasil angket diketahui bahwa 75% siswa menyatakan bahwa petunjuk menjalankan program cukup mudah dipahami.

2. Kejelasan uraian materi.

Dalam sebuah program pembelajaran materi merupakan sajian pokok yang harus dikemas dalam sebuah paket pembelajaran. Materi yang disajikan harus jelas dan mudah dipahami, dengan memahami materi akan meningkatkan pengetahuan siswa. Disini dituntut keprofesionalan pengembang dalam menyajikan materi, bagaimana menyajikan materi berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

Dalam program pembelajaran yang dikembangkan ini materi yang disajikan berupa konsep-konsep yang sifatnya abstrak, oleh sebab itu disajikan dengan menambahkan gambar, video, dan animasi sehingga mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep yang dimaksudkan. Hal ini terlihat dari hasil angket bahwa 82% siswa menyatakan materi sudah jelas.

3. Daya tarik multimedia interaktif.

Multimedia interaktif memiliki tingkat daya tarik yang tinggi. Hal ini dikarenakan program ini menggunakan berbagai elemen dalam pembuatannya seperti: teks, huruf, warna-warna, gambar, audio, video dan sebagainya yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Antusiasme siswa karena daya tarik multimedia terlihat dari 91% siswa menyatakan senang menggunakan media ini.

4. Efisiensi Pembelajaran.

Kesempatan belajar harus diberikan sesuai kemampuan siswa. Sesuai dengan apa yang dikatakan Warsita (2008:155) bahwa multimedia pembelajaran dapat mengarahkan kepada pembelajaran individu dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan percepatan dan kemampuan peserta didik. Karena program pembelajaran ini telah diprogram dan dapat diakses oleh siapa saja dan dapat dipelajari kapan saja tidak tergantung pada tempat dan waktu, hal ini tentu dapat membantu peserta didik yang memang

mempunyai waktu dan kemauan untuk mempelajarinya. 80% siswa menyatakan bahwa produk multimedia ini efisien.

5. Motivasi belajar bahasa Arab.

Multimedia yang baik mengisyaratkan tampilan yang berbeda dibandingkan dengan media yang lain, misalnya dengan menampilkan video, gambar dan lain sebagainya yang gunanya memberi semangat kepada peserta didik untuk lebih banyak belajar dengan menggunakan program tersebut. Program pengembangan ini memang dirancang untuk memberi semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk lebih tekun mempelajari pelajaran bahasa Arab, dimana didalamnya ditampilkan gambar, video, animasi, diiringi oleh musik pendukung dan dilengkapi oleh suara / narasi.

6. Efisiensi materi.

Sejalan apa yang diungkapkan Warsita (2008:155) multimedia interaktif ini bersifat kaya isi karena programnya menyediakan informasi yang cukup banyak namun dikemas dalam sebuah produk. materi pelajaran yang banyak dapat diefisiensikan.

7. Kemenarikan gambar/animasi.

Animasi artinya menghidupkan gambar yang mati, menggerakkan gambar yang diam, dengan cara membuat metamorfosa dari bentuk semula ke bentuk selanjutnya dalam durasi tertentu. Dalam sebuah multimedia pembelajaran dirancang agar menarik minat peserta didik untuk belajar. Untuk itu sebuah multimedia harus dirancang dengan menampilkan hal-hal yang dapat memberi daya tarik.

Hal ini sesuai dengan teori kognitif multimedia pembelajaran yang dikemukakan Mayer yang dikenal sebagai prinsip multimedia menyatakan bahwa " orang belajar lebih dalam dari kata-kata dan gambar dari pada kata-kata saja"(Mayer, 2009:223-225). Maka dalam penelitian ini pengembang juga menggunakan gambar-gambar, video, dan animasi yang diadaptasi dari berbagai sumber sesuai dengan materi yang akan dimediasi. Adanya animasi yang menarik menjadikan para siswa sebanyak 88% menyatakan bahwa mereka tertarik dengan animasi dan gambar yang ada.

8. Warna dan Daya dukung musik.

Seperti elemen visual lainnya, warna juga memiliki fungsi secara fisik dan psikologis. Warna berfungsi secara fisik jika dalam penampilannya mampu memperjelas indera penglihatan dalam menangkap objek yang disajikan. Biasanya terdapat kontras antara objek dengan latar belakangnya. Warna akan memberi fungsi psikologis, jika penampilannya akan menimbulkan perasaan tertentu misalnya perasaan senang, tenang, sejuk, ceria, cemburu panas dan lain sebagainya. Oleh sebab itu pemilihan warna harus didasarkan pada konsep kreatif yang telah ditetapkan sesuai dengan topik pembelajaran.

Pemilihan warna dalam program ini tentu didasri oleh karakteristik peserta didik selaku pengguna program yang masih kanak-kanak dan remaja, pada usia antara 11-14 biasanya lebih menyukai warna-warna cerah seperti warna biru muda, hijau muda, orange, pink yang memberi kesan kehangatan dan

keceriaan. Oleh sebab itu pengembang banyak menggunakan warna-warna cerah. Pada latar belakang pengembang menggunakan warna biru langit yang cerah yang memberi nuansa hangat dan semangat.

Ketersediaan musik bertujuan agar pembelajaran lebih menarik, dengan disediakan musik pengiring akan menghilangkan kejenuhan, lebih santai dan memberikan semangat dalam belajar. Menurut Mayer, 2009: 102) menyatakan bahwa musik dan bunyi sebagai latar dapat mendukung penyajian materi-materi tertentu, karena dapat mempengaruhi emosional peserta didik sehingga menjadi bagian yang penting dari materi tersebut.

9. Motivasi mengerjakan latihan.

Dengan adanya keterinteraktifan atau adanya umpan balik dalam merespon jawaban yang siswa berikan akan menjadikan siswa termotivasi untuk mendapat jawaban yang benar. Sebanyak 82% siswa termotivasi untuk mengerjakan latihan-latihan bahasa Arab.

10. Pengetahuan tentang TIK.

Pengenalan teknologi informasi ke dalam pembelajaran membuat para siswa memiliki pengetahuan baru serta nuansa baru yang tidak pernah didapatkan pada pembelajaran sebelumnya. Penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya adanya pengintegrasian teknologi ke dalam proses pembelajaran. Sebanyak 89% siswa merasa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Dari hasil angket yang berisikan sepuluh aspek ditujukan untuk mengetahui kualitas produk multimedia interaktif bahasa Arab yang dihasilkan. Perolehan skor rata-rata sebesar 84,2% menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif ini berkategori baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Dari hasil revisi secara keseluruhan maka hasil pengembangan berupa produk multimedia interaktif bahasa Arab ini memiliki karakteristik berikut:

1. Multimedia interaktif bahasa Arab diperuntukan kepada siswa kelas VII MTs dengan tema pengenalan (*At-Ta'aruf*). Hal ini sebagaimana yang diungkapkan dari penelitian Carlos Islam (Tomlinson,2007) bahwa materi untuk siswa pemula disesuaikan dengan hal-hal yang dekat dengan kehidupan mereka yaitu tentang pengenalan, sapaan, jati diri, keluarga dan sebagainya. Materi pengenalan juga sesuai dengan kurikulum yang ada.
2. Multimedia interaktif bahasa Arab memiliki fitur menu yang dapat dipilih oleh pengguna antara lain; Beranda, Petunjuk Penggunaan, Pendahuluan, Materi, Evaluasi dan Profil. Hal ini sebagaimana kelebihan multimedia yang bersifat fleksibel karena pengguna dapat memilih sendiri menu yang disajikan sesuai keinginannya (Warsita,2008)
3. Materi Pembelajaran Bahasa Arab terdiri dari: *Mufradat* (kosakata), *Istima'* (Mendengarkan), *Qiro'ah* (Membaca), dan *Tarakib* (Tata bahasa). Materi tersebut diarahkan pada keterampilan berbahasa siswa yaitu keterampilan mendengarkan dan keterampilan membaca. Dalam materi ini juga memuat tata bahasa Arab (gramatika) sederhana. Multimedia bersifat kaya isi karena menyediakan informasi yang cukup banyak.

4. Multimedia interaktif bahasa Arab memiliki daya dukung musik instrumentalia arab dan berisikan percakapan yang memuat dialog tanya jawab. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan daya dukung musik dengan bahasa Arab itu sendiri. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sebagaimana diungkapkan Hammer (2007) bahwa Siswa berusia 11-13 tahun suka dengan musik, dan dialog tanya jawab.
5. Gambar-gambar dan animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif bahasa Arab sesuai dengan karakteristik siswa MTs Kelas VII. Gambar kartun siswa sesuai dengan usia siswa MTs di mana ada siswa laki-laki memakai kopiah dan siswinya memakai jilbab.
6. Materi *Mufradat* dan *Qiro'ah* berupa teks tertulis atau wacana tentang *At-Ta'aruf* dalam multimedia interaktif bahasa Arab disesuaikan dengan kemampuan siswa pengguna dalam mendengarkan dan mengikuti audio bacaan *Qiro'ah*. Para siswa dapat mendengar audio dan mengikutinya secara berulang-ulang sesuai keinginannya dengan cara mengklik tombol hijau. Kelebihan multimedia sebagaimana diungkapkan Warsita (2008) bahwa multimedia memiliki sifat melayani kecepatan belajar individu.
7. Multimedia dilengkapi dengan video sesuai dengan teks *Qiro'ah*. Video dibuat sesuai dengan karakteristik siswa MTs. Dalam tampilan video terlihat para siswa putra bermain bola. Materi dan video yang diberikan dekat dengtan kehidupan para siswa.
8. Materi tata bahasa Arab dikemas dalam bentuk yang sangat sederhana. Contoh-contoh kalimat yang diberikan juga sederhana. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik siswa pemula. Selain itu pengajaran tata bahasa yang terkesan sulit akan terlihat menjadi lebih menyenangkan.
9. Multimedia interaktif bahasa Arab ini bersifat interaktif artinya bersifat komunikasi 2 arah. Program ini memberikan kesempatan siswa untuk memberikan respon pada latihan-latihannya dan evaluasi dengan cara mengklik jawaban yang dianggap benar. Selanjutnya program merespon balik dengan sebuah balikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melalui serangkaian proses pengembangan dan menghasilkan produk multimedia interaktif bahasa Arab yang baik dan layak digunakan, maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab yang menarik dilakukan dengan menggunakan program *macromedia flash* dengan memadukan elemen-elemen visual seperti: gambar kartun yang sesuai dengan karakter siswa, teks, animasi, video yang dekat dengan kehidupan siswa, warna hangat sesuai dengan diri siswa serta lagu yang sesuai dengan materi dan karakter siswa. Multimedia interaktif bahasa Arab yang menarik dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan multimedia.

2. Pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab yang efektif dilakukan dengan membuat multimedia kaya isi dengan materi-materi yang dapat mengasah kecerdasan siswa, serta memuat latihan-latihan yang memudahkan siswa paham akan materi. Materi yang ada harus disesuaikan dengan kurikulum bahasa Arab. Multimedia interaktif yang efektif dibuat dengan cara menjadikan multimedia tersebut dapat digunakan sendiri oleh siswa sehingga ia dapat mengukur kemampuannya sendiri.
3. Pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab yang memotivasi siswa dilakukan dengan membuat tampilan elemen visual yang menarik hingga mendorongnya berkeinginan untuk belajar. Motivasi mengerjakan latihan dilakukan dengan membuat program bahasa Arab ini berisikan latihan yang bersifat interaktif. Dengan mengetahui kemampuannya sendiri akan ada daya dorong dalam diri siswa untuk menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan maka dapat ditarik simpulan bahwa multimedia interaktif bahasa Arab tentang pengenalan (*At-Ta'aruf*) yang baik adalah apabila dapat membantu mengembangkan keterampilan berbahasa Arab siswa dengan didesain menggunakan gambar, animasi, audio, lagu, narasi dan video yang menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa MTs. Selain itu materi yang termuat dalam multimedia interaktif bahasa Arab harus sesuai dengan kurikulum yang ada. Materi sebaiknya dibuat secara bertahap dari yang mudah lalu beranjak ke materi yang lebih sulit. Bahasa materipun disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa tahap pemula.

Multimedia interaktif bahasa Arab dapat dimanfaatkan secara maksimal maka disarankan agar: digunakan pada pembelajaran bahasa Arab pada kelas VII semester I tingkat Madrasah Tsanawiyah atau sederajat. Dianjurkan bagi siswa maupun guru yang belum begitu menguasai komputer untuk membaca secara keseluruhan terlebih dahulu pedoman penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab sebelum menjalankan program. Penyajian materi sebaiknya digunakan secara tahap demi tahap agar konsep pembelajaran dapat dikuasai dari yang mudah terlebih dahulu berlanjut ke yang lebih sulit.

Peneliti sekaligus pengembang dapat melakukan penyebarluasan produk dengan sasaran utama adalah seluruh siswa kelas VII SMP Nidaul Qur'an Kec. Bathin VIII Kab. Sarolangun. Namun tidak menutup kemungkinan desiminasi ini dilakukan untuk Madrasah Tsanawiyah atau sederajat yang ada di sekitar tempat penelitian ini dikembangkan. Pengembangan multimedia interaktif bahasa Arab tingkat MTs diharapkan tidak terbatas pada tema tentang *At-Ta'aruf* saja, akan tetapi juga akan tema lainnya karena dalam tiap semester terdapat dua tema yang digunakan dalam materi bahasa Arab. Bahkan materi lain seperti materi tata bahasa perlu dikembangkan mengingat materi tata bahasa biasanya dianggap lebih sulit oleh siswa. Dengan adanya pengembangan berbagai produk media pembelajaran diharapkan siswa lebih mudah memahami materi secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, A. 2011. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mayer, R.E. 2009. Multimedia Learning. New York : Cambridge University Press.
- Heinich, Robert, et.al.2002. Instructional Media and Technologies for Learning, 7th edition. New Jersey : Pearson Education, Inc.
- Fachrurrozi,A. & Mahyuddin, E. 2010. Pembelajaran Bahasa Asing. Jakarta : Bania Publishing