



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah

Khairul Washfiah

STAI Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai

khairulwashfiah.101@gmail.com

Abstract: The research aims to produce a feasible Arabic instructional multimedia for tenth grade of Madrasah Aliyah. This research is a research and development with stages: (1) needs analysis, (2) instructional design, (3) product development, (4) validation, (5) media evaluation, and (6) the final product. Validation process was conducted by a material expert and a media expert. Subjects were first semester of tenth grade students of State Madrasah Aliyah 2 Amuntai amounting to 40 students. One students for evaluation, seven students for small group evaluation, and 30 students for field trials. The data were obtained using a questionnaire through the validation of material and media experts and student responses to the media that was developed in terms of instructional, material, display and programming aspects. The data were analyzed using the quantitative descriptive analysis. The results show that the aspect of instruction and the material of the developed multimedia are good ($M=4.17$ and $M=4.18$) based on the material expert assessments. Then the developed aspects of display and programming are also considered good ($M = 4.15$ and $M = 4.18$) after examined by media expert assessment. For the field trial assessments, four aspects of the developed multimedia are good ($M = 4.12$ for the instruction, $M = 4.10$ for the material, $M = 4.07$ for the display, and $M = 4.12$ for the programming). The results of this study suggest that the developed multimedia for Arabic language learning is feasible to use for the tenth year students of Madrasah Aliyah.

Keywords: development, multimedia, Arabic language learning

A. Pendahuluan

Salah satu upaya peningkatan mutu dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran bahasa Arab dengan indikator keberhasilan pembaruan kurikulum ditunjukkan dengan adanya perubahan pada pola kegiatan pembelajaran. Sistem pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sebagaimana dikemukakan Busyairi Madjidi (1994: 1) bahwa sebelum diberlakukannya kurikulum 1976 untuk madrasah-madrasah dalam lingkungan Departemen Agama diselenggarakan dengan sistem tradisional (*furu'iyah*). Pembelajaran bahasa Arab dengan sistem ini terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, yaitu nahwu, sharaf, qira'ah, insya, muhadatsah dan masing-masing berdiri sendiri dengan buku dan jam tersendiri.

Mempelajari bahasa Arab sebagaimana mempelajari bahasa asing lainnya tentulah terdapat kesulitan. Kesulitan itu terletak pada perbedaan watak bahasa asing dengan bahasa asli baik pada bunyi ataupun tulisan. Adapun penguasaan bahasa Arab di sekolah khususnya untuk Madrasah Aliyah merupakan hal yang penting karena sebagian pelajaran yang diberikan menggunakan bahasa Arab seperti pelajaran al Quran al Hadits, fiqh, aqidah akhlak terdapat di dalamnya bahasa Arab. Oleh karena itu bahasa Arab merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa dimana dengan pengetahuan dasar tersebut dapat mempelajari dan menguasai pelajaran-pelajaran selanjutnya. Bahasa Arab

merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu, teknologi dan budaya. Selain metode dan teknik dalam pembelajaran bahasa Arab, pemilihan media juga sangat perlu dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran itu sendiri. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak lepas dari peran media di dalamnya, karena media adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.

Penggunaan media sebagaimana yang dikemukakan Soemarto dalam (Arsyad, 2004: 75) dalam pengajaran bahasa bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan lainnya. Demikian pula halnya pada pembelajaran bahasa Arab, empat keterampilan dalam berbahasa yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis hendaknya disampaikan dengan cara bervariasi agar siswa tidak jenuh dan monoton terhadap apa yang mereka terima dari guru. Dalam hal ini penggunaan media sangatlah penting, karena media dalam pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pembelajaran bahasa akan lebih menarik jika disajikan dengan baik.

Sebuah media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Selain itu semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta ditemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan semakin menuntut untuk memperoleh media yang bervariasi secara luas pula dan strategi pembelajaran yang semakin interaktif dan komprehensif.

Perkembangan teknologi informasi dan elektronik telah banyak mempengaruhi perkembangan teknologi pembelajaran, salah satunya adalah inovasi media pembelajaran dalam berbagai bidang studi dengan menggunakan komputer. Berbagai istilah dalam pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai medianya. Misalnya *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Teknologi komputer dengan kemampuan interaktifnya yang tinggi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan sekaligus sebagai sarana untuk memperoleh umpan balik bagi siswa. Media pembelajaran berbantuan komputer dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan mengulang materi yang belum jelas. Pengembangan multimedia sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah untuk mencerna secara logis materi pelajaran yang diberikan serta pembelajaran dapat lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Amuntai terdapat berbagai macam masalah dalam pembelajaran bahasa Arab di antaranya media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab masih sangat terbatas. *Flashcard* sebagai media yang tersedia di sekolah selain media yang lain seperti buku pelajaran, papan tulis dan komputer. Akan tetapi guru seringkali menggunakan media yang telah tersedia seperti buku pelajaran. Metode ceramah dan latihan juga mendominasi dalam proses pembelajaran, dan cenderung terkesan monoton sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu faktor siswa yang beragam seperti latar pendidikan sebelumnya yang berbeda, sehingga kurangnya pemerolehan kemampuan berbahasa siswa, hal ini disebabkan kurang tertariknya siswa terhadap bahasa Arab. Sarana yang dimiliki oleh sekolah belum dioptimalkan pemanfaatannya untuk menunjang pembelajaran seperti laboratorium komputer yang hanya digunakan untuk pembelajaran Teknologi Informasi (TI).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, sebagai solusinya yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut sehingga menghasilkan

pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar adalah mengembangkan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab dengan penelitian yang berjudul: *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, dengan rumusan masalah bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan untuk siswa Madrasah Aliyah ?

B. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan adalah software multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk siswa Madrasah Aliyah kelas X, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran individual, namun tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran klasikal yang dibantu dengan menggunakan LCD
2. Multimedia ini berupa CD pembelajaran yang memuat tentang:
 - a. Petunjuk penggunaan, pendahuluan yang meliputi penjelasan singkat tentang materi pelajaran, penjelasan mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator pencapaian.
 - b. Materi pokok yang disajikan dalam software ini pelajaran bahasa Arab kelas X Madrasah Aliyah semester I yang meliputi materi bacaan, kosa kata, percakapan, struktur kalimat, contoh kalimat, latihan.
 - 1) Bacaan (qira'ah) tentang Ghayatu al- Iman.
 - 2) Percakapan (hiwar).
 - 3) Struktur (kaidah) tentangfi'il madhi, fi'il mudhari' dan mashdar.
 - 4) Menulis (kitabah).
 - 5) Penutup yang meliputi soal-soal latihan dan skor jawabannya.
 - c. Bahan penarik perhatian berupa narasi tertulis maupun audio, teks, daya dukung musik, warna, gambar dan animasi. Dengan demikian media pembelajaran berbantuan komputer pada mata pelajaran bahasa Arab diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.
3. Pengoperasian CD pembelajaran membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) sebagai berikut:
 - a. Software yang digunakan dalam produk ini adalah:
 - 1) Macromedia Flash MX 2004 untuk pembuatan media interaktif.
 - 2) Cool Edit Pro untuk editing suara.
 - 3) Sistem operasi dengan windows 98, windows 2000, Windows XP, Macintosh
 - b. Hardware yang diperlukan yaitu:
 - 1) Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel.
 - 2) Processor intel Pentium IV atau versi baru.
 - 3) Speaker.
 - 4) Mouse.
 - 5) Keyboard.
 - 6) RAM 256, CD ROOM.
 - 7) Kebutuhan memori Hard Disk 220 MB.

C. Kajian Teoritis

Pembelajaran secara umum adalah sebuah aktivitas yang melibatkan berbagai aspek, di antaranya yaitu: aspek pengajar, aspek siswa, aspek materi pembelajaran dan aspek media yang digunakan (Imam Ma'ruf, 2009: 128). Dalam hal ini media digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, karena fungsi media sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dan akan turut mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa media dipandang memiliki urgensi yang tinggi dalam pembelajaran, John M. Lannon (Arsyad, 2002: 75) mengemukakan bahwa media pembelajaran khususnya alat-alat pandang dapat: (1) menarik siswa, (2) meningkatkan pengertian siswa, (3) memberikan data yang kuat, (4) memadatkan informasi, dan (5) memudahkan menafsirkan data. Demikian juga dengan pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media merupakan salah satu strategi untuk mengatasi kejenuhan belajar bahasa asing.

Ahmad Salim (1987: 3) mengemukakan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membantu siswa untuk berpikir sistematis, memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai lafadh dan menambah kekayaan bahasa siswa. Imam Ma'ruf (2009: 127) mengemukakan pentingnya sebuah media secara garis besar adalah mendekatkan pembelajaran kepada bentuk konkret. Pembelajaran bahasa yang berlangsung selama ini cenderung menggunakan pendekatan tradisional, sehingga siswa menjadi pasif dan informasi yang diperoleh lebih banyak menggunakan indera dengar.

Penggunaan hasil teknologi dalam pendidikan merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Penggunaan hasil teknologi dalam pembelajaran bahasa salah satunya adalah komputer. Sehubungan dengan berkembangnya teknologi komputer maka keterbatasan-keterbatasan sumber belajar, informasi, pengenalan bahasa mulai dapat teratasi.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu model pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan komputer. Multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video serta cara penyampaian interaktif yang dapat menanamkan pemikiran dan aksi dalam pikiran orang sehingga menimbulkan minat yang tinggi dalam penyajiannya.. Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh persepsi bahwa pelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Misalnya pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc/ CD* memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif. Multimedia dapat membantu pembelajaran bahasa secara lebih interaktif, efektif, menarik dan menyenangkan. Dengan demikian tingkat keabstrakan materi dapat diminimalkan dengan memvisualisasikan dengan gambar animasi, suara, teks dan sebagainya dalam bentuk multimedia pembelajaran.

Pembelajaran yang melibatkan multimedia memberikan peluang kepada siswa untuk lebih berpartisipasi aktif karena siswa lebih diberi kesempatan berhadapan secara langsung dengan komputer. Sajian multimedia dapat dijadikan media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan. Criswell (1989: 1) menyatakan bahwa "*The term computer-based instruction (CBI) refers to any use of a computer to present instructional material, provide for active participation of the student, and respond to student action.*"

Menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa dan juga dapat merespon aktifitas siswa. Kemajuan teknologi di bidang

komputer pada saat ini, seharusnya dimanfaatkan dalam pembelajaran. Program multimedia pembelajaran yang baik adalah program pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi intensif antara siswa dengan komputer. Apabila di dalam pemakaiannya memberikan kebebasan siswa untuk memilih *output* dengan *mouse* atau kemampuan layar sentuh maka sistem multimedia tersebut bersifat interaktif, dan dikenal dengan istilah multimedia interaktif. Dalam perkembangan lebih lanjut istilah multimedia interaktif dianggap sama dengan istilah multimedia, seperti pendapat Newby et al., (2000: 101) berikut ini.

The term multimedia conveys the notion of a system in which various media (e.g., text, graphics, video, and audio) are integrated into a single delivery system under computer control. A modern interactive multimedia system may weave together text, graphics, animation, data, video, and audio from various sources, including a videodisc, a CD, and the computer it self.

Multimedia juga mampu menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan *video*. Multimedia dengan sajian yang menarik dapat membuat rasa senang bagi siswa sehingga besar kemungkinan untuk mengulang-ulang peristiwa proses belajar tersebut.

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas multimedia pembelajaran yang dihasilkan sebelum digunakan para pengguna. Walker & Hess dalam Arsyad (2004: 175-176) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melihat kriteria sebagai berikut :

- a. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan,kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
- c. Kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknis yang lebih spesifik.

Merill, et.al. (1995: 109) menyatakan: "*Instructional criteria refers to the pedagogical aspects, teaching techniques, or instructional strategies that should be incorporated into an educational computer program*".

Chee & Wong (2003: 136–140) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu:

- a. *Appropriateness* adalah kesesuaian antara materi dengan karakteristik siswa, sekolah dan kurikulum..
- b. *Accuracy, Currency, dan Clarity* adalah keakuratan, kemuktahiran dan kejelasan materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran.
- c. *Screen presentation and design*:
 1. *Text* adalah teks atau naskah yang digunakan dalam multimedia pembelajaran. Teks tersebut berkaitan erat dengan menggunakan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan, sehingga mudah dibaca oleh pengguna.
 2. *Graphics* adalah grafis yang digunakan dalam multimedia pembelajaran. *Graphics* berkaitan erat dengan penggunaan gambar, diagram, foto, dan grafik pada multimedia pembelajaran. *Graphics* pada multimedia pembelajaran harus tetap, tidak

membias konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan sehingga mendukung proses pembelajaran.

3. *Colour* adalah warna yang digunakan dalam multimedia pembelajaran. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya. Warna berkaitan erat dengan penggunaan warna kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi, sehingga dapat menarik perhatian siswa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran.
4. *Animation* adalah animasi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran. Animasi berarti gerakan *image*. Konsep dari animasi adalah menggambarkan suatu konsep yang sulit dijelaskan secara lisan. Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.
5. *Audio* berkaitan dengan bunyi atau suara yang digunakan dalam multimedia pembelajaran. Dukungan suara atau bunyi seperti musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dukungan suara narator juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.
6. *Video* adalah gambar yang bergerak. Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan atau aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media biasa. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan video lingkungan alam sehingga siswa akan lebih mudah menyerap konsep lingkungan alam dan memiliki *cognitive experience*.

Untuk gambaran yang lebih luas masing-masing aspek pembelajaran, materi dan media dalam mengukur kriteria kualitas multimedia berbantuan komputer diatas, dikemukakan beberapa pendapat sebagai berikut :

a. Aspek pembelajaran

Azhar Arsyad (2003: 72-74) yang berpendapat bahwa hal penting yang diperhatikan dalam menentukan kriteria kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pembelajaran, yaitu: (1) pemberian motivasi, (2) perhatian perbedaan kemampuan individu, (3) memberikan tujuan pembelajaran, (4) pengorganisasian materi dan prosedur yang baik, (5) siswa memiliki kemampuan yang dibutuhkan sebelumnya, (6) melibatkan emosi dan perasaan, (7) memberikan partisipasi siswa, (8) memberikan umpan balik, (9) memberikan penguatan, (10) memberikan latihan, (11) memberikan latihan, dan (12) membantu dalam penerapan dalam kehidupan.

b. Aspek Materi

Untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia pembelajaran dalam pelatihan atau pembelajaran ditinjau dari aspek materi, menurut Heinich et.al. (1996:47) bahwa dari aspek materi untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia pembelajaran berbasis komputer meliputi sembilan hal, yaitu: (1) materinya sesuai dengan kurikulum, (2) materinya akurat dan baru, (3) menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas, (4) dapat membangkitkan motivasi siswa, (5) mengajak partisipasi siswa, (6) memiliki kualitas teknik yang baik, (7) teruji keefektifannya, (8) bebas dari pembiasan, dan (9) memberikan petunjuk penggunaan atau sumber lain yang dilampirkan.

Menurut Romiszowski (1986: 406-407) aspek materi sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur yang terkait, yaitu:

- a. Materi sudah divalidasi oleh *seorang subject-matter expert*, sehingga kebenaran konsepnya dapat dipertanggung jawabkan
- b. Isi materi dan strateginya sesuai dengan *lesson plan* yang sudah dibuat.
- c. Materinya benar-benar memberikan kontribusi pada penggunaanya.
- d. Didukung media yang tepat.
- e. Memberikan konsep yang dilogika secara jelas.
- f. Contoh dan latihan yang diberikan memperjelas konsep.
- g. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
- h. Tingkat kesulitan materi dan soal disesuaikan dengan pengguna.

Menurut Hacbarth (1996:85) aspek materi untuk mengetahui kriteria multimedia pembelajaran yang berkualitas, meliputi enam hal, yaitu:

- a. Materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Materinya sesuai dengan pengguna.
- c. Materinya *up to date*.
- d. Materinya cukup mendalam.
- e. Materinya cocok untuk semua jenis kelamin, ras dan agama.
- f. Memberikan sumber lain untuk referensi.

c. *Aspek Media*

Untuk mengetahui kriteria kualitas aspek multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek media, Menurut Newbyet.al.(2000:108) aspek media untuk mengetahui kriteria kualitas multimedia berbasis komputer, sebaiknya memiliki sembilan hal yang harus dipertimbangkan, yaitu :

- a) Melibatkan partisipasi siswa dengan penggunaan beberapa media yang ada.
- b) Memberikan kebebasan terhadap gaya belajar siswa, misalnya: yang kurang jelas membaca dapat mendengarkan narasinya.
- c) Dapat melatih hampir semua domain pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor).
- d) Memberikan contoh yang realitas dengan tampilan video yang diberikan.
- e) Dapat membangkitkan motivasi dengan menggunakan komposisi warna, grafis, suara, musik, animasi dan video yang tepat.
- f) Lebih interaktif dengan penggunaan tombol-tombol yang disediakan dan memberikan respon pada siswa.
- g) Mengarahkan ke pembelajaran individual dengan memberikan kebebasan siswa untuk belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- h) Konsistensi penampilan.
- i) Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas bahwa untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan memerlukan berbagai pertimbangan baik dari aspek pembelajaran, aspek materi maupun aspek media. Hal demikian penting diupayakan agar pesan yang dituangkan dalam sebuah media pembelajaran benar-benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut.

Model pengembangan multimedia pembelajaran berperan sebagai dasar tahapan pengembangan media tersebut. Oleh karena itu, sebelum menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini maka perlu mempertimbangkan model pengembangan dari yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah model penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (1983: 772), prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan

produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Borg & Gall (1983: 775-776) mengemukakan tahapan penelitian dan pengembangan adalah:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang persoalan)
- 2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji kelayakan terbatas)
- 3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan dan perlengkapan evaluasi)
- 4) Melakukan *preliminary field testing* (dilakukan pada 2-3 sekolah, menggunakan 6-12 subjek). Data wawancara, observasi dan kuesioner dikumpulkan dan di analisis.
- 5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil *preliminary field testing*)
- 6) Melakukan *main field testing* (dilakukan pada 5–15 sekolah dengan 30–100 subjek). Data kuantitatif tentang unjuk kerja pada subjek pada pra pelajaran dan pasca pelajaran dikumpulkan. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dibandingkan dengan data kelompok apabila memungkinkan.
- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan saran-saran dari hasil *main field testing*).
- 8) Melakukan *operational field testing* (dilakukan 10-30 sekolah, mencakup 40-200 subjek). Data wawancara, observasi dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) Melakukan revisi terhadap produk akhir (revisi produk seperti disarankan oleh hasil *operational field testing*).
- 10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (membuat laporan mengenai produk padapertemuan professional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu).

Kesepuluh langkah tersebut dapat disederhanakan menjadi empat langkah penelitian yaitu perencanaan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi (Anik Ghufon, 2007:10).

Adapun model desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2005: 1). Untuk penelitian ini, disederhanakan menjadi lima langkah, yaitu: (1) menetapkan materi pokok, (2) menulis standar kompetensi, (3) menulis kompetensi dasar, (4) merumuskan indikator keberhasilan, (5) menetapkan evaluasi/ penilaian.

Membuat program multimedia tidak terlepas dari keterlibatan *software* yang didesain untuk memudahkan pengguna karena tool-tool dan elemen dasar sudah tersedia. *Software-software* tersebut secara umum memiliki 4 modus basis data, yaitu *bitmap*, *vector* dan *html* (*web based*). Beberapa *software* yang berkembang saat ini di antaranya adalah *macromedia flash*. (Wacana Prima, 2007: 170). *Macromedia flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh desainer untuk menghasilkan karya-karya professional khususnya membuat animasi. Fungsi program ini membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi web, animasi film, animasi iklan presentasi, game, dan lain-lain. (Madcoms, 2006: 1)

Suyanto menerangkan *macromedia flash MX* adalah *software* untuk merancang grafis dan animasi web yang merupakan cara tercepat untuk membuat aplikasi dan isi internet yang kaya dengan *return on investment* yang lebih baik. Program ini mempunyai aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang

interaktif dan dinamis. Fitur baru yang menarik adalah fungsi *break apart* yang dapat membuat dan mengedit karakter teks secara individual tanpa harus mengkonversi teks menjadi simbol terlebih dahulu sehingga mempermudah dalam membuat desain dan animasi yang kompleks secara kreatif, juga kita dapat menggunakan *distribute to layer* yang dapat secara cepat dan secara otomatis mendistribusikan sejumlah objek-objek teks terpilih ke masing-masing *layer*.(2003:229-231).

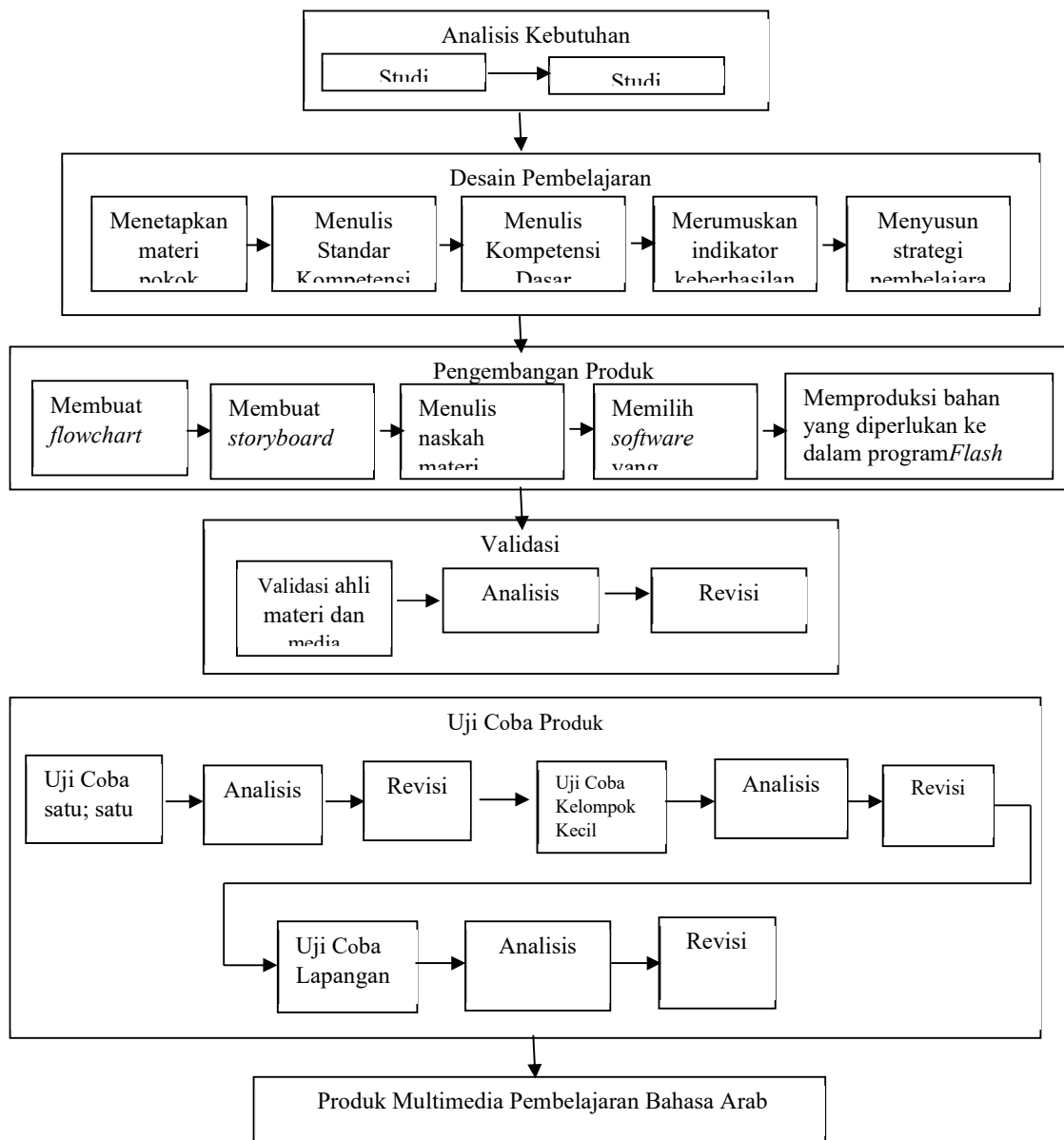
Flash MX dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasi ini, juga tersedia sebuah alat untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *Action Script* secara otomatis. Fitur tersebut dapat mengenali perintah yang dapat diketikkan *user* dan menawarkan sebuah petunjuk yang menampilkan perintah-perintah sintaks secara tepat.

Macromedia flash adalah program animasi berbantuan *vektor* yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama”. Adapun kelebihan program *flashy* yaitu: (1) dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah objek dan membuat transparansi warna dalam movie, (2) membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain dan mengikuti alur yang telah ditetapkan, (3) dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe di antaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov. (Madcoms, 2004:2)

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983). model desain pembelajarannya digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ini adalah model yang dikemukakan oleh Dick & Carey (2005). Produk yang dikembangkan adalah berupa CD pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah (MA) kelas X semester I.

Adapun prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah konkret dan rinci, penjabaran dari model pengembangan. Sesuai dengan model pengembangan di atas, prosedur pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa Madrasah Aliyah kelas X dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1
Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran
(Diadaptasi dari Borg & Gall (1983), Dick & Carey (2005))

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Amuntai berjumlah 40 siswa yang merupakan kelas majemuk, karena kemampuan siswa sangat heterogen sehingga kemampuan rendah, sedang dan tinggi dapat terwakili dengan rincian sebagai berikut: 3 siswa untuk uji coba satu satu, 7 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan tidak termasuk siswa pada uji coba sebelumnya. 30 siswa untuk uji lapangan dan tidak termasuk siswa pada uji coba sebelumnya. Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, maka diperlukan data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk baik dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Skor penilaian tentang kualitas produk dari ahli media meliputi tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman. Skor penilaian tentang kualitas produk dari ahli materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi. Skor penilaian tentang kualitas produk yang dikembangkan

dari uji coba terhadap siswa meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Adapun nilai kelayakan produk minimal “C” dengan kategori “cukup”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi maupun siswa.

E. Hasil Penelitian

Multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk siswa Madrasah Aliyah kelas X yang dikembangkan menggunakan program *Flash MX 2004* dan di dukung *software-software* lainnya. Produk ini layak menjadi produk akhir setelah melalui validasi ahli media dan ahli materi. Kelayakan tersebut dilihat dari rata-rata skor penilaian dari ahli media pada aspek tampilan, skor rata-rata 4,15 dengan kategori “baik” dan aspek pemrograman, skor rata-rata 4,18 dengan kategori “baik”. Penilaian dari ahli materi untuk aspek pembelajaran, skor rata-rata 4,17 dengan kategori “baik” dan aspek materi, skor rata-rata 4,18 dengan kategori “baik”.

Hasil penilaian uji coba lapangan terhadap siswa pada aspek pembelajaran dengan skor rata-rata 4,12 (baik), aspek materi dengan skor rata-rata 4,10 (baik), aspek tampilan dengan skor rata-rata 4,07 (baik), dan aspek pemrograman dengan skor rata-rata 4,12 (baik). Produk ini layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan nilai kelayakan yang ditetapkan oleh peneliti, minimal dengan dengan kategori “Cukup”. Strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran juga ditunjukkan dengan adanya kenaikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 10,67 yaitu dari rerata 59,83 menjadi 70,50 dengan presentase rerata kenaikan adalah 17,83%.

Menurut siswa media ini sangat menarik digunakan dalam belajar karena penggunaan multimedia khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab masih sangat terbatas. Siswa juga menyatakan bahwa materi yang terkandung didalamnya seperti contoh-contoh kalimat dan latihan soal yang diberikan dapat membantu siswa memahami materi. Penggunaan teks berbahasa Indonesia juga membantu siswa memahami isi bahan bacaan. Media ini juga menggunakan fasilitas *autorun* (ketika CD dimasukkan CD-ROM maka program langsung jalan) sehingga program pembelajaran ini mudah digunakan siswa untuk belajar secara individual.

1. Ahli Media

a. Aspek Tampilan

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Media tentang Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Desain slide	4	Baik
2	Pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan	4	Baik
3	Pemilihan <i>background</i>	4	Baik
4	Ukuran huruf	3	Cukup
5	Pilihan button	4	baik
6	Tampilan gambar	4	Baik
7	Penempatan button	4	Baik
8	Tata letak (layout)	5	Sangat baik
9	Kecepatan animasi	5	Sangat baik
10	Penempatan gambar	4	Baik
11	Kejelasan narasi	5	Sangat baik
12	Komposisi dan kombinasi warna	4	Baik
13	Musik pendukung	4	Baik
Jumlah		54	

Rata-rata	4,15
Kategori	Baik

b. Aspek Pemrograman

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media tentang Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	5	Sangat baik
2	Tingkat interaktifitas pengguna terhadap media	4	Baik
3	Kemudahan navigasi	5	Sangat baik
4	Konsistensi button	4	Baik
5	Pengaturan animasi	4	Baik
6	Komposisi setiap slide	4	Baik
7	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat baik
8	Kemudahan memilih menu	4	Baik
9	Ketepatan penggunaan tombol	4	Baik
10	Efisiensi teks	3	Cukup
11	Kualitas tampilan gambar	4	Baik
Jumlah		46	
Rata-rata		4,18	
Kategori		Baik	

2. Ahli Materi

a. Aspek Materi

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi tentang Aspek Materi

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi mudah dipahami	5	Baik
2	Kebenaran isi materi yang disajikan	4	Baik
3	Kejelasan uraian materi	5	Baik
4	Kesesuaian materi dengan siswa	4	Cukup
5	Kesesuaian contoh dengan materi	4	baik
6	Kesesuaian latihan dengan materi	4	Baik
7	Konsistensi penyajian	5	Baik
8	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi	4	Sangat baik
9	Variasi bentuk soal	3	Sangat baik
10	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
11	Kesesuaian gambar, bagan untuk memperjelas isi materi	4	Sangat baik
Jumlah		46	
Rata-rata		4,18	
Kategori		Baik	

b. Aspek Pembelajaran

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi tentang Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4	Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan Indikator	5	Sangat Baik

4	Sistematika penyajian materi	4	Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik
6	Kebenaran uraian materi	4	Baik
7	Kejelasan sasaran program	4	Baik
8	Pemilihan strategi belajar (belajar mandiri)	5	Sangat Baik
9	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	4	Baik
10	Pemberian latihan untuk pemahaman materi	4	Baik
11	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	4	baik
12	Pemberian umpan balik	4	Baik
Jumlah		50	
Rata-rata		4,17	
Kategori		Baik	

3. Uji Coba

a. Aspek Pembelajaran

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4,23	Sangat baik
2	Materi mudah dipahami	4,23	Sangatbaik
3	Pemberian latihan untuk pemahaman materi	4,07	Baik
4	Keseimbangan materi dengan contoh yang diberikan	4,03	Baik
5	Memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri	4,10	Baik
6	Petunjuk belajar yang diberikan	4,07	Baik
7	Motivasi dalam belajar	4,17	Baik
8.	Keseimbangan materi dengan soal tes	4,03	Baik
Jumlah		39,93	
Rata-rata		4,12	
Kategori		Baik	

b. Aspek Materi

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kelayakan materi	4,23	Sangat Baik
2	Kesesuaian materi dengan siswa	4,23	Sangat Baik
3	Kejelasan materi	4,20	Baik
4	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi	4,03	Baik

5	Contoh-contoh untuk memperjelas materi	4,10	Baik
6	Petunjuk mengerjakan tes	4,00	Baik
7	Evaluasi akhir	4,07	Baik
8	Variasi bentuk soal	4,03	Baik
9	Konsistensi penyajian	4,03	Baik
Jumlah		39,93	
Rata-rata		4,10	
Kategori		Baik	

c. *Aspek Tampilan*

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Desain slide	4,17	Baik
2	Pemilihan <i>background</i>	4,07	Baik
3	Pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan	4,00	Baik
4	Keterbacaan tulisan, baik materi, petunjuk soal, , maupun bagan	3,93	Baik
5	Ukuran huruf	3,80	Baik
6	Tata letak (layout)	4,23	Sangat Baik
7	Kecepatan animasi	4,13	Baik
8	Kejelasan narasi	4,23	Sangat Baik
9	Penempatan button	4,03	Baik
10	Tampilan gambar	4,00	Baik
11	Penggunaan music	4,13	Baik
Jumlah		44,73	
Rata-rata		4.07	
Kategori		Baik	

d. *Aspek Pemrograman*

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	4,23	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,07	Baik
3	Kemudahan memilih materi untuk dipelajari	4,23	Sangat Baik
4	Pengaturan animasi	4,10	Baik
5	Kemudahan navigasi	4,20	Baik
6	Komposisi setiap slide	4,03	Baik
7	Efisiensi gambar	4,00	Baik
Jumlah		28,87	
Rata-rata		4.12	
Kategori		Baik	

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan, dan aspek

pemograman yang semuanya berkategori baik. Selanjutnya, disarankan bahwa multimedia pembelajaran ini dapat dimanfaatkan siswa maupun guru mata pelajaran bahasa Arab, sehingga dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, dan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran lebih bervariasi.

Daftar Pustaka

- Anik, G, dkk. (2007). *Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2002). *Bahasa Arab dan metode pengajarannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Busyairi Madjidi. (1994). *Penerapan audio lingual method dalam all in one system*. Yogyakarta: Sumbangsih offset.
- Chee, T.S & Wong, A.F.L. (2003). *Teaching and learning with technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Criswell, E.L. (1989). *The design of computer-based instructional*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredit D (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed). New York: Longman Inc.
- Dick, W., Carey., L. & Carey, O. J. (2005) *The systematic design of instruction* (6th ed). New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Hackbarth, S. (1996). *The educational technology handbook*. New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Heinich, et. al. (1996). *Intructional media and tehcnologies for learning* (5th ed). New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Imam Ma'ruf. (2009). *Strategi pembelajaran bahasa Arab aktif*. Semarang: Need's Press.
- Madcom. (2006). *Macromedia flash MX 2004 membuat animasi movie clip dengan actions Script*. Madiun: Andi.
- , (2004). *Macromedia flash MX 2004*. Madiun: Andi.
- Merril, et al. (1996). *Computer in education*. (3th ed). Boston: A Simon & Schuster Company
- Newby, T.J.et al. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Suyanto, (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wacana, P. (2008). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima