

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS V

Melani Albar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: ibnu.wagir@gmail.com

Abstract

Language remains important tools for daily life and usage, mainly in communication. In relation of it, A good communication requires such vocabulary expansion. Vocabulary literally know as Mufrodat about which people have high intention of its understanding and large acquisition while the intention do not come together with the main way to understand through memorizing, effectively. Concern to its problem, researches wants to develop teaching materials about vocabulary memorizing through music together with its sign and pictures in purpose of showing easiest way of memorizing.

The result of the study shows that teaching media of arabic language using multimedia interactive has shown high effectivity and attractiveness. It can be proved from students enthusiasm and attractiveness of learning its vocabulary. Result of 't' test of pre test shows in the average of mean about 59,58 of experiment group while control group having its average about 42,83. From its score there are no high range of different of its score but eksperiment group having high score that the control one. In continued of its appliances, the researcher continued to give an application of interactive multimedia to eksperimen group and konvensional for control group. Finding result of it, the post test given three times and it had shown the average of 82,00, followed by the second about 82.33, and it has shown the improvement about 0.33 while the rest shown average point about 81.67. From the average above, it can be conclude that the use of interactive multimedia has brought students in high and easiest way of understandin and memorizing, and it can be also concluded that the use of song for teaching foreign language can be one of alternative in teaching vocabulary.

Keyword : *Development Teaching Materials, Arabic Language, Interactive Multimedia*

Abstrak

Bahasa dalam kehidupan manusia sehari-hari adalah sebagai alat komunikasi. Agar dapat berkomunikasi dengan baik maka dibutuhkan penguasaan kosakata, Kegiatan menguasai mufrodat tidak lepas dari yang namanya hafalan, sehingga hal ini menjadi faktor utama peserta didik lemah dalam menguasai mufrodat. Oleh sebab itulah peneliti mengembangkan media pembelajaran menghafal kosakata (*mufrodat*) dalam bentuk lagu dan disertai arti yang berbentuk gambar atau simbol untuk memberikan kemudahan dalam menghafalnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Terlihat adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar. Dari hasil uji t, bahwa mean yang diperoleh pada pre tes eksperimen berkisar 59,58 dan mean yang diperoleh kelompok control 42,83. Dari hasil pre tes kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah dilakukan pre tes pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui seberapa besar daya serap siswa kelompok eksperimen maka diberikan postes sebanyak 3

kali, dan hasil pos test pertama memperoleh mean berkisar 82, 00, postes ke dua mean yang diperoleh berkisar 82. 33, pada tahap ini terjadi peningkatan sebesar 0.33, dan post tes ke tiga sebesar 81.67. Dari perolehan mean tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih cepat memahami pembelajaran mufrodad, dan dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif mufrodad dengan nadhom ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan mufrodad.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, Bahasa Arab, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan kita sehari-hari berfungsi sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, agar manusia dapat berkomunikasi dengan baik, maka ia harus terampil berbahasa. Dalam berbahasa khususnya bahasa arab terdapat empat ketrampilan yang setidaknya harus dikuasai oleh pelajar yaitu ketrampilan menulis (*maharotul kitabah*), ketrampilan membaca (*maharotul qiroah*), ketrampilan mendengar (*maharotul istima*'), dan ketrampilan berbicara (*maharotul kalam*).

Mempelajari bahasa merupakan pekerjaan yang panjang dan kompleks, serta bukanlah serangkaian langkah mudah yang bisa diamati atau diprogram dalam sebuah panduan ringkas. Secara umum, bidang ilmu bahasa dibedakan menjadi linguistic murni dan linguistic terapan. Bidang linguistic murni mencakup fonetik, fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantic. Sedang linguistic terapan mencakup pengajaran bahasa, penerjemahan, leksikografi. Bidang pengajaran dan pembelajaran bahasa termasuk salah satu bidang yang tidak banyak menemukan inovasinya akhir-akhir ini. Minimnya inovasi ini disebabkan oleh matinya kreativitas guru, untuk menemukan dan bertanggung jawab ikut serta dalam memecahkan fenomena masalah dan problem fundamental yang menjadi penghambat pendidikan Bahasa Arab yang tidak jelas arahnya.¹

Pembelajaran Bahasa Arab yang sudah lama dilakukan dan menjadi ikon bahasa di madrasah hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai problem masih sering bermunculan dan jarang terpecahkan. Problem pengajaran tersebut sudah sangat perlu mendapatkan penanganan serius.

Pembelajaran bahasa arab senantiasa dihadapkan pada berbagai situasi yang kompleks. Situasi kompleks yang dimaksud adalah adanya berbagai aspek dalam pembelajaran bahasa arab yang harus disoroti secara bersama-sama. Diantara aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa arab adalah aspek problematika metodologis.

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta : Diva Press , 2011), hlm 5-6

Penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Arab bagi siswa kelas V ini menghasilkan produk berupa modul interaktif mata pelajaran Bahasa Arab berbasis macromedia flash terutama tentang menghafal mufrodat dengan menggunakan pola nadhom selama satu semester, yaitu semester genap. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk menghafal mufrodat. Selain itu mufrodat berirama nadhom ini disertai juga dengan simbol atau gambar dari arti mufrodat tersebut dengan tujuan mempermudah untuk mengingatnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.² Muhaimin dalam modul “ Wawasan Pengembangan Bahan Ajar” mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam website Dikmenjur dikemukakan pengertian bahan ajar sebagai seperangkat materi atau substansi pelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.³

Jenis bahan ajar harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya dan setelah itu dibuat rancangan pembelajaran, seperti contoh dibawah ini:

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (printed) seperti antara lain hand out, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, pamphlet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (non printed), seperti model/maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (Interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).⁴

Pada pertengahan decade tahu 80-an, ketika teknologi computer multimedia diprkenalkan, maka dimulailah penggunaan pembelajaran berbasis computer. Terdapat berbagai sebutan untuk media pembelajaran berbasis computer, seperti CAI (*Computer*

² Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Buku ajar Edisi ke satu* (jakarta: Universitas Terbuka. 2003) hlm 13

³ Muhaimin. *Modul wawasan Pengembangan Bahan Ajar Bab V* : Malang. LKP2I 2008

⁴ Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka, 2010. *hlm 159*

Assisted Instruction), MPI (*Multimedia Pembelajaran Interaktif*), SPM (*Software Pembelajaran Mandiri*), media presentasi berbantuan computer lainnya, dan lain sebagainya.

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar menurut Hamalik (1986), antara lain sebagai peletak dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir untuk mengurangi “verbalisme”, memperbesar minat siswa, serta membuat pelajaran lebih menyenangkan, sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga karakteristik.⁵

Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misalnya saja, ketika guru hendak menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas.

Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini, multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.

Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian, seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodasi seperti pebelajar yang auditori, visual maupun kinestetik, sehingga pebelajar dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Tujuan menggunakan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah melibatkan pebelajar dalam pengalaman multi sensori untuk meningkatkan kegiatan belajar.⁶

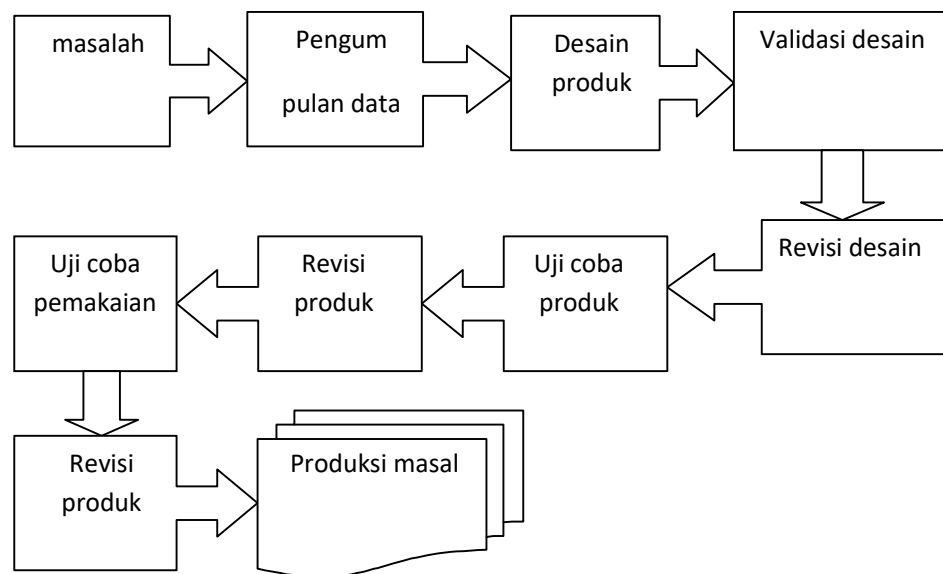
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran, khususnya berupa pembelajaran melalui bahan ajar berbasis multimedia interaktif Bahasa Arab untuk siswa kelas V tentang menghafal mufrodat menggunakan lirik nadhom. Penelitian mengadopsi prosedur pengembangan yang dilakukan

⁵ Jamal Ma'ruf Asmani. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan*. Jogjakarta : Diva Press, 2011), hlm 253

⁶ Sri Anitah. *Media*.....hlm 57

Borg dan Gall. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.⁷



Tahapan penelitian pengembangan Borg and Gall di atas dapat disederhanakan dengan model penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) yang menyederhanakan menjadi 5 langkah utama.⁸

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

HASIL PENELITIAN

Hasil uji t dilakukan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh siswa antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas 5 MIN Druju. Setelah siswa memperoleh materi mufrodat dan sebelum dilakukan tes tertulis sebagai hasil dari nilai post tes, siswa melakukan

⁷ Sugiyono “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*” Penerbit ALFABETA Bandung 2008, hlm 298

⁸ Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan* (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm 11

tes singkat melalui soal-soal yang ada pada media interaktif. Adapun soal-soal yang harus dijawab oleh siswa meliputi tes pemahaman tentang mufrodad. Setelah itu dilakukan tes tertulis melalui soal yang sudah disiapkan oleh peneliti sebagai nilai pos tes.

Pada nilai pos tes eksperimen dilakukan sebanyak 3 kali sebagai follow up penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif, dan untuk mengetahui selisih peningkatan atau penurunan yang terjadi pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*)

T-Test

[DataSet0]

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
preteksperimen	12	59.58	16.290	4.702
pretescontrol	12	42.83	15.579	4.497
posteksperimen1	12	82.00	10.126	2.923
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982
posteksperimen2	12	82.33	10.228	2.952
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982
posteksperimen3	12	81.67	10.680	3.083
postcontrol	12	68.17	10.329	2.982

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
preteksperimen	12.671	11	.000	59.583	49.23	69.93
pretescontrol	9.524	11	.000	42.833	32.94	52.73
posteksperimen1	28.051	11	.000	82.000	75.57	88.43
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73
posteksperimen2	27.886	11	.000	82.333	75.83	88.83
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73
posteksperimen3	26.489	11	.000	81.667	74.88	88.45
postcontrol	22.861	11	.000	68.167	61.60	74.73

Pada table di atas hasil uji t di atas dapat diketahui bahwa mean yang diperoleh pada pre tes eksperimen berkisar 59,58 dan mean yang diperoleh kelompok kontrol 42,83. Dari hasil pre tes kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah dilakukan pre tes pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui seberapa besar daya serap siswa kelompok eksperimen maka diberikan postes sebanyak 3 kali, dan hasil pos test pertama memperoleh mean berkisar 82, 00, postes ke dua mean yang diperoleh berkisar 82. 33, pada tahap ini terjadi peningkatan sebesar 0.33, dan post tes ke tiga sebesar 81.67. pada post tes ke 3 terjadi penurunan sebesar 0.66, namun tidak terlalu signifikan, karena perolehan signifikan 2 tailednya sebesar 0.000 di bawah taraf kesalahan 5 % yaitu 0.05. Dari perolehan mean

tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih cepat memahami pembelajaran mufrodat, dan dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif mufrodat dengan nadhom ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan mufrodat.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan, validasi, dan uji coba, media pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas V merupakan media pembelajaran yang menarik berdasarkan penilaian beberapa tim ahli baik materi, media, ahli pembelajaran maupun siswa selaku objek pembelajaran. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran Bahasa Arab yang berupa modul Interaktif untuk siswa kelas V MI. produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran setelah mendapatkan validasi dan uji coba. Secara umum bahwa media pembelajaran Bahasa Arab yang telah dikembangkan ada pada kualifikasi sangat baik sehingga layak untuk dijadikan sebagai salah satu alternative media pembelajaran dalam membelajarkan mufrodat Bahasa Arab khususnya. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif ini mendapat sambutan yang baik oleh guru dan para siswa, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif, kondusif dan dapat menarik motivasi siswa.

2. Saran

Melalui penelitian ini, peneliti menyarankan agar pembelajaran mufrodat bahasa arab hendaknya menggunakan cara-cara yang memungkinkan siswa merasa menikmati pembelajaran dan juga memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga tumbuh dalam diri siswa motivasi untuk terus belajar dan menguasai perbendaharaan mufrodat.

DAFTAR PUSTAKA

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva Press , 2011

Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Buku ajar Edisi ke satu* jakarta: Universitas Terbuka. 2003

Muhaimin. *Modul wawasan Pengembangan Bahan Ajar Bab V* : Malang. LKP2I 2008

Sofan Amri dan Lif Khoiru Ahmadi. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustaka, 2010.

Jamal Ma'ruf Asmani. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan*. Jogjakarta : Diva Press, 2011

Sugiyono “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*” Penerbit ALFABETA Bandung 2008

Tim Puslitjaknov. *Metode Penelitian Pengembangan* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2008