

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBANTUAN KOMPUTER

**Tantiana Isnaningsih**  
STIKES SURYAGLOBAL Yogyakarta  
Email: tian\_sih@yahoo.com

**Abstrak:** SMA/SMK yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata telah memiliki laboratorium komputer yang memadai, namun pemanfaatannya masih belum maksimal. Pembelajaran bahasa Arab dengan berbantuan komputer bukan untuk mengganti peran guru bahasa Arab, akan tetapi program tersebut untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai lafadz bacaan, kosa kata Arab, arti bacaan, serta penggunaan tata bahasa Arab dalam bentuk kalimat. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mendiskripsikan tahap-tahap dalam mengembangkan multimedia komputer untuk pembelajaran bahasa Arab di SMA/SMK Muhammadiyah Kelas X semester 1, (2) mengukur daya tarik siswa terhadap multimedia komputer untuk pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan, dan (3) mengukur kelayakan *software* dengan menganalisis peningkatan prestasi siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan program tersebut. Subjek uji coba pada penelitian ini berjumlah 98 orang, terdiri dari : 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 30 siswa untuk uji coba instrument penelitian, 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 60 siswa untuk uji coba lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes bahasa Arab (*pretest* dan *posttest*). Analisis dan kualitas media, kualitas materi menggunakan analisis deskriptif statistic dan presentase. Untuk menentukan perbedaan kenaikan nilai *pretest* dengan *posttest* menggunakan uji –t (t-tes). Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbantuan komputer ini secara garis besar meliputi enam tahap yaitu: pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan pembelajaran, pengembangan produk, produk awal, evaluasi dan produk akhir.

**Kata kunci:** pengembangan multimedia, pembelajaran bahasa Arab, berbantuan komputer

**Abstract:** SMA/SMK Muhammadiyah in Yogyakarta already have computer laboratorium, but it is not used well. Language Arabic learning with computer aided does not replace the role of teachers of Arabic, but the program is to clarify the understanding students' of the reading, Arabic vocabulary, meaning readings as well as the use grammar of Arabic in sentences. This research and development aims to identify: (1) stages in developing computer multimedia for Arabic learning in SMA/SMK Muhammadiyah class X , (2) attractiveness of the developed computer multimedia for Arabic learning, and (3) effectiveness of the software by analyzing the students' achievement before and after using the program in their learning. The try-out subjects in this study included 98 students, consisting of 1 subject matter expert, 1 multimedia expert, 30 students in the research instrument try-out, 6 students in the small-group try-out, and 60 students in the field try-out. The data were collected by using a questionnaire and Arabic tests (the pretest and posttest). The data on the media quality and the subject matter quality were analyzed by using the descriptive statistics and percentage. The t-test was employed to investigate the difference in the improvement from the pretest scores to the posttest scores. The research results showed that the steps in developing computer multimedia included six stages, namely information collection, learning development planning, product development, initial product, evaluation, and final product.

**Keywords :** multimedia development, Arabic learning, computer-assisted

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi sosial, budaya maupun pendidikan. Pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia harus siap menghadapi perubahan tersebut, karena konsekuensi dari suatu perubahan adalah munculnya berbagai masalah yang terjadi terutama karena tidak biasa dan tidak siap manusia dalam menghadapi perubahan tersebut. Masalah-masalah yang muncul tersebut harus dilihat sebagai bagian dari perubahan itu sendiri yang harus disikapi dengan bijak. Kehadiran teknologi dengan segala fasilitas yang disediakan pada hakikatnya adalah untuk kemudahan manusia dan hendaknya dapat dimanfaatkan oleh manusia semaksimal mungkin.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dihindari dan diharapkan dapat menjadi alternatif masalah-masalah dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk pembelajaran di sekolah.

Berbagai macam pendekatan pembelajaran dapat dikemas dalam program pembelajaran berbantuan komputer atau CAI (*Computer Asisted Instructional*) seperti *drill and practice*, simulasi, *problem solving*, tutorial dan permainan. Pembelajaran berbantuan komputer dinilai tepat karena mempunyai beberapa kelebihan (1) meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, (2) meningkatkan motivasi siswa, (3) menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa, (4) mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, (5) membuat

pengalaman belajar lebih menyenangkan, memuaskan dan menguatkan siswa, (6) dapat mengakomodasi banyak siswa dan menjalankan fungsinya dengan sedikit kesalahan, (7) dapat menggunakan fasilitas penyimpanan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, (8) bersifat tanggap dan bersahabat sehingga siswa belajar tanpa tekanan psikologis, (9) materi dapat didesain lebih menarik, (10) tingkat kemampuan dan kecepatan belajar dapat dikontrol oleh siswa sehingga siswa dapat belajar dan berprestasi sesuai dengan kemampuannya, (11) siswa dapat belajar sesuai waktu yang mereka perlukan dan belajar kemampuan dasar komputer yang diperlukan di luar kelas. (Edi Raharjo, 2007 : 5).

Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah-sekolah yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) pembelajaran bahasa Arab belum ada yang memanfaatkan multimedia pembelajaran berbantuan komputer. Pembelajaran yang dilaksanakan masih konvensional. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran, karena yang digunakan guru tidak ada variasi mengajar. Sementara itu, muatan materi bahasa Arab yang sangat banyak membuat guru menjadi kesulitan karena harus mengejar target kurikulum sesuai alokasi waktu yang tersedia, sehingga yang terjadi guru selalu dikejar waktu dalam mengajar. Dengan kondisi demikian pembelajaran yang dapat diharapkan nampaknya masih belum dicapai secara maksimal. Mata pelajaran bahasa Arab merupakan pelajaran mendasar, karena untuk menyiapkan peserta didik selain bisa berkomunikasi juga untuk memahami, menghayati sumber ajaran Islam yaitu Al-Quran dan Al-Hadits.

SMA/SMK yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata telah memiliki laboratorium komputer yang memadai, namun pemanfaatannya masih belum maksimal untuk kegiatan pembelajaran. Akan tetapi secara umum para siswa telah memiliki kemampuan dengan menggunakan komputer.

Pembelajaran bahasa Arab dengan berbantuan komputer ini bukan untuk mengganti peran guru bahasa Arab, akan tetapi program tersebut untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai lafadz bacaan, kosa kata Arab, arti bacaan, serta penggunaan tata bahasa Arab dalam bentuk kalimat.

Berdasarkan pada permasalahan di atas peneliti maka di dalam penelitian ini diajukan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana langkah sistematis dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab? (2) Bagaimana daya tarik siswa terhadap multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab? (3) Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab?

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah sistematis dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab, (2) mengukur daya tarik siswa terhadap multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab, (3) mengukur kelayakan multimedia pembelajaran berbantuan komputer pada pembelajaran bahasa Arab.

### **Pengembangan Multimedia**

Secara etimologis kata multimedia terdiri dari “*multi*” dan “*media*”. Multi berarti beragam, sedangkan media berarti

sarana penyampaian informasi. Oleh beberapa orang, multimedia diartikan sebagai pengguna penggabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, film, video dan audio. Multimedia lebih akrab dipahami sebagai satu pencapaian teknologi pada *personal computer* (PC). Jika sebuah PC disebut multimedia, maka PC tersebut memiliki kemampuan menampilkan gambar bergerak dan suara, misalnya dari *Video Compact Disc*, *Audio Compact Disk*, serta dapat berkomunikasi antara komputer atau jaringan computer modem. Pada hal multimedia keterpaduan teknologi informasi (misalnya komputer) dan teknologi komunikasi (Sadiman A. Raharjo, 1997: 3).

Menurut Avianto (2005:1) secara umum kata “*multimedia*” berarti sebuah bentukan dari penggabungan berbagai jenis media, tetapi dalam dunia komputer. Kata “*multimedia*” lebih diartikan sebagai kemampuan untuk menampilkan gambar, suara, animasi dan film. Hampir setiap orang yang pernah bekerja dengan komputer sudah sering mendengar, membaca atau bahkan memiliki file-file bertema multimedia di dalam komputer, seperti file gambar dalam format *\*jpg*, file animasi dalam format *\*swf*. File lagu berformat *\*mp3* serta video klip dalam format *\*mpg*. Contoh tersebut hanyalah meliputi bagian kecil dari file multimedia yang paling populer pada saat ini.

Pengertian multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan panduan antara gambar, teks, suara, video, animasi dalam penyajian menggunakan komputer. Teknologi pembelajaran atau *instructional technology* merupakan salah satu bidang garap yang berupaya membantu proses belajar manusia dengan

jalan memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar.

Definisi tahun 1994 jika dianalisis teknologi pembelajaran terdiri dari (1) teori dan praktek (2) desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (3) proses dan sumber (4) untuk belajar (Sell, Barbara B. Richey, Rita, 1994:4)

### **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab**

Fungsi pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai alat pengembangan diri siswa dalam komunikasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Dengan demikian mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian Indonesia serta siap mengambil bagian dalam pengembangan nasional.

Program pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan agar para siswa berkembang dalam hal: (1) Kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis secara baik, (2) Berbicara secara sederhana tapi efektif dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan, (3) Menafsirkan isi berbagai bentuk teks tulis pendek sederhana dan merespon dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif dan menyenangkan, (4) Menulis kreatif meskipun pendek sederhana berbagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan, (5) Menghayati dan menghargai karya sastra, (6) Kemampuan untuk menghargai karya sastra

### **Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab**

Pembelajaran bahasa Arab di pendidikan Muhammadiyah merupakan

bagian dari kesatuan inti kurikulum yang menjadi ciri pendidikan Muhammadiyah yaitu (Al-Islam, Kemuhammadiyah dan bahasa Arab). Bidang studi Ismuba adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya yaitu Al quran dan Al Hadits serta memiliki kemampuan dasar berbahasa Arab (Dikdasmen PWM DIY, 2004:16)

### **Standar Kompetensi Bahan Kajian**

Standar kompetensi bahan kajian meliputi: (1) mendengar, siswa mampu menafsirkan berbagai nuansa makna dalam berbagai teks lisan dengan berbagai variasi tujuan komunikasi dan konteks; (2) berbicara, siswa mampu mengungkapkan berbagai nuansa makna dalam berbagai teks lisan dengan berbagai variasi tujuan komunikasi dan teks; (3) membaca, siswa mampu memahami berbagai makna yang dijumpai dalam berbagai teks tertulis dengan variasi tujuan komunikasi, struktur teks dan ciri- ciri bahasanya; (4) menulis, siswa mampu mengungkapkan makna secara tertulis dengan tujuan komunikasinya dengan teratur. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Arab ini adalah berkomunikasi lisan dan tulisan dengan menggunakan bahasa Arab pola jumlah Ismiah untuk memahami sumber ajaran agama Islam.

### **Pembelajaran Berbantuan Komputer**

Menurut Kemp & Dayton (1985:246), ada lima proses pembelajaran berbantuan komputer yang dapat dilakukan dalam bidang apapun, yaitu: (a) *Tutorial* merupakan program penyajian informasi baru kepada pembelajaran yang

memuat rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, penjelasan dan latihan. Dalam interaksi tutorial ini informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif seakan akan ada tutor yang mendampingi pembelajaran dan memberikan arahan secara langsung kepada pembelajar, (b) *Drill and practice*, menganggap bahwa konsep-konsep dasar yang harus dipelajari telah dikuasai oleh pembelajar dan mereka sekarang siap menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus konkret dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi, (c) *Problem solving*, adalah latihan yang sifatnya lebih tinggi dari pada *drill*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada pembelajar yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan, (d) *Simulation*, simulasi dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi pembelajar, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses, (e) *Game*, jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif pembelajar untuk memotivasi dan meningkatkan belajar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan produk (BorgWalter R. & Gall, Meredith D, 1983:772). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu (1)

mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Kemudian untuk media pembelajaran, model yang dikembangkan adalah model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Kemp & Dayton (1985; 27-28) dalam lima langkah perencanaan dan produksi media pembelajaran yaitu (1) melakukan perencanaan, (2) pemilihan media, (3) mendesain media, (4) memproduksi media (5) menggunakan dan mengevaluasi media

Teori tentang model penelitian dan pengembangan adaptasi Borg & Gall (1983) dan model Kemp & Dayton (1985) di atas, penulis memodifikasi model-model tersebut sehingga menghasilkan sebuah model yang lebih sederhana, praktis dan mudah diterapkan.

### **Subjek Coba**

Uji coba kelompok kecil melibatkan enam siswa kelas X SMA & SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, uji coba lapangan melibatkan 60 responden yaitu 30 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dan 30 siswa SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

### **Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif sebagai data pokok, dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari responden sebagai data tambahan. Data tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Ada 3 data yang dihimpun yaitu data yang dijangkau dari ahli materi, ahli media, dan data dari siswa.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini

berupa kuesioner dan tes. Instrument berupa kuesioner disusun untuk mengevaluasi kualitas program multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan instrument berupa tes disusun untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi siswa sesudah belajar bahasa Arab dengan menggunakan program multimedia komputer. Jika ada peningkatan yang signifikan maka produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif.

### Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen yang dilakukan adalah: (1) kuesioner yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan populaasi responden dalam pengembangan ini kuesionernya terdiri dari kuesioner untuk ahli materi, ahli media dan kuesioner untuk siswa, (2) tes diadakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai siswa antara sebelum dan sesudah belajar menggunakan softare tersebut.

### Teknik Pengukuran Reliabilitas dan Validitas Instrumen

Untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus  $r_{11} = \frac{(k)\{s_2 - \sum pq\}}{k - 1s_2}$

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data berupa kuesioner, menggunakan skala likert, tiap butir dibagi lima skala yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik, dengan skala 1-5 (Sukarjo, 2006: 52-55)

Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang baik	= 2
Sangat kurang	= 1

**Tabel 1.**

**Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5.**

Data kuantitatif	Rentang	Data kualitatif
5	$X > X_i + 1,80S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60S_{bi} < X \leq X_i + 0,60S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80S_{bi}$	Sangat kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Hasil data yang diperoleh dari evaluasi ahli media ditinjau dari aspek tampilan menunjukkan bahwa butir – butir yang dinilai pada aspek ini adalah kurang baik dan sangat baik. Jumlah skor diperoleh 86 dan rerata skor 4,5. Setelah dikonversikan dengan skala 5 diperoleh hasil sangat baik.

### Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Data validasi oleh ahli materi terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Hasil data diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek pembelajaran diketahui skor pada butir-butir masuk dalam kategori baik dan sangat baik. Jumlah skor secara keseluruhan adalah 55, rerata skor 4,58. Setelah dikonversikan dengan skala 5 diperoleh hasil sangat baik. Hasil data yang diperoleh dari evaluasi ahli materi ditinjau dari aspek isi menunjukkan hasil sangat baik, hal ini ditunjukkan bahwa jumlah skor secara keseluruhan berjumlah 49, rerata skor 4,45. Setelah dikonversikan dengan skala 5 menunjukkan hasil sangat baik.

### Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil masih mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mungkin muncul ketika produk diuji cobakan pada tahap uji coba lapangan. Informasi yang diungkap dalam angket terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek materi dan aspek daya tarik.

Skor penilaian aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta menunjukkan hasil kategori cukup baik sedangkan uji coba kelompok kecil siswa kelas X semester 1 SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dihasilkan dengan kategori baik. Skor penilaian aspek materi uji coba kelompok kecil siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 menunjukkan hasil kategori baik. Aspek daya tarik uji coba kelompok kecil siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 dan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dilihat dari segi motivasi dan manfaat menunjukkan bahwa siswa sebagian besar tertarik dengan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbantuan komputer.

### Deskripsi Data Uji Coba Lapangan

Uji coba besar masih mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang mungkin muncul ketika produk diuji cobakan pada tahap uji coba lapangan. Informasi yang diungkap dalam angket terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan dan aspek materi dan aspek daya tarik.

Skor penilaian aspek tampilan pada uji coba kelompok besar siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta menunjukkan hasil kategori baik, sedangkan uji coba kelompok kecil siswa kelas X semester 1 SMK

Muhammadiyah 2 Yogyakarta dihasilkan dengan kategori sangat baik. Skor penilaian aspek materi uji coba kelompok besar siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 menunjukkan hasil kategori baik. Aspek daya tarik uji coba kelompok besar siswa-siswa kelas X semester 1 SMA Muhammadiyah 2 dan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dilihat dari segi motivasi dan manfaat menunjukkan bahwa siswa sebagian besar tertarik dengan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbantuan komputer. Berikut tabel uji coba lapangan produk multimedia pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran bahasa Arab pada aspek tampilan

**Tabel 2.**  
**Kategori Dan Jumlah Tanggapan Siswa Tentang Aspek Tampilan Hasil Uji Coba Lapangan**

Kategori	Frekuensi
Sangat baik	365
Baik	1408
Cukup	285
Kurang	22
Sangat kurang	0

**Tabel 3.**  
**Kategori dan Jumlah Tanggapan Siswa tentang Aspek Materi Hasil Uji Coba Lapangan**

Kategori	Frekuensi
Sangat baik	350
Baik	1976
Cukup	477
Kurang	6
Sangat kurang	0

### Analisis Hasil Pretest dan Posttest pada Multimedia Bahasa Arab Berbantuan Komputer

Data hasil pretest dan posttest dilakukan terhadap siswa pada uji coba lapangan, yang diikuti oleh 60 siswa terdiri dari 30 siswa kelas X semester 1 dari SMA Muhammadiyah 30 siswa dan 30 siswa

kelas X semester 1 dari SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Pretest dilakukan 20 menit sebelum siswa mempelajari program dan posttest dilakukan 3 hari siswa melakukan program pembelajaran berbantuan komputer. Hasil menunjukkan bahwa ada kenaikan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan komputer.

## SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan tentang pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbantuan komputer untuk SMA/SMK kelas X semester 1 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Langkah sistematis dalam pengembangan multimedia berbantuan komputer dalam pembelajaran bahasa Arab adalah: (1) studi pustaka dan studi lapangan, (2) menentukan kompetensi yang ingin dicapai, (3) menyusun strategi pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan bentuk nilai, (4) pengembangan produk yaitu proses produksi untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran bahasa Arab. Produk awal yaitu produk yang sudah jadi dalam bentuk CD pembelajaran. Tahap evaluasi adalah tahap mengevaluasi kelayakan produk multimedia. Pada tahap evaluasi terdiri dari 5 tahap yaitu evaluasi 1 ahli media, evaluasi 1 ahli materi, evaluasi kelompok kecil dan evaluasi uji coba kelompok besar. Produk akhir yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Penilaian siswa terhadap multimedia

pembelajaran berbantuan komputer pada pelajaran bahasa arab untuk siswa kelas X semester 1 SMA/SMK Muhammadiyah dinilai baik dan rata-rata siswa tertarik belajar menggunakan multimedia tersebut. Penilaian tersebut ditinjau dari tiga aspek yaitu: tampilan produk pembelajaran, materi pembelajaran dan daya tarik. Data empirik hasil uji coba menunjukkan bahwa (a) aspek tampilan produk termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata 3,75 pada skala 1-5 atau 49,08 % (b) aspek materi pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata 3,89 pada skala 1-5 atau 50,92 % (c) aspek daya tarik siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran termasuk tinggi dengan rerata skor 55,4 atau 92,28% rerata skor tersebut menunjukkan bahwa tingkat daya tarik siswa terhadap multimedia pembelajaran berbantuan komputer tinggi.

3. Hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa, skor sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan program multimedia pembelajaran bahasa Arab yaitu diperoleh  $t = 12,84$  dan  $t = 0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Avianto. 2005. Multimedia Linuxd. (online), (<http://www.infolinux.web.id>, diakses tanggal 15 Juli 2006)
- Borg.Walter R. &Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research an Instructional*. Fourth Edition. New Cork: Logran Inc.
- Dikdasmen PWM. 2004. *Kurikulum*

- Ismuba*. Yogyakarta: Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY
- Edi Raharjo . 2007. *Pembelajaran Berbantuan Komputer* buku ajar mata kuliah pembelajaran berbantuan komputer. (online), ([http://elearning.unej.ac.id/courses/CL4fe8/document/buku\\_ajar\\_PBKo m.pdf?cidReg=CL02d1](http://elearning.unej.ac.id/courses/CL4fe8/document/buku_ajar_PBKo m.pdf?cidReg=CL02d1), diakses tanggal 8 desember 2007)
- Kemp, J.E & Dayton. 1985. *Planning and Producing Media and Producing Media*. Fifth Edition. New York : Harper&Row.Publisher.Inc.
- Sadiman, A.Raharjo A. et.al. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.
- Sell, Barbara B. Richey, Rita.1994. *Instructional Technology ;The Definition and Domain of Field*. Wasington DC: AECT
- Sukarjo. 2006. *Kurikulum Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.