

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Tarakib* Bahasa Arab

a. Definisi Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab memiliki peran dan status yang penting tidak hanya pada negara yang berbahasa Arab tetapi juga dan kalangan orang Islam berbagai belahan dunia (Al-Huri, 2015:28). Dengan disampaikannya Alquran dalam bahasa Arab, maka terjalin kaitan antara bahasa Arab dan agama Islam (Wahba, England, & Taha, 2018:233). Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan dalam aktivitas ibadah dalam agama Islam, seperti salat, haji, dan ibadah lainnya (Wekke, 2015:287). Dengan bahasa Arab, ajaran Islam dapat dipahami secara benar dan mendalam dari sumber utamanya, yaitu Alquran dan Hadis serta literatur-literatur pendukungnya yang berbahasa Arab seperti Kitab Tafsir dan Syarah Hadis. Wekke (2015:287) berpendapat, bahwa memahami Alquran bergantung pada kemampuan memahami bahasa Arab, bahkan kunci utama memahami Alquran adalah melalui pemahaman terhadap bahasanya, yaitu bahasa Arab.

Bahasa Arab berkembang tidak hanya sebagai bahasa yang merepresentasikan agama Islam, tetapi juga sebagai sebuah pengetahuan, alat pembelajaran, dan bahasa penghubung di seluruh dunia (Wahba, England, & Taha, 2018: 233). Termasuk di Indonesia, bahasa Arab berkembang sebagai

salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah Islam. Bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Alquran dan Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi siswa. Untuk itu, Bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatul istima'*), berbicara (*maharatul kalam*), membaca (*maharatul qiraah*), dan menulis (*maharatul kitabah*).

Berikut adalah tujuan mata pelajaran bahasa Arab (Menteri Agama Republik Indonesia, 2013:45):

- 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qiraah*), dan menulis (*kitabah*). Untuk memantapkan empat keterampilan tersebut siswa diharapkan juga memiliki keterampilan pendukungnya berupa unsur

kebahasaan, yakni berupa ucapan, tekanan kata, intonasi, kosa kata, frasa, ejaan, tulisan dan tata bahasa.

- 2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- 3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya. Dalam pembelajaran bahasa arab hendaknya siswa dikenalkan juga tentang budaya Arab, baik budaya lisan ataupun budaya tulisannya, sehingga siswa dapat berbahasa sebagaimana orang Arab berbahasa.

b. Definisi Materi *Tarakib*

Tarakib (الْتَّرَكِيبُ) merupakan kata dalam bahasa Arab yang merupakan bentuk jamak (banyak) dari kata bahasa *tarkib* (الْتَّرْكِيبُ) (Al-Aliyah, 2015:16). Secara bahasa, *tarakib* berarti melengkapi sebagian dengan sebagian yang lainnya (Abadi, 2005:91). *Tarakib* yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah *tarakib* pada pembelajaran bahasa Arab, yaitu struktur atau susunan kalimat. Secara istilah dalam pembelajaran bahasa Arab, *tarakib* adalah struktur yang menjadikan kata yang saling melengkapi sehingga menjadi kalimat yang bermakna (Al-Aliyah, 2015:18). Sependapat dengan hal itu, Al-Jarim dan Amin (1954:12) menyatakan *tarakib* adalah susunan kata yang memberikan faidah atau pemahaman yang sempurna disebut dengan *jumlah*

mufidah (kalimat sempurna) atau disebut sebagai kalam. *Jumlah mufidah* atau kalimat sempurna tersusun dari dua kata atau lebih (sampai dipahami maksudnya) dan setiap kata dalam kalimat sempurna itu merupakan bagian darinya.

Definisi *tarakib* lebih lanjut menurut Wahba, England, dan Taha (2018:234) adalah seperangkat pola penataan kata dalam bahasa Arab. *Tarakib* adalah aturan-aturan yang mengatur penggunaan bahasa Arab yang digunakan sebagai media untuk memahami kalimat. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka materi *tarakib* adalah materi yang membahas tentang susunan atau struktur penataan kata menjadi kalimat yang memiliki makna. Lebih lanjut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran materi *tarakib* kegiatan belajar yang mempelajari susunan atau struktur penataan kata menjadi kalimat. Pada pembelajaran di MTs, *tarakib* menjadi salah satu materi yang disajikan dalam pelajaran bahasa Arab. Pembelajaran materi *tarakib* adalah sebuah langkah pembelajaran awal dalam bahsa Arab dan salah satu inti pokok bahasan yang dipelajari oleh orang nonArab untuk memahami Alquran, hadis, fikih, logika dan ilmu pengetahuan Islam yang lainnya.

Tujuan pembelajaran *tarakib*, tidak hanya agar siswa mampu menghafal sekumpulan struktur kalimat, akan tetapi juga agar siswa bisa memaharni dengan baik dan bisa memberi pemahaman dengan tepat. Penguasaan struktur kalimat bahasa Arab merupakan dasar bagi penguasaan semua jenis keterampilan bahasa, baik keterampilan aktif reseptif (mendengar dan membaca) maupun keterampilan aktif produktif (berbicara dan menulis).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tujuan pokok pembelajaran *tarakib* adalah pemahaman makna kalimat tertentu yang lahir dari struktur bahasa yang digunakan oleh pengguna bahasa (Fakhrurrozi & Mahyudin, 2012:242).

Pembelajaran bahasa Arab dianggap sulit untuk dilaksanakan tanpa pembelajaran *tarakib*. Maka dari itu, dalam pembelajaran bahasa Arab, materi *tarakib* dapat diajarkan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan-latihan (Hayisama-Ae, et.al., 2016:64). *Tarakib*, dibutuhkan dalam proses pembelajaran bahasa, yang pembelajarannya secara tidak langsung menyinggung kaidah bahasa, namun tidak secara mendalam dalam membahas kaidah. Menurut Abdullah, et.al (2017:186), dengan mempelajari materi *tarakib*, kemudian mempraktikkannya dalam berbicara dan menulis, siswa akan dapat membuat kalimat yang tepat sesuai dengan konteks yang berbeda-beda, dan akan dapat berkomunikasi dengan tujuan-tujuan komunikasi yang berbeda-beda.

Fungsi pembelajaran *tarakib* menurut Amirudin (2018:79-80) yaitu:

- 1) Pengembangan materi kebahasaan agar mudah dipahami.
- 2) Membangun kemampuan berbahasa secara benar.
- 3) Menjaga hubungan antarstruktur kalimat.
- 4) Meminimalisasi keambiguan dan kelemahan makna dalam sebuah kalimat.
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan kebahasaan khususnya kemampuan *tarakib* untuk mengetahui kesalahan struktur kalimat.
- 6) Membantu siswa dalam penyusunan kalimat dengan tepat.
- 7) Membantu siswa memahami kata dengan benar.

8) Mencegah kesalahan-kesalahan dalam empat keterampilan berbahasa.

Lebih lanjut, teknik pembelajaran *tarakib* menurut Fakhrurrozi dan Mahyudin (2012:255-263) terdiri atas tiga kegiatan pokok, yaitu: (1) penyajian atau penyimpulan kaidah-kaidah bahasa (qawaид sharfiyyah dan nahwiyyah), dan (2) pemberian contoh-contoh yang mengandung kaidah kebahasaan yang diajarkan, dan (3) penginternalisasian kaidah dalam diri siswa melalui pemberian serangkaian latihan atau *drill*. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan 1 dan 2: Pengenalan kaidah dan contoh kalimat

Pengenalan kaidah dan pemberian contoh-contoh kalimat dapat dilakukan dengan teknik deduktif atau teknik induktif. Teknik deduktif dimulai dengan pemberian kaidah yang harus dipahami oleh siswa, kemudian diberikan contoh-contoh. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk melakukan latihan-latihan untuk menerapkan kaidah atau rumus yang telah diberikan. Sedangkan teknik induktif dilaksanakan dengan cara, guru pertama-tama menyajikan contoh-contoh. Setelah mempelajari, menganalisa, dan meneliti contoh-contoh yang diberikan, siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan tentang kaidah-kaidah bahasa berdasarkan contoh-contoh tersebut. Pada penelitian ini, pembelajaran materi *tarakib* menggunakan multimedia pembelajaran dilakukan dengan teknik induktif.

2) Kegiatan 3: Internalisasi kaidah melalui latihan atau *drill*

Ada tiga jenis latihan atau *drill* yang masing-masing bisa berdiri sendiri atau bisa merupakan satu urutan yang merupakan kesatuan, yakni: (a)

latihan mekanis, (b) latihan bermakna, dan (c) latihan komunikatif. Dengan urutan ini tidak berarti bahwa jenis latihan pertama harus diberikan dalam kurun waktu tertentu baru kemudian boleh dilanjutkan dengan jenis latihan kedua dan selanjutnya. Penjelasan lebih lanjut mengenai jenis latihan tersebut adalah sebagai berikut:

a) Latihan mekanis

Tujuan latihan mekanis adalah untuk menanamkan kebiasaan berbahasa baru dengan memberikan stimulus untuk memancing respon yang benar. Beberapa bentuk latihan mekanis antara lain:

(1) Latihan menempatkan kata. Contoh:

هِيَ أُخْتِيٌّ . (إِسْمُكِ - إِسْمُهَا - إِسْمِيٍّ) سَلْمَىٰ

(2) Latihan menyempurnakan kalimat

هَذَا مُحَمْودٌ . . . طَالِبٌ

(3) Latihan pilihan ganda.

Contoh:

هُوَ . . .

أ. طَالِبَةٌ ب. طَالِبٌ ج. فَاطِمَةٌ د. صَدِيقَتِيٌّ

(4) Latihan menyusun kata-kata menjadi kalimat. Contoh:

إِسْمِيٌّ - أَنَا - طَالِبٌ - شَافِقٌ = أَنَا طَالِبٌ إِسْمِيٌّ شَافِقٌ

b) Latihan bermakna. Latihan bermakna adalah latihan dengan pemberian konteks yang sesuai dengan kondisi sebenarnya. Sebagai contoh, guru menyebutkan kalimat dengan menunjuk kepada benda

yang ada pada kalimat tersebut. Pemberian konteks ini dapat menggunakan gambar, miniatur, model, dan situasi kelas.

c) Latihan komunikatif

Latihan-latihan komunikatif ini bisa dalam bentuk individual, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada setiap siswa, selanjutnya diterapkan berpasangan dan dalam kelompok-kelompok kecil. Kemudian pada tahap berikutnya guru dapat menetapkan topik atau materi yang dipercakapkan, berdasarkan pola kalimat yang telah dilatihkan. Latihan ini sebaiknya diberikan apabila siswa telah mendapatkan bahan yang cukup (berupa kosa-kata, struktur, dan ungkapan komunikatif) yang sesuai dengan situasi dan konteks yang ditentukan.

Pada penelitian ini, latihan yang digunakan dalam multimedia pembelajaran yaitu latihan mekanis. Latihan mekanis dalam multimedia pembelajaran ini, terdiri atas latihan menyempurnakan kalimat, latihan menempatkan kata, dan latihan menyusun kata-kata menjadi kalimat. Dan pada bagian evaluasi multimedia pembelajaran ini, diberikan soal berbentuk pilihan ganda.

c. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab MTs

MTsN 5 Ngawi merupakan lembaga pendidikan yang dibawah naungan Kementerian Agama (Kemenag). Maka dari itu, berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab,

salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada MTs adalah mata pelajaran bahasa Arab. Mata pelajaran bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari kelas VII sampai kelas IX.

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah meliputi tema-tema yang berupa wacana lisan dan tulisan berbentuk paparan atau dialog sederhana. Bahan ajar yang digunakan, sesuai dengan Peraturan Menteri Agama yaitu buku bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. Pada kelas VII MTs, tema-tema dalam pembelajaran yang diajarkan yaitu

التَّعْرِيفُ بِالْعَالَمِيْنَ فِي الْمَدْرَسَةِ بِالنَّفْسِ (perkenalan diri), التَّعْرِيفُ بِالْمَرَافِقِ وَالْأَدَوَاتِ الْمَدْرَسِيَّةِ (perkenalan lingkungan sekolah), منْ بَيْتِي (rumahku), الْأَكْلُوَانُ (semua warna), إِشَارَةُ مُفْرَدَةٍ (peralatan madrasah), الضَّمَائِرُ الْمُفْرَدَةُ الْمُتَّصِلَةُ (kegiatan sehari-hari di rumah) dengan *tarakib* antara lain *isim dlamir* dan *isim isyarah* (ضَمَائِرُ مُفْرَدَةٌ ؛ إِشَارَةٌ مُفْرَدَةٌ), kata ganti milik (المُبْتَدَأُ + الخبرُ), (الضَّمَائِرُ الْمُفْرَدَةُ الْمُتَّصِلَةُ), dan *mubtada'* dan *khabar* (Menteri Agama Republik Indonesia, 2013:143-146). Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs semester Gasal, dapat dilihat pada Lampiran 5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Arab kelas VII Semester Gasal.

Terdapat beberapa prinsip dalam penyajian pembelajaran bahasa Arab dalam satu tema materi pembelajaran. Secara umum dalam semua pokok bahasan terintegrasi empat unsur kemahiran berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) walaupun ada penekanan khusus yang presentasenya

lebih tinggi sesuai dengan tujuan pembelajaran pada pokok bahasannya. Berikut gambaran umum pokok bahasan materi pelajaran bahasa Arab sesuai dengan buku Buku Guru Bahasa Arab untuk Guru Madrasah Tsanawiyah Kelas VII (Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014b:2-3):

1) المُفَرَّدَاتُ وَالْعِبَارَاتُ (kosakata)

Bagian ini ditempatkan pada awal setiap pembelajaran, mengingat penguasaan mufradat dan ibarat (ungkapan berupa frase atau klausa) merupakan kunci pertama dalam memahami teks hiwar, tarkib, qira'ah dan kitabah. Kemudian disusul (تَدْرِيْبَاتُ عَلَى الْمُفَرَّدَاتِ) untuk pemantapan dan evaluasi.

2) الْحِوَارُ (percakapan)

Materi pelajaran ini berbentuk tanya jawab (الْحِوَارُ) berpasangan antara dua atau tiga orang siswa dengan menggunakan struktur atau pola kalimat yang akan dimantapkan pada bagian (التَّرْكِيبُ), Kemampuan hiwar seperti ini diharapkan berkembang menjadi keterampilan berbicara (الْكَلَامُ) jika didukung oleh lingkungan yang kondusif di madrasah.

3) التَّرْكِيبُ (susunan atau struktur kalimat)

Materi tarkib disajikan secara praktis dan fungsional, dipelajari dengan langkah-langkah induksi atau deduksi atau memadukan keduanya, sesuai karakteristik tarkib yang dipelajari. Sebagai pemantapan dan evaluasi disediakan latihan (تَدْرِيْبَاتُ عَلَى التَّرْكِيبِ).

4) القراءة (membaca)

Materi القراءة disusun dengan menampilkan mufradat yang telah dikenalkan pada bagian المفردات والعبارات dengan struktur dan pola kalimat terutama yang diajarkan pada materi *tarakib* yang bersangkutan.

Kemudian kegiatan latihan (تدريبات على القراءة) dilakukan sebagai pemantapan dan evaluasi.

5) الكتابة (menulis)

Kegiatan ini dilakukan untuk memantapkan penguasaan bentuk kata atau struktur kalimat dan mufradat yang telah dipelajari dalam tarkib dan qira'ah materi bersangkutan dan materi-materi lain sebelumnya.

Untuk pokok bahasan materi yang dibahas dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah materi *tarakib* (التركيب).

d. Ruang Lingkup Materi *Tarakib* Bahasa Arab Kelas VII

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, *tarakib* dalam jumlah mufidah yang menjadi kompetensi pada madrasah tsanawiyah terdiri dari jumlah ismiyah (الجملة الاسمية) dan jumlah fi'liyah (الجملة الفعلية). Penjelasan lebih lanjut dari kedua *tarakib* tersebut adalah sebagai berikut.

1) Jumlah Ismiyah (الجملة الاسمية)

Pengertian jumlah ismiyah ialah kalimat yang terdiri dari susunan *mubtada'* dan *khabar* atau susunan kalimatnya berupa *isim* (kata benda)

(Al-Jarim & Amin, 1954:43). *Isim* (إِسْمٌ) adalah semua kata yang mencakup orang, hewan, tumbuhan, benda mati, atau jenis benda yang lain (Al-Jarim & Amin, 1954:16). Contoh *jumlah ismiyah* yaitu (Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014a:45-46):

(a) الفَصْلُ نَظِيفٌ
(b) الْمِسْنَطَرَةُ طَوِيلَةٌ

2) *Jumlah Fi'liyah* (الْجُمْلَةُ الْفِعْلِيَّةُ)

Pengertian *jumlah fi'liyah* adalah kalimat yang tersusun dari *fi'il* (kata kerja) dan *fa'il* (subjek) (Nahwu wadih, 40). Terkadang, *jumlah fi'liyah* juga bisa terdiri dari *fi'il* (kata kerja), *fa'il* (subjek), dan *maf'ul bih* (objek). (abu hamzah yusuf, 48). *Jumlah fi'liyah* ditandai dengan kata kerja yang mendahului subjeknya Adapun *fi'il* yang mengawalinya bisa berbentuk *fi'il madli* (kata kerja lampau), *fi'il mudlari'* (kata kerja sekarang), dan *fi'il amar* (kata kerja perintah) (Al-Atsary, 2007:48). Struktur *jumlah fi'liyah* antara lain:

- a) *Fa'il* (فَاعِلٌ) adalah subjek atau yang disandari pekerjaan (Al-Jarim & Amin, 1954:28).
- b) *Fi'il* (فِعْلٌ) adalah pekerjaan yang dilakukan oleh *fa'il* (Al-Jarim & Amin, 1954:16).
- c) *Maf'ul bih* (مَفْعُولٌ بِهِ) adalah objek atau isim yang dikenai pekerjaan atasnya oleh *fai'il* (Al-Jarim & Amin, 1954:32).

Contoh *jumlah fi'liyah* adalah sebagai berikut (Al-Atsary, 2007:49-51).

a) *Jumlah fi'liyah* dengan awalan *fi'il madli* (kata kerja lampau)

(1) قَرَأَ عَلَيْهِ

(2) قَرَأَ عَلَيْهِ الْكِتَابَ

b) *Jumlah fi'liyah* dengan awalan *fi'il mudlari'* (kata kerja sekarang)

(1) يَقْرَأُ عَلَيْهِ

(2) يَقْرَأُ عَلَيْهِ الْكِتَابَ

c) *Jumlah fi'liyah* dengan awalan *fi'il amar* (kata kerja perintah)

إِقْرَأُ الْكِتَابَ

Pada penelitian ini, materi yang menjadi pembahasan pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan dibatasi hanya pada materi *jumlah ismiyah* tepatnya adalah *mubtada'* dan *khabar*. Sebagaimana materi tersebut berdasarkan pada Kurikulum 2013 bahasa Arab kelas VII Madrasah Tsanawiyah semester gasal, materi *tarakib* yang dipelajari adalah:

الْمُبْتَدَأُ (ضَمَائِيرُ مُفَرَّدَةٌ) ؛ إِشَارَةٌ مُفَرَّدَةٌ + الْخَبْرُ (الصِّفَةُ) وَالْجِهَاتُ ؛

الضَّمَائِيرُ الْمُفَرَّدَةُ الْمُتَّصِلَةُ

Tarakib tersebut diajarkan pada setiap bab atau tema pembahasan. Berikut adalah penjelasannya sesuai dengan buku bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII (Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014b):

1) Tema التَّعْرِيفُ بِالنَّفْسِ (Pengenalan diri-sendiri)

Tarakib yang diajarkan pada tema ini adalah ضَمَائِرُ مُفْرَدَةٌ (*dlamir mufrad*) dan إِشَارَةٌ مُفْرَدَةٌ (*isim isyarah*). Pembahasan ضَمَائِرُ مُفْرَدَةٌ (*dlamir mufrad*) pada tema ini adalah kata ganti (*isim dlamir*) untuk jenis *mufrad* (tunggal). *Isim dlamir* adalah kata benda (*isim*) yang digunakan untuk menggantikan penyebutan pada sesuatu atau seseorang (Markhamah, et.al, 2017:241). Macam-macam kata ganti tunggal dan contohnya ada pada tabel berikut.

Tabel 1. Kata Ganti untuk *Mudzakkar* (Laki-laki)

Contoh dalam Kalimat	Fungsi	Kata Ganti
أَنَا عَزَّامٌ	Saya	أَنَا
أَنْتَ طَالِبٌ	Kamu (laki-laki)	أَنْتَ
هُوَ صَدِيقٌ	Dia (laki-laki)	هُوَ

(Sumber: Al-Fauzan, 2014:5)

Tabel 2. Kata Ganti untuk *Mu'annas* (Perempuan)

Contoh dalam Kalimat	Fungsi	Kata Ganti
أَنَا حِلْيَةٌ	Saya	أَنَا
أَنْتَ طَالِبَةٌ	Kamu (perempuan)	أَنْتَ
هِيَ صَدِيقَةٌ	Dia (perempuan)	هِيَ

(Sumber: Al-Fauzan, 2014:5)

Pengertian إِشَارَةٌ مُفْرَدَةٌ (kata petunjuk) adalah adalah kata yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang bersifat *mufrad* atau tunggal

(Rasheed, 2008:122). Kata penunjuk ini, dalam penggunaannya memperhatikan letak sesuatu yang ditunjuk itu dekat atau jauh. Macam-macam kata penunjuk dan contohnya ada pada tabel berikut.

Tabel 3. Kata Penunjuk untuk *Mudzakkar* (Laki-Laki)

Keterangan	Contoh dalam Kalimat	Kata Penunjuk
Untuk jarak dekat	هَذَا عَزَّامٌ	هَذَا
	Ini Azzam (dekat)	Ini (laki-laki)
Untuk jarak jauh	ذَلِكَ طَالِبٌ	ذَلِكَ
	Itu siswa laki-laki (jauh)	Itu (laki-laki)

(Sumber: Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014a:6-7)

Tabel 4. Kata Penunjuk untuk *Mu'annas* (Perempuan)

Keterangan	Contoh dalam Kalimat	Kata Penunjuk
Untuk jarak dekat	هَذِهِ حِلْيَةٌ	هَذِهِ
	Ini Hilyah (dekat)	Ini (perempuan)
Untuk jarak jauh	تِلْكَ طَالِبَةٌ	تِلْكَ
	Itu siswa perempuan (jauh)	Itu (perempuan)

(Sumber: Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014a:6-7)

2) **التعريف بالعامليّن في المدرسة** (Tema Pengenalan lingkungan sekolah)

Tarakib yang diajarkan pada tema ini adalah **الضَّمَائِرُ الْمُفْرَدَةُ الْمُتَّصِّلَةُ** (*dlamir mufrad muttasil*). Pengertian **الضَّمَائِرُ الْمُفْرَدَةُ الْمُتَّصِّلَةُ** (*dlamir mufrad muttasil*) adalah kata ganti yang tidak dapat berdiri sendiri atau kata ganti yang bersambung dengan kata yang lainnya (Kamelia, 2017:68). Contohnya adalah kata ganti yang menunjukkan kepemilikan (kata ganti milik). Macam-macam kata ganti milik dan contoh penggunaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kata Ganti Milik dan Contoh Penggunaan

Arti	Hasil	Penggabungan dengan kata benda	Bentuk kata ganti milik	Kata Ganti
Namaku	اسْمِيٌّ	اسْمُ + يٰ	اسْمِيٰ...	أَنَا
namamu (laki-laki)	اسْمُكَ	اسْمُ + كِ	اسْمِكَ...	أَنْتَ
namamu (perempuan)	اسْمُكِ	اسْمُ + كِ	اسْمِكِ...	أَنْتِ
namanya (laki-laki)	اسْمُهُ	اسْمُ + هُ	اسْمِهُ...	هُوَ
namanya (perempuan)	اسْمُهَا	اسْمُ + هَا	اسْمِهَا...	هِيَ

(Sumber: Al-Fauzan, 2014:14)

3) Tema المَرَافِقُ وَالْأَدَوَاتُ الْمَدْرِسَيَّةُ (Peralatan-peralatan yang ada di sekolah)

Tarakib yang diajarkan pada tema ini adalah المُبْتَدَأُ+الْخَبْرُ (*mubtada* dan *khabar*). المُبْتَدَأُ+الْخَبْرُ (*mubtada* + *khabar*) adalah salah satu pola penyusunan kalimat. المُبْتَدَأُ (*mubtada*) adalah semua *isim* atau kata benda yang terdapat pada awal kalimat membentuk suatu kalimat, dan bersifat tetap dengan tanda *rafa'* atau *dhammah* (Ramdiani, 2014:127). Permulaan kalimat tidak akan tersusun tanpa adanya sifat tetap dan sifat tetap itu ada pada *mubtada'* sebagai permulaan kalimat. Sedangkan الخبر (*khabar*) adalah kata yang melengkapi makna *mubtada'* atau kata yang merupakan bagian dari pembentuk kalimat sempurna (Rasheed, 2008:45).

Mubtada' dan *khabar* dalam pelajaran bahasa Arab kelas VII ini, dapat dibentuk dari dua kata yaitu kata keterangan tempat dan kata sifat. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

d) *Mubtada'* dan *khabar* dari kata keterangan tempat (Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014a:45).

Contoh:



Keterangan berdasarkan contoh di atas:

- (1) Kedudukan kata yang diberikan tanda **A** adalah sebagai *mubtada'*
(subjek)

(2) Kedudukan kata yang diberikan tanda **B** adalah sebagai *khabar*
(predikat dengan bentuk kata keterangan tempat)

(3) Struktur contoh di atas adalah :



- e) *Mubtada'* dan *khabar* dari kata sifat. Contohnya adalah sebagai berikut (Muttaqin, Mujiburrohman, & Baharudin, 2014a:45-46).

Mubtada' dan *khabar* dari kata yang bersifat *mudzakkar* (Laki-laki)



Mubtada' dan *khabar* dari kata yang bersifat *mu'annas* (Perempuan)



Keterangan berdasarkan contoh di atas :

- (1) *Mubtada'* adalah kata yang berkedudukan sebagai subjek

(2) *Khabar* adalah kata yang menerangkan *mubtada'* dan berkedudukan sebagai predikat

(3) Ketentuan untuk *mubtada'* dan *khabar* dari kata sifat antara lain:

(a) *Khabar* harus sesuai dengan *mubtada'* (kecuali yang berupa kata keterangan tempat, (b) Jika *mubtada'nya* mudzakkár (laki-laki) maka *khabarnya* harus mudzakkár, (c) Jika *mubtada'nya mu'annas* (perempuan) maka *khabarnya* harus *mu'annas*. Bentuk kata sifat harus menyesuaikan dengan benda yang disifati dalam hal *mudzakkár* dan *mu'annas*.

(4) Struktur contoh-contoh atas adalah :

Mubtada'
(subjek) + *Khabar*
(predikat kata sifat)

4) Tema الْأَلْوَانُ (warna-warna)

Tarakib pada tema ini adalah tentang membentuk kalimat berdasarkan konteks macam-macam warna.

Tarakib yang diajarkan melalui multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini adalah *tarakib* pada tema pertama, *tarakib* pada tema kedua, dan *tarakib* pada tema ketiga.

2. Multimedia Pembelajaran

a. Definisi Multimedia Pembelajaran

Multimedia adalah salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan. Mutlimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dalam perancangan, pengembangan, dan penggunaannya. Secara bahasa, kata multimedia berasal dari bahasa latin yaitu kata *multi* dan *medium*. *Multi* berarti banyak dan *medium* berarti alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Jadi, multimedia adalah alat-alat untuk menyampaikan

sesuatu atau pesan. Secara istilah, definisi multimedia telah disebutkan oleh banyak ahli.

Vaughan (2011:1) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikirim ke pengguna melalui komputer atau alat elektronik lain atau dengan manipulasi digital. Ivers dan Barron (2002:2) juga mendefinisikan multimedia sebagai penggunaan beberapa media yang meliputi kombinasi antara teks, suara, video, grafik, dan animasi dalam menyajikan informasi. Sementara Maybury (2012:3) mendefinisikan multimedia gabungan dari berbagai media (contohnya, teks, audio, grafik, gambar, video) untuk digunakan dengan tujuan tertentu. Sejalan dengan beberapa definisi tersebut, Elmagzoub dan Babiker (2015:62) mendefinisikan, multimedia sebagai kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang disajikan melalui alat-alat teknologi dan komputer. Sementara itu, Reddi dan Mishra (2003:4) menyatakan bahwa multimedia merupakan integrasi dari beberapa elemen yaitu teks, audio, grafik, video, animasi, dan lain-lain menjadi satu kesatuan media yang memiliki manfaat lebih besar jika terintegrasi satu sama lain dibandingkan penggunaan elemen-elemen tersebut secara individu.

Multimedia sebagai media yang menyajikan informasi, maka dalam lingkup pembelajaran, informasi yang disajikan adalah informasi yang bermuatan pembelajaran. Definisi pembelajaran menurut Undang-Undang RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Republik Indonesia, 2003) adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Reddi dan Mishra (2003:4) menyatakan bahwa

multimedia pembelajaran adalah integrasi dari berbagai bentuk media dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Suripno dan Gafur (2015:109) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah sebuah produk yang menggunakan beberapa program komputer yang dirancang dan dikembangkan untuk menyajikan materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, latihan, dan lain-lain. Suyantiningsih, Munawaroh, dan Rahmadona (2016:3) menyampaikan bahwa multimedia pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai pemanfaatan lebih dari satu media dalam pembelajaran, tetapi multimedia pembelajaran lebih dimaknai sebagai pemanfaatan komputer yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi dalam pembelajaran.

Melalui definisi-definisi yang disebutkan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang memadukan elemen teks, gambar, suara, animasi, atau video dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dengan berbagai manfaat yang dimiliki dan penggunaan yang tepat, adalah sebuah teknologi masa kini yang dirancang secara menarik agar meningkatkan minat belajar dan memusatkan perhatian siswa, sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Multimedia pembelajaran juga dapat dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri sehingga memungkinkan siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Ozdemir, Ozan Boydak, dan Aydogan (2013:50) menyebutkan bahwa lingkungan pembelajaran yang difasilitasi dengan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan durasi siswa dalam belajar, tentunya jika media pembelajaran itu disiapkan dengan tepat. Lebih lanjut, pemanfaatan multimedia pembelajaran secara tepat diperkuat oleh pendapat Fauzi (2016:105) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat diaplikasikan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa. Multimedia dapat memberikan manfaat kepada siswa, karena dapat menyediakan beberapa fitur yang menarik dan memungkinkan siswa belajar dengan cara masing-masing. Sejalan dengan pendapat tersebut, Surjono (2015:117) juga menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis komputer yang memanfaatkan multimedia pembelajaran dengan tepat dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Manfaat dan kelebihan multimedia diantaranya menurut Elmagzoub dan Babiker (2015:63) adalah teknologi dan aplikasi multimedia akan membantu siswa untuk berinteraksi dengan informasi melalui media yang berbeda. Tujuan multimedia dalam pembelajaran dan pelatihan adalah untuk menyertakan siswa dalam sebuah pengalaman *multisensory* untuk mendukung pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Clark dan Mayer (2011:70) menyatakan siswa akan lebih bisa memahami materi yang disampaikan apabila disajikan dengan kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata atau gambar saja, dalam hal ini adalah penyajian ada dalam bentuk multimedia. Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut, Lubis dan Latif (2013:15) melalui hasil penelitiannya menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat digunakan

sebagai media dalam pembelajaran secara efektif di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, multimedia dapat membantu dan digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran disebabkan adanya berbagai kombinasi media.

Sementara menurut Nazir, Rizvi, dan Pujeri (2012:820-821) multimedia memiliki kelebihan yaitu, guru dapat menyajikan informasi melalui sebuah karya yang inovatif dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih cepat, selain itu melalui multimedia, konten pembelajaran dapat disiapkan dengan interaktivitas yang tinggi, sehingga menciptakan ketertarikan siswa dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Malik dan Agarwal (2012:468) menambahkan, multimedia pembelajaran yang digunakan oleh berbagai institusi pendidikan dapat membantu dalam penyelesaian masalah melalui memahami konsep abstrak, memfasilitasi pembelajaran individu dan kooperatif, dan penyelesaian masalah-masalah pembelajaran lainnya.

Lebih lanjut, Smaldino, Lowther, dan Russell (2011:173-174) menjelaskan beberapa manfaat pembelajaran menggunakan multimedia:

- 1) Individualisasi, yaitu multimedia pembelajaran dapat dikendalikan oleh siswa berdasarkan kemampuan pemahaman siswa.
- 2) Kebutuhan khusus, yaitu multimedia pembelajaran memfasilitasi siswa yang berkebutuhan khusus dan berlatar belakang keberagaman budaya.
- 3) Pemantauan, yaitu multimedia pembelajaran dapat didesain mampu menyimpan rekaman pembelajaran.

- 4) Manajemen informasi, yaitu multimedia pembelajaran mampu memfasilitasi perkembangan ilmu pengetahuan.
- 5) Pengalaman sensorik, multimedia pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dengan pengalaman belajar yang berbeda-beda dan dapat digunakan dalam berbagai strategi pembelajaran.

Munir (2012:6) menambahkan, kelebihan multimedia pembelajaran antara lain:

- 1) Multimedia pembelajaran menggunakan perpaduan media dalam menyajikan informasi.
- 2) Multimedia pembelajaran mampu mengakses informasi yang terbaru.
- 3) Multimedia pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa.
- 4) Multimedia meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- 5) Multimedia pembelajaran dapat didesain secara interaktif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara multimedia dengan pengguna.

Karkar, et.al (2015:46) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, karena multimedia pembelajaran dapat dirancang dengan menampilkan ilustrasi-ilustrasi materi bahasa yang dapat ditampilkan dan digunakan kapan saja dan dimana saja. Sependapat dengan itu, Hat, et.al (2017:124) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat diintegrasikan sebagai bagian dari pembelajaran bahasa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, suasana lingkungan pembelajaran di kelas, dan motivasi belajar siswa terbukti melalui penelitiannya yang

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam bahasa Arab menggunakan animasi dalam multimedia. Lebih lanjut, menurut Pun (2013:31-33), multimedia pembelajaran memiliki manfaat dalam pembelajaran bahasa antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa. Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan dari berbagai media, menjadikan siswa akan belajar bahasa dengan cepat dan efektif.
- 2) Menumbuhkan kemampuan berkomunikasi. Multimedia dengan audio visualnya, dapat menstimulasi kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan kapasitas dalam berbahasa.
- 3) Menambah pengetahuan mengenai kebudayaan dari negara yang bahasanya sedang dipelajari. Multimedia pembelajaran, dengan informasi yang *up to date*, dapat menambah pengetahuan siswa tidak hanya dalam bahasa, tetapi juga budaya dari bahasa yang dipelajari.
- 4) Meningkatkan keefektifan pembelajaran. Multimedia dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja. Hal ini, tentu membuat pembelajaran menjadi lebih praktis.
- 5) Menyediakan kesempatan untuk mempelajari bahasa di luar kelas. Multimedia pembelajaran dapat membantu siswa untuk belajar bahasa secara mandiri.

Berdasarkan berbagai penjelasan manfaat dan kelebihan multimedia pembelajaran yang disampaikan di atas, maka multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* yang dikembangkan

mampu memotivasi dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi bahasa Arab. Selain itu, multimedia pembelajaran ini mampu menjadi media yang lebih baik dalam membantu siswa mempelajari dan memahami materi *tarakib* bahasa Arab yang kompleks, sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

b. Komponen-Komponen Multimedia Pembelajaran.

Para ahli menyampaikan pendapat yang beragam mengenai komponen-komponen multimedia pembelajaran. Surjono (2017:6-16) menyatakan bahwa komponen multimedia ada lima yaitu teks, suara, gambar, video, dan animasi. Sementara Munir (2012:16-19) mendefinisikan komponen multimedia meliputi teks, grafik, gambar, video, audio, animasi, dan interaktivitas. Lebih lanjut, Alessi dan Trolip (2001:48) membagi komponen multimedia pembelajaran yaitu pendahuluan program, kontrol siswa, presentasi infomasi, pemberian bantuan, dan penutup program.

Pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* ini komponen multimedia pembelajaran dirancang berdasarkan pendapat para ahli tersebut yang dipadukan sesuai dengan kebutuhan yaitu komponen pendahuluan program, presentasi informasi, identitas pengembang, pemberian bantuan, kontrol siswa, dan interaktivitas. Penjelasan lebih lanjut mengenai komponen-komponen multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Pendahuluan program

Pendahuluan program merupakan bagian pembuka dari produk multimedia pembelajaran. Pada pendahuluan program, terdapat halaman judul multimedia. Dalam mendesain halaman judul multimedia harus memperhatikan beberapa hal (Alessi & Trolip, 2001:49) yaitu: (a) halaman judul harus selalu memuat judul multimedia pembelajaran dan keterangan singkat seperti info pengembang dan tahun pembuatan, (b) tampilan halaman judul harus mampu menarik perhatian siswa, (c) halaman judul disertai tombol navigasi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, (d) tidak meletakkan pilihan menu, petunjuk, atau isi materi pada halaman judul, (e) halaman judul juga disertai tombol untuk keluar program.

2) Presentasi informasi

Presentasi informasi berkaitan dengan penyajian informasi dalam multimedia pembelajaran. Presentasi informasi yang diperhatikan pada multimedia pembelajaran meliputi teks, gambar, audio, dan video. Selain itu, menurut Budiningsih (2003:115) presentasi informasi yang tidak kalah penting untuk ditambahkan dalam sebuah media adalah tata letak (*layout*) dan warna. Presentasi informasi multimedia pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang cukup efektif pada kenyamanan belajar siswa. Beberapa ketentuan dalam mendesaian presentasi informasi yaitu:

a) Tata letak

Tata letak (*layout*) adalah sebuah pengaturan elemen-elemen desain yang mengisi sebuah ruang atau bidang sesuai dan dalam keserasian tampilan secara keseluruhan (Ambrose & Harris, 2011:9). Terdapat

beberapa aturan yang harus diperhatikan dalam mendesain tata letak dalam multimedia pembelajaran agar menghasilkan komposisi tata letak yang baik yakni keseimbangan penyusunan, penekanan informasi untuk menarik perhatian, irama yang berupa pengulangan bentuk atau unsur-unsur tata letak dan warna, kesatuan komponen yang nyaman dilihat, keserasian antar komponen, keseuaian proporsi antara teks dan ruang, dan kontras yang merupakan perpaduan antara warna gelap dan warna terang (Budiningsih, 2003:113-115).

b) Teks

Surjono (2017:6) menjelaskan, teks adalah elemen multimedia yang paling dasar. Sejalan dengan itu, Ivers dan Barron (2002:71) menjelaskan bahwa teks dalam presentasi informasi multimedia merupakan bentuk kalimat singkat, padat, dan jelas menggunakan huruf besar dan huruf kecil. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa teks adalah elemen dasar multimedia yang berupa kalimat yang memiliki makna sebagai informasi yang akan disampaikan.

Dalam menyajikan konten pembelajaran, ditekankan dalam bentuk kalimat singkat padat dan jelas. Selain itu, jenis *font* yang digunakan dalam multimedia adalah *font* yang jelas, tegak, dan tidak memiliki kait atau ekor (Surjono, 2017:6), contohnya adalah *font* jenis *sans serif* seperti *Arial*, *Verdana*, *Comic sans*, dan lain-lain. Menurut berbagai penelitian, *font sans serif* memiliki keterbacaan lebih baik. Ukuran dalam *font* juga menjadi perhatian dalam teks. Ukuran *font*

yang terlalu besar atau terlalu kecil dapat membuat mata pengguna lelah dan tidak fokus. Variasi atau jenis font digunakan untuk membedakan struktur organisasi informasi dan memberikan *highlight* atau penekanan pada bagian informasi yang penting. Penggunaan jenis *font* yang terlalu variatif akan menimbulkan kebingungan pada pengguna. Selain beberapa ketentuan di atas, tidak perlu menggunakan teks berkedip atau teks bergerak (Ivers & Barron, 2002:71). Ketentuan-ketentuan di atas harus dipenuhi untuk menghasilkan multimedia yang nyaman untuk dibaca.

c) Warna

Warna adalah komponen penting pada presentasi informasi multimedia pembelajaran. Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan pengaruh yang baik yaitu menarik perhatian siswa dan memusatkan perhatian siswa. Alessi dan Trollip (2001:77) memberikan saran dalam penggunaan warna sebagai berikut: (1) menggunakan warna yang berbeda untuk menekankan dan menandakan seperti penekanan pada poin-poin penting, (2) menggunakan kontras yang baik antara bagian warna *background* dan warna teks, (3) memperhatikan konsistensi dalam penggunaan warna, (4) menyeimbangkan pengaruh siswa dan keefektifan pembelajaran saat menggunakan warna. Penggunaan warna yang tepat dan tidak berlebihan tidak akan mengganggu perhatian siswa (Surjono, 2017:38).

d) Gambar

Gambar menurut Surjono (2017:7) adalah *images* dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar merupakan media untuk menyajikan informasi pada multimedia pembelajaran dalam bentuk visual. Jenis gambar yang dapat digunakan menurut Vaughan (2011:97) antara lain gambar *bitmap*, gambar vektor, dan gambar 3 Dimensi yang berformat png, jpeg, gif, dan tiff. Format gambar ini adalah format gambar umum yang banyak dibuat pada banyak aplikasi pembuat gambar.

Munir (2012:262-263) dalam kajian prinsip-prinsip pemakaian gambar dalam setiap kegiatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa gambar yang digunakan dalam multimedia pembelajaran adalah gambar yang mendukung inti pokok pembelajaran dan menggunakan gambar seefektif mungkin. Ivers dan Barron (2002:93) menambahkan panduan dalam menggunakan gambar dalam presentasi informasi multimedia pembelajaran yaitu: (1) Gambar yang digunakan harus mendukung atau sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan, (2) Tidak menggunakan gambar-gambar tambahan yang tidak sesuai atau mendukung materi pembelajaran, sehingga akan mengganggu perhatian siswa, (3) Gambar untuk tombol atau ikon harus sama dan konsisten untuk fungsi yang sama.

Peletakan gambar, juga merupakan hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan gambar. Mayer (2009:135) menyampaikan letak gambar yang baik berdasarkan prinsip multimedia yaitu, teks dan gambar yang berhubungan, lebih baik disajikan secara berdekatan agar dapat mengurangi daya kognitif siswa dalam mencari fokus pelajaran yang tampil pada layar. Selain itu, Mayer (2009:153) juga menyatakan teks dan gambar yang berhubungan, lebih baik ditampilkan pada waktu yang bersamaan agar siswa memiliki representasi mental yang baik dalam memori kerjanya.

e) Video

Video adalah gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga terlihat seperti gambar hidup (Arsyad 2011:49). Lebih lanjut, Surjono (2017:16) menjelaskan video merupakan rekaman kejadian atau peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa video adalah media untuk menyampaikan informasi dalam multimedia pembelajaran yang berupa gambar-gambar disertai suara yang diproyeksikan secara mekanis sehingga terlihat seperti gambar hidup.

Video memiliki kemampuan untuk menjelaskan informasi yang sulit digambarkan melalui gambar diam atau kata-kata. Kemampuan video juga dapat memberikan daya tarik siswa untuk belajar sebagai mana Vaughan (2011:164) menyampaikan bahwa penggunaan video

dalam sebuah presentasi multimedia pembelajaran dapat menjadi sebuah penyampai informasi yang sangat efektif. Video dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, dan konsep-konsep yang rumit. Penggunaan video dalam multimedia pembelajaran harus dengan kualitas yang baik. Clark dan Mayer (2011:117) dalam penjelasan prinsip modalitas menyatakan bahwa apabila penjelasan sudah berupa gambar gerak (video), maka tidak perlu disajikan teks panjang di layar.

f) Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dsb. Surjono (2017:12) menyatakan dalam pemanfaatan untuk multimedia pembelajaran, audio digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar. Menurut Mayer (2009:222) dalam penggunaan audio, penjelasan atau narasi lebih baik dalam suara manusia daripada suara mesin. Penggunaan audio pada multimedia pembelajaran dapat berupa narasi, musik, efek suara, dan lain-lain (Surjono, 2017:12). Penggunaan audio yang tepat akan membuat presentasi multimedia lebih menarik dan mendukung presentasi informasi, sebaliknya jika tidak tepat dalam penggunaan audio, dapat merusak presentasi informasi (Vaughan, 2011:104). Alessi dan Trollip (2001:75) menyampaikan beberapa masukan untuk penggunaan audio dalam penyampaian informasi antara lain, (1) Suara digunakan untuk konten

tertentu, seperti pembelajaran bahasa asing, (2) Suara yang digunakan memiliki kualitas yang tinggi, (3) Suara digunakan untuk pengguna yang kesulitan dalam membaca, seperti siswa yang belajar bahasa asing untuk mengetahui cara baca dan bunyi, (4) memberikan kontrol audio untuk pengguna, sebagai contoh pada multimedia pembelajaran bahasa, penambahan tombol replay pada audio adalah strategi yang baik agar siswa dapat mengulang-ulang suara tersebut (Lee & Owens, 2004:120).

3) Identitas pengembang

Identitas pengembang adalah bagian penting dalam multimedia pembelajaran. Secara garis besar, identitas pengembang memberikan informasi mengenai nama pengembang, kontak pengembang, dan instansi pengembang. Tujuan halaman identitas pengembang adalah agar pengguna dapat menghubungi pengembang jika ada kebutuhan lebih lanjut mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

4) Pemberian bantuan.

Pemberian bantuan merupakan sebuah bantuan yang menyediakan informasi mengenai petunjuk penggunaan multimedia, petunjuk fungsi tombol, dan bantuan informasi lainnya seperti referensi, glosarium, dan diagram (Alessi & Trollip, 2001:77). Halaman bantuan pada multimedia pembelajaran sebaiknya dibuat mudah dilihat dan diakses dari semua halaman dan kembali ke halaman semula.

5) Kontrol siswa

Kontrol siswa adalah program multimedia pembelajaran dikendalikan oleh siswa. Hal yang perlu diperhatikan dalam kontrol siswa menurut Surjono (2017:5) adalah kemudahan pengoperasian program, navigasi halaman, kontrol menu/tombol/*link*, kontrol animasi, *hypermap*, respons-feedback, kontrol video, tombol kontrol audio, dan lain-lain. Penjelasan lebih lanjut pada aspek kontrol siswa adalah sebagai berikut: (a) Bentuk, fungsi, dan penempatan tombol harus konsisten di seluruh program (Surjono, 2017:82). (b) Pemberian tombol kontrol pada audio dan video memungkinkan siswa dapat mengatur penggunaan audio dan video, (c) Tombol keluar program, memberikan kemudahan keluar dari program. (d) Pemberian tombol navigasi memungkinkan siswa mengeksplor multimedia pembelajaran secara bebas (Surjono, 2017:17). Tombol navigasi berperan penting karena memungkinkan siswa mengatur kecepatan belajarnya, sehingga siswa dapat belajar lebih optimal (Surjono, 2017: 34-35). (e) Kontrol menu adalah objek atau *icon* yang apabila diklik dapat menampilkan halaman yang diinginkan. (f) Semua *link* dan tombol navigasi harus benar-benar berfungsi.

6) Interaktivitas

Interaktivitas adalah aplikasi multimedia yang merupakan kombinasi berbagai media memberntuk interaksi dengan siswa yang mana siswa dapat melakukan kontrol terhadap apa saja dan kapan isi dari multimedia tersebut mau ditampilkan (Vaughan, 2011: 1). Sebagaimana pendapat Lee dan Owens (2004:123) bahwa salah satu kekuatan multimedia adalah

kapasitas dari interaksi yang disajikan. Lebih lanjut, Surjono (2017:34) menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih optimal apabila dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran. Interaktivitas adalah aspek yang penting karena memberikan kesempatan siswa untuk beraktivitas. Aktivitas siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar untuk siswa.

Komponen interaktivitas dalam multimedia pembelajaran antara lain kuis, aktivitas *drag and drop*, simulasi, *games*, dan lain-lain. Contoh interaktivitas pada multimedia pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa, latihan soal dapat disajikan dengan bentuk soal pilihan ganda, soal isian, soal menjodohkan, dan soal menyusun kalimat. Selain itu, pada latihan, disajikan *feedback* atau *review* pada jawaban siswa contohnya menggunakan suara atau tanda untuk jawaban benar dan salah, memberikan respon pada akhir jawaban, dan soal yang dapat dikerjakan berulang-ulang (Chapelle & Sauro, 2017:27). Penerapan interaktivitas dalam multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* ini adalah terdapat menu berbagai tombol navigasi yang memungkinkan siswa untuk mengeksplor isi multimedia pembelajaran, tombol kontrol pada audio dan video, menu latihan dengan aktifitas *drag and drop* dan disertai dengan *feedback*, dan menu tes pilihan ganda yang disertai respon pada akhir penggerjaan soal.

c. Teori Desain Pesan Pembelajaran

Seels dan Richey (1994:32) menyatakan desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar agar tercipta strategi dan produk pada tingkat makro seperti program dan kurikulum dan pada tingkat mikro seperti pembelajaran dan modul. Menurut Budiningsih (2003:15) desain pesan pembelajaran adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan atau informasi pembelajaran, yang kajiannya mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, atau antara guru dan siswa.

Budiningsih (2003:119) menjelaskan beberapa prinsip yang dijadikan pedoman dalam mendesain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Penjabaran prinsip perulangan adalah sebagai berikut.

1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Budiningsih (2003:119) menyatakan bahwa agar terjadi kegiatan belajar dalam diri siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal, hendaknya siswa memiliki kesiapan dalam belajar, seperti kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat belajar, motivasi, serta kesiapan fisik (Budiningsih, 2003:119). Kesiapan mental dalam hal ini adalah pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa yang dapat dijadikan pijakan untuk mempelajari materi pelajaran yang baru. Cara mengetahui kesiapan

siswa adalah melalui tes penjajagan atau tes prasyarat belajar yang diberikan pada siswa. Motivasi adalah dorongan baik dari dalam maupun luar diri siswa yang membuat siswa memiliki kemampuan untuk belajar. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar antara lain a) memberitahukan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai, b) menjelaskan manfaat dan pentingnya materi pelajaran dalam kehidupan, c) menjelaskan kaitan atau hubungan materi yang sedang dipelajari dengan materi-materi lain yang sudah dipelajari, dan d) menyajikan garis besar materi dari materi yang dipelajari.

Pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini, prinsip kesiapan dan motivasi disajikan dalam menu kompetensi yang memuat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran yang sesuai dengan panduan kurikulum madrasah untuk kelas VII MTs.

2) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Prinsip ini mengatakan bahwa, jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil belajar akan semakin baik (Budiningsih, 2003:122). Cara yang dapat digunakan untuk mempertahankan perhatian siswa antara lain: mengaitkan materi dengan topik-yopik yang sudah dipelajari, penyajian pesan pembelajaran dalam suatu layar tidak melebihi kapasitas *working memory*, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik, menggunakan gerakan-gerakan yang menarik perhatian siswa, menggunakan media-media

pembelajaran dengan berbagai variasi warna yang dapat menarik perhatian siswa, dan menggunakan audio yang relevan, .

Bentuk penerapan prinsip alat pemerhatian dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini adalah, penggunaan komponen-komponen multimedia yang menarik dan harmonis. Seperti, pemilihan warna dan gambar yang menarik dan relevan dengan materi, soal-soal latihan yang dibuat dengan interaktivitas tinggi, dan penggunaan audio yang relevan, dan video sebagai salah satu media untuk menyampaikan materi.

3) Prinsip Partisipasi Aktif Siswa

Termasuk dalam prinsip partisipasi siswa meliputi aktifitas, kegiatan, atau proses mental; emosional, maupun fisik. Prinsip ini menyatakan, jika dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi aktif, maka proses dan hasil belajar akan meningkat (Budiningsih, 2003:124). Cara-cara yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar antara lain: siswa mengerjakan tugas, misalnya menjawab pertanyaan, siswa berinteraksi dengan media, teman, guru, atau sumber belajar lainnya, siswa mengerjakan latihan pada setiap akhir suatu bahasan, dan siswa membentuk kelompok belajar

Penerapan prinsip partisipasi aktif siswa dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini adalah produk multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, multimedia pembelajaran yang dikembangkan juga memuat latihan-latihan soal yang

cukup interaktif, dan penerapan kontrol siswa dengan navigasi-navigasi yang memungkinkan siswa mengakses keseluruhan isi multimedia pembelajaran juga dapat membangkitkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

4) Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam belajarnya. Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat (Budiningsih, 2003:125). Sebagai contoh siswa berhasil memecahkan masalah yang dihadapinya, guru memberikan pujiyan, maka siswa akan bersemangat dan percaya diri. Demikian pula jika siswa mengalami kegagalan dalam belajaranya, kemudian guru memberikan informasi yang menunjukkan penyebab kegagalan, maka siswa akan mencoba kembali belajar. Upaya yang dapat dilakukan dalam memberikan umpan balik diantaranya dengan memberikan soal atau pertanyaan kepada siswa, kemudian memberitahukan jawabannya dengan benar, memberikan tugas, kemudian memberitahukan apakah tugas yang dikerjakan siswa sudah benar atau belum, dan mengembalikan hasil pekerjaan siswa yang telah dikoreksi.

Penerapan prinsip umpan balik pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan terletak pada menu latihan dan menu evaluasi. Menu latihan pada multimedia ini memberikan *feedback* suara benar dan tanda

benar apabila siswa memberikan *input* jawaban benar, sebaliknya, multimedia akan memberikan suara dan tanda jawaban salah jika siswa memberikan *input* jawaban salah. Penerapan lain adalah pada menu evaluasi, multimedia pembelajaran akan memberikan *feedback* pada akhir penggerjaan soal evaluasi.

5) Prinsip Perulangan.

Maksud dari prinsip perulangan adalah mengulang-ulang penyajian infomasi atau pesan pembelajaran. Prinsip ini menyatakan, jika dalam pembelajaran informasi disajikan berulang-ulang, maka proses dan hasil belajar akan lebih baik (Budiningsih, 2003:126). Upaya mengulangi informasi atau pesan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara misalnya, media kaset diputar berulang-ulang, setelah mendengarkan metode ceramah, siswa diminta untuk membaca buku, penggunaan *epitome*, ringkasan, ataupun kesimpulan, memperdengarkan audio dalam media pembelajaran secara berulang-ulang, dan membuat variasi tampilan media pembelajaran untuk mengulang-ulang pembahasan.

Penerapan prinsip perulangan pada multimedia pembelajaran ini adalah informasi sajian materi yang disertai tombol navigasi, memungkinkan siswa untuk mengulang-ulang penjelasan. Selain itu, pada menu latihan, soal didesain dapat dikerjakan secara berulang-ulang atau *trial and error* hingga menemukan jawaban yang benar.

3. Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* melandaskan pada dua teori belajar yaitu teori belajar behavioristik dan teori belajar kognitif.

a. Teori Belajar Behavioristik

Pada teori belajar behavioristik, belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons (Slavin, 2000:143). Sejalan dengan itu, Thorndike (Budiningsih, 2015:21) mendefinisikan belajar adalah proses hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons. Teori behavioristik memandang penting stimulus (rangsangan) yaitu segala bentuk aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan respons yaitu reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan. Stimulus yang diberikan harus saling berinteraksi sehingga akan memberikan pengaruh pada bentuk respons yang dihasilkan. Faktor lain yang dianggap penting dalam teori behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*) (Budiningsih, 2003:20). Penguatan adalah apa saja yang dapat meperkuat timbulnya respons. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respons akan semakin kuat. Begitu juga apabila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) responspun akan tetap dikuatkan.

Schunk (2012:102-104) menyatakan bahwa asosiasi antara stimulus dan respons dapat terjadi dengan mengikuti tiga hukum:

- 1) Hukum kesiapan, pelaksanaan pembelajaran akan berjalan lancar ketika siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran. Siap dalam hal ini adalah pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa. Tujuan pembelajaran yang

sesuai dengan kesiapan siswa, akan menimbulkan kepuasan pada diri siswa dan asosiasi cenderung diperkuat.

- 2) Hukum latihan, asosiasi akan semakin kuat jika kegiatan yang sama dilakukan secara berulang-ulang. Maksud latihan dalam hal ini adalah, semakin sering pengetahuan yang telah terbentuk akibat terjadinya asosiasi antara stimulus dan respons dilatih (digunakan), maka ikatan akan semakin kuat. Semakin sering suatu mata pelajaran diulangi, maka materi akan semakin kuat tersimpan dalam ingatan.
- 3) Hukum pengaruh, respons-respons yang menghasilkan akibat yang memuaskan, akan membuat siswa mengulangi pembelajaran tersebut, sehingga asosiasi menjadi semakin kuat. Begitu juga sebaliknya, respons-respons yang menghasilkan akibat yang tidak memuaskan, akan membuat siswa tidak bersedia mengulangi pembelajaran.

Teori behavioristik sebagai landasan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Proses pemberian stimulus terjadi pada saat pembelajaran menggunakan multimedia berlangsung. Pada teori behavioristik berdasarkan konsep yang disampaikan Schunk di atas, sebelum memulai pembelajaran, diperlukan adanya kesiapan siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan siswa, pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini disertakan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kesiapan siswa untuk menerima materi pembelajaran, yaitu siswa sudah berada di kelas VII MTs.

Selain itu teori behavioristik juga digunakan sebagai landasan dalam mendisain tampilan dan teknis multimedia pembelajaran, dimana tampilan dan teknis multimedia ini dapat memberikan stimulus kepada siswa saat pembelajaran menggunakan multimedia berlangsung. Latihan dalam multimedia pembelajaran ini, berisikan materi dan dapat dikerjakan secara berulang-ulang, sehingga ketika siswa mengerjakan latihan, maka akan belajar tentang materi. Tes pada multimedia pembelajaran ini, berupa soal pilihan ganda yang harus diselesaikan oleh siswa dan setelah selesai mengerjakan tes terdapat penyajian *feedback* atas perolehan skor siswa. Jika siswa mendapatkan skor di bawah 70, siswa akan dimotivasi untuk mengerjakan kembali, jika siswa sudah mendapatkan skor di atas 70, siswa akan diberikan pujian untuk meningkatkan dan mempertahankan skor.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan belajar pada pemahaman dan perubahan persepsi yang tidak selalu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang tampak. Teori belajar kognitif menekankan pada proses konstruksi yang tidak dapat diamati seperti pikiran, ingatan, sikap, motivasi, pola pikir, renungan dan proses internal lainnya (Alessi & Trollip, 2001:19). Proses belajar menurut teori perkembangan Piaget, proses belajar akan terjadi jika mengikuti tiga tahapan (Budiningsih 2015:36) yaitu:

- 1) Asimilasi yaitu proses pengintegrasian atau penyatuan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Misalnya, ketika siswa mempelajari materi *tarakib*, maka adanya proses

pengintegrasian antara materi mufradat dengan materi *tarakib* sebagai informasi baru.

- 2) Akomodasi yaitu proses penyesuaian kognitif ke dalam struktur baru. Misalnya, setelah siswa memahami tentang konsep materi *tarakib* maka siswa diberi soal tentang *tarakib*.
- 3) Equilibrasi (penyeimbangan) yaitu proses menyeimbangkan antara proses asimilasi dan akomodasi yang terdapat pada lingkungan luar dengan struktur kognitif yang ada pada diri siswa.

Alessi & Trollip (2001:21) menyatakan, pengaruh teori kognitif terhadap multimedia seperti pada desain layar (*screen design*) dan strategi presentasi yang merefleksikan prinsip pemusatan perhatian dan persepsi (*attention and perception*). Selain hal tersebut, penerapan teori kognitif pada multimedia adalah adanya interaktivitas multimedia yang berbasis analisis kebutuhan.

Mayer (2009:79-86) menyatakan, ada lima langkah teori kognitif dalam multimedia pembelajaran, yaitu: (1) memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal, (2) memilih berbagai gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori visual, (3) menata kata-kata terpilih dalam model mental verbal, (4) menata gambar-gambar yang terpilih kedalam model mental visual, dan (5) memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Lebih lanjut, Mayer (2009:68-78) juga menyebutkan bahwa ada tiga asumsi teori belajar kognitif yang menjadi dasar belajar dengan multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Asumsi saluran ganda, yaitu manusia memiliki saluran terpisah namun dapat bekerja serempak untuk memproses informasi. Saluran tersebut adalah saluran visual (mata) dan saluran auditorial (telinga). Bentuk penerapan asumsi ini pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* adalah penggunaan teks, gambar, video, dan audio yang membantu siswa dalam memahami materi *tarakib*.
- 2) Asumsi kapsitas terbatas, artinya manusia memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi pada saluran yang sama dan dalam waktu yang sama. Bentuk penerapan asumsi ini pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* adalah ketika ada penyajian materi melalui video tidak lagi disertai dengan teks di layar.
- 3) Asumsi pemrosesan aktif, artinya adalah belajar terjadi ketika siswa terlibat dalam proses kognitif seperti memilih materi yang relevan, pengorganisasian pesan menjadi koheren, dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang lain. Bentuk penerapan asumsi ini dalam pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* adalah penggunaan gambar yang relevan, audio untuk menguatkan, dan video yang relevan dan tidak di luar konteks materi *tarakib*.

Penerapan lain teori kognitif dalam multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* ini adalah aspek

interaktivitas yang memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan pemahamannya. Selain itu, pada latihan siswa dapat berinteraksi dengan soal-soal dalam bentuk *drag and drop*. Siswa menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang sudah diperoleh pada halaman materi, kemudian siswa akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru melalui interaksi dengan soal-soal latihan dan evaluasi.

4. Kedudukan Karakteristik Siswa

Suatu pembelajaran terjadi apabila terdapat interaksi antara guru dan siswa. Dalam berinteraksi, guru perlu memahami karakteristik siswa untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu, karakteristik siswa juga penting untuk pedoman pemilihan atau penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Menurut Degeng (2013:67) karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari motivasi belajar atau kemampuan awal yang dimiliki. Suparman (2014:200) menyatakan bahwa perilaku dan karakteristik siswa merupakan hal penting yang perlu diketahui dalam menyusun bahan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Degeng (2013:67) juga menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah salah satu variabel dalam menata pembelajaran yang akan memberikan dampak terhadap keefektifan belajar. Oleh karena itu, seorang guru perlu memahami karakteristik siswa dengan baik untuk membantu perkembangan siswa ke arah yang positif.

Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan subjek uji coba dalam penelitian ini.

Dalam tahap perkembangannya, menurut Desmita (2009:36) anak usia MTs berada pada tahap perkembangan pubertas yaitu 10-14 tahun. Siswa MTs merupakan individu yang tergolong pada periode remaja, tepatnya usia remaja awal. Remaja merupakan masa transisi dari periode anak-anak menuju dewasa (Izzaty, et.al., 2008:130).

Masa remaja memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan masa yang sebelumnya maupun masa yang sesudahnya, jadi masa remaja ini memiliki ciri-ciri yang secara khusus hanya ada pada periodisasi masa remaja saja. Menurut Hurlock (Izzaty, et.al., 2008:130-132) ciri-ciri masa remaja yaitu:

- a. Masa remaja sebagai periode penting, seseorang akan mengalami perubahan terhadap fisik, psikis, dan perilaku.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, sehingga seseorang harus beradaptasi dan mempelajari pola perilaku dan sikap baru.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, seseorang akan mengalami perubahan dalam dirinya seperti meningginya emosi; perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan, berubahnya minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan.
- d. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, seseorang akan mulai berperilaku layaknya orang dewasa.
- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, seseorang akan menunjukkan keberadaan diri dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.

- f. Masa remaja sebagai masa usia bemasalah, seseorang akan mulai belajar untuk menyelesaikan masalah secara mandiri.

Piaget (Budiningsih, 2015:39) menyatakan bahwa seseorang pada rentang usia ini berada pada tahap kecerdasan operasional formal. Pada tahap ini, seseorang telah memiliki kemampuan untuk bekerja secara efektif dan informatif, menganalisis secara kombinasi (dapat menarik dua kemungkinan penyebab dan merumuskan beberapa kemungkinan), introspeksi (berfikir kritis tentang dirinya), berpikir logis (mempertimbangkan hal-hal yang penting dan mengambil kesimpulan), berfikir berdasarkan hipotesis (adanya pengujian hipotesis), menggunakan simbol-simbol, berpikir yang tidak kaku atau fleksibel berdasarkan kepentingan.

Sementara, Degeng (2013:67) memfokuskan karakteristik siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal yang telah dipelajari. Kemampuan awal berperan penting dalam meningkatkan kebermaknaan pembelajaran, yang selanjutnya membawa dampak dalam memudahkan proses-proses internal yang berlangsung dalam diri siswa ketika belajar. Kebermaknaan pembelajaran dapat diciptakan dengan mengaitkan pengetahuan baru pada pengetahuan yang sudah dimiliki.

Beberapa hal yang juga perlu menjadi pertimbangan dalam mengenali karakteristik siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran menurut Suparman (2014:203-204) adalah:

- a. Latar belakang pendidikan dan pengalaman awal siswa sesuai dengan kompetensi yang telah dimiliki oleh siswa

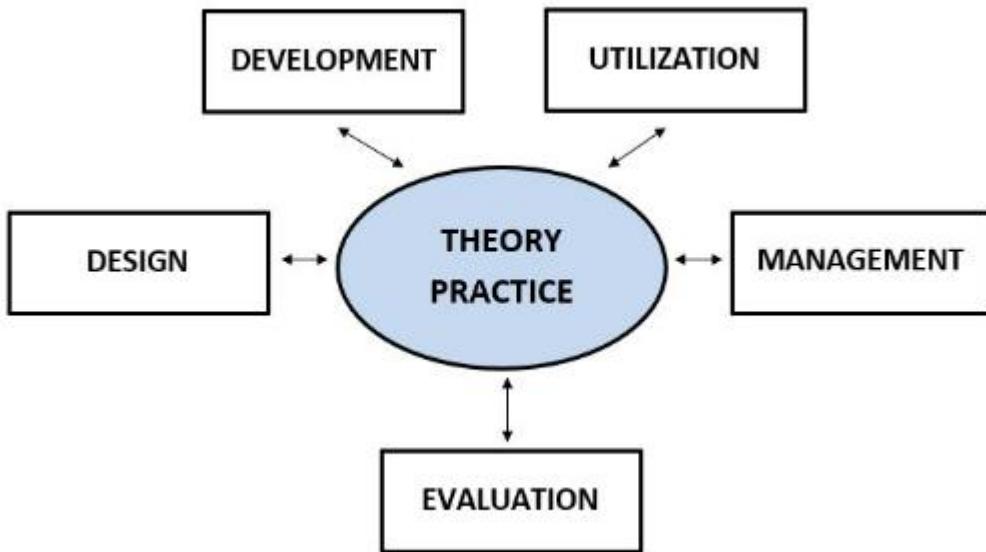
- b. Motivasi belajar siswa
- c. Akses siswa terhadap sumber belajar dan sarana teknologi informasi
- d. Kebiasaan belajar siswa secara mandiri dan disiplin
- e. Lokasi tempat tinggal siswa

5. Kedudukan Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Kajian Teknologi Pendidikan

AECT (*Association of Educational Communication and Technology*)

tahun 1994 menjabarkan definisi Teknologi Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran sebagai teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar (Seels & Richey, 1994:1). Definisi AECT 1994 ini menjelaskan bahwa Teknologi Pembelajaran menekankan adanya teori-teori yang memandu para praktisi untuk berkiprah lebih baik dengan menerapkannya dalam kinerja sehari-hari.

Ada lima kawasan teknologi pendidikan pada definisi AECT 1994 ini yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian (Seels & Richey, 1994:23). Lebih lanjut dijelaskan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994

(Sumber:Seels & Richey 1994:10)

Kawasan merupakan suatu realisasi dari definisi dari bidang teknologi pembelajaran. Kawasan juga berfungsi sebagai panduan para praktisi dan tenaga ahli untuk bergerak dalam bidang yang dimaksud (Prawiradilaga, 2012: 43). Berikut adalah penjabaran singkat mengenai lima kawasan teknologi pendidikan:

a. Kawasan Desain

Desain didefinisikan sebagai proses untuk menentukan kondisi belajar (Seels dan Richey , 1994: 32). Tujuan desain adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain terdiri atas desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik siswa (Prawiradilaga, 2012:49).

b. Kawasan Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels dan Richey, 1994:38). Kawasan pengembangan terdiri atas pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu (Prawiradilaga, 2012:50). Kawasan pengembangan berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Kawasan pengembangan menjadi tumpuan pengolahan pesan agar dapat menghasilkan sumber belajar *by design*.

c. Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar (Prawiradilaga, 2012:52). Kawasan pemanfaatan terdiri atas pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi, kebijakan dan regulasi (Prawiradilaga, 2012:52-53). Secara makro, kawasan pemanfaatan dan kegiatan pembelajaran pemanfaatan terkait dengan pemilihan strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran.

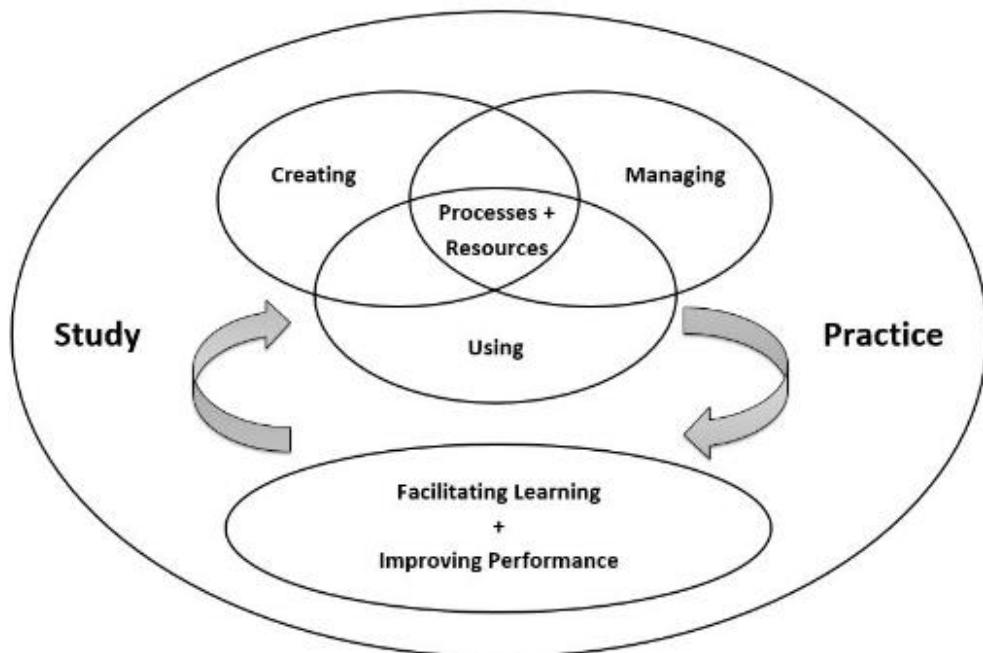
d. Kawasan Pengelolaan

Kawasan pengeolaan meliputi pengelolaan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengoodinasian, dan supervisi (Prawiradilaga, 2012:53). Kawasan pengelolaan terdiri atas pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi (Prawiradilaga, 2012:54).

e. Kawasan Penilaian

Penilaian merupakan proses penentuan memadai atau tidaknya pembelajaran dan belajar (Prawiradilaga, 2012:54). Penilaian merupakan kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan atau informasi yang diterima. Kawasan penilaian terdiri atas analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif (Prawiradilaga, 2012:54).

Pada tahun 2004, AECT merilis definisi teknologi pendidikan terbaru. AECT 2004 mendefinisikan teknologi pendidikan “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Artinya, teknologi pendidikan sebagai kajian dan praktik beretika untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses-proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Januszewski & Molenda 2008:1). Kekhasan definisi AECT 2004 ini ada pada istilah *study* (kajian) dan *ethical practice* (praktik beretika). Rujukan tentang apa yang dikaji, digarap, atau dikerjakan dirumpunkan dalam istilah *learning* (belajar) dan *performance* (kinerja). Skema Teknologi Pembelajaran dalam AECT 2004 dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 2. Skema Teknologi Pendidikan 2004

(Sumber: Januszewski & Molenda, 2008:5)

Berdasarkan penjelasan definisi-definisi yang sudah disebutkan, maka apabila ditinjau dari definisi tahun 1994, penelitian ini merujuk pada kawasan pengembangan (*development*) yang lebih tepatnya pada pengembangan teknologi terpadu, yaitu cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh komputer. Dalam hal ini, teknologi terpadu yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran. Akan tetapi, pada proses pengembangan multimedia pembelajaran ini juga memperhatikan kawasan-kawasan lain yang ada pada definisi Teknologi Pembelajaran menurut AECT 1994 seperti kawasan desain, penilaian, pemanfaatan, dan pengelolaan.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 2004, pengembangan multimedia pembelajaran ini mengacu pada kawasan *creating*

atau menciptakan sumber belajar. Penciptaan sumber-sumber belajar (*creating resources*) dimulai dari tahapan menganalisa masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran materi *tarakib* bahasa Arab di MTsN 5 Ngawi. Melalui analisa masalah pada siswa kelas VII dan guru bahasa Arab MTsN 5 Ngawi, diperoleh hasil bahwa nilai bahasa Arab siswa rendah atau dibawah KKM, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dimana siswa cenderung bersikap pasif dan mudah jemu karena guru lebih banyak menggunakan metode *teacher center learning* sehingga menurut siswa dirasa monoton, dalam menjelaskan materi, guru menggunakan buku teks dan papan tulis, sementara siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru, guru tidak begitu kreatif dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang lain, dalam segi pemahaman, siswa juga kesulitan dalam mengurai kedudukan kata pada suatu kalimat, sehingga kurang memahami maksud kalimat atau bacaan. Sementara dari sisi *resources* atau sumber-sumber belajar, buku menjadi satu-satunya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Padahal menurut guru dan siswa media buku teks tersebut belum cukup memfasilitasi pembelajaran, dan memungkinkan timbulnya rasa jemu siswa untuk belajar.

Masalah-masalah pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 5 Ngawi tersebut dikaji dan dicarikan solusi yang mungkin untuk dilakukan. Berdasarkan pada pengkajian teori-teori yang menyangkut *resources* dan disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan yaitu MTsN 5 Ngawi, maka solusi yang mungkin diberikan adalah dengan menciptakan (*creating*) salah satu sumber belajar baru

atau *learning resource by design*. Sumber belajar yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran memungkinkan untuk di terapkan sebagai salah satu penunjang dalam memfasilitasi siswa belajar materi *tarakib* bahasa Arab, karena berdasarkan pada kajian teori dan kajian penelitian, multimedia memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat menunjang pembelajaran. Multimedia pembelajaran memadukan berbagai jenis media, sehingga memfasilitasi beragamnya karakteristik siswa, multimedia pembelajaran memiliki tampilan dan teknis media yang menarik sehingga mengurangi rasa jemu siswa, multimedia pembelajaran juga menciptakan lingkungan belajar mandiri, sehingga pembelajaran tidak terpusat pada guru, multimedia pembelajaran juga pilihan sumber belajar penunjang yang dapat dipilih oleh siswa, multimedia juga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran, dan multimedia pembelajaran berbasis komputer dekat dengan lingkungan siswa zaman sekarang yang lebih terbuka dalam hal teknologi, dari sisi sekolah, MTsN 5 Ngawi juga siap untuk menciptakan pembelajaran multimedia karena, sudah tersedia komputer yang memadai.

Setelah multimedia pembelajaran ini dikembangkan, multimedia pembelajaran dievaluasi dengan beberapa tahap evaluasi. Apakah multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran materi tarakib bahasa Arab di kelas VII MTs dan diuji juga keefektifan multimedia pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, pembelajaran siswa yang terfasilitasi dengan

multimedia pembelajaran, diharapkan dapat terjadi peningkatan kinerja baik kinerja guru atau siswa.

6. Kriteria Penilaian Kualitas Multimedia

Menurut Munadi (2013: 153) dalam merancang multimedia pembelajaran perlu memperhatikan diantaranya:

- a. Kemudahan navigasi, navigasi bersifat mudah dan jelas sehingga tidak membuat pengguna kebingungan.
- b. Kandungan pengetahuan, terdapat materi (kognitif) yang ingin disajikan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dari multimedia pembelajaran tersebut.
- c. Integrasi media, multimedia pembelajaran interaktif haruslah terintegrasi dengan baik antara satu dengan yang lain sehingga dapat menunjang keterampilan siswa untuk menguasai kompetensi.
- d. Estetika, tampilan harus ramah dan menarik dalam artian terdapat nilai artistik sehingga dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
- e. Fungsi secara keseluruhan, program berfungsi secara keseluruhan tidak ada kesalahan atau *error* sehingga tujuan dari multimedia pembelajaran itu tercapai.

Lebih lanjut, Alessi & Trollip (2001:414-431) menyatakan ada sembilan hal pokok untuk menilai multimedia pembelajaran interaktif antara lain:

- a. *Subject matter*, yakni terkait dengan isi atau pokok bahasan multimedia seperti: (1) urutan materi, (2) kedalaman materi, (3) akurasi

antara materi dengan tujuan belajar, (4) hubungan bahasa yang digunakan (tingkatan bahasa, bias budaya, pemaknaan istilah teknis, ejaan, tata bahasa yang digunakan, dan tanda baca), (5) glosari atau penjelasan definisi terhadap istilah tertentu, (6) *hot-word* atau penjelasan istilah langsung dalam kata atau kalimat bersangkutan.

- b. *Auxiliary information*, yaitu informasi tambahan seperti pendahuluan, petunjuk, bantuan, dan kesimpulan.
- c. *Affective considerations*, yaitu multimedia pembelajaran memiliki kemampuan yang dapat mempengaruhi sikap siswa agar memiliki rasa atau minat untuk terus belajar.
- d. *Interface*, yaitu perancangan tampilan multimedia pembelajaran tampilan grafis, animasi, teks, narasi, efek suara, musik, dan video.
- e. *Navigation*, yaitu konten dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat memudahkan pengguna menuju ke halaman yang diinginkan. Navigasi dikatakan baik, jika konsisten antara tempat, fungsi, dan bentuknya.
- f. *Pedagogy*, yaitu aspek dari sisi pembelajarannya yang terkait dengan metodologi sesuai untuk digunakan, bagaimana interaksi siswa, strategi belajar yang sesuai, kontrol pengguna, pertanyaan edukatif dan bagaimana menjawabnya.
- g. *Robustness*, yakni bagaimana produk ini dapat bertahan jika digunakan pada komputer lain dan sistem operasi komputer lain.

Sementara, menurut Surjono (2017:78-82) beberapa kriteria untuk menilai kualitas multimedia pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu aspek isi,

instruksional, dan tampilan. Penjelasan tiga aspek tersebut adalah sebagai berikut.

a. Aspek isi

Aspek isi atau materi terdiri atas beberapa sub-aspek yang berkaitan dengan kualitas isi atau materi pembelajaran. Aspek materi yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian materi multimedia pembelajaran dengan standar kompetensi atau kompetensi dasar, kesesuaian keluasan atau kedalaman materi dengan tingkat pengguna, kesesuaian struktur materi dengan kaidah bidang terkait, keakuratan materi, termasuk hal yang berkaitan dengan tata tulis.

b. Aspek instruksional

Aspek instruksional atau pembelajaran terkait dengan peranan produk multimedia pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran agar siswa mudah mempelajari materi yang rumit, sulit, abstrak, dan kompleks sehingga, cara dalam penyajian materi harus tepat sesuai dengan karakteristik materi dan siswa, mengandung komponen interaktivitas, pemberian umpan balik dan pertanyaan yang berkualitas.

c. Aspek tampilan

Aspek tampilan berkaitan dengan tampilan produk multimedia pembelajaran yakni merupakan komponen antar muka atau sesuatu yang menghubungkan isi materi pembelajaran dengan pengguna. Termasuk dalam aspek tampilan adalah tata letak, penggunaan warna, kualitas teks, kualitas gambar, kualitas video, atau animasi, fungsi dan konsistensi navigasi.

Berdasarkan pembahasan di atas, tidak semua kriteria dijadikan sebagai penilaian multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib* ini. Pengambilan kriteria didasarkan pada komponen-komponen multimedia yang telah disebutkan pada bagian komponen-komponen multimedia pembelajaran, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Kriteria penilaian ini dikelompokkan menjadi dua instrumen. Pertama, instrumen untuk ahli media yang meliputi aspek pendahuluan program, presentasi informasi, identitas pengembang, pemberian bantuan, kontrol siswa, dan interaktivitas. Kedua, instrumen untuk ahli materi yang meliputi aspek materi dan aspek pembelajaran.

7. Keefektifan Multimedia pada Pembelajaran Bahasa Arab

Multimedia pembelajaran baik dari segi kualitas dan kelebihannya dalam membantu memfasilitasi pembelajaran telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Arab, yang terfokus pada materi *tarakib*. Dengan melihat latar belakang masalah yang disampaikan dalam bab 1, maka dapat dikemukakan poin utama dalam penelitian ini yaitu keefektifan multimedia pembelajaran untuk memecahkan masalah yang diutarakan.

Menurut Degeng (2013,186) keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, kefektifan sebagai bagian yang diukur, untuk mengetahui keberhasilan produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Produk multimedia pembelajaran

dikatakan efektif, jika ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah siswa menggunakan produk multimedia tersebut.

Hasil belajar menurut Degeng (2013:185) adalah semua efek yang terjadi setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur menggunakan penilaian yang berbentuk tes atau non tes. Ada tiga hasil belajar yang dapat dinilai yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik (Degeng, 2013). Penjelasan lebih lanjut, mengenai hasil belajar sebagai berikut (Degeng, 2013:202-206).

- a) Hasil belajar kognitif, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- b) Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan perasaan, sikap, nilai, dan emosi yang terdiri dari menerima, merespons, menghargai, dan bertindak konsisten.
- c) Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif dan motorik yang terdiri dari persepsi, kesiapan, respons terbimbingm mekanisme, respons tepola, penyesuaian dan keahlian.

Hasil belajar yang dianalisis pada penelitian ini dibatasi yaitu hasil belajar kognitif melalui tes. Hasil belajar afektif dan psikomotorik memiliki jangkauan yang sangat luas dan membutuhkan waktu yang relatif lama sebagaimana pendapat Musthofa, Fitrihidajati, dan Pratiwi (2015,789) karena harus dilakukan pengamatan dengan cermat terhadap kedua hasil belajar tersebut.

Pembelajaran menggunakan multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa, sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Faktor-faktor pada multimedia pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Arab antara lain:

- a) Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media. Komponen penyajian yang tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga disertai dengan gambar, audio, dan video dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda (Munir, 2012:6).
- b) Multimedia pembelajaran didesain untuk pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing dan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa kapan saja dan di mana saja, sehingga intensitas siswa dalam belajar bahasa Arab meningkat (Fauzi (2016:105).
- c) Sebagaimana pendapat Clark dan Mayer (2011:70), siswa akan lebih bisa memahami materi yang disampaikan apabila materi disajikan dengan kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata atau gambar saja, dalam hal ini adalah penyajian ada dalam bentuk multimedia.
- d) Adanya audio visual pada multimedia, dapat menstimulasi kemampuan berpikir siswa dan menciptakan ketertarikan siswa sehingga meningkatkan kapasitas pemahaman bahasa sebagaimana pendapat Pun (2013:31).
- e) Multimedia pembelajaran dirancang dengan menampilkan ilustrasi-ilustrasi materi bahasa sebagai pemerhatian pusat perhatian siswa sebagaimana pendapat Karkar (2015:46), sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi.

- f) Melalui komponen interaktivitasnya, multimedia pembelajaran akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bersifat *teacher centered learning*. Jika siswa hanya mendengarkan guru, maka akan mudah menimbulkan rasa kejemuhan, sehingga siswa tidak semangat dalam menjalani pembelajaran.
- g) Multimedia pembelajaran disertai fungsi audio kontrol pelafalan bahasa Arab sebagaimana pendapat Alessi dan Trollip (2001:75). Audio pelafalan ini membantu siswa dalam membaca teks bahasa Arab. Selain itu audio dapat diputar secara berulang-ulang sesuai keinginan siswa, sehingga akan memperkuat ingatan siswa dalam melaftalkan teks bahasa Arab.
- h) Multimedia pembelajaran juga meningkatkan daya tarik siswa dengan sajian tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sebagaimana pendapat Alessi & Trolip (2001:49) tampilan multimedia yang tepat, akan memfokuskan perhatian siswa pada pembelajaran sehingga pemahaman siswa akan meningkat.
- i) Pada pembelajaran bahasa, sangat penting untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Multimedia juga disertai interaktivitas yang tinggi, yaitu dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Seperti, pemberian latihan dalam bentuk *trial and error* yang disertai dengan penguatan seperti pemberian tanda jawaban benar dan jawaban salah pada latihan dan tes, akan memperkuat daya pikir siswa, karena siswa akan belajar sampai menemukan jawaban yang benar.

j) Lingkungan pembelajaran bahasa yang difasilitasi dengan multimedia pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan durasi siswa dalam belajar, sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi akan meningkat dan siswa akan lebih lama dalam mengingat materi yang sudah dipelajari (Ozdemir, Ozan Boydak, dan Aydogan (2013:50).

8. Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan model pengembangan multimedia pembelajaran yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trollip (2001). Model yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (2001) yang terdiri tiga tahap yaitu *Planning* (Perencanaan), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan) dan disertai dengan komponen-komponen atribut yang mencakup *standards* (standar), *ongoing evaluation* (evaluasi berkelanjutan), dan *project management* (manajemen proyek). Penjelasan lebih lanjut, tersaji dalam gambar berikut:



Gambar 3. Model Pengembangan Alessi dan Trollip

(Sumber: Alessi Trollip, 2001:410)

Berikut adalah penjabaran lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan pengembangan (Alessi & Trollip, 2001: 411-412):

a. *Planning* (Tahap perencanaan)

Tahap perencanaan ini berisi penjelasan termasuk rencana bagaimana produk tersebut yang akan dikembangkan. Tahap perencanaan terdiri atas 10 subkomponen, yaitu:

- 1) *Define the scope* (menentukan ruang lingkup)
- 2) *Identify learners characteristics* (mengidentifikasi karakteristik siswa)
- 3) *Establish the constraints* (mengembangkan batasan)
- 4) *Cost the project* (menghitung jumlah biaya)
- 5) *Produce a planning document* (membuat dokumen perencanaan)
- 6) *Produce a style manual* (membuat pedoman)

- 7) *Determine and collect resources* (menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber pendukung)
 - 8) *Conduct initial brainstorming* (mengadakan brainstorming awal)
 - 9) *Define the look and feel* (mendefinisikan tampilan dan gaya)
 - 10) *Obtain client sign-off* (meminta persetujuan klien)
- b. *Design* (Tahap Perancangan)
- Tahap desain merupakan proses menggabungkan isi atau materi, mempertimbangkan instruksional dan interaktivitas yang telah didapatkan dari tahap perencanaan. Tahap desain ini terdiri atas 7 subkomponen, yaitu:
- 1) *Develop initial content ideas* (mengembangkan konten awal)
 - 2) *Conduct task and concept analysis* (mengumpulkan tugas dan analisis konsep)
 - 3) *Do a preliminary program description* (melakukan peninjauan deskripsi awal program)
 - 4) *Prepare a prototype* (menyiapkan sebuah *prototype*)
 - 5) *Create flowcharts and storyboards* (membuat *flowchart* dan *storyboard*)
 - 6) *Prepare Scripts* (menyiapkan script bahasa pemrograman)
 - 7) *Obtain client sign-off* (meminta persetujuan klien)
- c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan penuangan konsep desain menjadi sebuah produk yang dapat dijalankan oleh pengguna. Subkomponen dalam tahap pengembangan ini terdiri dari 12 subkomponen, yakni:

- a. *Prepare the text* (menyiapkan teks)
- b. *Write program code* (menulis kode program)
- c. *Create the graphic* (membuat grafik)
- d. *Produce audio and video* (memproduksi audio dan video)
- e. *Assemble the piece* (menggabungkan komponen-komponen program)
- f. *Prepare support materials* (menyiapkan materi tambahan)
- g. *Do an alpha test* (melakukan uji alfa)
- h. *Make revision* (membuat revisi)
- i. *Do a beta test* (melakukan uji beta)
- j. *Make final revisions* (membuat revisi akhir)
- k. *Obtain client sign-off* (meminta persetujuan klien)
- l. *Validate* (memvalidasi program)

Selain beberapa langkah di atas, model pengembangan Alessi dan Trolip juga menyertakan komponen atribut dalam setiap tahap pengembangan. Komponen atribut tersebut antara lain (Alessi & Trollip: 409-410):

- a. *Standards* atau standar merupakan poin awal dan dasar penelitian. Standar merupakan landasan untuk menghasilkan proyek yang baik. Standar mendefinisikan atau menetapkan kualitas sesuai dengan poin-poin yang menentukan kualitas dan harus dicapai mulai dari tahap awal hingga akhir.
- b. *Ongoing evaluation* atau evaluasi berkelanjutan melakukan fungsi untuk mengkritisi kualitas proyek yang akan dihasilkan. Selama tahapan berlangsung, evaluasi terus dilakukan sehingga apabila terdapat

kesalahan (tidak sesuai dengan standar) maka produk dapat langsung diperbaiki.

- c. *Project management* atau manajemen proyek merupakan kegiatan pengaturan sumber daya proyek, seperti dana, waktu, materi, dan sebagainya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfitria Ningsih, Aprizal Lukman, dan Saharudin dengan artikel yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah yang diterbitkan oleh Tekno Pedagogi tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif bahasa Arab dan menguji kelayakan produk dan keefektifannya. Berdasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli desain, multimedia interaktif bahasa Arab yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan hasil “Layak” untuk diuji cobakan kepada siswa. Hasil dari uji produk juga menunjukkan kenaikan rata-rata skor siswa antara skor *pretest* yaitu 51,25 menjadi 76,25 dalam *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas multimedia interaktif bahasa Arab ini layak dan dapat diterapkan sebagai sumber belajar siswa atau sumber media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian lain dilakukan oleh Lili Suryani dengan artikel berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab untuk Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang diterbitkan oleh Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan dan

mengetahui kefektifan penggunaan multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Pengembangan multimedia pada penelitian ini, didasarkan pada kajian teknologi pendidikan yaitu berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan AECT tahun 1994 pada kawasan pengembangan khususnya pengembangan teknologi berbasis komputer berupa multimedia pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dengan hasil sangat baik dan multimedia yang efektif , berdasarkan hasil uji keefektifan penggunaan multimedia hasil pengembangan diperoleh rerata sebesar 64,5 saat *pretest* dan diperoleh rata-rata 87,9 saat *posttest* sehingga diperoleh *gain score* 23,4 poin. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut maka multimedia pembelajaran bahasa Arab hasil pengembangan dalam penelitian ini layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Xue Shi yang berjudul “*Application of Multimedia Technology in Vocabulary Learning for Engineering Students*” diterbitkan oleh iJET tahun 2017. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia sebagai *computer-assisted instruction* (CAI) pada pembelajaran individu dapat meningkatkan kemampuan dan retensi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Pada penelitian ini dipilih dua kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas satu dan kelas empat, yang mana kedua kelas tersebut adalah mahasiswa baru, yang level kemampuan bahasa Inggrisnya melalui tes TOEFL, rata-rata hampir sama yaitu level rendah. Selama penelitian, mahasiswa di kelas empat menjalani pembelajaran dengan multimedia lima kali

dalam satu minggu. Sementara, mahasiswa di kelas satu menjalani pembelajaran di kelas biasa tanpa multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dengan pembelajaran multimedia mendapatkan hasil rata-rata skor yang lebih tinggi dari pada kelas tanpa multimedia. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan multimedia dalam pembelajaran bahasa, terutama kosa kata lebih efektif daripada pembelajaran tradisional. Melalui multimedia siswa belajar dengan lebih cepat dan memiliki tingkat retensi yang lebih kuat.

C. Kerangka Pikir

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris yang harus dikuasai di Madrasah Tsanawiyah. Bahasa Arab memiliki pembahasan materi yang banyak dan kompleks, sehingga siswa menempatkan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Menurut siswa, kesulitan pada mata pelajaran bahasa Arab terletak pada materi *tarakib* yaitu materi yang membahas struktur atau susunan kalimat. Materi *tarakib* adalah salah satu materi yang ada pada pelajaran bahasa Arab MTs. *Tarakib* dalam bahasa Arab, memiliki banyak struktur yang harus dipahami oleh siswa, agar siswa dapat memahami kedudukan kalimat dengan tepat.

Materi *tarakib* adalah pondasi dari pemahaman berbahasa Arab dan pondasi untuk memahami empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*istima'*), keterampilan berbicara (*kalam*), keterampilan membaca (*qiraah*), dan keterampilan menulis (*kitabah*). Maksudnya adalah dengan memahami materi tarakib, siswa akan lebih mudah mengetahui kedudukan kata pada suatu kalimat sehingga siswa lebih mudah untuk memahami bacaan, menggunakan kalimat yang

tepat dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa Arab, menerima informasi dari orang lain yang berbahasa Arab, dan menulis kalimat bahasa Arab dengan tepat.

Namun, ada permasalahan pada rendahnya pemahaman siswa pada materi *tarakib* di MTsN 5 Ngawi. Hal tersebut diidentikasikan dengan hasil belajar kognitif siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah sehingga, guru dan siswa sepakat jika ada sebuah media yang menyajikan pembahasan materi *tarakib* secara tersendiri, sebagai penunjang belajar bahasa Arab siswa. Selain itu, keberadaan media pembelajaran bahasa Arab juga belum banyak, apalagi media pembelajaran yang sifatnya mengacu pada kurikulum dan berbasis komputer atau digital, seperti multimedia.

Salah satu solusi yang mungkin untuk dilakukan dalam memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan pada teori-teori dan penelitian-penelitian yang telah dikaji, media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan dari berbagai media, sehingga diasumsikan dapat memudahkan penyampaian informasi materi *tarakib* dengan tepat. Selain itu, berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan (*prasurvey*) terhadap siswa dan guru, siswa tertarik dengan pembelajaran masa kini yang menggunakan teknologi berbasis komputer. Sementara menurut guru, multimedia pembelajaran menjadi salah satu terobosan baru dalam pembelajaran bahasa Arab yang selama ini belum dilaksanakan. Hasil penelitian-penelitian juga telah membuktikan bahwa multimedia pembelajaran

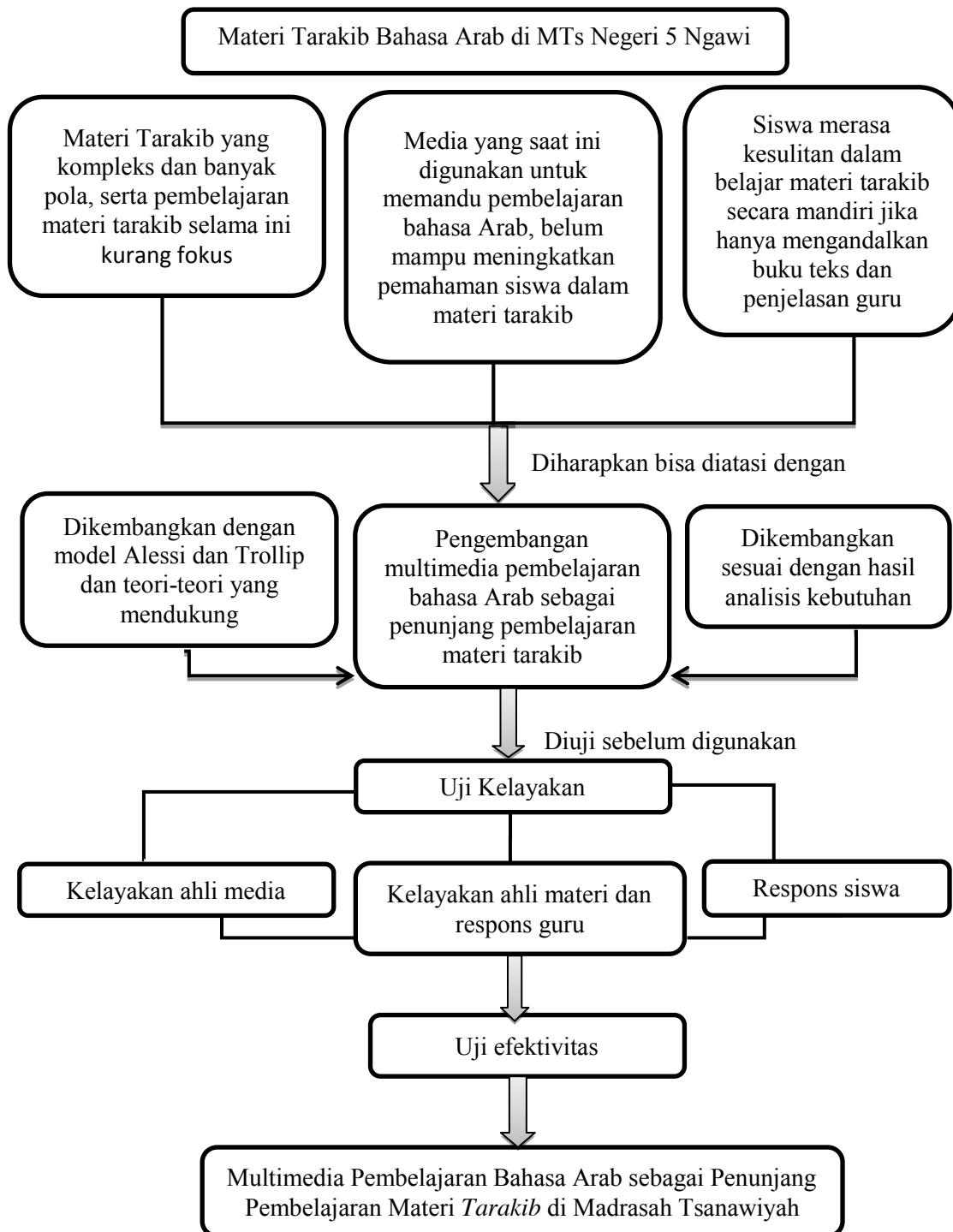
dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terutama dalam pembelajaran bahasa.

Pengembangan multimedia pembelajaran sangat dibutuhkan. Selama ini siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam bahasa Arab, perbedaan latar belakang siswa, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran yang didesain secara menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Proses pengembangan mutlimedia pembelajaran ini diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trollip (2001). Model pengembangan Alessi dan Trolip terdiri dari tiga tahapan yaitu *planning* (Perencanaan), *design* (Desain), dan *development* (Pengembangan). Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga menggunakan teori-teori sebagai referensi seperti teori elemen multimedia, teori desain pesan, teori belajar behavioristik, kognitif, dan teori karakteristik siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga dilandaskan pada kajian teknologi pendidikan.

Untuk menguji kelayakan, multimedia pembelajaran melewati dua uji coba, yaitu uji alfa dan uji beta. Uji alfa menilai kelayakan multimedia pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi. Uji beta, menilai kelayakan multimedia berdasarkan tanggapan siswa dan guru. Setelah itu, uji efektivitas, untuk menilai apakah multimedia dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan apakah multimedia memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Lebih lanjut, mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini, dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 4. Kerangka Pikir Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Penunjang Pembelajaran Materi *Tarakib*

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka pikir, muncul beberapa pertanyaan dalam pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab sebagai penunjang pembelajaran materi *tarakib*, antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?
 - a. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab ditinjau dari aspek media?
 - b. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab ditinjau dari aspek materi?
 - c. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab ditinjau dari sudut pandang guru dan siswa sebagai pengguna?
3. Bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi *tarakib* bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?