

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA MADRASAH TSANAWIYAH

Oleh: Sigit Purnama

## A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab adalah bahasa al-Qur'an, bahasa umat Islam secara keseluruhan, dan bahasa internasional ketiga setelah bahasa Inggris dan Perancis. Dikatakan demikian karena *mafhum*, bahwa al-Qur'an sebagai kitab suci ditulis dalam bahasa Arab, dengan demikian ia tidak dapat dipisahkan dari medium ekspresi linguistiknya. Secara makro, bahasa Arab adalah bahasa mayor umat Islam di dunia, dimana ia digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi dalam keseharian, baik secara langsung maupun melalui media cetak dan elektronik. Banyak buku, majalah, koran, dan media cetak lainnya ditulis dalam bahasa Arab, demikian halnya tidak sedikit siaran radio, televisi, *website*, CD, dan media elektronik lainnya menggunakan bahasa Arab. Lebih dari itu, angka 0, 1, 2, 3, 4, ... merupakan kontribusi bahasa Arab yang besar terhadap usaha mempermudah hitungan dan penulisan angka. Hal ini menunjukkan keinternasionalan bahasa Arab yang tidak dapat disangkal sama sekali.

Dalam konteks Indonesia, idealita entitas bahasa Arab di atas ternyata tidak dibarengi dengan realitasnya dalam pembelajaran. Sebuah keironisan barangkali ketika melihat kompleksitas permasalahan yang bergayut dalam proses pembelajaran bahasa (*ta'allum al-lughah, language learning*) Arab dari tingkat madrasah ibtidaiyah hingga perguruan tinggi. Kemampuan berbahasa Arab yang telah diyakini sebagai syarat bagi setiap individu yang melakukan kajian keilmuan umum maupun keislaman sampai saat ini tidaklah mengembirakan. Pembelajaran bahasa Arab jauh tertinggal; baik dari segi substansi kajian, metode pembelajaran, maupun minat pebelajarnya.

Pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa: (1) nilai kemampuan bahasa Arab untuk lulusan MA dan MTs yang masih di bawah standar, (2) hasil ujian masuk PTAI (STAIN Cirebon) menunjukkan hasil rata-rata peserta tes yang

sangat tidak memuaskan, dan walaupun ada peserta yang memiliki talenta kemampuan berbahasa Arab yang baik, mereka adalah yang latar belakang pendidikannya dari pondok pesantren atau lulusan Madrasah Aliyah Program Khusus (MAN-PK), artinya mereka telah melalui proses belajar khusus (waktu dan biayanya) yang kemungkinan sulit diterapkan pada madrasah dan PTAI pada umumnya, (3) pelajaran bahasa Arab masih dipandang sebagai momok yang menakutkan bagi sebagian mahasiswa non jurusan bahasa Arab; pelajaran yang begitu linier, menjemukan, memberatkan (karena terlalu dibebani dengan sederet hafalan teks), disikapi dengan defensif, dan yang lebih parah lagi menganggap bahasa Arab sebagai “anak tiri”, pelajaran yang tidak penting. Sehingga tak jarang terdapat antipati untuk mengikuti pembelajaran dimaksud. Hal ini ini juga berlaku untuk siswa pada tingkat madrasah aliyah dan tsanawiyah, (4) rendahnya kemampuan berbahasa Arab alumni IAIN/STAIN ketika melanjutkan studi lanjut (S-2). Ketika proses seleksi, ternyata banyak diantara mereka yang menemui kesulitan dalam mengikuti ujian (Azhar Arsyad, 2003: 122, Rodliyah Zaenuddin, 2005: 18-19).

Melihat pemaparan di atas, betapa kompleksitasnya problematika pembelajaran bahasa Arab di Indonesia. Namun demikian, mengingat begitu besarnya signifikansi penguasaan bahasa Arab (terutama bagi seorang muslim), problematika tersebut harus segera disikapi dan dicarikan solusi secara terus-menerus. Khusus dari sisi pembelajaran, pembelajaran bahasa Arab perlu mendapatkan banyak perhatian sehingga pembelajarannya lebih menarik, efektif, dan efisien. Pembelajaran bahasa Arab tidak lagi menampakkan wajah yang menakutkan sehingga tidak lagi menjadi momok yang menghantui, menjemukan, linier, dan memberatkan siswa yang mempelajarinya.

Menimbang dengan segala macam karakteristik yang melingkupi mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah, metode alternatif yang perlu digiatkan adalah metode pembelajaran berbantuan komputer. Metode ini dimunculkan bukan untuk menggantikan peran guru atau metode lain yang relevan dengan pembelajaran bahasa Arab, melainkan untuk saling menunjang dan melengkapi dalam rangka pembelajaran bahasa Arab yang menarik, efektif,

dan efisien. Metode-metode tersebut diintegrasikan ke dalam kurikulum bahasa Arab dan disesuaikan dengan materi bahasa Arab yang sedang dipelajari.

Supaya metode ini dapat diterapkan secara efektif dan efisien diperlukan program multimedia pembelajaran yang baik dan telah teruji mutunya. Hanya saja, berdasarkan pengamatan dan pengalaman langsung di lapangan, ditemukan bahwa, program multimedia pembelajaran yang notabene merupakan sumber belajar yang dirancang (*by designed*) untuk mata pelajaran bahasa Arab bagi siswa Madrasah Tsanawiyah masih sangat sulit ditemukan. Program yang dikomersialkan maupun yang ada di beberapa madrasah maupun tempat sumber belajar masih bersifat umum dan dirancang tidak sesuai dengan kurikulum bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah yang sedang dipelajari saat ini, apalagi yang dikembangkan dengan berbagai tahapan validasi atau uji coba. Di beberapa Madrasah Tsanawiyah proses pembelajaran bahasa Arab umumnya masih terpaku pada buku teks.

Program tersebut dimaksudkan untuk memberikan kesempatan yang lebih luas kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif, misalnya meningkatkan bimbingan individu atau membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan penguasaan bahasa siswa. Sehingga apabila suatu saat guru berhalangan hadir atau sebaliknya, siswa atau guru masih bisa mengakses pelajaran dari rumah atau dari mana saja.

Untuk mengakomodir kebutuhan guru dan siswa sekarang ini serta untuk mengatasi kelangkaan program multimedia untuk siswa MTs, maka usaha yang cocok dan dirasa perlu adalah segera mengembangkan program multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dibuat melalui tahapan uji coba untuk pembelajaran individual dan klasikal, dan dirancang dengan metode interaktif.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model yang dikembangkan oleh Dick, Carey, & Carey. Alasannya, model yang dikembangkan ini dipandang cukup relevan dengan penelitian ini.

Bahkan, menurut Gall & Borg (2003: 570) model pengembangan Dick Carey ini merupakan model yang banyak dipakai oleh para pengembang, sebagaimana pernyataannya, “*One of the widely used models of educational research and development is the systems approach model designed by Wolter Dick and Lou Carey*”.

Adapun langkah-langkah dari model pengembangan Dick Carey terdiri dari 10 langkah, yaitu: (1) Menganalisis kebutuhan untuk mendefinisikan tujuan program atau produk pembelajaran, (2) Melakukan analisis pembelajaran untuk mengidentifikasi ketrampilan spesifik, prosedur-prosedur, dan tugas belajar, (3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa, (4) Merumuskan kompetensi dasar beserta indikatornya, (5) Mengembangkan instrumen penilaian (tes acuan patokan), (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, (7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) Mendesain dan melakukan evaluasi formatif, (9) Merevisi pembelajaran, (10) Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

## 2. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah (1) Analisis Situasi, meliputi: kemampuan siswa dalam pelajaran bahasa Arab terbatas, ketersediaan media pembelajaran bahasa Arab di madrasah terbatas, ada media (CD pembelajaran) tetapi tidak sesuai dengan kurikulum, guru dan siswa hanya mengandalkan buku teks, dan ketersediaan komputer di madrasah. (2) Review Literatur, meliputi: elemen multimedia, objek multimedia, dan authoring multimedia. (3) Analisis Kebutuhan, kebutuhan yang perlu segera diadakan adalah ketersediaan program multimedia pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri. (4) Desain Produk, meliputi: pembuatan desain pembelajaran, pembuatan *flowchart view*, pembuatan struktur (*lay-out* umum) termasuk *screen design* dan elemen-elemen multimedia lainnya. (5) Pengembangan Produk, meliputi: mengumpulkan gambar, *button*, *clipArt*, *sound*, musik pengiring, dan video dari *library* atau sumber lain, mentransfer materi bahasa Arab dari format *CorelDraw! 11* ke *PhotoShop 7* baru kemudian ke *stage tool*, mendistribusikan materi ke dalam

*screen* seperti apa yang terdapat dalam *flowchart* dan *lay-out*, penyatuan semua komponen yang dikumpulkan, membuat animasi, membuat bahasa pemrograman untuk menjalankan animasi, memasukkan video, memasukkan *sound* ke dalam *button*, dan lain-lain, pem-*publish*-an program yang telah dibuat ke dalam format .exe dan penyimpanan ke dalam format CD (*compact disc*), testing program (produk awal). (6) Validasi Ahli, setelah produk awal jadi selanjutnya akan dievaluasi/validasi oleh dua macam ahli, yaitu: validasi ahli media dan validasi ahli materi. (7) Uji coba dan Revisi Produk, meliputi: uji coba perorangan dan revisi II, uji coba kelompok kecil dan revisi III, uji coba lapangan dan revisi IV menjadi produk akhir. (8) Implementasi dan Desiminasi, setelah produk akhir selesai, selanjutnya produk tersebut dipasarkan atau disebarluaskan.

### 3. Uji Coba Produk

Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk *software* pembelajaran ini perlu dievaluasi terlebih dahulu yaitu dengan diuji cobakan. Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi tersebut, produk tersebut direvisi, sehingga kualitas *software* pembelajaran yang dikembangkan benar-benar telah teruji baik secara teoritis maupun empiris.

#### 3.1. Desain Uji Coba

Ada tiga kelompok penting yang menjadi subyek uji coba produk *software* pembelajaran, yaitu para pakar, sasaran kelompok kecil dan kelompok besar yang sifatnya lebih heterogen (Dick, Carey, & Carey, 2001: 286-295). Adapun tahapan-tahapannya antara lain: (1) Uji coba kepada para pakar (*Ekpert Judgement*), (2) Uji coba perorangan (*one to one*)

##### 3.1.1. Uji coba kepada para pakar (*Ekpert Judgement*)

Uji coba ini dilakukan sebelum produk pengembangan diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap ini dipilih

satu orang ahli media (*media specialist*) dan satu orang ahli materi bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah untuk mereview dan mencermati produk yang telah dihasilkan, selanjutnya mereka diminta untuk memberikan masukan-masukan dan koreksi tentang produk tersebut.

Untuk ahli media, dipilih Prof. Dr. Abdul Gafur, M.Sc., dengan pertimbangan kepakaran dan pengalamannya dalam mengevaluasi media pembelajaran. Beliau sekarang menjabat sebagai Guru Besar Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan untuk ahli materi, dipilih Dr. H. Ahmad Janan Asyifuddin, MA., dengan pertimbangan kepakaran dan pengalamannya dalam pembelajaran bahasa Arab. Beliau sekarang menjabat sebagai dekan pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi dari para pakar, produk tersebut direvisi (revisi tahap I).

### 3.1.2. Uji coba perorangan (*one to one*)

Uji coba ini dilakukan terhadap dua orang siswa kelas VII dari MTs Negeri Yogyakarta II. Pemilihan responden dilakukan secara random, dengan memperhatikan perbedaan kemampuan siswa berdasarkan informasi dari guru bahasa Arab.

Langkah-langkahnya adalah:

- (1) menjelaskan kepada siswa tata cara menggunakan *software* pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
- (2) membagikan *software* pembelajaran dan mempersilahkan siswa untuk belajar. (Pada langkah ini pengembang mengamati kegiatan pembelajaran, mencatat, dan merespon balikan yang diberikan siswa.);
- (3) membagikan lembar kuesioner tanggapan siswa tentang kualitas *software* pembelajaran dan memintanya untuk mengisinya;

- (4) menganalisis data-data yang terkumpul. Hasil analisis dari data-data yang terkumpul itulah yang akan dijadikan dasar bagi pengembang untuk melakukan revisi (revisi tahap II).

#### 3.1.3. Uji coba pada Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada tahap ini, pengembang memilih 10 siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VII yang memiliki karakteristik yang sama dengan peserta didik yang akan menjadi target sasaran program (*main audience*) dan dipilih secara acak.

Adapun prosedur dalam Uji coba tahap ini, pengembang mengikuti langkah-langkah yang dilakukan Sadiman dkk. (2006: 182-187) sebagai berikut:

- (1) Melakukan pengkopian program *software* pembelajaran pada 10 komputer di laboratorium komputer MTs Negeri Yogyakarta II;
- (2) Menjelaskan bahwa program *software* pembelajaran tersebut baru pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk memperbaiki dan menyempurnakannya;
- (3) *Membriefing* tata cara pengaksesan program;
- (4) Mempersilahkan siswa mempelajari program tersebut;
- (5) Mencatat waktu yang diperlukan, merekam kegiatan pembelajaran dan merespon langsung balikan spontan siswa selama penyajian program berlangsung;
- (6) Membagikan lembar kuesioner dan meminta siswa untuk mengisinya;
- (7) Menganalisis data-data yang terkumpul. Berdasarkan masukan-masukan dari *small group* ini program direvisi (revisi tahap III).

#### 3.1.4. Evaluasi Lapangan (*field evaluation*)

Pada tahap yang terakhir ini, Uji coba diberikan kepada 35 siswa dengan subyek yang lebih heterogen. *Setting* lingkungan dibuat persis dengan situasi pembelajaran yang sebenarnya. Adapun prosedur-prosedur yang dilakukan sama dengan prosedur-prosedur pada Uji coba kelompok kecil.

Masukan-masukan dari hasil uji coba lapangan inilah yang menjadi dasar terakhir bagi pengembang untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Setelah direvisi (revisi tahap IV), maka produk dianggap final dan siap disebarakan atau dimanfaatkan secara masal.

### 3.2. Subyek Uji coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah produk program multimedia pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab untuk siswa madrasah tsanawiyah.

### 3.3. Obyek Uji coba

Objek uji coba keseluruhan dalam penelitian ini berjumlah 39 orang, dengan perincian sebagai berikut:

- a. Dua orang ahli yaitu satu ahli media (*media specialist*) dan satu ahli materi/isi (*content expert*).
- b. Dua orang siswa kelas VII MTs Negeri Yogyakarta II yang diambil secara random sebagai subyek coba perorangan.
- c. 10 orang siswa Kelas VII MTs Negeri Yogyakarta II yang diambil secara acak dipergunakan sebagai subyek coba kelompok kecil.
- d. 25 orang siswa kelas VII MTs Negeri Yogyakarta II dipergunakan sebagai subyek coba lapangan.

### 3.4. Jenis Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai kualitas *software* multimedia pembelajaran yang dipertunjukkan kepadanya. Jadi variabel yang diukur adalah kualitas *software* tersebut. Adapun kualitas suatu *software* pembelajaran dapat ditinjau dari tiga aspek, yaitu: aspek pembelajaran, aspek media, dan aspek pemahaman siswa. Untuk keperluan ini maka data yang dijaring berupa data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan ahli materi, dan ahli media, dan siswa sebagai subyek uji coba, mengenai kualitas *software* pembelajaran tersebut.

### 3.5. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuesioner dan tes bahasa Arab. Instrumen berupa kuesioner disusun untuk mengevaluasi kualitas *software* pembelajaran dan instrumen berupa tes untuk mengetahui seberapa jauh tujuan-tujuan pembelajaran dengan menggunakan program telah tercapai.

Instrumen penelitian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu: penyusunan instrumen, teknik penentuan kualitas instrumen, dan uji coba instrumen.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh melalui instrumen kuesioner digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Data yang berupa saran-saran konkrit yang dikemukakan responden dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki *software* pembelajaran bahasa Arab. Data-data mengenai review ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa diubah menjadi data interval, sebagai berikut

a. Hasil review dari ahli materi dan siswa dalam bentuk nilai angka sebagai berikut:

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1). Sangat jelas       | = 5 |
| 2). Jelas              | = 4 |
| 3). Cukup jelas        | = 3 |
| 4). Tidak jelas        | = 2 |
| 5). Sangat tidak jelas | = 1 |

b. Hasil review dari ahli media dalam bentuk nilai angka sebagai berikut:

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 1). Sangat bagus  | = 5 |
| 2). Bagus         | = 4 |
| 3). Cukup         | = 3 |
| 4). Kurang        | = 2 |
| 5). Sangat kurang | = 1 |

Dari aspek yang direview, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

*Keterangan:*

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah responden

Untuk mengetahui kualitas program, data-data masing-masing variabel dikategorikan menjadi 5 kelas. Kelima kategori tersebut adalah (1) sangat tinggi, (2) tinggi, (3) sedang, (4) rendah, (5) sangat rendah. Adapun dasar penentuan kelima kategori tersebut, adalah jika  $X$  empirisnya adalah:

- 1).  $X > Mi + 1,8 SBi$  : Sangat tinggi
- 2).  $Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$  : Tinggi
- 3).  $Mi - 0,6 SBi < X \leq Mi - 1,8 SBi$  : Sedang
- 4).  $Mi - 1,8 SBi < X \leq Mi - 0,6 SBi$  : Rendah
- 5).  $X \leq Mi - 1,8 SBi$  : Sangat rendah

*Keterangan :*

- $Mi$  adalah mean ideal yang dihitung dengan menggunakan rumus  $Mi = 1/2$  (skor terendah + skor tertinggi)
- $SBi$  adalah simpangan baku ideal yang ditentukan dengan menggunakan rumus:  $SBi = 1/6$  (skor tertinggi – skor terendah).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk program pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah telah selesai dikembangkan dengan melalui beberapa tahap pengembangan. Tahap-tahap itu antara lain: tahap desain, tahap produksi, dan tahap evaluasi. Untuk menyelesaikan beberapa tahap tersebut, pengembangan ini membutuhkan waktu sekitar 3 (tiga) bulan

lamanya. Proses pembuatan program ini dibantu dengan *software* utama *Macromedia Flash 8* dan didukung *software-software* lainya yang relevan.

Untuk mencapai hasil yang sempurna, tentu pengembangan produk ini memerlukan perbaikan terus-menerus pada waktu yang akan datang. Meskipun belum sempurna dan memuaskan banyak pihak, menurut siswa, program pembelajaran ini sudah cukup menarik untuk belajar bahasa Arab. Hal ini bisa dipahami, bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer, khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab di madrasah-madrasah masih menjadi barang langka. Hal ini karena memang CD pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab masih sangat langka di pasaran. Kalau pun ada, CD tersebut kurang relevan untuk pembelajaran tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Selain langkanya CD pembelajaran bahasa Arab yang tersedia di pasaran, ketersediaan komputer di sekolah juga menjadi kendala. Jumlah komputer yang disediakan oleh madrasah masih dalam jumlah yang terbatas. Sehingga untuk belajar secara individual dengan berbantuan komputer, siswa masih harus bergantian dengan siswa lainnya.

Di samping itu, sisi kemenarikan dari produk ini adalah desain tampilan. Pewarnaan, gambar, animasi, latar (*background*), dan teks yang harmonis dan kontras membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih lama dengan program ini.

Dari segi pemrograman, untuk menjalankan program pembelajaran ini sangat mudah, yaitu cukup dengan fasilitas *autorun* (ketika *CD* dimasukkan *CD-ROM* maka program langsung jalan). Dengan fasilitas tersebut, siswa mudah menjalankan untuk belajar secara individual. Selain itu, dengan pemrograman dengan *software Macromedia Flash 8*, kapasitas program ini bisa lebih kecil yaitu 30,8 MB. Berbeda kalau menggunakan *software* lain, semisal *Macromedia Director* atau *Macromedia Authorware*. Dengan kapasitas tersebut, untuk penyebarluasan program ini tidak harus menggunakan media penyimpanan *CD (compact disc)*.

Dari segi materi, siswa menyatakan bahwa materi-materi yang terkandung di dalamnya mudah dipahami. Dengan penambahan teks berbahasa Indonesia, sangat memungkinkan sekali bagi siswa yang awam dengan pelajaran bahasa Arab karena berlatar belakang dari Sekolah Dasar, untuk langsung belajar dengan program ini.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, program pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain kurangnya animasi dalam materi percakapan. Idealnya materi percakapan ditayangkan dalam bentuk animasi, tetapi dalam program ini materi percakapan baru ditayangkan dengan ilustrasi gambar diam. Kelemahan tersebut pengembang sadari karena untuk membuat animasi percakapan atau video membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga yang banyak, sehingga belum mungkin diwujudkan dalam pengembangan program ini. Berkaitan dengan desain tampilan, untuk penggunaan yang berulang-ulang, program pembelajaran ini memungkinkan siswa bosan menggunakannya. Oleh karena itu, variasi-variasi desain tampilan sangat mungkin dikembangkan selanjutnya.

Berbagai kelebihan dan kekurangan di atas, untuk selanjutnya sangat memungkinkan dan membuka peluang yang besar untuk mengembangkan program pembelajaran ini lebih baik lagi. Di samping itu, pengembangan program serupa juga sangat memungkinkan untuk tingkat ibtidaiyah, aliyah, dan untuk mata-pelajaran-mata-pelajaran lainnya.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan program pembelajaran ini telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: tahap desain, tahap produksi, dan tahap evaluasi.
2. Program pembelajaran ini memperoleh tanggapan yang baik dari siswa Madrasah Tsanawiyah. Siswa merasa tertarik dan termotivasi belajar bahasa Arab dengan menggunakan program ini.

3. Program pembelajaran ini telah memenuhi kelayakan dari aspek instruksional dan media setelah melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan beberapa kesimpulan di atas, maka saran-saran yang bisa dikemukakan antara lain:

1. Dalam pengembangan program pembelajaran hendaknya dilakukan dengan memperhatikan beberapa tahapan, yaitu: tahap desain, tahap produksi, dan tahap evaluasi. Setelah selesai melewati tahap-tahap tersebut, sebuah program pembelajaran baru bisa disebarluaskan dan dimanfaatkan secara luas.
2. Program pembelajaran ini hanya memuat satu pokok bahasan. Oleh karena itu, untuk dapat dimanfaatkan secara luas, program pembelajaran ini perlu ditambah dengan pokok-pokok bahasan lain.
3. Pengembangan program pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab perlu digiatkan untuk memenuhi ketersediaan sumber belajar individual atau klasikal, baik di madrasah maupun di pasaran.

### **Daftar Pustaka**

- Ade Kusnandar. (2000). *Evaluasi multimedia pembelajaran. Modul serial pelatihan pengembangan multimedia untuk pembelajaran*. Jakarta. Pustekkom Diknas.
- ..... (2004). *Tipografi komputer untuk desainer grafis*. Yogyakarta: Andi.
- Adi Kusrianto. (2005). *Huruf display dengan komputer dan manual*. Yogyakarta: Andi.
- AECT. (1994). *Definisi teknologi pendidikan*. (Terjemahan Arief S. Sadiman, dkk.) Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. (Buku asli diterbitkan tahun 1977)
- Anglin, G.J. (Ed.). (1995). *Instructional technology; past, present, and future*. (2<sup>nd</sup> ed.). Colorado: Libraries Unlimited Inc.
- Anne Dameria. (2004). *Color management*. Jakarta: Link & Match Graphics.

- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media pendidikan; pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arif Rahman. (2005). *Pengajaran bahasa asing di sekolah harus fungsional*. Diambil pada tanggal 20 September 2005, dari <http://www.smunet.com/main.php?act=hl&xkd=774>.
- Aster. *How can multimedia courseware be used effectively in small-group teaching?*. Diambil pada tanggal 16 September 2005, dari <http://ctiwebct.york.ac.uk/aster/askaster/display-question.asp?ID=25>.
- AW. Subarkah. (16 Mei 2006). Mempertahankan suara musik yang natural. *Kompas*, p. 35.
- Azhar Arsyad. (2003). *Bahasa arab dan metode pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Blok, H., Ootsman, R., Otter, M.E., et.al. (2002). *Computer-assisted instruction in support of begining reading instruction: a review. Review of educational research, spring 2002, vol. 72, no. 1, pp. 101-130*.
- Criswell, E.L. (1989). *The design of computer-based instruction*. New York: Macmilan Publishing Company.
- Diana Katz. (2002). *Multimedia project*. English Teacher's Journal, pp. 72-76. Diambil pada tanggal 7 November 2005, dari <http://www.goegle.co.id/advateges> multimedia result english language.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2001). *The systematic design of instruction (5<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman.
- Direktorat Mapenda Ditjen Bagais. (2003). *Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa arab untuk madrasah tsanawiyah*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Ellen Roscoe Iversen. *Producing a multimedia product-design phase*. Diambil pada tanggal 10 Desember 2005, dari <http://www.stc.org/confproceed/1994/PDFs/P472474.PDF>
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2003). *Educational research. An introduction (7<sup>th</sup> ed.)*. New York: Pearson Educational Inc.
- Hajriyanto Y. Thohari. (3 Mei 2006). Indonesia, arab, dan dunia islam. *Kompas*, p. 6.
- Heinich, R., et.al. (1996). *Instructional media and technology for learning. Englewood Cliffts (4<sup>th</sup> ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc., A Simon & Schuster Company.
- In-Seok Kim. (2004). *Teaching foreign language and culture to university student through web content and their reaction to multimedia-assisted language*

- learning (MALL) instruction*. Diambil pada tanggal 7 November 2005, dari <http://www.paccal.org/2004/2004proceedingspapers/kim.pdf>.
- Kathleen A. Butler. *Taksonomi kognitif: gaya konkrit-sekuens*. Diambil pada tanggal 15 September 2005, dari [http://www.teachersrock.net/Taks\\_k\\_s.htm](http://www.teachersrock.net/Taks_k_s.htm)
- Kathleen Cotton. *Computer-assisted instruction*. Diambil pada tanggal 1 September 2005, dari <http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cu10.html>
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media (4<sup>th</sup> ed.)*. New York: Harper & Row, Publisher, Inc.
- Kemp, J.E., Morrison, G. R., & Ross, S.M. (1994). *Designing effective instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- KF. Ibrahim. (2002). *Teknik digital*. Yogyakarta: Andi.
- Latuheru, John D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar masa kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lis Kornum. (2000). *Foreign language teaching and learning in a multimedia enviroment*. Calico Journal, Vol. 10 No. 2. diambil pada tanggal 7 November 2005, dari <http://www.calico.org/journalarticles/Volume10/vol10-3/Kornum.pdf>.
- Lukmanul Hakim. (2004). *Cara ampuh menguasai macromedia flash mx 2004*. Jakarta. Elexmedia Komputindo.
- M. Atwi Suparman. (2001). *Desain instruksional*. Jakarta: Proyek Pengembangan Universitas Terbuka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- M. Suyanto. (2003). *Multimedia. Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Mai Neo & Ken T.K. Neo. *Innovative teaching: using multimedia in a problem-based learning environment*. Diambil pada tanggal 20 September 2005, dari <http://ifets.ieee.org/periodical/vol42001/neo.html>.
- Malibary, A. A. (1976). *Pedoman pengajaran bahasa arab pada perguruan tinggi agama Islam IAIN*. Jakarta: Proyek Pengembangan Sistem Pendidikan Islam Depag RI.
- PC. S. Sutisno. (2002). *Pemilihan teknologi untuk pembelajaran. Teknodik (Desember 2002.Th. VI.No.11)*.
- Prata, A. & Lopes, P. F. *How to plan, develop, and evaluate multimedia applications-a sample model*. Diambil pada tanggal 15 September 2005, dari <http://www.esce.ips.pt/NOTICIAS/Invertig/artigos.pdf>.
- Radliyah Zaenuddin, dkk. (2005). *Metodologi dan strategi alternatif pembelajaran bahasa arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group.

- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: the definition and domain of the field*. Washinton D.C.: Association for Educational Communication an Technology (AECT).
- Simonson, M. R., & Thompson, A. (1994). *Educational computing foundations (2<sup>nd</sup> ed.)*. New York: Macmilan College Publishing Company.
- Soenarto, S. & Supriyadi E. (2002). *Relevanci pengembangan CAI dalam pendidikan. Cakrawala Pendidikan (Juni 2002.Th XXI. No.2)*.
- Sreb Evalutech. *Criteria for evaluating computer courseware*. Diambil pada tanggal 24 Agustus 2006, dari <http://www.evalutech.sreb.org/criteria/index.asp>
- Tim Pengembang Software Pembelajaran. (2006). *Media pembelajaran berbasis macromedia authorware 6*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1988). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Tri Daryanto. (2005). *Sistem multimedia dan aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Victor Lumonon. (Maret 2006). Lebih kreatif dengan flash 8. *Infokomputer*, 97-104.
- Voughan, Roisin. *Multimedia: what it is and what it can do for our students*. Diambil pada tanggal 16 September 2005, dari <http://jaltcall.org/cjo/500/vaughan.html>.
- Waldopo. (2002). *Penelitian dan pengembangan: pendekatan dalam mengembangkan produk-produk di bidang pendidikan pembelajaran- sebuah kajian singkat*. Jurnal Teknodik No.II/VI/Teknodik/Desember 2002.
- Walker, D.F. & Hess, R.D. (1984). *Instructional software*. California: Wadsworth Pusblishing Company.
- Warschaer, M. (1996). *Computer-assisted language learning: an introduction*. Diambil pada tanggal 7 November 2005, dari <http://www.goegle.co.id/advateges> multimedia result english language.