

**PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH**



**Oleh:
Renti Yasmar
NIM: 092241113**

TESIS

**Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Islam**

**YOGYAKARTA
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renti Yasmar, S.Pd. I

NIM : 092241113

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 9 Mei 2011

Saya yang menyatakan,



Renti Yasmar, S.Pd. I
NIM: 092241113



KEMENTERIAN AGAMA RI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

TESIS berjudul : PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH

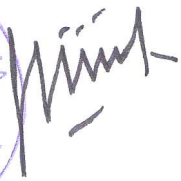
Nama : Renti Yasmar, S.Pd.I.
NIM : 09.224.1113
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab
Tanggal Lulus : 20 Mei 2011

telah dapat diterima salah satu syarat memperoleh gelar Magister Studi Islam

Yogyakarta, 20 Mei 2011

Direktur,




Prof. Dr. H. Khoiruddin, M.A.
NIP. 19641008 199103 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH

Nama : Renti Yasmar, S.Pd.I

NIM : 092241113

Prodi : Program Studi Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Prof. H. Dr. Maragustam, M.A

Sekretaris : Dr. H. Sumedi, M. Ag

Pembimbing/Penguji : Dr. Abdul Munib, M. Ag

Penguji : Zamzam Affandi, M.Ag., Ph.D

()
()
()
()

diuji di Yogyakarta pada 20 Mei 2011

Waktu : 15.00 s.d 16.00

Hasil / Nilai : 91,50 /A

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude*

* Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH

yang ditulis oleh:

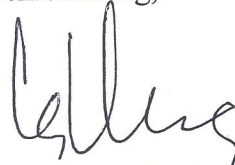
Nama : Renti Yasmar, S.Pd. I
NIM : 092241113
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Studi Islam.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 4 Mei 2011

Pembimbing,



Dr. Abdul Munib, M.Ag.

ABSTRAK

Renti Yasmar : *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*. Tesis. Yogyakarta : Program Pasca Sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran bahasa Arab yang layak untuk siswa Madrasah Aliyah kelas X dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon guru serta siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan tahapan yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan, (2) desain pembelajaran (3) pengembangan produk, (4) Validasi ahli media dan ahli materi (5) respon guru dan siswa, (6) Produk Akhir. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Subjek penelitian adalah guru Bahasa Arab Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta tingkat Aliyah berjumlah 2 orang dan siswa kelas X Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta berjumlah 30 siswa. Data diperoleh menggunakan angket untuk ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan pada aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi terhadap kelayakan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,17 (baik) dan aspek materi dengan rerata 4,00 (baik). Penilaian ahli media terhadap kelayakan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dari aspek tampilan dengan rerata 4,15 (baik) dan aspek pemrograman dengan rerata 4,00 (baik). Hasil respon guru terhadap CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dilihat dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,12 (baik), aspek materi dengan rerata 4,16 (baik), aspek tampilan dengan rerata 4,19 (baik), dan aspek pemrograman dengan rerata 4,21 (baik). Hasil tanggapan atau respon siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dilihat dari aspek pembelajaran dengan rerata 4,12 (baik), aspek materi dengan rerata 4,10 (baik), aspek tampilan dengan rerata 4,07 (baik), dan aspek pemrograman dengan rerata 4,12 (baik). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa CD Interaktif pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa Madrasah Aliyah kelas X.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama **Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987**. Tertanggal 12 Januari 1988. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alief	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	b	-
ت	Ta'	t	-
ث	s□'	ṡ	s' (dengan titik di atas)
ج	jim	J	-
ح	ha'	ḥ	h (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	-
د	dal	d	-
ذ	zai	ḏ	ḏ (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	-
ز	zai	z	-
س	sin	s	-
ش	syin	sy	-
ص	Sād	ṣ	ṣ (dengan titik di bawah)
ض	Dād	ḍ	ḍ (dengan titik di bawah)

ط	Ta'	t	t (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	z	z (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik
غ	gain	g	-
ف	fa'	f	-
ق	qaf	q	-
ك	kaf	k	-
ل	lam	l	-
م	mim	m	-
ن	nun	n	-
و	wawu	w	-
هـ	ha'	h	-
ء	hamzah	'	apostrof (tetapi tidak dilambangkan apabila ter-letak di awal kata)
ي	ya'	y	-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda syaddah, ditulis lengkap. أحمدية :
ditulis Ahmadiyyah.

C. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia. جماعة : ditulis jamā'ah

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain. نعمة الله : ditulis ni‘matullāh. زكاة الفطر : ditulis zakātul-fiṭri.

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u.

E. Vokal Panjang

1. A panjang ditulis ā, i panjang ditulis î, u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda (◌̄) di atasnya.
2. Fathah + ya’ tanpa dua titik yang dimatikan ditulis ai, dan fathah +wawu mati ditulis au.

F. Vokal-vokal Pendek berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (‘).

أأنتم : ditulis a’antum. مؤنث : ditulis mu’annat

G. Kata Sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah. القرآن : ditulis al-Qur’an.
2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah, huruf i diganti dengan huruf syamsiyyah yang diikutinya. الشيعة : ditulis as-Syî‘ah.

H. Huruf besar

Penulisan huruf besar menyesuaikan dengan EYD.

I. Kata dalam rangkaian Frase dan Kalimat

1. Ditulis kata perkata, atau
2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.

شيخ الإسلام : ditulis syaikh al-Islām atau syaikhul-Islām

J. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda syaddah, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut

dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh: رَبَّنَا - rabbanā

نَعَمْ - nu'imma

الْبَدِيع - al-badi'ū

K. Hamzah

Sebagaimana dinyatakan di depan, hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila terletak di awal kata, hamzah tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

شَيْءٌ - syai'un

أَمَرْتُ - umirtu

النَّوْءُ - an-nau'u

تَأْخُذُونَ - ta'khūna

L. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim atau huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena ada huruf Arab atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - Wa innallāha lahuwa khair ar-raziqîn

فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ - Fa 'aufû al kaila wa al mîzâna

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti yang berlaku dalam EYD, diantaranya = huruf kapital digunakan

untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap harus awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

وما محمد إلا رسول - wa m Muhammadun ill Rasûl

انّ أوّل بيت وضع للناس - inna awwala baitin wudi, 'a linn si

Penggunaan huruf kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh :

نصر من الله وفتح قريب - na run minallhi wa fathun qorîb

لله الامر جميعاً - lillhi al-amru jamî'an

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwîd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan kepada Allah swt yang telah banyak memberikan rahmat, hidayah, bimbingan dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini sebagai salah satu persyaratan wajib guna memperoleh gelar Magister Studi Islam. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi dan Rosul kita Muhammad saw, beserta keluarga, para sahabat dan seluruh umatnya. Amin.

Kemudian rasa syukur dan terima kasih yang mendalam juga peneliti haturkan kepada mereka-mereka yang secara terus menerus memberikan kontribusi dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini, sehingga dengan melalui berbagai kontribusi tersebut tesis ini dapat terwujud seperti yang ada sekarang ini. Adapun rasa syukur dan terima kasih yang mendalam tersebut penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Musa Asy'arie selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta .
2. Prof. Dr. H. Khoiruddin Nasution, M.A selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Maragustam, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam, Dr. H. Sumedi, M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam beserta staf yang telah membantu penulis dalam menempuh studi pada konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab program studi Pendidikan Islam program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Abdul Munip, M.Ag. selaku pembimbing dan inspirator bagi saya. Yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk melakukan telaah, koreksi, memberikan bimbingan, arahan dan sebagainya kepada penulis.
5. Para penguji dan penilai yang telah berkenan membaca dan memberikan koreksi serta masukan terhadap Tesis ini.
6. Para Guru Besar dan Dosen pada program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing, mencurahkan waktu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh studi.
7. Bapak Yuharudin dan Ibunda Asmara Dewi, beliaulah orang tua yang menjadi motivator utama bagi penulis, yang selalu mendorong, serta mendoakan penulis.
8. Keluarga besar Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta mulai dari staf pimpinan, guru-guru, pamong, para musrifah dan yang paling utama anak-anak seluruh siswi Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta, kehadiran, dukungan dan kepolosan kalian bagaikan asupan energi bagi penulis untuk selalu berbuat kebaikan.
9. Seluruh teman-teman *musrifah*, teman seperjuangan dalam membina siswi-siswi Mu'allimmat, terutama *ukhti* Dyah Fitriasti Khoirunnisa' dan Novita Retna Sari, di satu sisi kalian adalah patner kerja yang sangat memahami keadaan penulis disaat bingung membagi waktu dalam menjalankan amanah, disisi lain kalian adik-adik yang sangat penurut, periang yang selalu dapat menghibur penulis, penulis hanya bisa mengatakan "kehadiran kalian berdua sangatlah berarti".

10. Semua sobat seperjuangan di kampus UIN terutama teman-teman pasca PBA kelas Reguler yang selalu kompak disegala hal. Dan seluruh pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan studi pada program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang karena keterbatasan penulis tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini.

Seiring dengan rasa harap atas kritik dan saran dalam tesis yang tidak sempurna ini. Penulis berdoa semoga tesis ini dapat berguna bagi pengembangan keilmuan, berguna bagi madrasah dan masyarakat sebagai acuan dalam peningkatan prestasi belajar dan terkhusus bagi penulis sendiri sebagai bekal dalam terjun di dunia pendidikan dan juga bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 Mei 2011

Penulis

Renti Yasmar, S.Pd.I

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN DIREKTUR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK.....	vi
PEDOMAN TRANSLETERASI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
DAFTAR SINGKATAN.....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	8
E. Asumsi Pengembangan.....	10
F. Definisi Istilah.....	11
G. Kajian Pustaka.....	12
H. Kerangka Teori.....	14
I. Metode Penelitian.....	24
J. Sistematika Pembahasan.....	39
BAB II. KAJIAN TEORI.....	
A. Multimedia Pembelajaran	
1. Pengertian Multimedia.....	41
2. Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer.....	42
3. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran	43
4. Kriteria Kualitas Multimedia Dalam pembelajaran.....	44
5. Teori Belajar yang melandasi Pembelajaran dengan Multimedia.....	47
6. Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Arab.....	56
B. Mata Pelajaran bahasa Arab.....	57
1. Karakteristik Bahasa Arab.....	58
2. Tujuan pembelajaran Bahasa Arab.....	62
3. Ruang Lingkup pembelajaran Bahasa Arab.....	63
4. Asas dan prinsip Pembelajaran Bahasa Arab.	64
5. Keterampilan Berbahasa Arab.....	66
BAB III. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	
A. Langkah Prosedur Pembuatan CD interaktif Pembelajaran bahasa Arab	
1. Deskripsi hasil Analisis Kebutuhan.....	71
2. Deskripsi Desain Pembelajaran.....	73
3. Deskripsi Pengembangan Produk Awal.....	77

B. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	101
1. Deskripsi data Validasi Ahli Materi.....	102
2. Deskripsi Data Validasi Ahli Media.....	105
C. Analisis Data.....	109
1. Analisis data Penilaian dari Ahli media.....	110
2. Analisis data Penilaian dari Ahli Materi.....	112
D. Hasil Respon Guru dan Siswa.....	115
E. Revisi Produk.....	144
F. Kajian Produk Akhir.....	158
BAB IV. PENUTUP.....	177
A. Kesimpulan.....	177
B. Saran-Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.....	35
Tabel 2	Panduan Konversi Data Kuantitatif Menjadi Kualitatif dengan Skala Lima.....	38
Tabel 3	Data Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan.....	99
Tabel 4	Data Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman.....	101
Tabel 5	Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran.....	103
Tabel 6	Data hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Isi/materi.....	104
Tabel 7	Distribusi frekuensi hasil penilaian Ahli media pada aspek tampilan....	107
Tabel 8	Distribusi frekuensi hasil penilaian Ahli media pada aspek tampilan....	109
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran.....	110
Tabel 10	Distribusi frekuensi Hasil penilaian Ahli Materi Pada aspek isi/materi.	111
Tabel 11	Data hasil respon guru terhadap CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab Pada aspek pembelajaran.....	112
Tabel 12	Data hasil respon guru terhadap CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab Pada aspek isi atau materi.....	113
Tabel 13	Data hasil Penilaian guru Terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pada aspek tampilan.....	114
Tabel 14	Data hasil Penilaian guru Terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pemrograman	115
Tabel 15	Skor hasil penilaian tanggapan guru pada keempat aspek Pengembangan CD Interkatif Pembelajaran Bahasa Arab.....	116
Tabel 16	Data siswi kelas X Madrasah Muallimaat Muhammadiyah.....	117
Tabel 17	Data hasil respon siswa terhadap CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab Pada aspek pembelajaran.....	118
Tabel 18	Data hasil respon siswa terhadap CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab Pada aspek isi atau materi.....	119

Tabel 19	Data hasil Penilaian siswa Terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pada aspek tampilan.....	120
Tabel 20	Data hasil penilaian siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab pada aspek pemrograman.....	121
Tabel 21	Skor hasil penilaian tanggapan siswa pada keempat aspek Pengembangan CD Interkatif Pembelajaran Bahasa Arab.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar1	Model Desain Pembelajaran (Dick & Carey).....	26
Gambar 2	Prosedur pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab..	28
Gambar 3	Tampilan Produk Awal.....	98
Gambar 4	Diagram Data Hasil Penilaian Ahli Media Pada Aspek Pemrograman.....	101
Gambar 5	Diagram Data Hasil Penilaian Ahli Media Pada Aspek Tampilan.....	102
Gambar 6	Diagram Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran.....	105
Gambar 7	Diagram Data hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Tampilan.....	106
Gambar 8	Tampilan <i>al-irsyadād</i> sebelum revisi	141
Gambar 9	Tampilan <i>al-irsyadād</i> sesudah revisi	142
Gambara 10	Tampilan Background pada 13 Menu Utama Pembelajaran Sebelum Revisi.....	143
Gambar 11	Tampilan Background pada 13 Menu Utama Pembelajaran Sesudah Revisi.....	144
Gambar 12	Tampilan Background Setiap Slide Sebelum Revisi.....	145
Gambar 13	Tampilan Background Setiap Slide Sesudah Revisi.....	146
Gambar 14	Tampilan Penempatan Musik Pengiring Sebelum Revisi.....	148
Gambar 15	Tampilan Penempatan Musik Pengiring sesudah revisi.....	149
Gambar 16	Tampilan Kata Perintah pada Slide istimewa‘ sebelum revisi.....	150
Gambar 17	Tampilan Kata Perintah pada Slide istimewa‘ sesudah revisi.....	151
Gambar 18	Tampilan Petunjuk Belajar pada Masing-Masing Slide.....	152
Gambar 19	Tampilan Produk Akhir.....	157

Daftar Lampiran

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrument Ahli Media, Ahli Materi, Guru dan Siswa
Lampiran 2	Lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan hasil Respon Guru dan Siswa
Lampiran 3	Skor Penilaian Guru dan Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya peningkatan mutu dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran bahasa Arab dengan indikator keberhasilan pembaharuan kurikulum ditunjukkan dengan adanya perubahan pada pola kegiatan pembelajaran. Sistem pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sebagaimana dikemukakan Busyairi Madjidi bahwa sebelum diberlakukannya kurikulum 1976 untuk madrasah-madrasah dalam lingkungan Departemen Agama diselenggarakan dengan sistem tradisional (*furu'yah*).¹ Pembelajaran bahasa Arab dengan sistem ini terbagi menjadi beberapa mata pelajaran yaitu; *nahwu, sharaf, qiroah, insya', muhadasah*, dan masing-masing berdiri sendiri dengan buku dan jam tersendiri. Akan tetapi, sistem ini terdapat kelemahan karena dalam proses belajar mengajar menimbulkan ketidakseimbangan dalam pertumbuhan bahasa yang menjadi penyebab kelemahan perkembangan bahasa siswa.

Sistem pembelajaran tradisional (*furu'yah*) ini kemudian dirubah menjadi sistem *naẓariat wahdah* (*all in one system* atau teori kesatuan) yang diperkenalkan oleh Abu Abbas al-Mubarrak. Sistem ini dalam kesusastraan klasik Islam memandang bahasa sebagai satu kesatuan yang utuh dan alat komunikasi yang saling berhubungan, dan memuat semua

¹ Busyairi Madjidi, *Penerapan Audio Lingual Method dalam all in one system*. Yogyakarta : Sumbangsih Offset, 1991. Hlm. 1

mata pelajaran dalam satu kerangka terpadu yaitu dimulai dengan wacana bacaan, percakapan, latihan gramatik, dan menulis.

Mempelajari bahasa Arab sebagaimana mempelajari bahasa asing lainnya tentulah terdapat kesulitan. Kesulitan itu terletak pada perbedaan watak bahasa asing dengan bahasa asli baik pada bunyi ataupun tulisan. Adapun penguasaan bahasa Arab sebagai bahasa asing kedua di sekolah khususnya untuk madarasah aliyah merupakan hal yang penting. Hal ini disebabkan sebagian pelajaran yang diberikan menggunakan bahasa Arab seperti pelajaran *al-qurān*, *al-hadīṣ*, *fiqh*, *aqidah akhlak*. Oleh karena itu bahasa Arab merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa, karena bahasa menjadi alat untuk mempelajari pelajaran agama selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran akan selalu ada tiga aspek penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga aspek itu adalah materi yang diajarkan, proses mengajarkan materi dan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Banyak diantara para pengajar lebih memfokuskan pemikirannya pada materi dan hasil belajar. Waktu mereka tersita untuk menyiapkan rencana pembelajaran, serta perangkat-perangkat pembelajaran lainnya. Namun ada satu hal yang perlu kita cermati, yaitu bagaimana mendesain proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berbicara tentang proses pembelajaran, selama ini bahasa arab diajarkan dengan metode yang dapat dikatakan masih konvensional. Artinya, proses belajar mengajar dilakukan dengan cara penyampaian

materi, dilanjutkan dengan menghafal dan praktik, sehingga yang bekerja hanya lah otak kiri, dan ini bagi sebagian siswa terkesan monoton dan tidak menyenangkan. Tidak jarang pula demi mengejar target kurikulum, para pendidik membebani siswa dengan materi yang begitu banyak tanpa memperdulikan apakah siswa telah benar-benar faham, tertarik dengan yang diajarkan atau tidak. Padahal suasana belajar yang monoton akan menciptakan suasana yang tidak nyaman bahkan bisa membuat stress. Kondisi yang tidak kondusif ini akan sangat menyulitkan untuk meningkatkan minat belajar bahasa arab dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam hal penggunaan media pembelajaran, selama ini dalam pembelajaran bahasa Arab media yang digunakan juga masih relatif sederhana, yaitu hanya menggunakan media buku pelajaran, papan tulis serta spidol. Para guru masih sering menemukan kesulitan dalam menyajikan materi pembelajaran kepada para siswa secara baik dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan efektif dalam proses pembelajaran.

Untuk itulah dibutuhkan suatu metode dan media pembelajaran bahasa arab yang sesuai, tepat dan menyenangkan, serta bisa memaksimalkan fungsi otak manusia dengan memadukan otak kanan dan otak kiri, sehingga pembelajaran bahasa arab dapat benar-benar tercapai tujuannya, memberi rasa senang bagi para siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi atau proses komunikasi. Seringkali seorang guru mengalami kendala dalam melakukan komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itulah, maka dalam proses pembelajaran diperlukan alat bantu atau media untuk menyampaikan informasi. Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh alat bantu yang konvensional, maka sudah waktunya untuk para guru beralih menggunakan alat bantu yang dirancang oleh komputer. Penggunaan multimedia komputer dalam pembelajaran bahasa arab akan sangat membantu terhadap metodologi pengajaran bahasa arab sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.²

Melihat perkembangan pesat teknologi saat ini, dimana dunia teknologi telah masuk pada seluruh lini kehidupan manusia, mulai dari pekerjaan, pertemanan, hingga pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat kita jumpai pada menjamurnya *e-learning*, pembelajaran *online* dan lain sebagainya. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu dengan peserta didik.

Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa arab buku teks yang ada masih sulit untuk dapat dipahami langsung oleh siswa. Kaidah-kaidah psikologi pembelajaran dan teori-teori desain suatu buku teks terkadang

² Roestuyah NK, *Strategi Belajar Mengajar, Salah satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian* (Jakarta: Rineka Cipta, cet IV, Juli 1991), hlm 1.

tidak teraplikasikan secara baik. Akibatnya siswa sulit memahami isi buku teks dan terkesan sering membosankan. Kita masih merasakan kurangnya *software-software* materi pembelajaran bahasa arab yang dikemas dalam bentuk CD, sehingga peserta didik dapat belajar lebih mandiri dan aktif.

Program *Adobe Flash* atau dulunya disebut *Macromedia Flash* tentu dapat menjadi tawaran pertama untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas. *Program Adobe Flash* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Dapat kita katakan bahwasannya teknologi multimedia memiliki kelebihan antara lain lebih menarik, efektif dan para siswa dapat lebih aktif.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta tingkat Aliyah, terdapat berbagai macam masalah dalam pembelajaran Bahasa Arab diantaranya 1) Kesulitan siswa dalam memahami buku teks pembelajaran Bahasa Arab, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan sehingga menyebabkan kurang tertariknya siswa untuk mendalami bahasa arab. 2) Penggunaan media pembelajaran bahasa arab sampai saat ini masih terbatas. Guru masih dominan menggunakan buku teks dan papan tulis dalam

menjelaskan materi pembelajaran bahasa arab, ditambah metode ceramah yang masih dominan.³ 3) Belum tersedianya *software* pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa tingkat Aliyah yang dikemas dalam bentuk CD yang bisa digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. 4) Sarana yang dimiliki oleh sekolah belum dioptimalkan pemanfaatannya untuk menunjang pembelajaran Bahasa Arab, seperti laboratorium komputer yang hanya digunakan untuk pembelajaran Teknologi Informasi.⁴

Mencermati permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa CD interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Arab. CD interaktif ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran melalui media ini juga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan mengulang materi yang belum jelas. Pengembangan CD interaktif sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah untuk mencerna secara logis materi pelajaran yang diberikan serta pembelajaran dapat lebih bervariasi.

³ Hasil wawancara dengan bapak A'la Subki yang dilakukan pada tanggal 20 Feb 2011

⁴ Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25 februari 2011

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengklasifikasikan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana prosedur pembuatan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa madrasah aliyah?
2. Bagaimana hasil validasi materi dan media terhadap CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa madrasah aliyah?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan?

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui prosedur pembuatan CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa madrasah aliyah.
2. Untuk mengetahui hasil validasi materi dan validasi media terhadap CD Interaktif pembelajaran bahasa Arab untuk siswa madrasah aliyah.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan.
4. Untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan media dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat
antaranya:

1. Siswa

- a. Sebagai sumber belajar interaktif, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar, seperti kurangnya minat terhadap pembelajaran bahasa Arab.
- b. Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga termotivasi untuk aktif dalam belajar.

2. Guru

- a. Dapat membantu dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

3. Bagi Lembaga khususnya Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta.

- a. Untuk menambah koleksi media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab.
- b. Hasil penelitian ini dapat juga digunakan sebagai salah satu inspirasi dalam melakukan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *software* multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk

siswa madrasah aliyah semester genap yang dikemas dalam bentuk CD, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. CD pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan bersifat interaktif, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. CD pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran individual, namun tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran klasikal yang dibantu dengan menggunakan LCD.
2. CD interaktif Pembelajaran bahasa Arab ini memuat tentang :
 - a. Pendahuluan yang meliputi penjelasan mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Petunjuk yang meliputi cara penggunaan, alat-alat yang dibutuhkan serta penggunaan tombol.
 - b. Materi pokok yang disajikan dalam CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab ini adalah materi pembelajaran bahasa Arab kelas X semester genap tercakup dalam dua tema pokok yaitu tentang hobi dan pekerjaan, dengan penggunaan struktur kalimat *mubtada'*, *khabar*, *hurūful jarr* dan *hurufūl aṭfi*.
 - c. Menu utama dalam CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab ini mencakup tiga belas tombol utama pembelajaran yang terdiri dari lima tombol untuk tema hobi dan lima tombol untuk tema profesi atau pekerjaan, satu tombol untuk kamus bahasa Arab, satu tombol untuk lagu dan film bahasa Arab, dan terakhir tombol evaluasi pembelajaran bahasa arab yang dalam hal ini menggunakan program *quiz creator* evaluasi.

3. Pengoperasian CD Interaktif ini membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut:

a. Software yang digunakan dalam produk ini adalah :

- 1) *Adobe Flash* CS3 untuk pembuatan CD Interaktif.
- 2) *Adobe audition* digunakan untuk proses rekaman dan editing suara.

b. Hardware yang diperlukan yaitu:

- 1) Monitor dengan resolusi 1024 X 768 pixel
- 2) Processor intel pentium IV atau versi terbaru
- 3) Speaker
- 4) Mouse
- 5) Keybord
- 6) Ram 256, CD Room
- 7) Kebutuhan memory hard disk 220 mb

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini juga didasarkan pada asumsi–asumsi berikut:

1. Semua siswa mampu mengoperasikan komputer dengan baik.
2. Sebagian besar guru mampu mengoperasikan komputer dengan baik sehingga membantu dalam penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

3. Media yang dikembangkan adalah sebuah CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab, yang sifatnya sederhana sehingga mudah untuk digunakan.
4. Sekolah memiliki laboratorium komputer dengan jumlah dan spesifikasi komputer yang memadai sehingga media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

F. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu bentuk fisik mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Bentuk fisik yang dikembangkan adalah produk yang dikemas dalam bentuk CD dengan menggunakan beberapa program komputer.
2. CD Interaktif merupakan bentuk fisik dari produk yang akan dikembangkan yang didalamnya terdapat software multimedia interaktif pembelajaran berupa perpaduan dari komponen teks, gambar, suara, animasi, dan video (film), yang pengoperasiannya dapat dikontrol oleh pengguna.
3. Pembelajaran bahasa Arab merupakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu.
4. Pengembangan CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu kegiatan membuat wujud fisik multimedia interaktif yang berisi

materi pembelajaran bahasa arab kelas X semester genap. Adapun wujud fisik yang dihasilkan berupa CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab.

G. Kajian Pustaka

Karya tulis ilmiah yang telah membahas tentang multimedia pembelajaran berbasis komputer diantaranya adalah Tesis yang berjudul, *“Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Compact Disc (CD) untuk Madrasah Tsanawiyah”* yang ditulis oleh Rini (2010). Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan *Borg* dan *Gold* yang tahap pengembangannya yaitu prosedur pembuatan produk, validasi ahli media dan validasi ahli materi dilanjutkan revisi. Adapun hasil penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan baik dengan hasil validasi ahli materi 85 dan hasil validasi ahli media 75.⁵

Selanjutnya karya ilmiah lainnya yang telah membahas multimedia pembelajaran berbasis komputer adalah tesis yang berjudul, *“Keberhasilan Penggunaan Multimedia Komputer Berbasis Program Power Point dalam Pembelajaran PAI (Studi experiment di SMAN 14 Semarang),”* yang ditulis oleh M. Yusuf Setiadi, S. Ag (2008). Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia komputer berbasis *Microsoft Power Point* dapat dikatakan lebih berhasil, dengan indikator sebagian besar hasil belajar siswa berada pada kategori

⁵ Rini, *Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Compact Disc (CD) untuk Madrasah Tsanawiyah*, Tesis (Yogyakarta : PPS UIN Sunan Kalijaga, 2010).

sangat tinggi dan tinggi, meskipun ada beberapa siswa yang mendapat nilai rendah. Sedangkan pembelajaran PAI secara konvensional dapat dikatakan kurang berhasil, dengan indikator sebagian besar hasil belajar siswa berada pada katagori tinggi dan cukup, bahkan ada yang mendapat nilai rendah dan sangat rendah.⁶

Karya ilmiah selanjutnya yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran adalah tesis yang berjudul, *“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan Modul Pembelajaran PAI pokok Bahasan Al-qur’an untuk siswa SMP kelas IX)”*, yang ditulis oleh Firman Fauzan (2008). Hasil dari peneltian ini adalah, model media yang cocok untuk pembelajaran PAI pokok bahasan al-Qur’an adalah media pembelajaran interaktif serta tingkat efektivitas hasil pembelajaran berbasis multimedia komputer memperoleh hasil yang sangat signifikan.⁷

Sepengetahuan penulis, penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah Pengembangan CD interktif Pembelajaran Bahasa Arab kelas X semester genap Madrasah Aliyah materi hobi dan

⁶ M. Yusuf Setiadi, *“Keberhasilan Penggunaan Multimedia Komputer Berbasis Program Power Point dalam Pembelajaran PAI (Studi Experiment di SMAN 14 Semarang)”*, Tesis (Yogyakarta : PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008).

⁷ Firman Fauzan, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komputer Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa (Pengembangan Modul Pemebelajaran PAI pokok Bahasan Al-qur’an untuk siswa SMP kelas IX)”*, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2008).

profesi/pekerjaan. Dalam pengembangan produk ini peneliti mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tersusun dalam Permenag No. 2 Tahun 2008 dan berdasarkan masukan dan saran dari guru Bahasa Arab.

H. Kerangka Teori

Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audiovisual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.⁹

Proses belajar-mengajar sebagai interaksi antara guru dan siswa sering terjadi hambatan-hambatan komunikasi. Adapun hambatan-hambatan komunikasi tersebut antara lain verbalisme (yaitu guru menerangkan pelajaran hanya dengan kata-kata), perhatian murid yang bercabang, kekacauan penafsiran dari murid karena perbedaan daya tangkap, murid kurang perhatian karena sikap pasif dan lain sebagainya.

⁸ Oemar Malik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm. 57

⁹ Ibid, ..., hlm 57

Untuk itulah agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran. Selain berfungsi sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa, media juga mampu menghilangkan kejenuhan dalam belajar siswa.

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan besar alat pendidikan.¹⁰ Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran dan latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Asisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyaji utama materi pelajaran.¹¹

Sistem komputer dapat menyajikan pengajaran secara langsung kepada siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem. Ada berbagai macam kemungkinan penggunaannya yang meliputi model-model mengajar sehingga komputer dapat memberikan kemudahan paling efektif, misalnya sebagai tutor, latihan dan praktek, menemukan, simulasi dan permainan.¹²

¹⁰ S. Nasution, *Tekhnologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 110

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 93

¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung : Sinar baru, 1989), hlm. 139

Media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi, meningkatkan motivasi siswa, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, mempercepat pemahaman dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan, komputer memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Banyak hal yang abstrak yang sulit di pikirkan siswa dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer.

Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan komputer memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran berbasis multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu ;

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dll.

3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dll.
5. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.¹³

Menurut Gilas, banyak sekali kontribusi nyata yang dapat dipersembahkan komputer bagi kemajuan pendidikan khususnya pembelajaran bahasa Arab. Komputer dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perbedaan individual siswa, mengajarkan konsep, menstimulir belajar siswa, dan komputer sebagai media pembelajaran tidak sekedar berpungsi sebagai pembawa suasana dalam nuansa baru namun juga berperan secara aktif dalam menumbuh kembangkan bakat dan minat siswa terhadap bahasa Arab.

Jadi pembelajaran menggunakan komputer merupakan suatu kemasan materi pelajaran yang dijabarkan dengan memanfaatkan komputer sebagai alat pembelajaran.

Mengingat asas kebermaknaan multimedia pembelajaran, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media berbasis komputer dalam hal ini CD pembelajaran. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalah:

¹³ Azhar Arsyad, *Media.. Hlm.* 26-27

a. Sesuai dengan kurikulum

Menurut Purwanto, multimedia pembelajaran yang dinilai baik harus memenuhi berbagai criteria, antara lain isinya sesuai dengan kurikulum, penyajiannya sistematis, menarik, dan benar-benar bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴

b. Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai

Menurut H.W. Fowler yang dikutip dalam Pandoyo, seorang guru dituntut kemampuannya untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.¹⁵

c. Dapat membangkitkan minat

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa. Sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran diatas yaitu untuk menciptakan minat peserta didik maka aspek membangkitkan minat siswa perlu diperhatikan. Untuk itu *software* pembelajaran yang akan dikembangkan harus dapat meningkatkan minat siswa.

¹⁴ Arif Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hlm. 20.

¹⁵ Pandoyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 1997) hlm.1.

Menurut Tommy Soerapto, bentuk yang aneh, asing dan lucu dapat membangkitkan minat siswa. Oleh karena itu didalam *software* pembelajaran ini ada bentuk yang aneh, asing dan lucu sehingga dapat membangkitkan minat siswa.¹⁶

d. Mudah dibaca dan dimengerti

Inti dari produksi multimedia adalah komunikasi. Oleh karena itu salah satu prinsip dasar dalam pembuatannya adalah sifat mudah dibaca. *Software-software* sekarang ini banyak memberikan bentuk tulisan yang simple memudahkan kita dalam membacanya sehingga apa yang terkandung mudah dimengerti. Dalam penulisannya lebih baik menggabungkan *uppercase* dan *lowercase*, karena dengan adanya penggabungan ini, tulisan akan lebih mudah dibaca daripada huruf kapital semua. Selain itu, perlu diperhatikan pola ukuran tulisan dan variasi gaya penulisan seperti *bold*, *italic*, dan warna tulisan.

Agar sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran, maka media pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar mudah dibaca dan dimengerti. Jika media pembelajaran tidak dibuat menarik, maka tujuan utama media pembelajaran sebagai perantara informasi tidak dapat tercapai.

¹⁶ Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : Raja Grafindo, 2007) hlm. 165

e. Interaktivitas

Menurut Azhar Arsyad kegiatan belajar dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut:¹⁷

1) Dukungan Komputer yang Dinamis

Program pengajaran dengan bantuan komputer itu harus mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh siswa, disamping memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperolehnya dalam tingkat penguasaan tugas-tugas.

2) Dukungan Sosial yang Dinamis

Program pengajaran dengan bantuan komputer tersebut harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan siswa atau antar siswa yang awam dengan mereka yang menguasai.

3) Aktif dan Interaktif

Siswa harus berperan aktif dalam kegiatan selama pembelajaran dengan bantuan komputer

4) Keleluasaan

Siswa harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* , hlm...165

- f. Menggunakan efek suara atau musik, untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan atau kenyamanan

Menurut Bobbi Depoter musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Musik dapat digunakan beragam cara dalam pendidikan, yaitu: (a) Dapat menata suasana hati; (b) meningkatkan hasil belajar yang diinginkan; (c) menyoroti hal-hal yang penting.¹⁸

- g. Ada latihan soal

Dengan adanya latihan soal diharapkan mampu meningkatkan kemahiran siswa atau meningkatkan pemahaman konsep yang telah diberikan sebelumnya. Melalui latihan ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan konsep atau informasi yang telah diperolehnya dalam situasi yang baru. Latihan ini sifatnya untuk menguatkan pemahaman siswa disamping menguji apakah siswa sudah menguasai konsep yang baru saja disampaikan.

- h. Dilengkapi permainan

Menurut Elanor L Criswell,¹⁹ model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “*pembelajaran yang menyenangkan*”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan

¹⁸Depoter, Bobbi, Reardon, Mark & Nourie, Sarah Singer. *Quantum Teaching (Memperaktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas)* (Bandung : Mizan Media Utama, 2000), hlm. 75.

¹⁹ Rusman , http://www.umm.ac.id/pjj/file.php/i/moddatta/forum/i/195/inisiasi_komputer_dan_Media_Pendidikan_5.pdf), di unduh pada tanggal 20 Oktober 2010 pukul 14.30

permainan. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya

i. Memperhatikan prinsip-prinsip desain gambar

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah diperoleh, sebab dapat memberikan penggambaran visual yang nyata tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya secara jelas, lebih jelas daripada yang dapat ditangkap oleh kata-kata, baik yang ditulis maupun diucapkan .

Kemp dan Smillie mengemukakan agar gambar itu menarik dan dapat dipahami harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu antara lain, prinsip kesederhanaan, penekanaan, dan keseimbangan.²⁰

Menurut Purwanto untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang baik harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu:

- 1) Multimedia pembelajaran isinya harus sesuai dengan tujuan instruksional, akurat, mutakhir, komprehensif, dan harus seimbang menyikapi ras, agama dan jenis kelamin.
- 2) Multimedia pembelajaran penyajiannya harus menarik, sistematis. Mengikuti teori-teori belajar dan mempergunakan bahasa yang tepat.

²⁰ Kemp, J.E & smellie, D, *Planning,Producing and Using Instructional Media* (,New York : harper &row, 1989) hlm.106

- 3) Multimedia pembelajaran penyajiannya harus memperhatikan tingkat kematangan anak.
- 4) Multimedia pembelajaran harus dilengkapi petunjuk penggunaannya.
- 5) Multimedia pembelajaran kualitas fisiknya harus baik.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan tercermin dari hasil belajar yang didapat oleh para siswa. Pembelajaran dikatakan efektif apabila para siswa dapat memahami isi pesan yang disampaikan oleh gurunya. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman yang jelas dan kongkrit terhadap para siswa. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer berupa CD pembelajaran yang banyak menampilkan gambar-gambar visual yang menarik serta didukung oleh audio maka akan merangsang motivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan siswa untuk dapat lebih memahami pelajaran secara baik.

I. Metode Penelitian

1. Model pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada produk.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Borg dan Gall mengemukakan tahapan penelitian dan pengembangan adalah :

- a. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang persoalan).
- b. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji kelayakan).
- c. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan dan perlengkapan evaluasi)
- d. Melakukan *preliminary field testing*
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil *preliminary field testing*)
- f. Melakukan *main field testing* (dilakukan pada 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek). Data kuantitatif tentang unjuk kerja pada subjek pada pra pelajaran dan pasca pelajaran dikumpulkan. Hasil dinilai

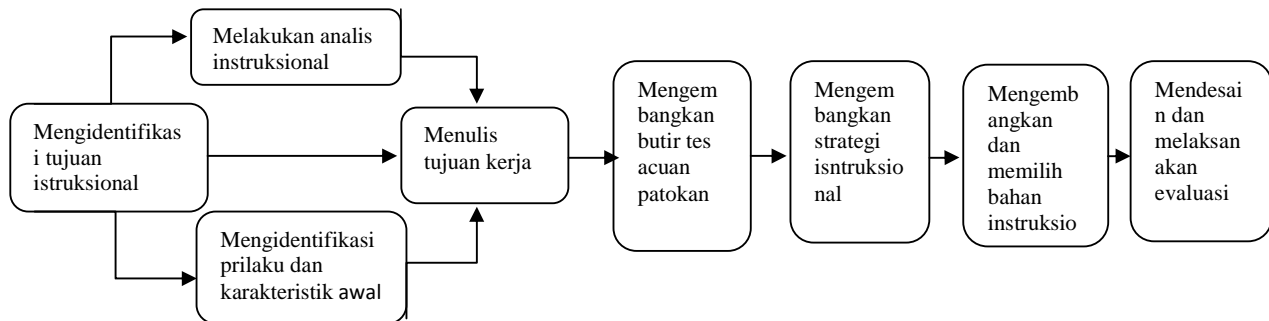
sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dibandingkan dengan data kelompok apabila memungkinkan.

- g. Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan saran-saran dari hasil *main field testing*).
- h. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu).

Sembilan langkah tersebut dapat disederhanakan menjadi empat langkah penelitian yaitu perencanaan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.²¹

Adapun model desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick & Carey.

²¹ Anik Ghufon, dkk, *Panduan Penelitian dan Pengembangan, Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007), hlm 10-13



Gambar 1

Model pengembangan Pembelajaran Dick & Carey²²

Untuk penelitian ini, model diatas kemudian disederhanakan menjadi lima langkah, yaitu : (1) menetapkan materi pokok, (2) menulis standar kompetensi, (3) menulis kompetensi dasar (4) merumuskan indikator keberhasilan, (5) menetapkan evaluasi/penilaian.

2. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall (1993), tesis dan disertasi penelitian dan pengembangan yang dilakukan merupakan penelitian skala kecil sehingga kegiatan yang ada dalam tahapan penelitian dan pengembangan dari model pengembangan yang dirujuk tidak seluruhnya di lakukan.²³

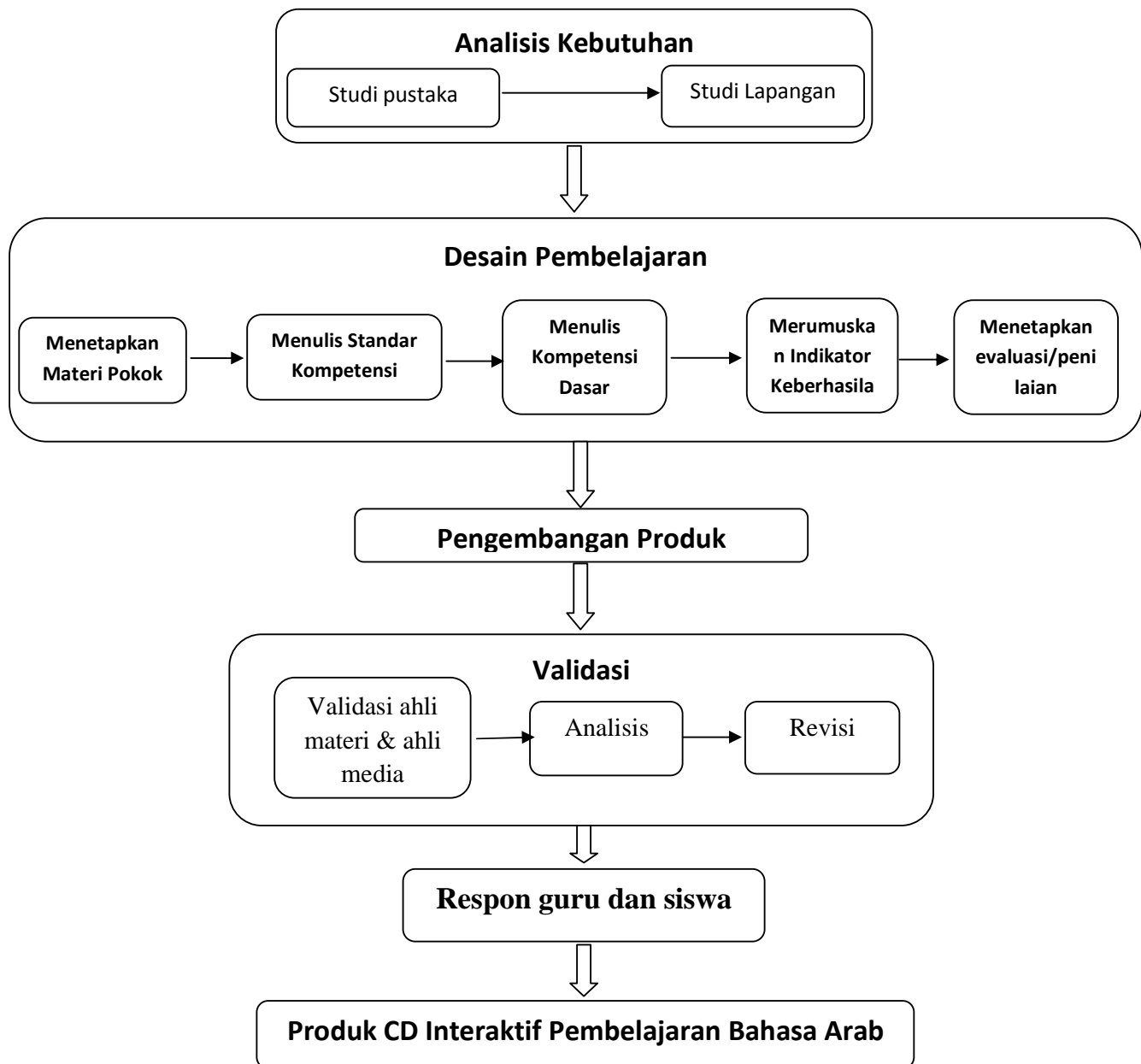
Berdasarkan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dan desain pembelajaran Dick & Carey, peneliti melakukan

²² Estu Miyarso, *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran Sinematografi*, (Tesis, UNY, 2009, tidak diterbitkan), hlm 30

²³ Suyadi, *Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan spiritual Anak usia Dini*. (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2009, tidak diterbitkan), hlm 19

adaptasi/modifikasi untuk melakukan sebuah model pengembangan yang cocok dan sesuai.

Sesuai dengan model pengembangan diatas, prosedur pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah kelas X dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Prosedur Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab
(Adaptasi dari Borg & Gall, Dick & Carey)²⁴

²⁴ Estu Miyarso, *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran Sinematografi*,... hlm 36

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan meliputi :

1) Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran bahasa arab dan buku-buku penunjang pembelajaran bahasa Arab lainnya, media pembelajaran, kurikulum bahasa Arab Madrasah Aliyah, dan silabus pembelajaran Bahasa Arab.

2) Studi lapangan yang dilakukan dengan melihat secara langsung keadaan sekolah, kondisi siswa, proses pembelajaran bahasa Arab, potensi yang dimiliki sekolah yaitu sekolah memiliki laboratorium komputer dan fasilitas komputer yang memadai sehingga CD Interaktif Pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran pada penelitian ini melalui lima tahapan sebagai berikut :

- 1) Menetapkan Materi Pokok.**
- 2) Menuliskan Standar kompetensi.**
- 3) Menuliskan Kompetensi dasar**
- 4) Merumuskan Indikator Keberhasilan**

- 5) Merumuskan evaluasi pembelajaran

c. Pengembangan Produk

Pengembangan produk adalah tahap produksi dari CD interaktif Pembelajaran Bahasa Arab dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat *storyboard* yang merupakan skenario yang menggambarkan isi yang terdapat di dalam setiap slide CD Interaktif yang dikembangkan.
- 2) Menyiapkan materi yang dijadikan bahan media pembelajaran.
- 3) Memilih *software* yang digunakan.
- 4) Memproduksi bahan yang diperlukan kedalam program Adobe Flash, kemudian disalin dalam bentuk CD untuk dapat divalidasi pada ahli media dan ahli materi.

d. Validasi Produk

Validasi produk yang dilakukan terhadap ahli materi dan ahli media, dilanjutkan dengan analisis data. Revisi produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dan ahli media sesuai dengan bidangnya, dan penting dilakukan untuk mendapatkan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

e. Respon Guru dan Siswa

CD interaktif yang sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi, di tampilkan kepada guru dan siswa untuk dimintakan tanggapan terhadap CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan. Penilaian guru dan siswa sangat penting dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan.

f. Produk CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab

Produk Akhir merupakan hasil akhir dari serangkaian pengembangan CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab ini adalah :

- a. Guru Bahasa Arab Madrasah Mu'allimaat tingkat Aliyah Yogyakarta.
- b. Siswa kelas X Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta.

4. Jenis Data

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, maka diperlukan data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk dari ahli media dan ahli materi, serta guru dan siswa. Skor penilaian tentang kualitas produk dari ahli media meliputi tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman. Skor penilaian dari ahli materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi. Skor

penilaian dari guru dan siswa meliputi aspek pembelajaran, materi, tampilan dan pemrograman.

5. Instrumen Pengumpul data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif. Data-data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

a. Angket untuk ahli media, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrumen penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

- 1) Aspek tampilan terdiri dari 13 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan warna pada tulisan, gambar dan bagan, (3) pemilihan *background*, (4) ukuran huruf, (5) pilihan *button*, (6) tampilan gambar, (7) penempatan *button*, (8) tata letak (*lay out*), (9) kecepatan animasi, (10) penempatan gambar, (11) kejelasan narasi, (12) komposisi dan kombinasi warna, dan (13) musik pendukung.
- 2) Aspek pemrograman terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) tingkat interaktivitas pengguna terhadap media, (3) kemudahan navigasi, (4) konsistensi *button*, (5) pengaturan animasi, (6) komposisi setiap slide, (7) kejelasan petunjuk penggunaan, (8) kemudahan memilih menu, (9)

ketepatan penggunaan tombol, (10) efisiensi teks, dan (11) kualitas tampilan gambar.

b. Angket untuk ahli materi, digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran dan aspek materi. Instrumen penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

- 1) Aspek pembelajaran terdiri dari 12 indikator penilaian, yaitu:
 - (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan indikator, (4) sistematika penyajian materi, (5) kejelasan petunjuk belajar, (6) kebenaran uraian materi, (7) kejelasan sasaran program, (8) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (9) pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi, (11) kegiatan belajar dapat memotivasi siswa, dan (12) pemberian umpan balik.
- 2) Aspek materi terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu (1) materi mudah dipahami, (2) kebenaran isi materi yang disajikan, (3) kejelasan uraian materi, (4) kesesuaian materi dengan siswa, (5) kesesuaian contoh dengan materi, (6) kesesuaian latihan dengan materi, (7) konsistensi penyajian, (8) penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi, (9) variasi bentuk soal, (10) tingkat kesulitan soal, dan (11) kesesuaian gambar, bagan untuk memperjelas isi.

c. Angket untuk guru dan siswa

Angket ini diberikan kepada 2 orang guru Bahasa Arab dan 30 siswa untuk melihat respon yang diberikan dari produk CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Instrumen penelitian berupa angket berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yaitu:

- 1) Aspek pembelajaran terdiri dari 8 indikator penilaian, yaitu: (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, (2) kemudahan memahami materi, (3) pemberian latihan untuk memahami materi (4) keseimbangan materi dengan contoh yang diberikan, (5) pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), (6) kejelasan petunjuk belajar, (7) pemberian motivasi, dan (8) keseimbangan materi dengan soal tes.
- 2) Aspek isi/materi terdiri dari 9 indikator penilaian yaitu: (1) kelayakan materi, (2) kesesuaian materi dengan siswa, (3) kejelasan materi, (4) penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi, (5) ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi, (6) kejelasan petunjuk mengerjakan tes. (7) pemberian evaluasi akhir, (8) variasi bentuk soal, dan (9) konsistensi penyajian.
- 3) Aspek tampilan terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) desain slide, (2) pemilihan *background*, (3) pemilihan warna

pada tulisan, gambar dan bagan, (4) keterbacaan tulisan, baik materi, petunjuk soal, maupun bagan, (5) ukuran huruf, (6) tata letak (*layout*), (7) kecepatan animasi, (8) kejelasan narasi, (9) penempatan button, (10) tampilan gambar, dan (11) penggunaan musik.

- 4) Aspek pemrograman terdiri dari 7 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan penggunaan, (2) kejelasan petunjuk penggunaan, (3) kemudahan memilih materi untuk dipelajari, (4) pengaturan animasi, (5) kemudahan navigasi, (6) komposisi setiap slide, dan (7) efisiensi gambar.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui angket dari ahli materi dan ahli media, guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan kemudian dianalisis.

Langkah-langkah yang digunakan analisis data untuk memberikan kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Data berupa skor penilaian dari ahli media, ahli materi, dan yang diperoleh dari angket guru dan siswa diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu : sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

Tabel 1
Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5

Nilai	Skor	Kriteria
A	$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik
C	$X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup
D	$X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan :

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

Simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X Ideal : Skor empiris.

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “C” dengan kategori “cukup”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media maupun ahli materi, dan hasil respon dari guru maupun siswa. Jika hasil penilaian akhir secara keseluruhan pada aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan pemrograman dengan minimal “C” (cukup), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan.

Untuk menghitung skor rata-rata dalam penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus :

$$X = \sum X$$

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = Jumlah responden

- b. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima.²⁵

Berdasarkan rumus tersebut untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif pedomannya sebagai berikut:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$X = \frac{1}{2} (5+1)$

= 3

$S_{bi} = \frac{1}{2} (5-1)$

= 0,67

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

= $X > 3 + 1,21$

= $X > 4,21$

²⁵ Ibid..., hlm 85

$$\text{Skala 4} \quad = 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21$$

$$= 3 + 0,40 < X \leq 4,21$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

$$\text{Skala 3} \quad = 3 - 0,40 < X \leq 3,40$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

$$\text{Skala 2} \quad = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 2,60$$

$$= 3 - 1,21 < X \leq 2,60$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$\text{Skala 1} \quad = X \leq 1,79$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas, maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima dapat disederhanakan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2
Panduan konversi data Kuantitatif ke data Kualitatif
dengan skala lima

Skor	Interval skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan dalam beberapa bab dan sub bab. Adapun sistematika pembahasan dalam tesis ini adalah sebagai berikut

Bab Pertama berisi pendahuluan. Dalam pendahuluan ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi pengembangan, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam menghantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.

Bab kedua membahas tentang kajian teori yang akan memaparkan tentang teori tentang multimedia pembelajaran yang meliputi pengertian multimedia, multimedia pembelajaran berbantuan komputer, peranan multimedia dalam pembelajaran, kriteria kualitas multimedia dalam pembelajaran, teori belajar yang melandasi pembelajaran dengan multimedia pembelajaran, multimedia pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya bab ini akan membahas mengenai mata pelajaran bahasa Arab yang meliputi karakteristik bahasa Arab, tujuan pembelajaran bahasa Arab, ruang lingkup pembelajaran bahasa arab, asas dan prinsip pembelajaran bahasa Arab, dan Materi Pembelajaran Bahasa Arab.

Pada bab ketiga akan dibahas hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang (1) langkah-langkah pembuatan CD Interaktif pembelajaran Bahasa arab. (2) validasi ahli materi dan ahli materi. (3) respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab. (4) revisi produk CD Interaktif Pembelajaran bahasa Arab. (5) produk akhir CD interaktif Pembelajaran Bahasa Arab.

Bab empat merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban terhadap masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada bab ini dikemukakan juga saran-saran dan kata penutup.