

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Matakuliah
Bahasa Arab Maharah Kalam Berbasis Budaya Lokal di Prodi PBA Fakultas
Tarbiyah IAIH Pancor

Idawati & Siti Rauhillah

abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang yang mampu menyalurkan learning style dan memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran sehingga hasil pembelajaran maksimal. Bentuk Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah multimedia interaktif dalam bentuk CD yang dilengkapi buku panduan dosen dan mahasiswa yang telah divalidasi oleh ahli media ,isi, dan desain untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaannya.. Dalam penelitian ini model pengembananagan menggunakannya model Borg & Gall melalui sembilan langkah yang terdapat pada model tersebut. Dan dari hasil uji coba lapangan kelompok besar dan kelompok kecil multimedia interaktif ini mampu memotivasi dan memaksimalkan hasil pembelajaran mahasiswa semester IV prodi PBA fakultas tarbiyah IAIH Pancor.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Maharah kalam.

Pemanfaatan media baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* sekarang dapat ditampilkan secara bersama dan terintegrasi dalam satu format yang lebih kompleks yang kemudian dikenal dengan multimedia. Perkembangan pesat teknologi komputer terlebih lagi sangat mempengaruhi terobosan ini dengan lahirnya multimedia interaktif yang diharapkan lebih menarik, mendukung dan menggairahkan proses pembelajaran (*instructional environment*).

Disebabkan perkembangan teknologi tersebut, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif berbasis komputer lewat jaringan internet. Diasumsikan bahwa multimedia interaktif berfungsi sebagai media yang dapat mempengaruhi motivasi pebelajar dan hal ini dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran. Selain karena melibatkan beragam media dalam satu format dan faktor interaktifitasnya yang menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan menarik juga karena terjadinya komunikasi dua arah yang diharapkan dapat

menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebab tingkat kemenarikan sumber belajar pada pembelajar sangat erat hubungannya dan besar efeknya pada hasil pembelajaran. Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Karena pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajar dalam proses pembelajaran (Degeng: 1997). Hal ini berarti pembelajar perlu berinteraksi dengan sumber-sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fakta dilapangan menunjukan bahwa sumber belajar berupa paket pembelajaran masih banyak yang kurang atau tidak sesuai dengan syarat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Degeng (1997), bahwa buku-buku teks yang diterbitkan untuk dipakai pada lembaga-lembaga pendidikan sekarang ini penyusunannya sering tanpa mempertimbangkan struktur isi (*content*) bidang studi untuk keperluan pembelajaran.

Terkait dengan bahan ajar Bahasa Arab, sebagaimana diungkapkan oleh Nasarudin (2011) bahwa bahan ajar Bahasa Arab khususnya diperguruan tinggi di Indonesia banyak yang disadur secara langsung dari sumber-sumber (kawasan, budaya dan lingkungan social) Arab, dimana materinya mengandung hal-hal yang terkait dengan situasi dan lingkungan Arab dan terkesan asing dihadapan pembelajar, yang semestinya materi bahan ajar Bahasa Arab membicarakan hal-hal yang terkait dengan sesuatu yang dekat dengan keseharian mahasiswa dengan mempertimbangkan konteks budaya, sosial, pendidikan dan psikologi pembelajar.

Kehadiran sistem multimedia interaktif berbasis komputer yang merupakan salah satu terobosan yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran yang dimaksud di atas. Dengan karakteristiknya yang menstimulasi secara lebih dekat kondisi pembelajaran dunia nyata, suatu dunia yang *multi sensory* (melibatkan beragam penginderaan) menyajikan berbagai pengalaman sekaligus dalam suatu waktu (*"to stimulate more closely to the conditions of real-world learning, a world of multisensory all-at-once experiences"*, Heinich, et.al, 1993:252). Selanjutnya dikombinasikan dengan fasilitas interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pembelajar dan pembelajar; yang diharapkan dapat menciptakan suasana/lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan; dan terutama dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berkaitan dengan hal tersebut dilapangan ditemukan berdasarkan studi pendahuluan tentang analisis kebutuhan pada Institut Agama Islam Hamzanwadi (IAIH) Pancor-Selong dalam proses pembelajarannya khususnya pada Matakuliah Bahasa Arab, khususnya bidang *Maharah Kalam*: Keterampilan Berbicara, terdapat masalah-masalah pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.Matakuliah Bahasa Arab *Maharah Kalam* adalahMatakuliah kependidikan yang termasuk dalam kelompok Matakuliah Keahlian dan Keterampilan (MKK) yang memberikan keterampilan kepada mahasiswa agar mampu berkomunikasi secara aktif dengan Bahasa Arab. Dalam perkuliahan ini praktek percakapan dan eksplorasi ide sangat ditekankan dan partisipasi semua mahasiswa adalah fokus pembelajaran.Namun demikian,di Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Hamzanwadi (IAIH) Pancor faktanya pada matakuliah Bahasa Arabbidang *Maharah Kalam*hasil pembelajarannya tidak optimal; kemampuan berbicara Bahasa Arab mahasiswa dengan tema-tema sederhana sekalipun sangat rendah, ini disebabkan karena kurangnya motivasi dalam diri mahasiswa untuk berlatih melakukan percakapan.Karena itu matakuliah ini sangat memerlukan materi yang mudah difahami dan mampu menarik minat mahasiswa untuk melakukan percakapan. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa seputar hal-hal yang familiar dengan kehidupan keseharian mahasiswa sehingga diharapkan mahasiswa mampu menguasai materi dengan baik.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara.dengan dosen pengampu matakuliah *Maharah Kalam* dan mahasiswa Fakultas Tarbiyah Prodi PBA Tahun Akademik 2015/2016 peneliti dapat mengetahui karakteristik mahasiswa dan apa yang dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran *Maharah Kalam*; dan selanjutnya menawarkan solusi untuk merespon permasalahan tersebut yaitu menyajikan bahan ajar Bahasa Arab bertema budaya lokal dalam bentuk materi yang mudah difahami, menarik dan dekat dengan pengalaman keseharian mahasiswa, karena pembelajar akan belajar dengan baik apabila apa yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui dan alami (Fuad Efendi: 2005),dan merancang multimedia interaktif untuk memperlancar proses pembelajaran matakuliah *Maharah Kalam* bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah Prodi Agama Islam Hamzanwadi (IAIH) Selong.

TINJAUAN PUSTAKADAN KAJIAN TEORI

Tinjauan pustaka

Adapun literatur terkait yang relevan dengan problem riset yang dilakukan peneliti antara lain Hasil penelitian Anang Zamroni (2008) yang berjudul *Desain Materi Ajar Maharah Kalam* untuk jenjang MTs. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar *Maharah Kalam* di MTs. Yang disusun berdasarkan KTSP, kemudian bahan ajar tersebut diuji coba pada siswa MTs. Kls II untuk melihat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan bahan ajar tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah didesain mampu memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam memotifasi dan menarik minat para siswa untuk melakukan percakapan. Diperkuat dengan hasil evaluasi menunjukkan bahwa perolehan nilai para siswa dalam praktik *Maharah Kalam* meningkat setelah memakai bahan ajar tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dari segi bahan ajar yang dikembangkan untuk *Maharah Kalam*, perbedaanya adalah peneliti melakukan pengembangan bahan ajar untuk jenjang perguruan tinggi dan berbentuk bahan ajar multimedia dengan mengambil tema lokal. Kemudian haasil penelitian Laili Maziyah (2009) yang berjudul *Desain Bahan Ajar Qawaidul Khath al Arabi wal Imla'i Untuk Maharah kitabah*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar maharah kitabah di jenjang perguruan tinggi., kemudian bahan ajar tersebut diuji coba pada mahasiswa di UIN Malang untuk melihat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan bahan ajar tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perolehan nilai imla' mahasiswa meningkat setelah memakai bahan ajar tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dari segi bahan ajar yang dikembangkan untuk jenjang perguruan tinggi, perbedaanya adalah peneliti melakukan pengembangan bahan ajar untuk *Maharah Kalam* dan berbentuk bahan ajar multimedia, bukan bahan ajar cetak dan hasil penelitian Muhammad Aswan Ibrahim (2011) yang berjudul *Desain Bahan Ajar Untuk Penguasaan Mufradat*. Bahan ajar ini diujicobakan di ma'had Serambi Makkah Padang Panjang Sumatra Barat .

Darisemua penelitian yang telah peneliti paparkan terlihat perbedaan jelas bahwa bahan ajar yang akan peneliti desain berbentuk bahan ajar multimedia interaktif bukan jenis bahan ajar cetak seperti bahan ajar yang didesain oleh tiga peneliti diatas.

Kajian Teoritis

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Setiyono, 2008: 13). Interaktif disini dimaksudkan sebagai terjadinya komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer (*software* atau aplikasi atau produk dalam format *file* atau biasanya dalam bentuk CD). Pengertian interaktif juga dipahami sebagai suatu proses pemberdayaan pebelajar untuk mengendalikan lingkungan belajar (Phillips, 1997: 8). Lingkungan belajar di sini adalah belajar dengan memanfaatkan computer dimana pebelajar memberikan respon terhadap stimulus yang ditampilkan pada layar monitor komputer. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan bersifat interaktif dengan penggunanya (dimana ia dapat mengoperasikannya dengan alat pengontrol yang di *setting*).

Karakteristik Multimedia Interaktif

Dalam upaya mengembangkan multimedia interaktif setidaknya produk multimedia yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi penggunanya. Sehingga pengembang dalam hal ini perlu memperhatikan karakteristik dari multimedia interaktif (Susilana, et.al. 2007: 126-129) diantaranya yaitu:

- a. *Self-instructional*. Melalui produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan pebelajar dapat membelajarkan dirinya sendiri atau belajar mandiri.
- b. *Self-contained*. Seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu produk yang utuh.
- c. *Stand alone*. Produk multi media yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain. Dengan menggunakan produk multimedia yang dihasilkan pengembang, pebelajar tidak perlu menggunakan produk lain untuk belajar.
- d. *Adaptif*. Produk yang dihasilkan harus memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Yakni sebisa mungkin produk

multimedia tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta *fleksibel* di gunakan di berbagai tempat.

e. *User friendly*. Produk yang dihasilkan hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat. Hal ini berkaitan dengan kemudahan pebelajar dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan pebelajar tersebut.

f. Representasi isi. Representasi isi harus berkaitan dengan tingkat inovasi yang dihasilkan oleh pengembang. Kaitannya dengan materi atau konten yang akan dibelajarkan oleh multimedia. Materi dalam hal ini harus diseleksi untuk dibuat dalam multimedia interaktif. Misalnya, apabila terdapat materi yang membutuhkan unsur animasi atau video pebelajar tidak hanya membaca teks.

g. Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara, teks dan gambar). Dalam hal ini materi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif hendaknya terdapat teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi.

h. Menggunakan variasi yang menarik dengan kualitas resolusi yang tinggi. Dalam hal ini tampilan dalam bentuk template dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *spec system computer*. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak *image* dan obyek sesuai tuntutan materi akan meningkatkan ketertarikan pebelajar terhadap materi pelajaran.

i. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi. Tipe pembelajaran yang dimaksud adalah tipe pembelajaran yang sesuai dengan yang ada dalam teori "*computer-based instruction*", yakni 1. Tipe pembelajaran tutorial, 2. Tipe pembelajaran simulasi, 3. Tipe pembelajaran game, 4. Tipe pembelajaran latihan (*drill*). Penggunaan tipe-tipe ini dapat dilakukan secara terpisah atau kolaboratif sesuai tuntutan materi.

j. Respon pembelajaran dan penguatan. Dalam hal ini respon yang dimaksud berkaitan dengan stimulus yang diberikan oleh pebelajar pada saat mengoperasikan program. Selain itu setiap respon dimungkinkan untuk diberi penguatan (*reinforcement*) secara otomatis yang telah terprogram. *Reinforcement* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan keterkaitan pebelajar dengan program.

k. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Produk multimedia yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh pebelajar secara individual, tidak hanya didalam *setting* sekolah tetapi juga di rumah, sehingga materi yang ada dapat dipelajari secara berulang-ulang oleh pebelajar. Produk ini juga dapat digunakan secara klasikal dengan

maksimal 50 orang pebelajar diruang computer atau dikelas biasa pada umumnya dapat diapandu oleh guru mendengarkan uraian narasi oleh narrator yang tersedia dalam program

Maharah Kalam

Pembelajaran *Maharah Kalam* Kemahiran berbicara (*Maharah Kalam* / speaking skill) adalah kemampuan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara (Acep Hermawan : 2011). Bahkan menurut Tarigan (1994) berbicara merupakan kombinasi faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Tujuan Mempelajari *Maharah Kalam*

Adapun tujuan mempelajari *Maharah Kalam* sebagaimana dijelaskan Umar Shadiq (2008) antara lain adalah :

1. Mendorong mahasiswa untuk bisa berkomunikasi dan bercakap-cakap dengan orang lain dengan menggunakan Bahasa Arab yang fasih dan lancar.
2. Mahasiswa mampu menguasai perbendaharaan kata yang terkait dengan kehidupan dan lingkungan sekitarnya, sehingga ketika mereka kembali ke kehidupan nyata, ia akan dapat berkomunikasi menggunakan kosakata dan ungkapan-ungkapan yang sesuai pada tempatnya, misalnya ketika berbicara di pasar, disekolah atau ditempat lain.
3. Meningkatkan kemampuan improvisasi (spontanitas) dalam berbahasa. Adanya kemampuan improvisasi bahasa ini sangatlah penting.

Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar lebih sempurna dari sebelumnya.

Nasir Abdullah menjelaskan didalam pengembangan bahan ajar terdapat dasar-dasar yang diadakan secara bertahap, meluas dan mendalam dalam menciptakan alat-alat/ perangkat belajar agar terciptanya suatu kesempurnaan pada perangkat tersebut. Abd. Hamid (2008) menjelaskan dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Arab terdapat prinsip-prinsip dasar dalam pengembangannya yaitu : 1) Aspek psikologis yang terkait dengan motivasi belajar yang akan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, oleh karena itu hal-hal psikologis yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Arab diantaranya

adalah:buku ajar hendaknya sesuai dengan kemampuan pembelajar,memperhatikan perbedaan individu antar pembelajar, mampu merangsang daya pikir pembelajar sehingga dapat membantu proses pembelajaran dan pemerolehan Bahasa Arab. 2) Aspek kebahasaan dan pendidikan. Aspek kebahasaan adalah memperhatikan bahasa yang diajarkan meliputi unsur-unsur bahasa (*ashwat, mufradat, tarakib*) dan keterampilan bahasa (*istima', kalam, qiraaah, kitabah*). Adapun asas pendidikan adalah hal yang terkait dengan teori pendidikan seperti materi dimulai dari yang mudah kepada yang lebih kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dari detail ke konsep atau sebaliknya konsep ke perincian.

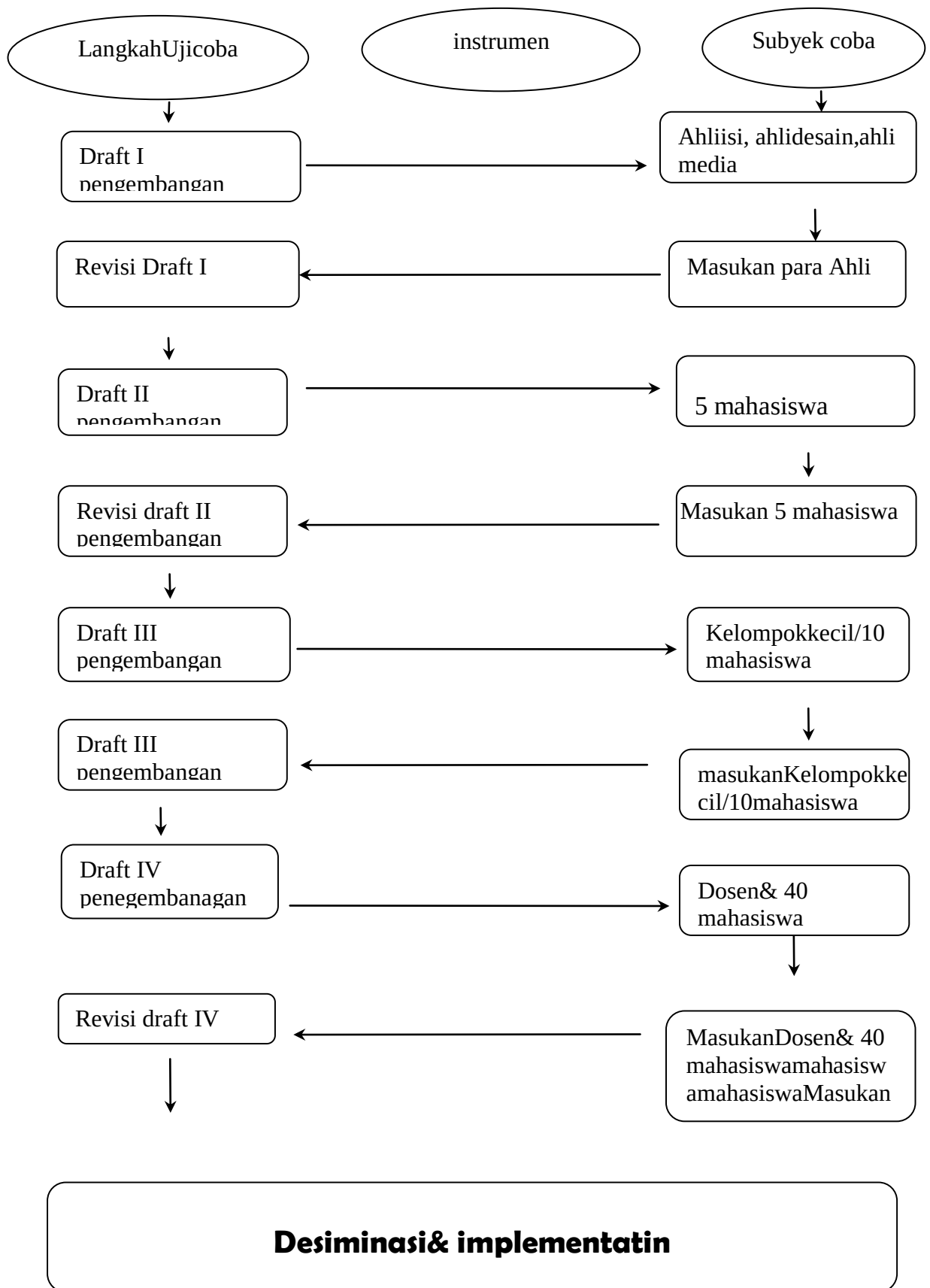
METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Dalam melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan, tahap pertama yang sangat perlu dilakukan adalah menentukan model pengembangan yang akan di gunakan. Hal tersebut sangat penting mengingat tujuan dari pengembangan suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk produk yang di gunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 1983:772). Selain itu kegiatan penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menghasilkan suatu *producthardware* atau *software* melalui prosedur yang khas yang biasa diawali dengan suatu *need assessment* di lanjutkan dengan proses pengembangan dan di akhiri dengan evaluasi (Suhadi, 2001:5).

Dan model pengembangan yang akan diterapkan untuk mengorganisir pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model dari Borg & Gall (1983:775-776) dengan langkah langkah sebagai berikut: (1) *research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revition*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final product revition*, (10) *Disemination and implementation*.

Desain Uji Coba



Data dan Sumber Data

Jenis data dikategorikan dalam dua jenis, yaitu: (1) data kualitatif (bersifat naratif) dan data kuantitatif (bersifat angka). Data kualitatif didapat dari hasil wawancara dan saran dari ahli isi, ahli media, ahli desain baik pada tahap uji validasi maupun uji lapangan buku, dokumen, dan literatur-literatur terkait tentang teori penyusunan bahan ajar Bahasa Arab(*Maharah Kalam*) serta materinya., sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil angket, pada tahap uji validasi dan uji coba lapangan.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini berdasarkan prosedur pengembangannya membutuhkan waktu sekitar 6 bulan mulai dari April 2016 sampai dengan September 2016.

KAJIAN DAN HASIL PENELITIAN

Produk yang dikembangkan ini berupa multimedia interaktif pembelajaran yang didukung dengan adanya panduan operasional dosen dan panduan operasional mahasiswa. Multimedia adalah gabungan dari berbagai macam media dalam satu bentuk format. Multimedia bisa terdiri dari gambar, suara, teks atau animasi untuk memberikan pengetahuan atau informasi kepada pebelajar. Maksud dari disertakannya panduan operasional dosen dan panduan operasional mahasiswa yaitu, untuk mempermudah dosen dan mahasiswa dalam mengoperasikannya. Isi dari materi yang membahas budaya lokal yang bersifat kontekstual.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh pengembang, maka multimedia interaktif pembelajaran pada matakuliah media pembelajaran telah berhasil diuji tingkat validitasnya untuk digunakan sebagai media pembelajaran ataupun sebagai sumber belajar. Dimana dari penelitian tersebut pengembang telah memperoleh data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan tersebut memiliki tingkat validitas, kelayakan, dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran telah memenuhi kebutuhan dosen dalam mempermudah penyampaian pesan dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan telah memenuhi kebutuhan mahasiswa yang beragam dalam mempelajari materi-materi dalam matakuliah maharah kalam

Seperti halnya dalam penelitian Tausend yang berjudul *Effects of Interactive Multimedia in E-Learning On Learners and Developers*, bahwa kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran e-learning mempengaruhi pebelajar dan pengembang. Pada pebelajar memiliki pengaruh positif karena multimedia interaktif memotivasi akselerasi pembelajaran, memungkinkan transfer pengetahuan melalui ingatan memori, dan menyediakan pengalaman manipulatif yang tidak tersedia di lingkungan nyata. Sedangkan bagi pengembang memiliki pengaruh positif karena dalam mengembangkan multimedia interaktif dibutuhkan kemampuan yang unik, kerja yang konsisten, kualitas isi, dan kemampuan update training secara cepat (Tausend, 2008:01).

Menurut Jittangthammagul Kongrit dkk dalam penelitiannya yang berjudul *The Construction of Interactive Computer Multimedia Instruction on "Basic Japanese Vocabulary"*, bahwa para peneliti memutuskan untuk membuat komputer multimedia interaktif pembelajaran pada perbendaharaan kata dasar bahasa jepang agar pebelajar dapat belajar secara mandiri kapanpun mereka inginkan. Terlebih lagi multimedia interaktif dapat mengurangi perbedaan individu, sebagai hasil/akibat dari kebebasan dalam belajar. Selain itu komputer multimedia interaktif pembelajaran dapat memfokuskan perhatian dan menstimulasi pebelajar untuk konsentrasi terhadap materi pelajaran. Para peneliti mewujudkan pentingnya pembelajaran berbasis pebelajar dan partisipasi mereka pada pembelajaran aktif untuk mencapai tujuan yang telah didiskripsikan sebelumnya (Jittangthammagul, dkk. 2012:243).

Multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan model Borg & Gall. dimana langkah langkahnya adalah: (1)*Research and Information collecting*(Penelitian dan penelitian data yang meliputi), (2)*Planning*(Melakukan perencanaan),(3)*Develop Preliminary form of product* (Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal), (4) *Preliminary field testing*(Melakukan uji coba tahap awal), (5)*Main product revision*(Melakukan revisi terhadap produk utama), (6)*Main field testing*(Melakukan uji coba lapangan),(7) *Operational product revision* (Melakukan revisi terhadap produk operasional), (8) *Operational field testing* (Melakukan uji

coba lapangan operasional), (9)*Final product revision*(Melakukan revisi terhadap produk akhir), (10)*Disemination and implementation* (Medesiminasikan dan mengimplementasikan produk). Dan pada pengembangan ini pengembang hanya menggunakan 9 langkah karena tahap desiminasi belum dilakukan itu. Dalam melaksanakan uji coba dan validasi, proses ini melibatkan ahli isi matakuliah, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta mahasiswa sebagai pengguna multimedia interaktif pembelajaran.

Pengembang menyadari bahwa multimedia interaktif pembelajaran matakuliah bahasa arab *maharah kalam* ini mempunyai beberapa kelebihan dalam produk pengembangan ini adalah:

- 1) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan bermutu.
- 2) Daya tarik yang dihasilkan oleh produk pengembangan multimedia interaktif ini sangat besar, sehingga dosen lebih mudah untuk memfasilitasi pembelajaran karena perhatian dan konsentrasi seluruh mahasiswa terfokus pada pembelajaran.
- 3) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik, dimana produk ini memaparkan secara jelas tentang materi-materi yang ada pada mata kuliah Maharah kalam.
- 4) Selain itu komponen dalam multimedia interaktif (animasi, audio, gambar) dapat menarik perhatian mahasiswa dalam menghilangkan kebosanan dalam belajar, serta lebih meningkatkan keinginan siswa untuk lebih giat belajar.
- 5) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran ini telah melalui beberapa tahapan validasi. Para ahli yang telah memvalidasi produk pengembangan ini adalah ahli isi atau ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Dalam tahapan validasi ini para ahli memberikan saran dan komentar yang digunakan oleh pengembang untuk menyempurnakan produk pengembangannya.
- 6) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran ini disertai dengan panduan operasional dosen dan panduan operasional mahasiswa

dalam melaksanakan pembelajaran. Panduan tersebut dimaksudkan untuk mempermudah dosen dan mahasiswa dalam mengoperasikan multimedia interaktif pembelajaran tersebut.

karakteristik Produk Pengembangan

Karakteristik yang berhubungan dengan produk pengembangan berupa multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah bahasa arab *maharah kalam* ini sebagai berikut:

Bentuk : dikemas dalam bentuk CD-ROOM dan buku petunjuk

Judul video : *maharah kalam* berrbasis budaya lokal

Sasaran utama: mahasiswa FT Tarbiyah Jurusan PBA semester IV IAIH Pancor

bagian bagiannya terdiri dari isi (1) Sampul atau *cover*(2)teks (3)audio(4) visual atau gambar, isi materinya terdiri dari(1) konsep dan penjelasan konsep(2)latihan soal, petunjuk pengguna untuk dosen dan petunjuk pengguna untuk dosen

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pengembangan produk yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matakuliah bahasa arab *maharah kalam* fakultas tarbiyah prodi PBA semester IV IAIH sangat efektif dan dapat menjadi alternatif pembelajaran selain pembelajaran tatap muka. Serta dapat menghindari kesalahan dalam penyampaian pesan pembelajaran pada matakuliah bahasa arab *maharah kalam*.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran matakuliah bahasa arab *maharah kalam* yaitu kurang termotivasinya mahasiswa sehingga menyebabkan hasil belajar kurang optimal dan tidak tersedianya sumber belajar yang didesain dan dikembangkan secara khusus untuk matakuliah bahasa arab *maharah kalam* Maka dengan adanya produk pengembangan ini, dapat menjawab permasalahan tersebut.

Saran

Untuk pembelajar dalam melakukan proses pembelajaran harus mengetahui karakter pembelajar dan materi yang akan disampaikan supaya mampu mendesain media pembelajaran yang sesuai karakter pembelajar agar pembelajaran menarik dan hasil pembelajaran maksimal. Dan berkaitan dengan penggunaan produk ini harus di dukung oleh media yang dapat mengoprasikannya dalam penggunaannya agar lancar dan efektif.

Daftar Pustaka

- Abdul Hamid,dkk, 2008, *Pembelajaran Bahsa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media)*, sukses offset : yogyakarta.
- Ardhana, W & Willis , W . 1989.*Reading in Instructional Development*. Jakarta Dirjen, Dikti, Depdikbud.
- Acep Hermawan, 2011, *Metodlogi Pembelajaran Bahasa Arab*. PT Remaja Rosdakarya : Bandung
- Ahmad Fuad Efendi, 2009, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Misykat: Malang
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. and Gall M.D., 2003. *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition, London: Longman Inc.
- Degeng, I.N.S, 1977.*Strategi pembelajaran* , Penerbit IKIP Malang.
- _____ 1989.*Ilmu Pengajaran : Taksonomi Varibel*. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud Dirjen Dikti, *Pengembangan Instruksional*. Jakarta
- Dimiyati , M. 2001.*Dilema Pendidikan ilmu Pengetahuan*. Malang: IPTPI Cabang Malang
- Dimiyati & Mudjiono, 2002 . *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Dwiyogo, Wasis D., 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Media Pembelajaran Penjas dan Olahraga*, FIP: Universitas Negeri Malang
- Dwiyogo, W. D. 2009.*Pengembangan Model Pembelajaran Visioner*. Jakarta: DP2M Dikti.
- Heinich, Robert, et.al. 1982. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Januszewski, A., & Molenda, M. 2008. *Educational Technology: A Definition with Comentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group

- Jittangthammagul,K., Yampinij,S., Endoo,T.,&Kramwong,N. 2012. *The Construction of Interactive Computer Multimedia Instruction on “Basic Japanese Vocabulary”* World Academy of Science, Engineering and Technology 61
2012.Halaman 243(www.waset.org/journals/waset/v61-42.pdf)
diakses pada tanggal 11 juni 2012
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning, Second Edition*. Cambridge University Press
32 Avenue of the Americas, New York, NY 10013-2473, USA.
(<http://www.cambridge.org>). Diakses tanggal 11 Juni 2012
- Mishra, Sanjaya. 2005. *Interactive in Education and Training*. Idea Group Inc.
- Miarso, Yusufhadi, 1987. *Penelitian Insrtuksional, Survay . Model*
- Munadir, 1987. *Rancangan sistem Pengajaran*. Jakarta: P2PLPTK
- Neo.M.,& Ken, T. K. 2001.*Innovative teaching: Using multimedia in a problem-based learning environment*. Malaysia: Centre for Innovative Education (CINE)
Faculty of Creative Multimedia Multimedia University Cyberjaya,
Selangor. Educational Technology & Society 4(4).ISSN 1436-4522.
Online (<http://kneo@pc.jaring.my>)Diakses tanggal 13 Juni 2012
- Hitipeuw, Imanuel, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: IKIP Malang
- Pramono, G. 2008. *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Depdiknas
- Rob Phillips, 1997. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Application*. London: Kogen Page Limited
- Seels, B.B.& Richey, R.C., 1994. *Instructional technology: The Definition and Domain of the field* . Washington DC: AECT
- Setiyono, B. D.2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Tidak diterbitkan.
- Smaldino, Sharon E. 2005. *Instructional Technology and Multimedia for Learning*.8th Edition. Columbus Person Education
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Penilaian dan Pemanfaatan*. Bandung: CV. Wacana Prima

Tausend.,&Julie Y. 2008. *Effects of Interactive Multimedia in E-Learning On Learners and Developers*. Ithaca College. (www.ithaca.edu/.../tausend.pd... - Amerika Serikat) diakses pada tanggal 12 juni 2012

Tim Puslitjaknov, 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas

Wahyono, Unggul. 2008. "Pengembangan Model Pembelajaran TIK untuk Meningkatkan Pengaturan Diri dalam Belajar Pebelajar". Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan: FKIP Universitas Tadulako

عمر صديق عبد الله، تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، (الجيزة: الدار العلمية للنشر والتوزيع، 2008م)

ناصر عبد الله الغالي و عبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية، (الرياض : دار الغالي)

نصرالدين إدريس جوهري تعليم اللغة العربية من خلال تفعيل التعرض اللغوي

الصفى (المقالة في كتاب مجموعة بحوث الندوة الدولية حول تجربة تعليم اللغة

العربية في إندونيسيا ما لها وما عليها) البرنامج الخاص لتعليم اللغة العربية — جامعة

مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق بالتعاون مع جمعية الجعوة والتعليم في

جنوب شرق آسيا 2011م.