

EFEKTIFITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII SMP IT AL HUDA WONOGIRI

Muhammad Luqman Hakim¹, Muhammad Akhyar², Asrowi³
Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
E-mail: manluq47@mail.com

ABSTRAK

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam bahasa Arab, dengan menguasainya seseorang akan terampil dalam berbahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen/ uji coba (*Experimental Study*), data diperoleh melalui kegiatan observasi, dan test penguasaan kosakata. Teknik analisis data menggunakan *Uji t Independent Sample T Test*. Hasil analisis perbandingan *post-test* terdapat perbedaan nilai penguasaan kosakata yang signifikan antara kelas eksperimen sebesar 51,83 dan kelas kontrol sebesar 41,25 dengan selisih rata-rata sebesar 10,58. Hasil uji t menunjukkan angka nilai sig. 0,004. Berdasarkan hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika penggunaan multimedia interaktif memberikan banyak manfaat, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi pengajar, dikarenakan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran, Bahasa Arab, Kosakata.

ABSTRACT

Vocabulary is one of the important elements in Arabic. People will be skillful if he has more the vocabulary. This study aims to determine the effectiveness of interactive multimedia to improve Arabic vocabulary students'. This research includes research experiments (Experimental Study), data obtained through observation activities, and test. The data analysis technique used the Independent Sample T Test. The results of the comparative post-test analysis shows that there is differences in the vocabulary mastery values, the significant's analysis between the experimental classes of 51.83 and the control class of 41.25 with an average difference of 10.58. The results of the T-test shows number of sig values. 0.004. Based on the results it can be concluded that the use of interactive multimedia can significantly improve students' mastery of Arabic vocabulary. So that it cannot be denied if interactive multimedia is used it will provide many benefits, not only for students but also for teachers, because using interactive multimedia in learning Arabic is more interesting and can foster student interest.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning, Arabic Language, Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa arab di Sekolah Menengah Pertama atau (MTS) dan sederajat merupakan bidang studi yang diajarkan pada tingkat tersebut. Pembelajaran bahasa arab pada jenjang tersebut ditujukan kepada penguasaan empat kemampuan bahasa (*Maharoh Arba'ah*) yang terdiri dari kemampuan mendengar (*Maharah Istima'*), kemampuan berbicara (*Maharah Kalam*), kemampuan membaca (*Maharah Qira'ah*) serta kemampuan menulis (*Maharah Kitabah*). Kemampuan berbahasa tersebut diajarkan menggunakan tema-tema tertentu.[1]

Akan tetapi untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut dibutuhkan penguasaan kosakata, karena kualitas kemampuan berbahasa individu berdasarkan pada kuantitas dan kualitas

kosakata yang dikuasainya. Apabila kosakata yang kita kuasai memadai, semakin besar kita memiliki keterampilan dalam berbahasa. Bagus dan buruknya hasil ujian menggambarkan baik dan buruknya kemampuan mereka dalam berbahasa, meningkat atau tidak kuantitas dan kualitas kosakata yang dikuasi. Jika permasalahan tersebut dimengerti dengan baik maka akan dipahami begitu urgennya pembelajaran kosakata yang tersistem di sekolah-sekolah diawal mungkin. Penguasaan kosakata peserta didik dapat menentukan kesuksesannya di masa depan kehidupan.[2]

David Wilkins dikutip Thornbury memberikan kesimpulan mengenai pentingnya menguasai kosakata seraya mengatakan “*Without Grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*”. Ia memaparkan bahwa jika kita tidak menguasai grammar, hanya sedikit yang dapat kita utarakan. Akan tetapi tanpa menguasai kosakata yang baik, kita tidak mungkin dapat mengutarakan apa-apa. Sangat sesuai pernyataan yang disampaikan oleh Wilkins dalam Thornbury (2002: 13) tersebut, meskipun kita memiliki keterampilan grammar (tata bahasa) yang mumpuni, namun keterampilan tersebut menjadi tidak berguna apabila kita tidak mempunyai penguasaan kosakata yang baik.[3]

Al-khauili dan Mahmud Ali dalam Mustafa menyatakan bahwa kosakata ialah sekumpulan beberapa kata tertentu yang dapat membentuk bahasa.^[4] Kata ialah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Tarigan menyatakan bahwa “Kosakata ialah kata-kata yang bisa dengan mudah berubah dan kemungkinan kecil diambil dari bahasa lain”.^[5]

Tujuan dari pengajaran kosakata (mufradat) bahasa arab ialah: a) Mengajarkan kosakata yang baru terhadap peserta didik, dengan cara membaca atau mendengarkan. b) Melatih peserta didik agar bisa mengucapkan kosakata tersebut secara baik dan benar, sebab dengan pengucapan yang sesuai kaidah akan menghantarkan peserta didik pada kemampuan berbicara dan membaca. c) Memahami arti kosakata, baik secara denotasi atau leksikal maupun pada saat diaplikasikan pada konteks kalimat tertentu. d) Mengapresiasi dan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam bentuk lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.[6]

Thornbury menyatakan bahwa belajar kosakata tidak hanya mempelajari jumlah kata, tetapi juga mengingat dan menggunakannya. Belajar kosakata adalah mengingat dan menggunakannya dalam kehidupan nyata. Mempelajari kosa kata adalah salah satu langkah pertama belajar bahasa kedua, perolehan kosakata baru adalah proses berkelanjutan.[7]

Peneliti mengadakan studi pendahuluan awal pada hari jum'at 19 agustus 2017 dengan memberikan lembar soal pada siswa kelas IX C yang berisikan test penguasaan kosakata yang terdiri dari: arti kosakata, lawan kata, persamaan kata, arti makna kata dalam konteks, dan kelompok kata. Pada pretest yang dilakukan terhadap 28 siswa, didapati 75% capaian siswa dibawah KKM, yang mana KKM dalam bahasa arab di SMP IT ialah 71. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum menguasai kosakata bahasa arab dengan baik dan benar.

Bahasa Arab termasuk satu diantara mata pelajaran yang memerlukan keterampilan pengajar dalam mengatur kelas. Khususnya, keterampilan guru pada saat pengaplikasian media yang dapat menciptakan situasi nyaman dan menggembirakan sehingga bisa menimbulkan minat dan keaktifan siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran, pada saat belajar mandiri maupun kelompok. Kegiatan belajar mengajar bahasa Arab yang mengimplementasikan media akan cenderung menarik dan bisa memudahkan pengajar dalam pembelajaran.[8]

Salah satu bentuk media pembelajaran yang juga digunakan guru ialah multimedia interaktif. Istilah multimedia sendiri berkaitan dengan pemanfaatan berbagai jenis/ bentuk media secara sistematis maupun simultan untuk menyajikan sebuah informasi. Pendapat yang sama disampaikan oleh Hefzallah dalam Anitah yang menyatakan bahwa multimedia diaplikasikan untuk menjelaskan penggunaan berbagai media secara terpadu untuk menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran.[9]

Smaldino menambahkan beberapa manfaat dari penggunaan multimedia interaktif di kelas antara lain; 1) Komputer dan multimedia mengajak peserta didik menoperasikan menu dan urutan kegiatan belajar mereka, memberi mereka lebih banyak kendali sehingga menghasilkan

menghasilkan penguatan tingkat tinggi. 2) Kemampuan komputer untuk menyimpan rekaman menjadikan pembelajaran lebih individual, pengajar dapat mempersiapkan materi pelajaran secara individual guna seluruh peserta didik dan mengawasi perkembangan mereka. 3) Komputer dan multimedia dapat memuat dasar pengetahuan yang akan tumbuh berikatan dengan perkembangan informasi. 4) Komputer menyediakan berbagai macam pengalaman belajar dalam berbagai strategi pengajaran dan dapat berada pada tingkat pengajaran, perbaikan, atau pengayaan dasar. 5) R dari model ASSURE dapat dicapai dengan materi komputer dan multimedia karena mewajibkan peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.[10]

Ren (2013: 263) menyatakan bahwa pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi multimedia dapat lebih merangsang siswa untuk belajar kosakata bahasa Inggris, dengan hasil pengajaran yang lebih baik daripada pengajaran kosakata bahasa Inggris secara tradisional.[11]

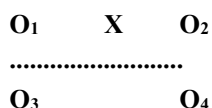
Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Arab di dalam kelas bahasa pada peserta didik dari Sekolah Menengah Pertama Al-Huda Wonogiri.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen/ uji coba (*Experimental Study*). Subjek penelitian berjumlah 48 orang yang terbagi menjadi 2 (dua) kelompok kelas dengan menggunakan random sampling. Kelompok kelas A sebagai kelas kontrol, kelas yang menggunakan media gambar pada saat kegiatan belajar mengajar bahasa Arab dan kelas D sebagai kelas treatment, kelas yang menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan test. Pre-test dan post-test yang terdiri dari tes *mullutiple choise*/pilihan ganda tentang kosakata bahasa Arab yang terdiri dari: arti kosakata, lawan kata, persamaan kata, arti makna kata dalam konteks, dan kelompok kata.[12]

Test tersebut diberikan kepada kedua kelompok kelas tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata yang diberikan. Teknik analisis data dengan uji T-test atau uji T yang diterapkan untuk mendapatkan hasil perbedaan diantara kelompok kelas yang diberikan perlakuan (treatment) pada saat pembelajaran dengan kelompok kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan multimedia inteaktif. Desain uji coba produk ini dapat digambarkan dengan gambar dibawah ini:



- Keterangan :
- O₁ dan O₃ : Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan/*treatment*
- X : Perlakuan/*treatment* dengan multimedia interaktif.
- O₂ : Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan/*treatment*
- O₄ : Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan/*treatment*

HASIL

Hasil Pretest

Pre-test dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang adakah perbedaan kemampuan awal penguasaan kosakata siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pre-test dilaksanakan sebelum kelas eksperimen diberikan treatment dengan multimedia, dan kelas kontrol menggunakan media gambar. Peneliti memberikan lembar soal pada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan jumlah soal 20 butir yang terdiri dari: arti kosakata, lawan kata, persamaan kata, arti makna kosakata dalam konteks, dan kelompok kata. Materi yang diujikan

ialah materi profesi dalam bahasa Arab. Hasil *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini akan dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Uji Kesetaraan Kemampuan Awal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Anak	Rata-Rata	Std. Deviasi	Std. Error
Eksperimen	24	36,83	10,937	2,233
Kontrol	24	35,83	13,576	2,771

Bila melihat tabel di atas, diperoleh skor rerata pada kelas eksperimen adalah 36,83 dan rerata kelas kontrol adalah 35,83. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal penguasaan kosakata siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan multimedia interaktif.

Hasil Post-test

Sebelum peneliti mendistribusikan soal test kepada siswa, multimedia interaktif ini telah diterapkan di kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan sebanyak 5 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama sampai dengan keempat pengajar memberikan materi “profesi” yang terdapat pada multimedia interaktif pada saat pembelajaran di kelas, dan pertemuan kelima pengajar mengajak siswa ke laboratorium untuk mengoperasikan multimedia tersebut. Multimedia interaktif tersebut berfungsi sebagai suplemen/tambahan dalam pembelajaran bahasa Arab.



Gambar 1.1 Tampilan Pembuka Multimedia Interaktif

Tampilan pembuka pada multimedia terdiri dari menu kompetensi, menu materi, menu latihan, menu petunjuk, dan menu daftar pustaka.



Gambar 1.2 Tampilan Materi Pada Multimedia Interaktif

Tampilan materi pada multimedia terdiri dari mufradat/ kosakata, membaca teks berkaitan dengan profesi, percakapan berkaitan dengan profesi, dan kaidah-kaidah dalam bahasa Arab. Pengajar menyampaikan keempat fitur tersebut pada saat pembelajaran di kelas pada pertemuan pertama s/d pertemuan keempat.

Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, peneliti membandingkan nilai dari *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen/treatment. Peneliti memberikan lembar soal pada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan jumlah soal 20 butir yang terdiri dari: arti kosakata, lawan kata, persamaan kata, arti makna kosakata dalam konteks, dan kelompok kata. Materi yang diujikan ialah materi profesi dalam bahasa Arab. Hasil perbandingan tersebut akan dipaparkan tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Anak	Rata-Rata	Std. Deviasi	Std. Error
Eksperimen	24	51,83	10,516	2,147
Kontrol	24	41,25	13,485	2,753

Apabila melihat kedua tabel di atas antara hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan hasil penguasaan koskata bahasa Arab, baik di kelas eksperimen ataupun di kelas kontrol. Selisih antara *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 15 poin. Sedangkan pada kelas kontrol selisih antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 5,42 poin.

Jika membandingkan hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 51,83 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah sebesar 41,25 terlihat adanya selisih nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,58. Dari hasil uji statistik tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol. Untuk menjelaskan apakah terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif, dan kelas kontrol menggunakan media gambar akan dipaparkan tabel dibawah berikut:

Tabel 1.3 Hasil Uji Perbandingan Nilai *Post-Test* antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal assumed	2,760	0,103	3,032	46	0,004	10,583	3,491	3,557	17,610
Equal not assumed			3,032	43,421	0,004	10,583	3,491	3,546	17,621

Melihat tabel di atas menunjukkan bahwasanya nilai t ialah $3,032 > 0,2403$ (nilai t Tabel $df = 46$) dengan nilai probabilitas $0,004 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Berdasarkan hasil analisa dari perhitungan statistik data sebelumnya, diperoleh hasil bahwa pengajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki efek yang sangat

signifikan pada pencapaian penguasaan kosakata kosakata bahasa Arab dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia interaktif.

Daryanto menjelaskan beberapa fungsi dari multimedia, antara lain: 1) memperkuat respon siswa secara cepat dan tepat, 2) memberikan kepada siswa kesempatan untuk mengoperasikan dan mengontrol kecepatan belajar sendiri, 3) memperhatikan siswa memperhatikan dan mengikuti sebuah urutan yang jelas dan terkendali. 4) memberikan kesempatan kepada siswa kesempatan berpartisipasi dalam bentuk respon, secara jawaban, percobaan, percobaan, pemilihan, keputusan, dan lain-lain.[13]

Pada saat pembelajaran siswa dapat mengoperasikan multimedia interaktif secara mandiri, hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan dengan melakukan/mengoperasikan akan mempermudah siswa mengingat pesan-pesan yang terkandung di dalam multimedia. Dwyer (1978) menyatakan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia bisa meangkap pesan yang disampaikan dengan tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan jika ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%.[14]

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Hidayat & Endang Nurhayati. Tentang Pengembangan Program Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Di Banjarbaru, menyimpulkan terdapat peningkatan antara rerata skor hasil pretest (61,33) dengan posttest (85,2). Dengan demikian program multimedia yang dikembangkan cocok dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.[15]

Khiyabani, Ghonsooly, & Ghabanchi (2014) menyarankan menggunakan multimedia lebih efektif dalam memperoleh dan mempelajari kosakata yang tidak diketahui, dari pada metode tradisional. Dan berpengaruh positif terhadap retensi pengetahuan kosa kata. Oleh karena itu, penggunaan multimedia merupakan jembatan menuju ke pemahaman yang lebih mendalam.[16]

Nanchao (2005) dalam Yujie Chang (2017: 294) mengemukakan bahwa teknologi multimedia dapat mempromosikan pembelajar kosakata. Studi psikolog membuktikan bahwa orang memperoleh informasi melalui auditori dan rangsangan visual, di antaranya 11% melalui pendengaran dan 83% melalui informasi visual. Teknologi multimedia dapat memberi siswa video, gambar, dan teks yang kaya, membuat mata mereka tertarik dan telinga bekerja bersama, untuk mengidentifikasi dan mengekstrak kosakata, sehingga mempromosikan pengajaran kosakata baru.[17]

Penelitian yang dilakukan Xue Shi (2007: 21) menjelaskan bahwa menurut analisis data eksperimental, pembelajaran kosakata yang didukung multimedia berbasis komputer lebih efektif daripada metode tradisional. Hasilnya menunjukkan bahwa, melalui multimedia berbasis komputer, pengetahuan bisa dipelajari lebih cepat dan dipertahankan lebih lama pada ingatan siswa.[18]

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji keefektifan produk multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* pada materi profesi bahasa Arab kelas VIII SMPIT Al Huda Wonogiri menunjukkan multimedia tersebut efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Pada uji keefektifan produk multimedia interaktif ditinjau dari hasil penguasaan kosakata diperoleh nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan multimedia interaktif (*pretest*) adalah sebesar 36,83 dan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sesudah menggunakan multimedia interaktif (*posttest*) adalah sebesar 51,83.

Sehingga tidak dapat dipungkiri jika penggunaan multimedia interaktif memberikan banyak manfaat, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi pengajar, dikarenakan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Zulhanan. (2014). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2]Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- [3]Thornbury, Scott. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
- [4]Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: Maliki Press.
- [5]Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- [6]Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: Maliki Press.
- [7]Thornbury, Scott. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
- [8]Mujib, & Rahamawati. (2013). *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- [9]Anitah, Sri. (2014). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- [10]Smaldino, Lowther, & Russell. (2008). *Instructional Technology And Media For Learning*. New Jersey: Pearson.
- [11]R. Mei, "English vocabulary teaching based on multimedia technology," *Computer Modelling & New Technologies*, vol. 17, no. 5, pp 263-265, 2013.
- [12]Ainin, Tohir, & Asrori, Imam. (2006). *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- [13]Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [14]Dwyer, Francis M. (1978). *Strategies for Improving Visual Learning a Handbook for the Effective Selection Design and Use of Visualized Materials*. Pennsylvania : Learning Services.
- [15]H, Rahmad & N, Endang, "Pengembangan Program Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Di Banjarbaru," *Jurnal LingTera*,1(1). 76-85. (2014)
- [16]Khiyabani, H . Ghonsooly, B. And Ghabanchi, Z. "Using Multimedia in Teaching Vocabulary in High School Classes", *Journal of Advances in English Language Teaching*, vol. 2, no.1, pp 1-13, 2014.
- [17]C, Yujie. "How to Use Multimedia in College English Vocabulary Teaching," *International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering: Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 105, pp 294-297, 2017.
- [18]Xue Shi. "Application of Multimedia Technology in Vocabulary Learning for Engineering Students," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 12, no. 1, pp 21-31, 2017.