

**URGENSI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VA MIN  
MALANG 2**

**Oleh: Mappanyompa, Mustapa Ali**

**Abstrak**

*Proses pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang sangat kompleks, tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi sebelum itu guru harus menyiapkan banyak hal dan salah satunya adalah membuat siswa termotivasi, senang dan butuh terhadap pelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai harapan. Terutama pada pelajaran bahasa Arab yang cukup sulit untuk siswa tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Oleh sebab itu perlu adanya kondisi belajar yang menyenangkan yang membuat siswa termotivasi, salah satunya adalah dengan membuat media (multimedia interaktif) sehingga materi tidak terasa begitu sulit.*

**Kata kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar Siswa dan Pembelajaran Bahasa Arab**

**A. PENDAHULUAN**

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus disiapkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu-kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai harapan. Di antara unsur penting itu antara lain yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal tersebut yang akan mempengaruhi respon siswa saat dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Akan tetapi yang menjadi tinjauan bahasan dalam tulisan ini adalah media pembelajaran itu sendiri. Disebutkan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>1</sup> Terlebih lagi media sangat penting bagi siswa yang mana bahasa yang dipelajari itu adalah bahasa asing. Jadi, barangsiapa yang ingin belajar bahasa asing (bahasa Arab) berarti harus sadar dengan seluruh daya upaya untuk membentuk kebiasaan baru, karena saat belajar bahasa ibu, proses itu berjalan tanpa sadar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2002), h. 15.

<sup>2</sup> Juairiyah Dahlan, *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab* (Surabaya, Al-Ikhlash, 1992), h. 36.

Pada saat itu pula siswa akan berusaha meningkatkan kesungguhannya dengan berbagai cara agar bahasa asing tersebut cepat dipahami dan dikuasai.

Hamalik dalam Arsyad mengungkapkan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan kalimat lain, penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya dan memadatkan informasi.<sup>3</sup> Dengan demikian, akan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terhadap perubahan dalam diri siswa baik pemahaman dan keterampilan atau sikap.<sup>4</sup>

Hal tersebut sebagaimana disebutkan dalam tujuan pendidikan nasional sebagai berikut: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>5</sup>

Idealnya, pembelajaran memang menuntut adanya kesamaan teori dan praktek lapangan sehingga apa yang diharapkan sebagai tujuan pendidikan nasional dapat terwujud, akan tetapi kenyataannya adalah tidak seperti yang diharapkan. Seperti yang peneliti temukan pada observasi awal (25 Januari 2011) bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab sangat kurang, begitu juga dengan hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah bahasa Arab kurang menarik bagi siswa sebagai akibat dari kurangnya perhatian guru pada pembentukan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa, di antara penyebabnya adalah

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ....*, h. 16.

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2001), h. 48.

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Rhusti Publisher, 2009), h. 5.

kurangnya variasi metode dan jaranganya penggunaan media pada saat proses pembelajaran bahasa Arab. Guru hanya menggunakan buku teks saja sehingga hasil pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Seperti dijelaskan bahwa pembelajaran haruslah memperhatikan prinsip-prinsip di antaranya adalah prinsip lingkungan, kerjasama, efektif dan efisien, serta globalisasi dan permainan dan hiburan.<sup>6</sup>

Terkait dengan pembelajaran bahasa Arab, bahwa di antara metode yang kerap kali digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab adalah metode ceramah, dengan sedikit kombinasi dan media yang seadanya. Seperti dijelaskan oleh Daryanto bahwa metode ceramah adalah cara penyajian yang dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung (bersifat satu arah) terhadap peserta (*audience*).<sup>7</sup> Padahal pembelajaran yang baik adalah pembelajarn yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yakni menumbuhkan interaksi antara siswa, dan memberikan pengalaman yang berguna bagi siswa.<sup>8</sup>

Di samping itu, ada beberapa penelitian terdahulu yang mencoba menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan pengembangan agar hasilnya lebih baik. Di antara penelitian terdahulu sebagai berikut: *pertama*; penelitian yang menggunakan metode *mubasyarah* (demonstrasi) adalah penelitian yang lebih baik daripada metode ceramah saja, akan tetapi metode ini memiliki kelemahan di antaranya adalah dalam proses penyampaian materi dari awal sampai akhir pembelajaran, maka guru menggunakan bahasa Arab saja. Hal tersebut akan menyulitkan siswa yang lemah dalam kosakata karena banyak yang tidak dapat dipahami sehingga siswa yang tidak menguasai bahasa akan jenuh dan akan terbebankan.<sup>9</sup> Penelitian *kedua*; penelitian yang menggunakan metode permainan bahasa dimana dalam prosese pembelajarannya, siswa memang lebih semangat dan tidak bosan. Akan tetapi penelitian ini masih didominasi oleh guru seperti masih banyak membaca materi yang akan dipertainkan, setelah itu siswa dituntut untuk memahami bacaan tersebut. Dengan demikian, siswa akan

---

<sup>6</sup> Rohani Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta), h. 18.

<sup>7</sup> Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta: Publisher, 2009), h. 390.

<sup>8</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 58.

<sup>9</sup> Ahmad Taufik, *Penggunaan Metode Mubasyarah (Demonstrasi) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Malang* (Malang: UIN Malang, 2003).

mendapatkan kesulitan dan membutuhkan banyak waktu.<sup>10</sup> Penelitian *ketiga*; dalam penelitian ini disebutkan bahwa media yang digunakan penggunaan kartu bergambar. Media ini memang lebih menarik bagi siswa karena siswa tidak merasa terbebani dalam proses pembelajaran dan lebih cepat menguasai materi, akan tetapi media ini masih memiliki kekurangan yaitu dalam aplikasinya masih kaku dan sifatnya satu arah yakni siswa hanya belajar bahasa dari satu segi saja, misalnya Arab-Indonesia ataupun Indonesia-Arab.<sup>11</sup>

Proses pembelajaran bahasa Arab di level SD/MI dari beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab kurang menarik serta pelajaran yang cukup rumit bagi siswa. Hal itu disebabkan oleh beberapa hal di antaranya adalah: *pertama*, kurangnya motivasi belajar siswa; *kedua*, siswa juga merasa kesulitan dalam menguasai setiap mufradat yang pernah dihafal, bila pelajaran telah usai maka dalam pelajaran selanjutnya siswa akan lupa materi yang pernah dipelajari sehingga tidak ada keterkaitan antara satu materi dengan materi selanjutnya; *ketiga*, kebanyakan siswa tidak terlalu membutuhkan pengetahuan tentang bahasa Arab setelah mereka lulus; dan *keempat*, kurangnya media pendukung dalam penyampaian materi bahasa Arab terutama untuk penguasaan kosakata yang menurut guru bahasa Arab sangat penting bagi siswa, karena tanpa menguasai arti setiap kosakata, maka siswa akan kesulitan memahami materi selanjutnya.

Karenanya, untuk meniasati hal tersebut, dalam proses pembelajaran bahasa Arab, guru hanya membacakan materi kemudian siswa hanya menirukan. Di samping itu, guru juga hanya menugaskan para siswa untuk menghafal mufradat atau kosakata, akan tetapi saat bercakap-cakap siswa tidak mampu. Begitu juga saat menulis kosakata, guru hanya menugaskan siswa untuk menulis tanpa mengajarkan bagaimana merangkai satu mufradat dengan mufradat lainnya.

Melihat pada beberapa hasil penelitian terdahulu dan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran bahasa Arab pada siswa tingkat SD/Mi maka penulis

---

<sup>10</sup> Nurkholis, *Efektifitas Penggunaan Permainan Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di MTs Al-Hikmah Lampung* (Malang: UIN Malang, 2009).

<sup>11</sup> Sarwani, *Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara di MTsN Selat Kuala Kalimantan Tengah* (Malang: UIN Malang, 2009).

menawarkan sebuah media yakni multimedia interaktif dengan harapan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya bahasa Arab yang selama ini terkesan cukup sulit dan menjenuhkan bagi kebanyakan siswa.

Tawaran tersebut diperkuat dengan beberapa kajian teori yang menjelaskan bahwa dengan penggunaan media, siswa akan termotivasi dan proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa. Beberapa hal yang mendukung pernyataan sebagai berikut.

Ahmad Fuad Effendy menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa adalah sebuah proses kreatif, maka siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya bukan sekedar menghafal dan menirukan.<sup>12</sup> Kemudian Sanjaya menambahkan bahwa karena dalam proses pembelajaran banyak tujuan yang harus dicapai, salah satunya adalah tujuan intruksional yakni tujuan khusus yang mencakup kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mempelajari satu bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan yang harus disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditentukan.<sup>13</sup> Winarno juga menyatakan bahwa jika guru sebagai sentral dalam proses pembelajaran akan berdampak pada terbentuknya konsep yang berbeda-beda dari yang dimaksudkan oleh guru.<sup>14</sup>

Dijelaskan juga oleh Muhaimin bahwa seyogyanya dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab harus memenuhi beberapa prinsip yaitu:<sup>15</sup>

1. Jika guru meminta siswa melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%. Hal ini ada kaitannya dengan pendapat Confucius bahwa *apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, dan apa yang saya lakukan saya pahami*.

---

<sup>12</sup> Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Al-Misykat, 2009), h. 21.

<sup>13</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), h. 68.

<sup>14</sup> Winarno, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung; Tarsito, 1982), h. 100.

<sup>15</sup> Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar: Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* (Surabaya: Citra Media, 1995), h. 11.

2. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang dipelajarinya.
3. Dengan kombinasi metode diharapkan dapat meningkatkan siswa untuk berdialog, berpikir, berdiskusi, dan berdemonstrasi yang intinya adalah berorientasi pada cara belajar siswa aktif.

Dari uraian latar belakang secara panjang lebar di atas, maka dalam tulisan ini peneliti hendak membahas dan memberikan analisis tentang penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SD/MI.

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Istilah “media pembelajaran” ternyata diartikan dengan berbagai cara. Para ahli mengartikannya dengan berbagai definisi. Tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas dan secara sempit atau lebih spesifik pengarang yang mendefinisikannya secara luas yaitu “setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>16</sup> Dengan demikian, tenaga pengajar, buku pelajaran, gedung sekolah menjadi suatu medium pembelajaran.

Dengan mengikuti pandangan dari seorang ahli di bidang pendidikan yaitu E. De Corte yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “suatu sarana nonpersonal yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional”.<sup>17</sup> Istilah sarana nonpersonal tersebut pada akhir-akhir ini kerap kali disebut dengan istilah teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), h. 187.

<sup>17</sup> E De Corte, *Beknopte Didaxsologie* terj. Psikologi Pengajaran (Gronigen: Wolters, 1981), h. 187.

## **b. Hakikat Media Pembelajaran**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (*long life education*). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka berkembang pula tugas dan peran guru sejalan dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan. Harus diakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar karena siswa juga dapat belajar dari berbagai macam aneka sumber belajar.

Sifat unik pada tiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus diatasi sendiri. Briggs dalam Wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu kemampuannya dalam: (a) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama, (b) mempersamakan pengalaman konkrit, (c) menimbulkan persepsi yang sama, (d) mempertinggi daya serap, dan (e) meningkat motivasi belajar.<sup>18</sup>

Perkembangan *Information Communication and Technology* (ITC) juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya bahwa media komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena para siswa akan menikmati kerja komputer seperti menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi bergerak, suara dan sebagainya (media interaktif).<sup>19</sup> Hal senada juga dinyatakan oleh Bower dan Hilgard dalam Sardiman bahwa media komputer (media interaktif) bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajaran dalam waktu yang sama.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 294.

<sup>19</sup> Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian ...*, h. 296.

<sup>20</sup> Sardiman, dkk., *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 145.

**c. Hubungan Media dengan Perkembangan Psikologi Belajar Siswa Tingkat SD/MI**

Kesiapan untuk belajar sangatlah erat hubungannya dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Hal tersebut ditegaskan oleh J. Brunner dalam Nasution bahwa setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan efektif dalam bentuk yang sesuai secara intelektual kepada setiap anak dalam setiap tingkat perkembangannya.<sup>21</sup>

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat usia siswa, maka akan berpengaruh pada cara belajar dan materi yang akan dipelajari serta ketergantungannya terhadap media yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut agar mudah dipahami.

Terkait dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, menurut J. Piaget dalam Nasution bahwa perkembangan intelektual anak dapat dibagi menjadi tiga fase yaitu: (1) fase *pra oprasional*, (2) *fse operasi konkrit*, dan (3) *fase operasi formal*.<sup>22</sup>

Fase *pra operasional* pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini akan belum mampu membedakan secara tegas antara perasaan dan motif pribadinya dengan realitas dunia luar dan belum mampu menyampaikan konsep tertentu. Dengan demikian, anak sangat membutuhkan media dalam belajarnya agar mereka termotivasi dan cepat paham.

Sedangkan pada fase *operasi konkrit* pada usia 10-14 tahun dimaksudkan sebagai usaha untuk memperleh pengetahuan tentang dunia realitas dan mengubahnya dalam pikiran sedemikian rupa, dislektif dalam pemecahan masalah sehingga menjadi sebuah pembahaman. Akan tetapi, dalam usia ini, anak hanya mampu memahami hal yang dilihatnya secara nyata. Artinya adalah tingkat ketergantungannya terhadap media masih cukup besar dan belum sanggup mengatisipasi hal yang tidak ada atau belum pernah dialaminya.

---

<sup>21</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar*, h. 6.

<sup>22</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam ...*, h. 7-8.



Adapun pada fase *operasi formal* pada usia sekitar 15 tahun sampai seterusnya. Pada taraf ini, anak telah sanggup berpikir dan menerima pesan yang tidak lagi dibatasi dengan hal-hal yang langsung dihadapi atau yang telah dialami sebelumnya. Dalam mas ini anak dapat memberikan pernyataan formal tentang ide-ide yang konkrit. Artinya adalah anak tidak lagi bergantung dengan media dalam proses pembelajarannya.

Keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran dan penggunaan media dalam penyampaian pesan atau materi pelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak. Semakin tinggi usia anak, maka akan semakin jauh dari ketergantungan dengan benda-benda nyata (pembelajaran dngan perantara media).

#### **d. Relasi Guru dan Siswa dengan Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.<sup>23</sup> Dijelaskan juga bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>24</sup>

Sebagaimana diungkapkan oleh Dayton dalam Suarana bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: a) jumlah waktu pembelajaran dapat dioptimalkan, b) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, c) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif, d) proses pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, dan e) proses pembelajaran dapat menjadi lebih menari.<sup>25</sup>

Menurut Nasution, bahwa pada usia sangat muda hanya dapat belajar dengan efektif bedasarkan dengan benda-benda dan peristiwa yang sebenarnya. Kemudian dengan media, dapat menjadi lebih efektif setelah anak belajar menghubungkan gamba dengan dunia kenyataan. Gambar-

---

<sup>23</sup> Suarana, *Pengajaran Mikro*, h. 128.

<sup>24</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 15.

<sup>25</sup> Suarana, *Pengajaran Mikro*, h. 129.

gambar sangat memperluas situasi stimulus untuk dipelajari. Media dapat menyatakan hal-hal yang sukar disampaikan dengan kata-kata.<sup>26</sup>

## 2. Multimedia Interaktif

### a. Definisi Multimedia Interaktif

Secara etimologi, kata multimedia berasal dari kata “*multi*” yang dalam bahasa Latinnya yaitu nouns yang berarti banyak, bermacam-macam. Sedangkan kata *media* juga berasal dari kata *medium* (bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam American Heritage Electronic Dictionary juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli di antaranya: (1) kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output; media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, (2) alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi dan audio, (3) multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, (4) multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik, (5) multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

### b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif terlahir dari program dengan istilah *macromedia flash* atau flash dianggap berkaitan erat dengan *software* untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan

---

<sup>26</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 196.

di internet. Misalnya untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.<sup>27</sup>

Terkait dengan karakteristik multimedia, bahwa secara umum dapat diketahui dengan ciri-ciri berikut ini yaitu bula pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.<sup>28</sup> Thorn mengajukan enam kriteri untuk menilai multimedia interaktif yaitu: (1) kriteri pertama adalah kemudahan navigasi, (2) kriteria kedua adalah kandungan kognisi, (3) kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) kriteria keempat adalah integrasi media, (5) kriteria kelima adalah artistik dan estetika, dan (6) kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari; a) teks, b) grafik, c) audio dan d) interaktifitas.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif**

Terkait dengan kegunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif yang sifatnya visual menurut Levie dalam Arsyad mengemukakan bahwa ada empat kelebihan media pembelajaran visual yaitu: (a) Fungsi atensi; fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna vsual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran sehingga dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. (b) Fungsi afektif; fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. (c) Fungsi kognitif; fungsi ini dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (d) Fungsi kompensatoris; fungsi ini akan memudahkan siswa yang lemah mengorganisasi hasil bacaanya dalam teks dan mengingatnya kembali.

---

<sup>27</sup> <http://www.total.or.id/info.php?kk=Macromedia%2Flash>.

<sup>28</sup> <http://www.multimedia.com/>

Artinya sangat membantu siswa yang lemah menerima pesan dengan teks saja atau verbal.<sup>29</sup>

Adapun kekurangan dari multimedia interaktif yang memang tidak dapat dihindari yaitu: a) tidak semua guru dapat membuat multimedia interaktif; karena teknik pembuatan membutuhkan biaya yang cukup banyak karena harus didukung dengan sarana dan prasarana tertentu, b) membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam membuat multimedia interaktif, c) membutuhkan skill khusus dalam aplikasi komputer dan membutuhkan ketekunan dan ketelatenan, dan d) pengadaan dan pemeliharaannya menuntut biaya yang cukup mahal.<sup>30</sup>

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Definisi Motivasi

Dalam ayat al-Qur'an ditemukan banyak ayat yang terkait dengan motivasi. Salah satu diantaranya adalah surat ar-Ra'd [13] ayat 11 berikut ini.

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ..... ﴿١١﴾

Artinya: ..... Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaanyang ada pada diri mereka sendiri.

Ayat tersebut terkait dengan bagaimana usaha seseorang untuk mencapai sebuah tujuan yang tentunya tidak bisa berpangku tangan, akan tetapi harus lahir suatu motivasi dari dalam dirinya sendiri. Adapun dalam konteks pendidikan dimana seseorang dituntut juga untuk membangkitkan motivasi siswa dengan berbagai usaha, karena siswa yang dihadapi memiliki karakter dan latar belakang yang berbeda pula. Hal ini telah dijelaskan dalam al-Qur'an surat an-Nahl [16] ayat 125 berikut ini.

أَدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

---

<sup>29</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 17.

<sup>30</sup> Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran...*, h. 18.

*Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

Adapun menurut para ahli, kata motivasi didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Di antaranya sebagai berikut; motivasi adalah perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>31</sup>

Ada juga yang menggunakan motivasi terambil dari kata “*motiif*” yang diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yakni motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu untuk mencapai tujuan. Dalam definisi yang lain dijelaskan bahwa motivasi siswa adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga siswa mau melakukan apa yang dapat dilakukannya.<sup>32</sup> Sedangkan Daryanto menyatakan bahwa motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Pencapaian sesuatu harus melalui tindakan dan penyebab tindakan itu adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerakannya.<sup>33</sup> Lebih lanjut lagi, menurut teori ini bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan oleh peserta didik ketika belajar yang juga dapat berupa perasaan atau tindakan.

#### **b. Landasan Teori Motivasi Belajar**

Pembelajaran akan berlangsung lebih baik jika siswa ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Salah satu faktor siswa aktif dalam pembelajaran adalah adanya motivasi siswa. Landasan teori pembelajaran yang terkait dengan motivasi belajar khususnya yang

---

<sup>31</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* ....., h. 158.

<sup>32</sup> Sardiman, .....,h. 73.

<sup>33</sup> Daryanto, .... h. 54.

berhubungan dengan penggunaan media adalah teori behavioristik oleh Skinner yang dikenal dengan teori perubahan tingkat laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dengan respon.<sup>34</sup>

Aliran psikologi belajar behavioristik menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori dengan model stimulus – respon menempatkan siswa untuk pembentukan perilaku (*shaping*) yakni mengarahkan siswa untuk berpikir linier yakni agar siswa mencapai target tertentu. Skinner berpendapat dalam teori behavioristiknya bahwa pengetahuan adalah obyektif, terstruktur dan rapi. Dengan demikian siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Hal ini sesuatu dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab yang mengarah pada pematapan empat kompetensi yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

### **c. Peranan Motivasi dalam Belajar**

Berpijak dari teori behavioristik di atas bahwa stimulus-respon yang terkait dengan motivasi maka Skinner dalam Nasution menjelaskan bahwa mengatur kondisi belajar yang baik sehingga menimbulkan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa seperti menggunakan media belajar dan desain kelas yang baik adalah salah satu cara yang dapat menimbulkan motivasi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman mengatakan bahwa secara umum ada empat fungsi motivasi yaitu: a) mendorong untuk berbuat; motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, b) menentukan arah perbuatan yakni dengan motivasi dapat memberikan arah sesuai dengan rumusan tujuan, c) menyeleksi perbuatan; sebagai contoh siswa yang akan menghadapi ujian akhir tidak akan menyia-nyaiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan ujian atau kelulusan, dan d) penumbuhan gairah, merasa

---

<sup>34</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 20.

senang dan semangat untuk belajar; yakni siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk belajar.<sup>35</sup>

**d. Bentuk Motivasi Belajar**

Menurut Syaiful dijelaskan bahwa ada dua bentuk motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.<sup>36</sup> Motivasi intrinsik adalah motivasi yang datang dari dalam diri siswa atau seseorang yang membuatnya semangat dan bekerja keras untuk mencapai tujuan atau cita-citanya tanpa ada suatu paksaan, hukuman atau hadiah dan penghargaan jika tidak melakukan hal tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah suatu motivasi yang ditandai dengan adanya usaha atau tindakan yang berasal dari luar siswa atau seseorang seperti akan mendapatkan hadiah atau penghargaan jika benar dalam melakukannya dan akan mendapatkan hukuman jika tidak melakukannya, di samping itu ada tujuan yang ingin dicapainya.

Berdasarkan teori stimulus-respon bahwa sebuah pembelajaran dikatakan sukses jikalau hasil belajar pada akhirnya membawa sesuatu yang menyenangkan seperti mendapatkan nilai yang baik. Ada kalanya juga kepuasan itu tidak segera tercapai akan tetapi secara berangsur-angsur. Untuk membantu tercapainya tujuan belajar tersebut, maka perlu adanya upaya untuk memberi dorongan atau pujian dengan ucapan “baik” atau “bagus” kepada siswa ketika berhasil menjawab suatu pertanyaan dari gurunya.

**e. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar**

Lalu apa yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menghadapi siswa yang kurang motivasi belajarnya? Memang hal inilah yang seingkali menjadi masalah bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Yakni bagaimana menumbuhkan motivasi dalam diri siswa secara efektif. Hal yang penting untuk diketahui dalam hal ini adalah kesulitan memberikan motivasi bukan saja tertuju kepada siswa sebagai obyek, akan tetapi

---

<sup>35</sup> Sardiman, ..... h. 83.

<sup>36</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, .... h. 115.

kesulitan itu disebabkan oleh guru yang kurang paham sepenuhnya tentang bagaimana memberikan motivasi, serta kuranya alat, media atau teknik tertentu yang dapat memotivasi siswa dengan cara yang sama atau dengan hasil yang sama.<sup>37</sup>

Berkaitan dengan upaya menumbuhkan motivasi bagi siswa, ada beberapa hal yang menjadi catatan terkait dengan langkah-langkah perbaikan dalam motivasi yaitu: a) peserta didik akan bekerja atau belajar dengan giat; bisa dibangkitkan minatnya dengan membangkitkan kebutuhan para peserta didik, pengalaman yang hendak diberikan hendaknya terkait dengan pengalaman siswa sebelumnya dan berikan kesempatan siswa untuk aktif, b) usahakan agar siswa selalu mendapat informasi tentang kemajuan hasil belajar yang dicapai, c) memantapkan pelaksanaan; ungkapkan dengan jelas bagaimana cara kerja yang benar, tindakan yang membantu dan tulus menghargai.<sup>38</sup>

#### 4. Pembelajaran

##### a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Disebutkan juga bahwa pembelajaran juga dipandang sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran sebagai sebuah usaha untuk memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses pembelajaran akan berubah

---

<sup>37</sup> Rohani Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 10.

<sup>38</sup> Usman Husaini, *Manajemen, Teori, Praktek dan Hasil Riset Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 245.



perilakunya. Tetapi tidak semua perubahan perilaku tersebut sebagai hasil pembelajaran. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran memiliki ciri-ciri berikut ini: a) perubahan yang disadari; individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya telah bertambah, keterampilannya telah bertambah, ia lebih yakin terhadap dirinya sendiri dan sebagainya, 2) perubahan yang bersifat koninyu; perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran akan berlangsung secara berkesinambungan artinya suatu perubahan yang terjadi menyebabkan terjadinya perubahan perilaku lainnya.

#### **b. Metode Pembelajaran**

Kata “metode” berasal dari bahasa Yunani yaitu “methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Di samping itu metode atau model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Dimana model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya guru mengajar yang keduanya diangkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*).<sup>39</sup> Sedangkan metode mengajar dapat didefinisikan sebagai sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.<sup>40</sup>

Sebagai tambahan disisipkan tentang ruang lingkup strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran aktualisasinya berwujud serangkaian dari keseluruhan tindakan strategi guru/dosen dalam rangka mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Keseluruhan tindakan ini sebagai upaya merealisasikan kegiatan pembelajaran, mencakup dimensi bersifat umum maupun khusus. Secara umum, strategi pembelajaran yang

---

<sup>39</sup> Hanafiah Nanang dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Reflika Aditama, 2009), h. 41.

<sup>40</sup> Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran* (Jakarta: Publisher, 2009), h. 389.

berkaitan dengan tindakan guru/dosen dalam: (1) memilih dan mengoperasionalkan tujuan pembelajaran, (2) memilih dan menetapkan setting pembelajaran, (3) pengelolaan bahan ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran dan media, dan (4) pelaksanaan iklim pembelajaran dan evaluasi.

Adapun metode pembelajaran aktualisasinya berada dalam strategi itu sendiri yang sifatnya lebih khusus daripada strategi. Bisa dikatakan bahwa metode itu bertolak dari keahlian guru/dosen itu sendiri. Asmani mengatakan bahwa yang mendukung guru itu ideal adalah menguasai materi dengan mendalam, berwawasan luas, komunikatif, dialogis, menggabungkan teori dan praktek, memiliki variasi pendekatan, bertahap dan tidak menekan dan memaksa.<sup>41</sup>

#### c. Ciri-ciri Belajar dan Pembelajaran

Tanpa disadari bahwa sebenarnya setiap tindakan siswa dalam kehidupan sehari-hari adalah proses pembelajaran karena belajar itu merupakan interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan kegiatan metnal yang tidak dapat disaksikan dari luar. Akan tetapi dengan perilaku yang ditunjukkan dapat diambil kesimpulan bahwa anak itu telah belajar.<sup>42</sup> Hal senada ditegaskan juga oleh Dimiyati bahwa tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar. Pada pendidikan formal, bahwa guru/dosen adalah praktisi yang paling bertanggungjawab untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran (kompetensi dasar). Dengan kata lain bahwa ciri belajar dapat dipahami sebagai proses yang dengannya itu maka sebuah tingkat laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi atau rangsangan yang ada.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 115.

<sup>42</sup> Winken, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), h. 34.

<sup>43</sup> Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam* (Malang: UIN Malang Press, 2010), h. 42.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengetahui urgensi penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa arab kelas VA MIN Malang 2 menggunakan pendekatan kuantitatif yang berjenis eksperimen murni dengan alasan untuk lebih mudah memberikan perlakuan khusus terhadap kelompok eksperimen yakni pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, dan hanya melakukan control pada kelompok lain. Adapun rancangan penelitian eksperimen murni ini digunakan dua bentuk *desing true eksperimental* yaitu pretest group desing dan posttes only control desing.<sup>44</sup> Dalam hal ini, yang menjadi populasinya adalah siswa kelas V MIN Malang 2 yang dijadikan dua kelompok, yaitu kelas A menjadi kelas eksperimen dan kelas B menjadi kelompok kontrol. Setelah itu pengaruh treatment adalah (01:02) dianalisis dengan uji beda memakai statistic t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Dengan demikian akan diketahui bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan.

Adapun data yang akan dipaparkan mejadi dua kelompok yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Dan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan prosedur pengolahan data adalah dengan editing, coding dan tabulating. Untuk lebih jelasnya penelitian ini menggunakan instrument kuisisioner untuk mengungkap satu variable bebas yaitu motivasi dan satu variable terikan yaitu multimedia interaktif. Variable akan menggunakan skala likert dan skala Guttman yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternative jawaban pada skala likert dan dan dua alternative jawaban pada skala Guttman.

Dan pada tahap analisis data sesuai dengan hipotesis yang diajukan, data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan analisis regresi tunggal (satu variable indeviden dan satu variable devenden) dengan bantuan computer program SPSS for Windows versi 17.

---

<sup>44</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2008). Hlm, 76.

#### **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian eksperimen penulis pada salah satu lembaga pendidikan tingkat SD/MI yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 2 pada tahun 2011 lalu yang diawali dengan beberapa hal untuk mengetahui sejauhmana materi yang akan dimasukkan ke dalam media dan desain media tersebut agar mudah digunakan dalam arti sifatnya aplikatif baik bagi siswa maupun guru ternyata memiliki implikasi terhadap motivasi belajar siswa yang semakin bertambah serta implikasi bagi guru bahasa Arab itu sendiri.

##### **1. Analisis dan interpretasi urgensi penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VA Min Malang 2**

berdasarkan hasil analisis regresi linier maka dihasilkan persamaan regresi linier yaitu ( $Y = 8.435 + 0.531X + e$ ) hasil tersebut diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Hasil = 8.435 konstanta berarti motivasi siswa sebelum dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif akan konstan sebesar 84,4%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa belum maksimal dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, motivasi belajar bahasa Arab perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan. Adapun salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan menggunakan berbagai media di antaranya adalah multimedia interaktif (audio Visual).
- b. Hasil = 0,531 berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa variable penggunaan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar sebesar 53,1% yang berarti bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat urgen dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

##### **2. Implikasi Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Untuk meningkatkan motivasi siswa, peneliti menemukan beberapa hal yang terkait dengan penggunaan multimedia interaktif dan motivasi. Sebelum

peneliti melihat kondisi siswa di kelas, ada beberapa informasi yang peneliti dapatkan dari guru bahasa Arab terkait dengan penggunaan multimedia dan motivasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Dalam hal ini, guru bahasa Arab menjelaskan bahwa dari segi penggunaan media, guru sangat jarang sekali menggunakannya dalam penyampaian materi, hal itu disebabkan antara lain; kurangnya waktu untuk membuat media, kurangnya keahlian guru dalam membuat dan menyiapkan media serta keterbatasan alat. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa karena hal itulah guru hanya menyampaikan materi dengan buku teks/ajar yang diterbitkan oleh Kementerian Agama dengan panduan KTSP.

Pada saat penelitian dilaksanakan, peneliti sebagai pengumpul data melihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa tanpa mempergunakan media, peneliti melihat dan menyaksikan kurangnya antusiasme siswa yakni siswa kurang menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap materi, kurang semangat dan saat diberikan tugas banyak yang tidak mengerjakan. Di samping itu, siswa kurang gembira dan kreatifitas pembelajaran seperti bertanya dan berdiskusi dengan teman sangat jarang sekali terlihat. Karena guru hanya membaca materi dan mengartikannya kemudian siswa mengikuti dan setelah itu dengan acak guru menanyakan mufradat yang telah disampaikan tersebut.

Selama berlangsungnya eksperimen tersebut ditemukan bahwa beberapa perubahan siswa seperti rasa antusias siswa meningkat dari sebelumnya seperti; siswa lebih memberikan perhatiannya dan bisa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Di samping itu siswa lebih tertarik dan terlihat semakin semangat dan ceria selama proses pembelajaran berlangsung. Kreativitas siswa juga meningkat seperti keberanian bertanya seputar materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan oleh media yang digunakan sifatnya interaktif, memiliki gambar dan suara yang sesuai dengan materi.

Untuk melihat lebih jauh tentang motivasi siswa setelah memberikan eksperimen dengan menggunakan media interaktif, penelitian memberikan angket kepada siswa yang terlebih dahulu peneliti menjelaskannya agar bisa

menjawab angket dengan benar. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi sejauhmana penguasaan siswa dalam mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan baik dalam kemahiran membaca, menterjemah, memahami teks, dan menulis yaitu dengan memberikan tes sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki implikasi pada prakteknya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional. Multimedia interaktif yang sudah disiapkan memiliki beberapa konsep yang terkait dengan interaktif dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab di tingkat SD/MI yaitu media yang akan digunakan adalah multimedia yang bersifat interaktif dimana siswa dengan media ini dapat belajar sendiri, khusus dalam pelajaran bahasa Arab untuk peningkatan motivasi dan keahlian serta kemahiran siswa. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Yusuf Hadi bahwa dalam penggunaan media yang berkarakteristik interaktif, maka siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek saja, akan tetapi dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Beberapa keterangan tersebut merupakan petunjuk mengenai bentuk rangsangan dan kegiatan yang dilakukan dengan perantaraan media yang tepat. Strategi yang paling baik dalam pembelajaran adalah pemanfaatan secara optimal atas media yang ada. Jadi bukan kecanggihan media yang perlu dijadikan dasar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan penelitian tersebut maka terlihat bahwa siswa semakin termotivasi belajarnya dan tingkat pemahamannya juga semakin meningkat karena siswa seolah-olah dihadapkan langsung pada objek belajar. Misalnya, memperkenalkan kata benda seperti; lemari, perpustakaan, bunga dan peralatan sekolah lainnya dapat ditampilkan secara visual (gambar, teks dan suara). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bruner bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enative*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Dengan

demikian siswa dapat lebih mudah memahami materi bahasa Arab sehingga hasil belajar (prestasi akademik siswa) semakin lebih baik. Di sinilah letak pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sebagai bentuk evaluasi untuk melihat sejauhmana pencapaian prestasi siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, maka peneliti memberikan tes sesuai dengan materi yang sudah dipelajari. Hal ini perlu dilakukan karena pelajaran bahasa Arab termasuk pelajaran yang sulit bagi siswa. Oleh sebab itu, motivasi belajar siswa menjadi kurang. Hal itu berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang kurang baik.

Dari hasil olah data menunjukkan bahwa nilai siswa sebelum menggunakan media yakni belajar hanya dengan mendengar penjelasan guru dan menggunakan buku teks saja dan hasil belajar siswa tergolong rendah yang rata-rata berkisah antara 5 – 6 saja. Akan tetapi setelah penggunaan multimedia interaktif, nilai siswa lebih baik dari sebelumnya yaitu rata-rata berkisah pada nilai 7. Ada juga yang mendapatkan nilai 8.

### **3. Implikasi Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Guru**

Guru merupakan fasilitator untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat siswa. Ketika siswa termotivasi untuk belajar, maka potensi yang dimiliki akan tergali secara maksimal sehingga dapat dikatakan bahwa guru adalah *lokomotif* motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rifa'i tentang manfaat penggunaan media pembelajaran.

Keuntungan bagi guru yang menggunakan media belajar adalah waktu dapat dimaksimalkan dengan hasil yang sesuai harapan. Selain itu, proses belajar menjadi menarik, aktif, interaktif, menyenangkan dan guru benar-benar berperan sebagai fasilitator. Jadi, media pembelajaran (*interaktif*) yang digunakan dalam KBM memposisikan guru tidak hanya berperan sebagai transformator pengetahuan. Kemudahan lain yang diperoleh guru dengan menggunakan multimedia adalah waktu yang luang atau kesempatan guru di

kelas untuk memikirkan hal-hal yang lebih penting menjadi lebih banyak. Seperti yang dikatakan oleh Rifa'i bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga untuk mengajar pada pelajaran berikutnya.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik suatu hal penting bahwa pembelajaran akan menjadi menyenangkan bagi siswa jika kondisi belajar siswa kondusif. Yang mana kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi di dalam pelajar dan di luar pelajar. Kondisi di luar pelajar yang memberikan stimulus pada siswa bila pembelajaran berakhir dengan hal yang memuaskan bagi siswa. Semakin cepat tercapainya kepuasan itu, semakin dekat hubungan antara stimulus dan respon dan semakin mudah hubungan itu diadakan. Sedangkan stimulus yang tidak membawa hasil bagi siswa akan disingkirkan.

Kesimpulan yang dapat ditarik sekaligus menjadi titik penting kedudukan hasil penelitian ini adalah semakin bagus dan menarik media yang digunakan dalam pembelajaran maka akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Skinner menyebutkan bahwa hal ini disebut dengan prinsip "*contiguity*" yakni dekatnya atau segeranya respon terjadi setelah stimulus. Jadi semakin kecil interval antara stimulus dan respon, maka semakin mudah pelajaran itu berhasil.

Dalam hal ini, media yang digunakan adalah multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MI membuahkan hasil yang signifikan bagi peningkatan motivasi siswa. Dengan demikian, sebaiknya guru menggunakan media dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.



## E. PENUTUP

### 1. Simpulan

Dari temuan data eksperimen dan pengolahan data penelitian tentang urgensi penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas VA MIN Malang 2 sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil pengamatan dan eksperimen bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia Interaktif pada kelas VA telah terjadi perubahan suasana pembelajaran dalam arti siswa termotivasi yang ditunjukkan dengan lebih semangat dan lebih aktif bila dibandingkan dengan pembelajan sebelumnya yang tidak didukung dengan media interaktif.
- b. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan analisis regresi, variable penggunaan multimedia interaktif (x)memiliki  $t \text{ hitung} \geq t \text{ table}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Itu berarti terdapat pengaruh multimedia Interaktif yang signifikan oleh variable (x) terhadap motivasi siswa (Y). sedangkan pengujian pengaruh menggunakan uji F, variable pengguna multimedia interaktif memiliki  $F \text{ hitung} \geq F \text{ table}$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Itu berarti terdapat pengaruh yang signifikan oleh variable (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan tingkat kebenaran 95%.

### 2. Saran

Hasil penelitian ini masih terikan pada eksperimen sederhana dan masih perlu disempurnakan sehingga hasil penelitian lanjutan semakin tergeneralisasi. Dan bagi para guru untuk tetap mengembangkan kemampuan diri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memotivasi diri untuk lebih cermat melihat keadaan dan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk membangkitkan motivasi dan prestasi peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Al-Misykat, 2009)
- Ahmad Taufik, *Penggunaan Metode Mubasyarah (Demonstrasi) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Malang* (Malang: UIN Malang, 2003)
- Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2009),
- Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),  
Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam* (Malang: UIN Malang Press, 2010)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2002)
- Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta: Publisher, 2009)
- Dedi Wijaya Kusuma, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2009)  
E De Corte, *Beknopte Didaxsologie* terj. Psikologi Pengajaran (Gronigen: Wolters, 1981)
- Hanafiah Nanang dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Reflika Aditama, 2009)
- Juairiyah Dahlan, *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab* (Surabaya, Al-Ikhlash, 1992)
- Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar: Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* (Surabaya: Citra Media, 1995)
- Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

- Nurkholis, *Efektifitas Penggunaan Permainan Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di MTs Al-Hikmah Lampung*. Malang: UIN Malang, 2009.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Rohani Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Sardiman, dkk., *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sarwani, *Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara di MTsN Selat Kuala Kalimantan Tengah*. Malang: UIN Malang, 2009.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Rhusti Publisher, 2009.
- Usman Husaini, *Manajemen, Teori, Praktek dan Hasil Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Winkel, *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo, 1991.
- Winarno, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito, 1982.
- <http://www.total.or.id/info.php?kk=Macromedia%2Flash>.