

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGGUNAAN DHAMIR BAHASA ARAB

Andi Abdul Hamzah

UIN Alauddin Makassar

Email: janshanhamzah@gmail.com

Andi Agussalim

Universitas Hasanudin

Email: agussalim@fs.unhas.ac.id

Yusring Sanusi B.

Universitas Hasanuddin

Email: yusring@unhas.ac.id

Abstrak

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kemampuan penggunaan dhamir bahasa Arab siswa sekolah dasar.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode statistik inferensial untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis komputer mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemampuan penggunaan dhamir pada siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ternyata media pembelajaran berbasis komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan dhamir bahasa Arab.

Keywords: Dhamir; Pengaruh; Media Komputer

1. Pendahuluan

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa komputer. Komputer sebagai media pengajaran dikenal dengan nama pengajaran dengan bantuan komputer. (Computer Assisted Instruction-CAI, atau Computer-assisted Learning CAL). Brown (dalam Baso 2008:1) mengemukakan bahwa Computer Assisted Learning (CAL) adalah terminologi umum untuk segala pembelajaran dengan menggunakan komputer. Jenis penggunaan komputer dalam dalam lingkup CAL dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu (1) komputer sebagai alat, misalnya word processor dan spreadsheet; (2) pembelajar mengajar atau memberi perintah pada komputer dengan menggunakan sederetan perintah menggunakan bahasa pemrograman, misalnya LOGO; dan (3) komputer berfungsi sebagai alat yang memberi instruksi dan materi pelajaran.

Media Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat disenangi dan ditunggu oleh siswa, karena tidak dapat dipungkiri lagi bahwa ketertarikan anak untuk menguasai teknologi sangat besar, ini dapat kita lihat begitu banyak anak baik di usia non sekolah (usia dini) maupun usia sekolah yang kehilangan waktu belajar karena asyik dengan dunia teknologi seperti bermain game, bermain hand phone dan bermain komputer. Oleh karena itu, untuk mengarahkan ketertarikan ini kepada hal yang positif penggunaan media komputer dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi hal ini.

Media pembelajaran berbasis komputer ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, piranti lunak ini bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga bermain language games. Selain itu, para pengajar juga mampu mengukur tingkat kesalahan berbahasa pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Pada SD Islam Terpadu Wahda Islamiyah pembelajaran bahasa Arab telah terlaksana sesuai dengan program yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. Tetapi hasil yang diperoleh pada pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada penggunaan dhomir belum memadai pada sebahagian siswa (hasil wawancara dengan guru bahasa Arab SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah.)

Merujuk pernyataan di atas, penulis ingin menfokuskan perhatiannya pada metode pembelajaran Bahasa Arab pada SD Islam Terpadu Wahda Islamiyah. Adapun judul penulis akan bahas adalah: Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Komputer terhadap Kemampuan Penggunaan Damir pada Siswa SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

2. Kajian Pustaka

2.1. Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Saiful, 2008:24) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena media pembelajaran sangat penting penggunaannya dalam pengajaran, maka media pembelajaran memiliki manfaat yang penting untuk meningkatkan hasil belajar jika pengguna media pembelajaran relevan (sesuai) dengan pesan yang akan disampaikan (materi pelajaran).

2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Ardiani (2008) adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media yang dikenal dewasa ini dipaparkan sebagai berikut :

- a. Media Nonproyeksi

Media nonproyeksi disebut juga media pameran atau displayed media. Media yang termasuk media nonproyeksi adalah

1. Model

Model adalah benda nyata yang dimodifikasikan. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala pengadaan realia karena harga yang mahal, sulit pengadaannya, barangnya terlalu besar, bahkan mungkin terlalu kecil. Model dapat berukuran lebih besar, lebih kecil atau berukuran sama persis dengan benda aslinya, dan dapat menampilkan bentuk yang lengkap dan rinci dari benda aslinya.

2. Bahan Grafis

Bahan grafis adalah media visual nonproyeksi yang mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relative murah. Ada lima jenis media grafis yang memiliki keunggulan yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran yaitu: graft, chart atau diagram, kartun, poster, peta atau globe. Masing-masing media grafis memiliki keunggulan dan keunikan sendiri-sendiri.

b. Media yang Diproyeksikan

Media yang termasuk sebagai media yang diproyeksikan adalah :

1. OHP

OHP (Over Head Projection) merupakan media yang paling banyak digunakan karena relative mudah dalam penyediaan materinya, karena hanya dibutuhkan bahan transparansi dan alat tulis.

2. Slide

Slide adalah media visual yang penggunaannya diproyeksikan ke layar lebar, dengan menggunakan slide gambar yang disampaikan sangat realistis. Hal itu disebabkan materi atau bahan slide adalah film fotografi yang berbentuk transparan.

3. Media Audio

Media audio merupakan media yang fleksibel karena bentuknya yang mudah dibawa, praktis, dan relatif murah (misalnya tape compo, pengeras suara).

4. Media Video

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal itu disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek lokasinya jauh di belahan bumi lain, maupun objek yang ada di luar angkasa.

5. Media Berbasis Komputer

Media komputer saat ini sudah sangat luas dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini antara lain dikarenakan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali. Media komputer juga mampu menampilkan unsur audio-visual yang bermanfaat

untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multi media. Media komputer juga dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi.

2.1.3 Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Saat ini teknologi komputer tidak lagi digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (word processor) tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan siswa dan guru membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Media berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kokpit pesawat terbang yang memungkinkan mahasiswa dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi risiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan media berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan mahasiswa pada jurusan eksakta, biologi, kimia, dan fisika - melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium. Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membentuk suatu jaringan (network) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas.

2.2. Dhamir

Zakariah (1997:1) mengemukakan bahwa Isim *damīr* adalah kata ganti yang menunjukkan kepada orang yang berbicara, orang yang diajak bicara dan orang yang dibicarakan. Kita mengenal dalam bahasa Indonesia ada kata ganti orang pertama (aku, kami), kata ganti orang kedua (kamu, kalian) dan kata ganti orang ketiga (dia, mereka). Dalam bahasa Arab, kata ganti akan lebih kompleks, karena akan ada istilah kata ganti untuk laki-laki, kata ganti untuk perempuan, kata ganti tunggal, jamak dan dua orang. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut.

Kata ganti orang ketiga laki-laki	هُوَ dia	هُمَا mereka berdua	هُم mereka
Kata ganti orang ketiga perempuan	هِيَ dia	هُمَا mereka berdua	هُنَّ mereka
Kata ganti orang kedua laki-laki	أَنْتَ kamu	أَنْتُمَا kalian berdua	أَنْتُمْ kalian
Kata ganti orang kedua perempuan	أَنْتِ kamu	أَنْتُمَا kalian berdua	أَنْتُنَّ kalian
Kata ganti orang pertama	أَنَا saya	نَحْنُ kami	

3. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data, adapun beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) metode observasi, (2) metode dokumentasi, (3) metode kuesioner, dan (4) wawancara. Teknik analisis. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deksriptif dan statistik inferensial. Adapun statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic inferensial. Statistik ini disebut statistik probabilitas, karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang (probability). Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Bila peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan 95%, bila peluang kesalahan 1%, maka taraf kepercayaannya 99%. Peluang kesalahan dan kepercayaan ini disebut dengan taraf signifikansi. Pengujian taraf signifikansi dari hasil suatu analisis akan lebih praktis bila didasarkan pada table sesuai teknik analisis yang digunakan. Misalnya uji t akan digunakan table t, uji f digunakan table f. Pada setiap table sudah disediakan untuk taraf signifikansi berapa persen suatu hasil analisis dapat digeneralisasikan. Dapat diberikan contoh misalnya dari hasil analisis korelasi ditemukan koefisien korelasi 0,54 dan untuk signifikansi untuk 5%. Hal itu berarti hubungan variable sebesar 0,54 itu dapat berlaku pada 95 hari dari 100 sampel yang diambil dari suatu populasi. Contoh lain misalnya dalam analisis uji beda ditemukan signifikansi untuk 1%. Hal ini berarti perbedaan itu berlaku pada 99 dari 100 sampel yang diambil dari populasi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 pada SD Islam Terpadu Wahda Islamiyah.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasisi komputer terhadap kemampuan penggunaan dhamir siswa SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah.

Setelah dilakukan penelitian selama kurang lebih dua bulan di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, penulis telah memperoleh data dari penyebaran kuisisioner yang dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama kuisisioner dibagi sebelum proses pengajaran bahasa Arab menggunakan komputer dan tahap kedua kuisisioner dibagi setelah proses pengajaran bahasa Arab menggunakan computer. Adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut :

No.	Nama	Sebelum Pengajaran		Sesudah Pengajaran	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1	Irvan	8	37	17	28
2	Arvan	8	37	25	20
3	Ibnu Hasan Ismail	14	31	50	0
4	Abrar	12	33	37	8
5	Khalid Arkam	9	36	36	9
6	Muh. Fadhil Bahrnun	32	13	40	5
7	Usamah	19	26	44	1
8	Tholha	17	28	41	4
9	Fathul Mubarak	10	35	41	4

10	Ahmad Ali	16	29	41	4
11	Zubair A	16	29	40	5
12	Muh. Rifqi Z	20	25	37	8
13	Muh. Fahrul B	12	33	39	6
14	Shodiq	17	28	35	10
15	M. Suhail	16	29	19	26
16	A. Muh. Fahrul	13	32	43	2
17	M. Ikhwanul Fauzi	23	22	42	3
18	Muh. Fadil Y	8	37	38	7
19	Salman	12	33	37	8
20	Khoirul Rijal	12	33	18	27
21	Rafli R	13	32	14	31
22	Mujtahid Alim	23	22	36	9
23	Fauzan Adzima	16	29	44	1
24	M. Faiz Arifin	12	32	18	27
25	Muh. Farid Nur	23	22	38	7
26	Saifullah	15	30	38	7
27	Dimas Bagus M. Yusuf	10	35	37	8
28	Ananta Aris Abbas	13	32	16	29
29	Syafaat Muhammad	14	31	23	22
30	Farid W	11	34	44	1
31	Muh. Raihan	19	26	44	1
32	Uzair	18	27	28	17
33	M. Yusuf Aditya	12	33	22	23
34	Fauzan Hamzah	28	17	45	0

Berdasarkan table 2 menunjukkan ada 34 responden yang dapat diolah datanya, setiap responden tersebut mendapat satu kuisioner untuk dijawab oleh masing-masing responden. Jumlah soal dalam kuisioner tersebut sebanyak 45 soal pilihan ganda. Dari table diatas terlihat adanya peningkatan jawaban benar dan penurunan jawaban salah setelah melakukan proses pembelajaran dhamir dengan menggunakan komputer. Misalnya pada siswa yang bernama Sodiq, sebelum proses pembelajaran dhamir berbasis komputer dilakukan nilai kuisioner I untuk jawaban benar adalah 17 dan nilai untuk jawaban salah adalah 28, setelah melakukan proses pembelajaran dhamir berbasis komputer terlihat pada table adanya peningkatan jawaban benar dan penurunan jawaban salah. Jumlah jawaban benar kuisioner II setelah melakukan pembelajaran dhamir berbasis komputer adalah 35 dan jumlah jawaban salah 10.

Berdasarkan data olah pada table 2 penulis menarik kesimpulan adanya peningkatan jawaban benar dan penurunan jawaban salah setelah melakukan pengajaran dhamir dengan menggunakan komputer.

4.2. T Test

T-Test (data benar)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	VAR00001	15.3235	34	5.61772	.96343
	VAR00002	34.1765	34	9.93149	1.70324

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	VAR00001 & VAR00002	34	.361	.036

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	VAR00001 - VAR00002	-18.85294	9.48087	1.62596	-22.16097	-15.54491	-11.595	33	.000

1. Karena nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05, maka Ho ditolak
2. Artinya, ada perbedaan signifikan berupa peningkatan jawaban benar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

T-Test (data salah)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	VAR00004	29.6471	34	5.60239	.96080
	VAR00005	10.8235	34	9.93149	1.70324

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	VAR00004 & VAR00005	34	.353	.040

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 VAR00004 - VAR00005	18.82353	9.52340	1.63325	15.50066	22.14640	11.525	33	.000

1. Karena nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05, maka Ho ditolak
2. Artinya, ada perbedaan signifikan berupa penurunan jawaban salah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan tentang kemampuan penggunaan dhamir SDIT Wihdatul Ummah Makassar maka penulis menganbil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasi komputer ternyata memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan kemampuan penggunaan dhamir SDIT Wihdatul Ummah Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.

Referensi

- Ahmad, Zakariyah. 1997. *Al Kāfi*. Jawa Barat. Pesantren Persatuan Islam Garut.
- Arifin, Saiful. 2008. *Prosedur dan Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Kitab Matnul Ghoyah wat Taqrib Bab Haji Menggunakan Macromedia Flash 8 di Pesantren Luhur Alhusnah Surabaya*. Surabaya. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Baso, Sanusi. 2008. *Cara Mudah!! Membuat Latihan Interaktif Bahasa*. Malang. MISYKAT.
- Mustikasari, Ardiani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran pada*, (<http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/>). Tanggal Akses : 7 Maret 2009.
- Said, Irham. 2007. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa MAN Kota Makassar*. Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Schram, W., Agatir (penerj). 1984. *Media Besar Media Kecil : Alat dan Tegnologi untuk Pendidikan*. Semarang. IKIP Press.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Media Pembelajaran pada*, (<http://www.psb-psma.org/blogs/media-pembelajaran.htm>). Tanggal Akses : 8 Maret 2009.
- Yusuf, P.M, 1990. *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instructional*. Bandung. PT. Remaja Rosdikarya.