



DEVELOPMENT OF COMPUTER BASED INSTRUCTION MULTIMEDIA DIGITALIZATION OF ARABIC LANGUAGE LEARNING IN LPBA BASIC CLASS OF AL-QODIRI ISLAMIC BOARDING SCHOOL

Nurul Anam
Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember
nurul.anam86@gmail.com

ABSTRACT

This CBI-based learning has a relevant momentum at a time when the current conditions are still experiencing the covid-19 pandemic. For this matter, it urges the government to make the learning process to be carried out remotely by utilizing various ICT, including CBI-based learning. Islamic educational institutions, especially their teachers, must immediately utilize and develop CBI-based learning so that the learning process can run effectively and not be constrained by the COVID-19 pandemic. This study aims to develop digitalization of CBI-based Arabic learning multimedia products in the Ula (Basic) class of LPBA Al-Qodiri Islamic Boarding School, Jember. This research implements R&D research. The learning design in this study uses the Dick & Carey model. The results of the study indicate that the digitalization of the learning multimedia product is very feasible and has enormous benefits, as well as it is applicable to all Islamic educational institutions. Moreover, it also strengthens the results of other researches within the topic of successful use of ICT-based learning multimedia including CBI with all the devices or applications in it for these learning multimedia products make the learning process to be more effective, efficient, and interesting, so that teachers can easily carry out the learning process and achieve their learning objectives.

Key Word: *Development of Digitalization, Multimedia of Arabic Language Learning, CBI*

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis CBI ini memiliki momentum yang relevan di saat kondisi saat ini masih mengalami pandemi covid-19. Kondisi ini yang membuat pemerintah mewajibkan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai ICT termasuk juga pembelajaran berbasis CBI. Lembaga pendidikan Islam terutama gurunya harus segera memanfaatkan dan mengembangkan pembelajaran berbasis CBI agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tidak terkendala oleh pandemi covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan digitalisasi produk multimedia pembelajaran Bahasa Arab berbasis CBI di kelas Ula (Dasar) LPBA Pesantren Al-Qodiri Jember. Penelitian ini termasuk penelitian R&D.

Desain pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model Dick & Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi produk multimedia pembelajaran ini sangat layak dan memiliki manfaat yang sangat besar dan dapat digunakan serta disebarakan ke seluruh lembaga pendidikan Islam. Hasil penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian tentang keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran yang berbasis ICT termasuk CBI dengan segala perangkat atau aplikasi di dalamnya, karena produk multimedia pembelajaran tersebut membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik, sehingga guru mudah melaksanakan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Digitalisasi, Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab, CBI

PENDAHULUAN

Era Digital merupakan suatu masa yang dipenuhi oleh pengembangan *Information and Communication Technology* (ICT) di berbagai aspek kehidupan termasuk di lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan era digital ini agar lembaga pendidikan tetap survive dalam menghadapi tantangan dan kompetisi yang sangat ketat ini. I Wayan Utama dkk.¹ menjelaskan bahwa keberadaan ICT yang sangat berkembang dengan pesat menyebabkan perubahan di segala aspek kehidupan antara lain pendidikan. Lembaga pendidikan atau sekolah harus bersifat antisipatif dan adaptif kepada seluruh perubahan peradaban di masa digitalisasi saat ini. Dengan demikian, lembaga pendidikan harus selalu

eksis dalam semua perkembangan ICT yang sangat pesat tersebut.

Di lembaga pendidikan, semua yang berkaitan dengan pendidikan terutama proses pembelajaran harus mampu membiasakan diri dengan inovasi atau pengembangan pembelajaran yang berbasis ICT. Aquami dkk. menjelaskan bahwa perkembangan lembaga pendidikan termasuk pembelajarannya tidak akan terlepas dari ICT seperti komputer dan internet.² Di dalam media ICT tersebut, terdapat berbagai aplikasi-aplikasi media pembelajaran atau materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Digitalisasi dalam pembelajaran memiliki peran yang akan meliputi terhadap seluruh kegiatan pembelajaran di dalam lembaga pendidikan.

¹ I Wayan Utama, Wuri Astuti, Pramono, M. Abdul Ghofur, Dewi Endah N. dan Lailatus Sangadah, "Pengembangan E-Modul 'Bagaimana Merancang Dan Melaksanakan Pembelajaran Untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini Melalui Open Ended Play' Berbasis Ncesoft Flip Book Maker". *SELING*, Jurnal Program Studi PGRA Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama (STITNU) Al-Hikmah Mojokerto, Vol. 7, No. 1, (Januari 2021): 91-101.

<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/736/560>.

² Aquami, Muhamad Afandi, dan Andi Putra Sairi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA MI/SD". *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, Vol. 2, No. 1 (April 2019): 54-78. <http://e-journal.staima-alhikmah.ac.id/index.php/al-mudarris>. DOI: 10.32478/al-mudarris.v2i1.194

Pembelajaran yang berbasis digitalisasi memiliki berbagai macam salah satunya adalah pembelajaran berbasis *Computer Based Instruction* (CBI). Pembelajaran ini memanfaatkan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar "dari" dan "dengan" komputer sebagai salah satu produk teknologi. Belajar "dari" teknologi dilakukan seperti pada penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI). Belajar "dengan" teknologi adalah penggunaan teknologi sebagai *cognitive tools* (alat bantu pembelajaran kognitif) dan penggunaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran konstruktivistik.³ Dengan demikian, pembelajaran berbasis CBI akan menciptakan pembelajaran yang mandiri dan konstruktif.

Pembelajaran berbasis CBI ini semakin memiliki momentum yang relevan di saat kondisi saat ini masih mengalami pandemi covid-19. Kondisi ini yang membuat pemerintah mewajibkan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai ICT termasuk juga pembelajaran berbasis CBI. Lembaga pendidikan terutama gurunya harus segera memanfaatkan dan mengembangkan pembelajaran berbasis CBI agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tidak terkendala oleh pandemi covid-19.

Pembelajaran seperti ini harus juga menjadi perhatian lembaga pendidikan Islam. Selama ini, mayoritas lembaga pendidikan Islam termasuk lembaga pendidikan pesantren masih belum terbiasa

menggunakan pembelajaran berbasis CBI ini. Sebenarnya, pembelajaran seperti ini akan memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajarinya, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran berbasis CBI akan memberikan banyak solusi yang efektif dalam pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan Islam termasuk pesantren saat ini.

Dengan latar belakang tersebut, maka peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan digitalisasi multimedia pembelajaran berbasis CBI di lembaga pendidikan pesantren. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab berbasis CBI di kelas *Ula* (Dasar) Lembaga Pendidikan Bahasa Arab (LPBA) Pondok Pesantren Al-Qodiri Jember. Selama ini, lembaga pendidikan tersebut masih belum memanfaatkan dengan baik adanya laboratorium komputer untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab, sehingga para santri kurang termotivasi untuk meningkatkan kualitas berbahasa Arab yang baik dan benar. Di lembaga pendidikan yang berbentuk asrama tersebut terdapat laboratorium komputer, tetapi para ustadznya belum bisa menggunakan dan memanfaatkan dengan baik, karena tidak ada produk yang bisa dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

³ Ace Suryadi, *Reformasi Sistem Pembelajaran*, Makalah disampaikan dalam seminar nasional dengan tema, "Teknologi

Pembelajaran Menuju Masyarakat Belajar" pada tanggal 5-6 Desember 2005 di Depdiknas Jakarta: 9.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer pembelajaran bahasa Arab di kelas Ula. Penelitian dan pengembangan di sini mencakup proses pengembangan dan validasi produk sebagaimana dikemukakan oleh Borg & Gall. Desain pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran ini adalah model Dick & Carey. Dalam pengembangan media menggunakan model Luther. Desain evaluasi produk menggunakan evaluasi formatif yang meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok. Model-model tersebut digunakan karena sederhana, lengkap, dan sudah teruji.

Berdasarkan model pengembangan tersebut, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dibagi dalam empat tahap. Tahap pertama, analisis kebutuhan, meliputi: studi pustaka, dan survei awal lokasi penelitian. Tahap kedua, mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari delapan langkah, yaitu: 1) menentukan standar kompetensi, 2) menentukan kompetensi dasar, 3) melakukan analisis pembelajaran, 4) merumuskan indikator, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan materi pembelajaran 7) menyusun strategi pembelajaran, 8) merancang evaluasi. Tahap ketiga, persiapan pembuatan media pembelajaran meliputi: 1) menyiapkan materi yang dibutuhkan, seperti audio, *movie*, animasi, teks, dan gambar, 2) membuat *flowchart*, 3) membuat *storyboard*, 4) membuat *software* pembelajaran, 5) menyimpan *software* pembelajaran

yang telah dibuat ke *compact disk* (CD). Tahap keempat, ujicoba dan revisi produk yang terdiri: 1) validasi ahli media dan ahli materi, 2) revisi produk atas review ahli media dan ahli materi, 3) uji coba produk meliputi: uji coba perorangan, dan uji coba kelompok, 4) revisi akhir produk. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dalam penelitian ini tampak pada Gambar 14 berikut:

Dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran berbasis komputer, produk yang dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media serta uji coba perorangan, dan uji coba kelompok. Validasi oleh ahli dan uji coba dilakukan dengan maksud agar produk yang dikembangkan layak digunakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dengan proses uji coba produk seperti ini, diharapkan kualitas media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan meliputi:

Pihak-pihak yang dijadikan subjek dalam uji coba adalah santri di kelas Ula LPBA Al-Qodiri. Jumlah subjek coba secara keseluruhan sebanyak 33 orang peserta didik, dengan rincian sebagai berikut: a) tiga santri untuk uji coba perorangan (2 santri putra dan 1 santri putri), dan b) 30 orang untuk uji lapangan.

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan yang sebagian besar diadaptasi dari Hannafin & Peck dengan modifikasi seperlunya

disesuaikan dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kualitas produk yang telah dikembangkan, yaitu: 1) data yang diperoleh dari kuesioner diubah dulu menjadi data interval 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup), 2 (Kurang), dan 1 (Sangat Kurang); dan 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala lima dengan rumus yang dikutip dari Sukardjo (2008:101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Produk Awal

Multimedia pembelajaran berbasis komputer pembelajaran bahasa Arab di Kelas *Ula* di kelas *Ula* LPBA Al-Qodiri dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengumpulan informasi dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Adapun data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah: 1) dari kegiatan studi pustaka tentang penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa Arab diperoleh data bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil pembelajaran, dan 2) dari hasil studi lapangan, diperoleh data bahwa santri kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Arab, guru tidak pernah menggunakan media atau multimedia dalam proses pembelajaran. Sedangkan potensi besar yang dimiliki sekolah di antaranya adalah memiliki laboratorium komputer yang cukup memadai serta santri sudah mampu mengoperasikan komputer secara mandiri.

Pengembangan produk awal multimedia pembelajaran berbasis komputer pembelajaran bahasa Arab di Kelas *Ula* di kelas *Ula* LPBA Al-Qodiri, diawali dengan pengembangan silabus. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan silabus meliputi: 1) menentukan standar kompetensi, 2) menentukan kompetensi dasar, 3) melakukan analisis pembelajaran, 4) merumuskan indikator, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan materi pembelajaran, 7) menyusun strategi pembelajaran.

Silabus digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang dituangkan ke dalam multimedia yang dikembangkan. Berdasarkan silabus tersebut kemudian dikembangkan multimedia pembelajaran, yaitu 1) membuat *flowchart*, 2) membuat *storyboard*, 3) mengumpulkan bahan-bahan pendukung, 4) memproduksi media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* dengan didukung oleh beberapa program seperti: *CorelDRAW 12*, *Adobe Photoshop 7.0*, dan *SWISHmax*, dan 5) tes program untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.

Setelah produk awal dapat dijalankan dengan lancar, dilanjutkan pada tahap validasi, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli multimedia dilanjutkan revisi produk tahap pertama, uji coba perorangan dilanjutkan revisi produk tahap ke dua, uji coba kelompok dilanjutkan revisi produk tahap ke tiga, dan uji coba lapangan dilanjutkan revisi produk akhir.

Di bawah ini adalah gambaran produk awal pembelajaran Bahasa Arab berbasis CBI di kelas *Ula* LPBA

Pondok Pesantren Al-Qodiri Jember, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1

Tampilan awal pengembangan pembelajaran Bahasa Arab Berbasis CBI

2. Analisis Data

a. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi digunakan untuk mengadakan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan dari aspek pembelajaran dan isi/materi. Penilaian pada aspek pembelajaran mencakup 15 indikator. Secara rinci dari 15 indikator pada aspek materi, satu butir dinilai dengan sangat baik (0,33%), yaitu kemenarikan materi dalam memotivasi. Lima butir dinilai dengan baik (1,33%), yaitu: a) kesesuaian kompetensi dengan standar kompetensi, b) kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator, c) kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program, d) kejelasan judul, dan e) kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan/ tes.

Sedangkan tujuh butir dinilai dengan cukup baik (1,4%), yaitu: a) kejelasan sasaran pengguna, b) kejelasan petunjuk (petunjuk penggunaan), c) ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri), d) Variasi penyampaian jenis informasi/data, e) ketepatan dalam penjelasan materi konseptual, f) kejelasan rumusan soal latihan/ tes, dan g)

tingkat kesulitan soal. Dua butir dinilai dengan baik (0,27%), yaitu: a) ketepatan dalam penjelasan materi praktis, dan b) ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban. Jadi, dari lima belas butir tersebut mempunyai rata-rata 3,33%, sehingga kriteria penilaiannya termasuk baik. Meskipun demikian multimedia pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan penilaian-penilaian dan saran-saran dari ahli materi. Perbaikan-perbaikan terhadap multimedia ditampilkan pada bagian revisi produk.

Sedangkan penilaian pada aspek isi mencakup 15 indikator juga. Secara rinci dari 15 indikator pada aspek isi, lima butir dinilai dengan baik (1,54%), yaitu: a) kejelasan isi materi, b) kejelasan contoh yang disertakan, c) kecukupan contoh yang disertakan, d) kejelasan bahasa yang digunakan, dan e) kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna. Tujuh butir dinilai dengan cukup baik (1,38%), yaitu: a) cakupan (keleluasaan dan kedalaman) isi materi, b) struktur organisasi/urutan isi materi, c) aktualisasi isi materi, d) kejelasan informasi pada ilustrasi gambar (*still picture*), e) kejelasan informasi pada ilustrasi animasi, f) kejelasan informasi pada ilustrasi video, dan g) kesesuaian evaluasi akhir yang disajikan dengan uji kompetensi. Tiga butir lainnya dinilai dengan kurang (0,31%), yaitu: a) faktualisasi isi materi, b) kesesuaian soal latihan/ tes dengan kompetensi dasar, dan c) keseimbangan proporsi soal latihan/ tes dengan materi. Jadi, dari lima belas butir tersebut mempunyai rata-rata 3,13, sehingga kriteria penilaiannya termasuk cukup baik. Meskipun demikian multimedia pembelajaran ini masih perlu

penyempurnaan berdasarkan penilaian-penilaian dan saran-saran dari validasi ahli materi. Perbaikan-perbaikan terhadap multimedia ditampilkan pada bagian revisi produk.

b. Analisis Data Validasi Ahli Multimedia

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli multimedia digunakan untuk mengadakan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan baik dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penilaian pada aspek tampilan mencakup 15 indikator, tetapi diisi hanya 13 indikator. Secara rinci dari 13 indikator pada aspek materi, enam butir dinilai dengan baik (1,6%), yaitu: a) proposi *layout* (tata letak dan gambar), b) kesesuaian proporsi warna, c) kesesuaian pemilihan jenis huruf, d) kesesuaian animasi dengan materi, e) kemenarikan desain tampilan, dan f) kelengkapan informasi.

Sedangkan enam butir dinilai dengan cukup baik (1,6%), yaitu: a) kesesuaian pilihan *background*, b) kesesuaian pemilihan musik/ suara, c) kemenarikan sajian animasi, d) kemenarikan sajian video, e) kesesuaian video dengan materi, dan f) kemenarikan bentuk button/navigator. Satu butir dinilai dengan kurang baik (0,13%), yaitu kejelasan musik/suara. Jadi, dari tiga belas butir tersebut mempunyai rata-rata 3,33%, sehingga kriteria penilaiannya termasuk cukup baik. Meskipun demikian multimedia pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan penilaian-penilaian dan saran-saran dari ahli multimedia. Perbaikan-perbaikan terhadap multimedia

ditampilkan pada bagian revisi produk.

Sedangkan penilaian pada aspek pemrograman mencakup 15 indikator. Secara rinci dari 15 indikator pada aspek materi, lima butir dinilai dengan baik (1,33%), yaitu: a) kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi), b) kecepatan reaksi reaksi button (tombol navigator), c) kompatibilitas sistem operasi, d) kecepatan akses sistem operasi, dan e) kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.

Sedangkan 10 butir lainnya dinilai dengan cukup baik (2%), yaitu: a) kemudahan pemakaian program, b) kemudahan memilih menu program, c) kebebasan memilih materi untuk dipelajari, d) kemudahan berinteraksi dengan program, e) kemudahan menjalankan program, f) kemudahan memahami struktur navigasi, g) kemudahan pengaturan pencarian halaman, h) kemudahan pengaturan menjalankan video, i) kemudahan pengaturan menjalankan animasi, dan j) kekuatan / keawetan kepingan CD program. Jadi, dari lima belas butir tersebut mempunyai rata-rata 3,33%, sehingga kriteria penilaiannya termasuk cukup baik. Meskipun demikian multimedia pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan penilaian-penilaian dan saran-saran dari ahli multimedia. Perbaikan-perbaikan terhadap multimedia ditampilkan pada bagian revisi produk.

c. Analisis Data Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perorangan secara keseluruhan multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah baik. Skor yang diberikan oleh santri untuk aspek

pembelajaran, materi dan multimedia pada uji coba perorangan. Dari aspek multimedia pada uji coba perorangan menunjukkan rata-rata total skor 3,7. Rata-rata total skor 3,7 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek multimedia termasuk kriteria baik. Meskipun demikian masih ada beberapa hal yang perlu perbaikan berdasarkan komentar dan pendapat dari hasil uji coba. Perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada revisi produk.

d. Analisis Data Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok dilakukan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan agar diperoleh hasil yang benar-benar layak pakai sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran. Dari hasil uji coba tersebut dapat diketahui kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, apakah sudah benar-benar baik ataukah masih memerlukan perbaikan-perbaikan.

Karena subjek uji coba lebih banyak dari pada uji coba perorangan, maka diharapkan data yang terkumpul akan lebih akurat. Skor yang diberikan oleh siswa untuk aspek daya pembelajaran, materi dan multimedia pada uji coba kelompok yaitu: Dari aspek pembelajaran pada uji coba kelompok menunjukkan rata-rata total skor 3,8. Rata-rata total skor 3,8 ini di dalam tabel kriteria penilaian aspek pembelajaran termasuk kriteria baik. Dari aspek materi pada uji coba kelompok menunjukkan rata-rata total skor 5. Rata-rata total skor 5 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek materi termasuk kriteria sangat baik. Dari aspek multimedia pada uji coba kelompok

menunjukkan rata-rata total skor 4,6. Rata-rata total skor 4,6 apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian aspek multimedia termasuk kriteria sangat baik. Meskipun demikian, masih ada beberapa hal yang perlu perbaikan dan penambahan agar lebih menarik.

3. Revisi Produk

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli materi dan ahli multimedia, peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut dapat dilihat sebagai berikut: a) revisi dari ahli materi, dan b) revisi dari ahli multimedia. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dalam penjelasan materi praktis harus diperjelas dan dibetulkan lagi. Karena dalam uji coba menu kompetensi dasar belum diisi, sehingga membuat ahli materi kebingungan arah ketepatan dalam penjelasan materi praktis.
- 2) Ketepatan pemberian *feed back* atas jawaban harus dibetulkan lagi. Setelah dilihat lagi, ternyata terdapat kesalahan kunci jawaban soal.
- 3) Isi dari multimedia itu harus diperhatikan lagi keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi dan keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi. Dari saran ini, maka soal dibuat banyak dengan sistem random.

Sedangkan revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Di dalam program ini hendaknya diberi *autorun* (petunjuk pengguna) apabila produk ini disebarluaskan ke pasar, *script* untuk suara diperjelas (*double-double*), gambar buat sendiri dan

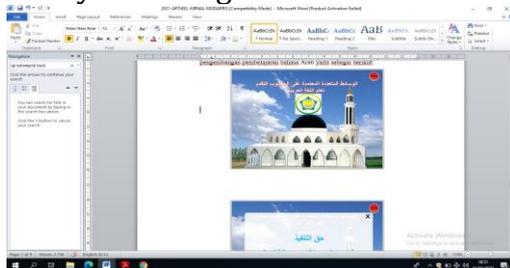
jangan mengambil punya orang lain (setidaknya ada izin dan disertakan penciptanya).

- 2) Hendaknya diberi tombol *exit*/keluar

Adapun revisi yang dilakukan berdasar hasil uji coba perorangan adalah masalah musik, yaitu perlu ditambah musik. Penambahan musik dapat memberi daya tarik siswa dalam belajar. Sedangkan revisi atau perbaikan dan penambahan sebagaimana yang diinginkan oleh uji kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) karena produk ini bahasa Arab, maka petunjuk yang masih menggunakan bahasa dirubah ke bahasa Indonesia
- 2) hendaknya tampilan lebih menarik lagi terutama pada qowaid.

Dari berbagai revisi di atas, maka gambaran dari produk akhir pengembangan pembelajaran bahasa Arab yaitu sebagai berikut:



Gambar 2

Tampilan awal pengembangan pembelajaran Bahasa Arab Berbasis CBI



Gambar 3

Tampilan standar yang harus dicapai pembelajaran Bahasa Arab Berbasis CBI

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil akhir dari uji produk, hasil dari digitalisasi yang berbentuk produk pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab Berbasis CBI di Kelas Ula LPBA Pesantren Al-Qodiri Jember sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Indikator kelayakannya yaitu: 1) dari aspek pembelajaran, hasilnya menunjukkan rata-rata total skor 3,8. Rata-rata total skor 3,8 ini di dalam tabel kriteria penilaian aspek pembelajaran termasuk kriteria baik; 2) dari aspek materi, hasilnya menunjukkan rata-rata total skor 5. Rata-rata total skor 5 di dalam tabel kriteria penilaian aspek materi termasuk kriteria sangat baik; dan 3) dari aspek multimedia, hasilnya menunjukkan rata-rata total skor 4,6. Rata-rata total skor 4,6 di dalam tabel kriteria penilaian aspek multimedia termasuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, salah satu produk pengembangan ICT ini memiliki manfaat yang sangat besar dan dapat digunakan serta disebarakan ke seluruh lembaga pendidikan Islam termasuk juga pesantren.

Hasil penelitian R&D ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya tentang keberhasilan penggunaan digitalisasi multimedia pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan ICT di lembaga pendidikan. Banyak hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa pengembangan produk multimedia pembelajaran berbasis ICT termasuk CBI dengan segala perangkat atau aplikasi di dalamnya memberikan manfaat yang besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

Mushab Al Umairi dkk.⁴ menyatakan bahwa di abad yang mengalami perkembangan ICT sangat pesat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT memiliki peranan yang sangat penting untuk anak didik, karena media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk menyampaikan dan memperjelas informasi (ilmu) yang disampaikan oleh guru kepada anak didiknya. Maka dari itu, produk media pembelajaran berbasis CBI ini sangat sesuai untuk diterapkan di lembaga pendidikan pada era perkembangan ICT yang sangat pesat ini.

Di samping itu, terdapat banyak hasil penelitian yang menunjukkan efektifitas dan efisiensi dari penggunaan produk pembelajaran berbasis ICT di era ini. Nelsa Putri Ayu dan Anindytia Sri Nugraheni⁵ menjelaskan bahwa pemanfaat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam internet komputer (CBI) dan sebagainya seperti aplikasi *Google Class Room*

memiliki manfaat yang sangat besar salah satunya adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi hasil pembelajaran selama masa pembelajaran daring berlangsung. Media seperti ini menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran secara daring ini. I Wayan Utama dkk.⁶ meneliti tentang Pengembangan E-Modul Berbasis Ncesoft Flip Book Maker. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran E-Modulnya sangat efektif, efisien dan menarik sehingga media ini layak untuk digunakan oleh guru dalam menstimulus kemampuan HOTS anak didik.

Demikian juga, Diah Rizki Nur Kalifah dan Andi Prastowo⁷ mengembangkan produk media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi power point. Hasil pengembangan produk tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajan

⁴ Mushab Al Umairi, Suyadi, dan Naimah, "Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Melalui Media Gadget Berbasis Aplikasi (Games Music)". *SELING*, Jurnal Program Studi PGRA Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama (STITNU) Al-Hikmah Mojokerto, Vol. 7, No. 1, (Januari 2021): 44-53.

<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/725/556>.

⁵ Nelsa Putri Ayu dan Anindytia Sri Nugraheni. "Pengembangan Materi Ajar Puisi Menggunakan Media *Google Class Room* di Tengah Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama (STITNU) Al-Hikmah Mojokerto*, Vol. 7, no. 2 (September 30, 2020): 221-230. Accessed July 13, 2021. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/600>.

⁶ I Wayan Utama, Wuri Astuti, Pramono, M. Abdul Ghofur, Dewi Endah N. dan Lailatus Sangadah, "Pengembangan E-Modul 'Bagaimana Merancang Dan Melaksanakan Pembelajaran Untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini Melalui Open Ended Play' Berbasis Ncesoft Flip Book Maker". *SELING*, Jurnal Program Studi PGRA Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama (STITNU) Al-Hikmah Mojokerto, Vol. 7, No. 1, (Januari 2021): 91-101.

<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/736/560>.

⁷ Diah Rizki Nur Kalifah dan Andi Prastowo. "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV MI/SD", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 8, no. 1 (March 29, 2021): 75-87. Accessed July 13, 2021. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/700>.

power point tersebut memiliki kriteria yang baik dan sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Nuril Mufidah dkk.⁸ juga melakukan penelitian tentang *Hybrid Learning* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada Anak Berbantuan Media Al-Mutho. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang dan bersemangat dalam belajar *mufrodad* dengan menggunakan video "Al-Mutho". Selain itu siswa juga mampu mengingat 10 kosakata baru yang diajarkan dalam waktu satu kali tatap muka. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan secara cepat dan tepat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video "Al-Mutho" dapat dijadikan alternatif media pembelajaran *mufrodad* dalam Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah. Semua penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan produk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT termasuk juga CBI memiliki manfaat yang sangat besar bagi keberhasilan suatu pembelajaran, karena produk multimedia pembelajaran tersebut membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik sehingga guru mudah melaksanakan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Digitalisasi melalui proses pengembangan produk multimedia pembelajaran Bahasa Arab Berbasis CBI di Kelas Ula LPBA Pesantren Al-

Qodiri Jember sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Indikator kelayakannya dapat diketahui dari aspek pembelajaran (skor 3,8: kriteria baik), aspek materi (skor 5: sangat baik) dan aspek multimedia (skor 4,6: sangat baik). Dengan demikian, produk ini memiliki manfaat yang sangat besar dan dapat digunakan serta disebarluaskan ke seluruh lembaga pendidikan Islam termasuk juga pesantren.

Hasil penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan ICT ini memperkuat hasil penelitian tentang penggunaan multimedia pembelajaran yang berbasis ICT di lembaga pendidikan. Digitalisasi pengembangan produk multimedia pembelajaran ini (termasuk CBI dengan segala perangkat atau aplikasi di dalamnya) memberikan manfaat yang sangat besar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran di dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian Mushab Al Umairi dkk, Nelsa Putri Ayu dan Anindytia Sri Nugraheni, I Wayan Sutarna dkk, Diah Rizki Nur Kalifah dan Andi Prastowo, serta Nuril Mufidah dkk menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan produk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT akan membuat pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik sehingga guru mudah melaksanakan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran

⁸ Nuril Mufidah, Umi Salamah, dan Imroatul yang berjudul, 'Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Anak Berbantuan Media Al-Mutho'. *AL-*

MUDARRIS: Journal of Education, Vol. 2, No. 1 (April 2019): 40-52. Homepage: <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/al-mudarris>. DOI: 10.32478/al-mudarris.v2i1.227.

DAFTAR PUSTAKA

- Dick, Walter & O, Carey, 2005, *The Systematic Design of Instruction*, Glenview, Illionis: Scott, Forestman&Company.
- Kalifah, Diah, and Andi Prastowo. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 8, no. 1 (March 29, 2021): 75-87. Accessed July 13, 2021. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/700>.
- Mufidah, N., Umi Salamah, dan Imroatul yang berjudul, 'Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Anak Berbantuan Media Al-Mutho'. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, Vol. 2, No. 1 (April 2019): 40-52. Homepage: <http://e-journal.staima-alhikmah.ac.id/index.php/al-mudarris>. DOI: 10.32478/al-mudarris.v2i1.227.
- Purwaningsih, Yekti, 2009, *Pengembangan Media Gambar Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris bagi Peserta didik SMP*, Tesis pada Program Pascasarjana S2 Prodi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri Ayu, Nelsa, and Anindytia Sri Nugraheni. "Pengembangan Materi Ajar Puisi Menggunakan Media *Google Class Room* di Tengah Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 7, no. 2 (September 30, 2020): 221-230. Accessed July 13, 2021. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/600>.
- Sinclair, Ken, 2006, *An Empirical Appraisal of the Effectiveness of Adaptive Interfaces for Instrustional System*, *Jurnal Educational Technology & Society*, ISSN 1436-4522, dalam <http://ifets.ieee.org/periodical/vol42000/eklund.html>
- Sugiyono, 2007, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ace, 2005, *Reformasi Sistem Pembelajaran*, Makalah disampaikan dalam seminar nasional dengan tema, "Teknologi Pembelajaran Menuju Masyarakat Belajar" pada tanggal 5-6 Desember 2005 di Depdiknas Jakarta.
- Sutama, I., Astuti, W., Pramono, P., Ghofur, M., N., D., & Sangadah, L. (2021, January 30). Pengembangan E-Modul "Bagaimana Merancang dan Melaksanakan Pembelajaran untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini melalui Open Ended Play" Berbasis Ncesoft Flip Book Maker. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 91-101. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v7i1.736>
- Sutedjo, Budi Dharma Oetomo, 2002, *E-Education: Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: Andi.
- Windschiti, Mark & Thomas Andre, 1998, *Using Computer Simulations to Enhance Conceptual Change: The Roles of Constructivist Instruction and Student Epistemological Beliefs*, *Jurnal of Research in Science Teaching*, Vol.35, No. 2.