

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ISPRING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Nia Kurnia¹⁾, Deni Darmawan²⁾, Maskur³⁾

¹⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia
Email niakurnia@yahoo.co.id

²⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
Email : deni_darmawan@upi.edu

³⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
Email: maskur@yahoo.co.id

Abstrak

Latar belakang dilakukan penelitian ini diantaranya adalah dunia pendidikan yang selalu dituntut untuk meningkatkan mutu kualitas proses pembelajaran. Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memanfaatkan multimedia pembelajaran yang relevan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, yaitu : “Apakah terdapat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab?”. Populasi yang diambil adalah peserta didik MTs Al-Manaar Pameungpeuk yang mendapatkan pembelajaran bahasa Arab materi *Dlomir*. Sampel yang diambil adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 32 orang, dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode Quasi Eksperimen dengan desain kontrol group *pre test* and *post test*. Instrumen pengumpulan data untuk motivasi belajar menggunakan skala dengan empat pilihan jawaban pendapat, sedangkan untuk hasil belajar dilakukan menggunakan objektif. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16 dan MS Excel 2010. Kesimpulan umum hasil penelitian ini adalah terdapat efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil temuan ini memberikan rekomendasi kepada Guru dan Peneliti selanjutnya dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif.

Kunci : Multimedia Pembelajaran, Motivasi Hasil Belajar.

Abstract

The background of this research is world education which is always needed to improve the quality of learning. One way to improve the quality of learning is the use of relevant learning multimedia in learning activities. This research answers the research problems that have been formulated, namely: "Is there learning by using interactive multimedia in increasing the motivation and learning outcomes of students in Arabic Language Lessons?". The presumed population is the students of Al-Manaar Pameungpeuk MTs who are studying Arabic on *Dlomir* material. The samples taken were class VII-A as an experimental class with a total of 32 students, and class VII-B as a control class for the number of 32 people. This study uses a quantitative approach, Quasi Experiment method with group control design *pre test* and *post test*. The instrument uses data to learn using a scale with four answer choices, while for learning is done using an objective. Hypothesis testing used a trial with SPSS version 16 and MS Excel 2010. This research was conducted to find out what students did. These findings provide information to Teachers and Researchers in the use of interactive multimedia.

Keywords: Multimedia Learning, Motivation of Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan perubahan teknologi maka pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan berinovatif dalam melaksanakan pembelajaran dimanapun adanya terutama di depan kelas sehingga tercipta pembelajaran

yang sesuai dengan konsep pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Demikian juga menurut Commonwealth Educational Media Centre for Asia, (2003), bahwa pembelajaran erat kaitannya dengan mutu media pembelajaran.

Dikaitkan dengan tuntutan jaman tersebut, terlihat tenaga pendidik di MTs Al-

Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut masih banyak yang harus dibimbing dari keterbatasan kemampuan dalam memanfaatkan media-media pembelajaran, karena pemanfaatan tersebut sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

ISpring adalah sebuah aprogram aplikasi yang dapat membantu dalam menyusun bahan pembelajaran yang efektif, profesional dan juga mudah difahami oleh siswa. Program tersebut dapat dikatakan salah satu program aplikasi yang secara sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online* sehingga memudahkan *user* memformatnya dalam bentuk *web personal*, CD, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*. Menurut Darmawan, D. et.al. (2018) menyatakan bahwa” students and teachers can use the web-based electronic learning systems in everyday teaching and learning activities. WELS can already be used in teaching and learning activities in accordance with the conditions and needs.”

Dalam kajian hasil evaluasi pembelajaran siswa masih jauh dari harapan, hal tersebut terlihat dari Tes sumatif yang dilaksanakan guru dalam kelas dan perolehan nilai UTS/UAS yang masih jauh di bawah KKM, sedangkan KKM Bahasa Arab kelas VII di MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut yaitu sebesar 75.

Di samping itu pada kenyataannya di MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut hingga kini secara umum guru cenderung masih menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional dalam arti guru hanya mengandalkan media apa adanya padahal media pembelajaran yang tersedia cukup banyak dan dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi dalam proses belajar mengajar. Dewasa ini guru harus memahami sistem informasi yang dimiliki oleh sekolahnya, termasuk di lingkungan MTs. Sebagaimana riset terdahulu dalam hal ini Darmawan, et.al (2015) menegaskan tentang course instrument products of SIM course, management of integrated information system website, database structure, teaching

materials, as well as the lecture, to material article for international journals, then here are some recommendations that can be used as input for stakeholders and stakeholder of INSTITUTE FOR RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE (IRCS)-UPI in order to manage research data in UPI.

Hal tersebut, menghambat terhadap pengembangan kemampuan siswa dalam mencapai siswa yang kreatif dan berpikir kritis. Situasi belajar dimana guru merupakan titik sentralnya, peranan murid menjadi sangat kecil yaitu hanya duduk, mendengarkan informasi yang diberikan guru, mencatat apa yang disampaikan guru dan menghafal apa yang dicatatnya kemudian pulang dari sekolah semua hafalan lupa kembali. Strategi tersebut sudah tidak relevan dengan tujuan yang ingin dicapai di eraglobalisasi ini.

Berdasarkan kenyataan atau realitas di atas bahwa kemampuan guru merupakan salah satu unsur penting dalam menentukan suatu media, metode, dan pendekatan atau teknik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media, metode dan pendekatan yang tepat dalam suatu proses pembelajaran akan mampu mencapai tujuan pembelajaran serta proses pembelajaran yang diharapkan. Disamping itu, upaya memberikan satu kejelasan konsep pada siswa tampaknya guru memerlukan media yang relevan dalam penyampaian materi pelajaran.

Berkaitan dengan masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut sehingga kompetensi, motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah umumnya sebagai berikut: “bagaimanakah efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut?" Adapun rumusan-rumusan masalah khususnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar ?
2. Apakah terdapat efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar ?
3. Seberapa besar hubungan antara motivasi dengan hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar ?

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka hipotesis yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar.
2. Efektivitas Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar.

Terdapat hubungan antara motivasi dengan hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* pada mata pelajaran bahasa Arab tentang *dlomir* di MTs Al-Manaar.

B. KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran Berbantuan *ISpring*

1. Konsep Dasar *ISpring*

ISpring adalah sebuah program aplikasi pembelajaran yang membantu dalam menyusun sebuah bahan pembelajaran yang efektif, profesional dan juga mudah di fahami oleh peserta didik. *ISpring* merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan e-learning LMS (*Learning management System*). (Hernawati, 2010 : 1).

Program aplikasi *ISpring* dapat membantu pengajar untuk mendemonstrasikan materi pelajarannya menjadi bersifat tutorial, sehingga akan lebih menarik dan jelas. Program *ISpring* dapat dikatakan sebagai salah satu program aplikasi yang didukung oleh aplikasi *Power Point* secara sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara offline maupun online sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk web personal, CD, word processing, dan *Learning Management System* (LMS).

ISpring secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft *power point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur *ISpring* (Hernawati, 2010:1) adalah :

- a. *ISpring* bekerja sebagai add-ins *PowerPoint*, untuk menjadikan file *PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbantuan *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform.
- b. Dikembangkan untuk mendukung e-learning.
- c. *ISpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta

membuat video navigasi dan desain yang unik.

- d. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
- e. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text.*

Publish	: Mengatur publikasi presentasi
Presentation	: Pengaturan/manajemen presentasi, presenter, dan tautan /link
Narration	: Pengaturan narasi video/audio, dan sinkronisasi narasi
Insert	: Menyisipkan Flash, Quiz, dan video youtube
About	: Info Tentang Software, Bantuan, dan update software

ISpring tersebut merupakan Software yang dapat dimanfaatkan para guru mulai dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai perguruan tinggi, maupun para desainer pembelajaran modern dalam pembangunan sebuah program pembelajaran berbantuan multimedia.

Software *ISpring* merupakan bagian dari penerapan teknologi komputer dalam upaya pemecahan masalah pendidikan dan pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Arab. *ISpring* merupakan program aplikasi presentasi canggih pada computer dan sangat efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran terutama membantu kesulitan-kesulitan belajar peserta didik.

2. Proses Pembelajaran dengan Multimedia Berbantuan Software *ISpring*

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini banyak sekolah yang mulai menggunakan media elektronik seperti televisi atau perangkat ajar lainnya, termasuk yang cukup canggih dan populer yakni komputer. Komputer di dunia pendidikan tidak hanya dipergunakan untuk mempelajari seluk beluk komputer itu sendiri tetapi media instruksional. Hal ini karena potensi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk dunia pendidika sebagai media

pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan bantuan komputer.

Menurut Darmawan (2011: 33), prosedur penggunaan dan penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran berbantuan komputer dikenal dengan istilah-istilah sebagai berikut :

CAI = *Computer Asisted Instrustional*

CAL= *Computer Asistance Learning*

CBI = *Computer Based Instruction*

CBT= *Computer Based Training* (Penerapan CAI pada pegawai)

CML = *Computer Mediated Learning* (e-learning dengan target audensi mahapeserta didik)

CBE = *Computer Based Education*

CAI = *Computer Aided Instruction*

CMI = *Computer Management Instruction*

CSRL= *Computer Supported Resource Learning*

Dalam perkembangannya penggunaan CBT di dunia persekolahan juga sering digunakan untuk menyeleksi calon siswa atau mahasiswa, sebagaimana ditemukan dalam risetnya menurut Darmawan, et.al (2016), The results are supported by qualitative data about the competency test with CBT majority of states strongly agree.

Dewasa ini telah dikemukakan desain pembelajaran baru dalam penggunaan media pembelajaran yaitu media komputer yang disebut dengan *ISpring*. *ISpring* adalah merupakan program aplikasi dalam pengajaran dan pembelajaran dengan berbantuan teknologi komputer sebagai sarana presentasi, pembantu dan penafsir materi yang diajarkan dan biasanya dimasukan unsur interaksi dengan pengguna program. Sebagai alat bantu presentasi, *ISpring* memiliki keunggulan dalam penyajian materi.

3. Hubungan Multimedia Berbantuan *ISpring* dengan Mata Pelajaran Bahasa Arab

Pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *ISpring* merupakan salah satu alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Multimedia pembelajaran ternyata sangat membantu guru Bahasa Arab dalam meningkatkan motivasi peserta didik, misalnya dengan aplikasi multimedia

pembelajaran seperti *ISpring*, dan bisa ditambahkan multimedia linear berupa suara, gambar, video, dan animasi untuk memperkuat motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya pelajaran Bahasa Arab ditingkat Madrasah Tsanawiyah/SMP terutama dalam pembahasan *dlo mir*

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak akan cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran bahasa Arab, karena bukan hanya penyajian materi saja yang disampaikan tapi ditampilkan juga seperti gambar, suara, video dan animasi. Dengan adanya penyampaian materi ini pembelajaran yang berlangsung akan efektif bila dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja atau pembelajaran secara konvensional.

4. Pembelajaran Bahasa Arab di MTs/SMP

Bahasa Arab adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri, percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun, baik budinya, menunjukkan bangsa, budi bahasa atau perangai serta tutur kata menunjukkan sifat dan tabiat seseorang (baik buruk kelakuan menunjukkan tinggi rendahnya asal atau keturunan). (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997:77)

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasi yang sangat cepat menjadikan jarak bukan suatu hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Bahkan dalam memahami bahasa Arab akan lebih mudah apabila dalam penyampaian dengan menggunakan bantuan multimedia pembelajaran interaktif dalam hal ini adalah Aplikasi *ISpring*.

Dengan demikian semakin jelas bahwa penguasaan bahasa asing selain bahasa Inggris, dalam hal ini bahasa Arab, merupakan hal yang sangat mendesak. Banyak informasi ilmu pengetahuan baik di

bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Arab. Selain itu bahasa Arab merupakan sarana komunikasi dalam pengembangan dunia pariwisata dan bisnis.

Bahasa bukan hanya sebagai suatu bidang kajian, melainkan sebagai faktor sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Penguasaan Bahasa Arab menjadi persyaratan penting bagi keberhasilan individu dalam menjawab tantangan zaman di era globalisasi. Pembelajaran Bahasa Arab secara formal di madrasah merupakan sarana utama bagi peserta didik untuk menguasai bahasa Arab. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat merespon secara proaktif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Melalui pembelajaran bahasa Arab dapat dikembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan. Dengan demikian mata pelajaran bahasa Arab diperlukan untuk pengembangan diri peserta didik agar mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian Indonesia, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits, serta kitab-kitab

berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik.

C. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah menggunakan *Quasi Experimental Design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011:114). Bentuk *Quasi Experimental Design* dikhususkan kepada pola "*Nonequivalent Control Group Design*" karena baik itu kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2011:116).

Desain penelitian ini, perlakuan yang diberikan terhadap kelompok sampel yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Pembentukan kelas penelitian dengan cara memilih satu kelas eksperimen dan satu kelas control (purposive sampling)
2. Pemberian tes awal (*pre test*) terhadap kelas sampel untuk mengetahui kemampuan peserta didik.
3. Kelas eksperimen belajar bahasa Arab dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan program aplikasi *ISpring*.
4. Kelas control belajar dengan tidak menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan program aplikasi *ISpring*.
5. Setelah seluruh pokok bahasan selesai, diadakan tes hasil belajar (*post test*) terhadap dua kelas penelitian.
6. Hasil tes diuji dengan menggunakan uji-t (sampel bebas) untuk mencari perbedaan skor rata-rata antara kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol. Kelas manakah yang mempunyai skor yang lebih tinggi.

Dalam penelitian, perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol diusahakan sama untuk metode penyampaian, metode pembelajaran, dan sumber pembelajarannya. Adapun yang membedakan hanya media pembelajaran saja, dimana untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbantuan program aplikasi *ISpring* sedangkan untuk kelas control tidak menggunakan media pembelajaran berbantuan program aplikasi *ISpring*, hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

1. Populasi Penelitian

Pengertian populasi menurut Sugiyono, (2010:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Ryanto, (2010: 63) disebutkan bahwa populasi merupakan suatu kelompok yang menarik peneliti dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan suatu obyek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Dari pengertian tersebut, peneliti mengambil peserta didik kelas VII MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk tahun pelajaran 2015/2016 sebagai populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk Garut tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 2 kelas dengan peserta didik berjumlah 64 orang. Adapun jumlah peserta didik berdasarkan kelas adalah sebagai berikut:

2. Penarikan Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Jenis sampel yang diambil harus mencerminkan populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari populasi (Ryanto, 2010:64). Kemudian menurut Arikunto (2002:12) dan Darmawan (2014) menegaskan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Maka pemilihan sampel dilakukan dengan cara sampel kembar (*double sample*) adalah

teknik pengambilan sampel dengan menggunakan dua sampel sekaligus sebagai pembandingan.

Maka mengingat terbatasnya jumlah peserta didik, dari dua kelas tersebut, dalam penelitian ini dipilihlah semua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VII MTs Al-Manaar yang berjumlah 2 kelas. Berdasarkan hal tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII- MTs Al-Manaar yang berjumlah 2 kelas, masing masing kelas VII A berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas kontrol di MTs Al-Manaar Pameungpeuk Garut.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penyajian data dan analisis data penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan Peningkatan Motivasi Belajar antara sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengujian *Asymp Sig. (2tailed) = 0,000* lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa : “ terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran pada pembelajaran *dhomir* di MTs Al Manaar Pameungpeuk”. Sehingga dapat dikatakan terhadap peningkatan antara motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dengan motivasi belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh pendapat dari Diana, S. (2013) bahwa multimedia merupakan sumber pembangkit motivasi belajar selanjutnya.

Hal ini dilihat dari motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran sebanyak sebanyak

93,7% dan hanya 6.2 % motivasi belajar peserta didik tergolong sedang, dan tidak ditemukan adanya peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi. Namun setelah menggunakan multimedia pembelajaran sebagian besar tergolong tinggi sebanyak 87,5%, dan tergolong sedang sebanyak 6,2%. Adapun peningkatan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah sebanyak 6,2%, kategori sedang sebanyak 71,7%, dan sebanyak 21,7% peningkatan motivasi belajar peserta didik tergolong tinggi.

Hal tersebut menunjukkan kesesuaian antara teori dan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran mempunyai peranan, dan fungsi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan dampak atau pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Susilana (2009: 7) menjelaskan bahwa:

(a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) metri yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut, Darmawan (2014 : 38) menjelaskan bahwa program pembelajaran pembelajaran berbasis computer memiliki nilai lebih, disbanding bahan pembelajaran cetak biasa. Pembelajaran mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena keterkaitannya pada system multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi, sehingga jelas bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi yang tinggi pada peserta didik dibandingkan dengan peserta didik yang hanya mengandalkan teknik verbal dan ceramah. Dengan metode biasa/ konvensional mungkin saja motivasi tumbuh, tetapi kaji dengan menggunakan multimedia pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi lagi, baik dari aspek menyimak,

keterlibatan, dan bahkan sampai tahap melakukan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap perkembangan ketercapaian tujuan pembelajaran. Asyad (2008 : 42) mengemukakan adanya manfaat dari penggunaan media antara lain :

- 1) Memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di dalam kelas, sehingga peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
- 2) Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar beragam selama proses pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik.
- 4) Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dijunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
- 5) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- 6) Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar menjadi meningkat pula.
- 7) Merangsang peserta didik untuk berfikir kritis.
- 8) Meningkatkan efisien proses pembelajaran.
- 9) Membantu memecahkan masalah-masalah dalam pendidikan

Berdasarkan pendapat Arsyad tersebut, menunjukkan bahwa sebuah media pembelajaran yang berperan dapat meningkatkan ketercapaian tujuan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Arab, yang menuntut agar materi pada pembelajaran bahasa Arab tidak hanya sebatas materi yang perlu diingat, tetapi menjadi materi yang mudah difahami. Bahkan penggunaan media dituntut dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dimana peserta didik dapat mengembangkan

kemampuan berfikir kritis terhadap sebuah materi pelajaran adalah merupakan hasil belajar dari aspek kognitif yaitu tingkat memahami (Darmawan, 2013:45). Peserta didik diperkenalkan dengan tampilan multimedia pembelajaran terutama dalam bentuk animasi yang kemudian diukur dengan tes yang membutuhkan daya berfikir peserta didik sebelum menjawab pertanyaan tersebut.

2. Pengaruh Motivasi Belajar dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Peserta Didik

Karena α yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 0,05, sedangkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.049 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa : “terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik”.

Besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, dicari dengan koefisien determinasi (d). besar pengaruh dicari dengan rumus $d = r^2 \times 100\%$, sehingga besar pengaruh tersebut sama dengan $0,168^2 \times 100\% = 2,82\%$.

Apabila kita lihat dengan konsep multimedia yang menggabungkan media gambar, suara, Animasi, dan teks saja, mungkin hasil belajar hanya aspek kognitif saja yang tinggi, akan tetapi dalam penelitian ini konsep multimedia tidak hanya sebatas presentasi tetapi juga sudah pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, perlu kiranya memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan pembelajaran multimedia pembelajaran harus melihat kekuatan dari ICT pembelajaran. Diharapkan dari temuan ini anak dapat mengulang pembelajaran dengan baik. Penggunaan multimedia pembelajaran ini diantaranya dipengaruhi oleh sintesis dan analisis siswa ketika belajar, Sebagaimana ditegaskan Darmawan, D. *et.al* (2017), bahwa : “It is expected that the students are able to demonstrate all these kinds of thinking through the implementation of

information and communication technology-based learning; in this case, there is learning to use multimedia computer in the form of drilling, tutorial, simulation and games controlled by bio-communication process."

Diantaranya harus memperhatikan kecepatan siswa ketika mengoptimalkan kemampuan analisis dan sintesis. Penerapan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran, tentunya harus melewati prosedur pembuatan perangkat pembelajaran yang jelas, karena perangkat pembelajaran yang ada biasanya menerapkan metode biasa atau klasikal yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu ada beberapa langkah untuk membangun sebuah pelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran.

Darmawan (2014: 41-44) memaparkan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran untuk pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) analisis kebutuhan, (2) identifikasi masalah, (3) identifikasi materi, (4) menentukan model pembelajaran, (5) desain flowchart, (6) penulisan storyboard, (7) pengumpulan bahan grafis, (8) pengumpulan bahan animasi, (9) pemrograman, (10) finishing, (11) uji coba, (12) revisi produk akhir, dan (13) penerapan produk.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pemanfaatan multimedia pembelajaran memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik dengan materi *dlo mir* di MTs Al-Manaar Muhammadiyah Pameungpeuk. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring*, membantu peserta didik dalam belajar bahasa Arab karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian di MTs Al-Manaar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dapat meningkat-

kan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *dlo mir*.

- 2) Pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Manaar.
- 3) Terdapat perbedaan peningkatan motivasi, antara peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *dlo mir* di MTs Al-Manaar. Dalam hal ini peningkatan motivasi belajar peserta didik pada saat menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dalam belajar bahasa Arab pada materi *dlo mir* lebih baik dari pada sebelum menggunakan multimedia pembelajaran.
- 4) Terdapat perbedaan hasil belajar, antara peserta didik yang mendapat pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dengan peserta didik yang mendapat pembelajaran konvensional di MTs Al-Manaar. Dalam hal ini peningkatan hasil belajar yang menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *Ispring* dalam belajar bahasa Arab pada materi *dlo mir* lebih baik daripada yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

- 1) Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, perlu menggunakan multimedia pembelajaran agar pesan dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan tepat. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat memberikan kesan pembelajaran

menarik dan menyenangkan yaitu multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *ISpring*. Multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif multimedia pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Arab khususnya materi *dlomir* yang telah dilakukan oleh peneliti. Walau demikian multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *ISpring* ini dalam pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

- 2) Selain itu hendaknya seseorang guru dapat memilih multimedia pembelajaran yang interaktif pada peserta didik karena akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Begitu pula untuk menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran dengan baik diperlukan persiapan yang matang, diantaranya adalah kesiapan guru untuk terus memotivasi peserta didik untuk kreatif dalam pembelajaran. Selain itu hendaknya guru terus meningkatkan kemampuan pemanfaatan komputer dan kompetensinya sebagai pengajar yang baik.
- 3) Dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk menciptakan situasi pembelajaran di kelas sesuai dengan yang diharapkan. Adapun sarana dan prasarana penting yang dituntut untuk dapat melaksanakan pemanfaatan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi berbantuan *ISpring* adalah sebagai berikut : jaringan listrik yang memadai di setiap kelas, perangkat computer (laptop), dan LCD.
- 4) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan topik dan metode yang sama atau berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih luas, seperti yang telah dilakukan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan hasil lebih kongkrit serta

dapat memberikan informasi lebih luas bagi guru, sehingga multimedia pembelajaran berupa program berbantuan *ISpring* dapat lebih bermanfaat sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

F. REFERENSI

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Asyad. (2003). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Commonwealth Educational Media Centre for Asia, (2003). *Educational Multimedia A Handbook for Teacher-Developers*. Graphic Shield, New Delhi.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D., Setiawati, L. (2015). Developing Integrated Management Information System in Research: A Study at the Institute for Research and Community Services of Universitas Pendidikan Indonesia. India: *International Journal of Applied Engineering Research*. ISSN 0973-4562 Volume 10, Number 16 (2015) pp 37206-37210.
- Darmawan, D., Ruyadi., Y., Abduh, Z.W., Hufad,A. (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2017). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara. *Journal of*

- Computer Science* 2018, 14 (4): 562.573. DOI: 10.3844/jcssp.2018.562.573.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1997) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta Balai Pustaka.
- Diana, S. (2013). *Motivation in Education.Learning Development Institute Aichi Universities English Education Research Journal*. 29 (2013): 51-72. Trans. Mitsuo Kondo.
- Hernawati. (2010). *I Spring Dalam Pembelajaran*. Garut: Tesis Pascasarjana Teknologi Pendidikan STKIP.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Ryanto, (2010). *Metode Penarikan Sampel*: ALFABETA.
- Susilana (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Insan Cendekia.
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy