PEMBELAJARAN BAHASA ARAB TINGKAT DASAR BERBASIS WEB DENGAN METODE INTERAKTIVE LEARNING

Ikmal Rahmatillah Sukmana

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonrsia
Jln. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
if10105225@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam realita yang ada di kelas, siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar karena cara pengajaran guru yang konvensional. Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang di berikan guru. Akibatnya minat belajar siswa mengalami penurunan dan selanjutnya prestasi belajarpun menurun. Hal ini adalah indikator di dalam mengetahui kualitas pembelajaran yang ada.

Berawal dari hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar yang di kemas di dalam satu wadah yang bersifat interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Akibat pengembangan multimedia tersebut, dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat termotivasi dalam memahami materi pembelajaran karena pembelajaran disampaikan secara interaktif dan menyenangkan. Sehingga akan terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran konvensional, Multimedia Interaktif, Kualitas Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

1.1 Identifikasi Masalah

1. Waktu pembelajaran disekolah yang terlalu sempit dan terkendala pada pemahaman siswa akan bahasa arab
2. Penyampaian materi yang terkadang kurang menarik
3. Kurangnya intensitas latihan yang diberikan disekolah, sehingga siswa kekurangan bahan latihan.

1.2 Maksud dan Tujuan

1. Membantu siswa dalam memahami pelajaran bahasa Arab dengan metode pembelajaran interaktif berbasis audio visual.
2. Membuat suatu media pembelajaran dan pembahasan alternatif bagi siswa, sehingga penyampaian materinya menjadi lebih menarik.
3. Memberikan latihan soal yang dapat dikerjakan siswa untuk mengukur tingkat kemampuan dalam berbahasa Arab.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

1. Tahap pengumpulan data
   a. Studi Kepustakaan.
   b. Observasi.
   c. Wawancara.
2. Tahap pembuatan perangkat lunak.
   a. *Requirements analysis and definition*
   b. *System and software design*
   c. *Implementation and unit testing*
   d. *Integration and system testing*
   e. *Operation and maintenance*

2.2 Analisis Masalah

Analisis sistem ini diperoleh melalui wawancara dan observasi yang akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisis menuju penerapan dan pengembangan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

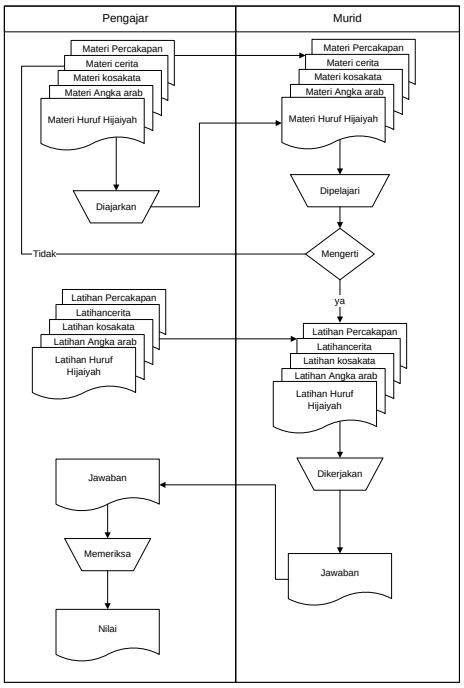
Sistem pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama disekolah dianggap sangat kurang. Untuk mendukung keberhasilan siswa dalam pelajaran tersebut maka dibuatlah suatu media pembelajaran yang dapat diakses siswa kapanpun dan dimanapun. Maka solusi untuk permasalahan tersebut adalah media pembelajaran memalui website.

Metode yang digunakan adalah metode *latihan (drill)* yaitu Suatu teknik dalam pendidikan dan pengajaran dengan jalan melatih anak-anak terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.

Pengajar memberikan materi-materi kepada murid. Kemudian Materi-materi tersebut diajarkan kepada murid satu persatu. Setelah itu Guru akan memberikan latihan apabila di setiap materinya telah dimengerti oleh murid. Selanjutnya pengajar memberikan nilai kepada murid dari hasil latihan yang telah dilakukan.

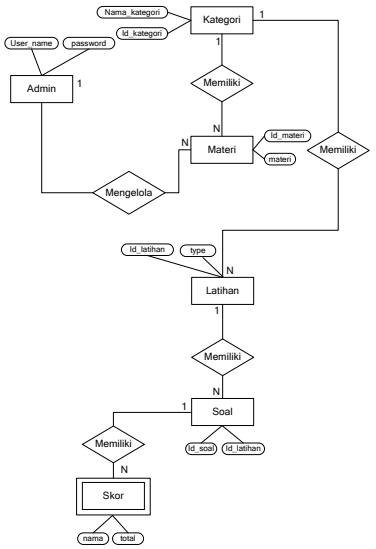
2.3 Flowmap Pembelajaran

Gambar 1. Flowmap Pembelajaran



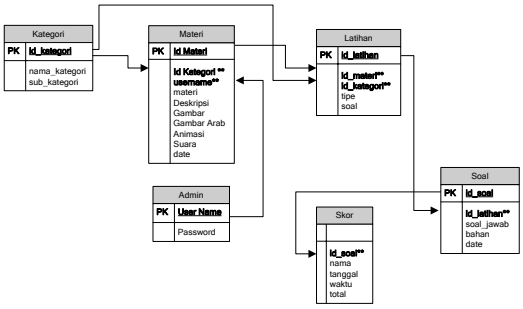
2.4 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



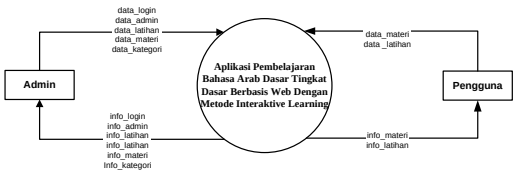
Gambar 2. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Relasi tabel



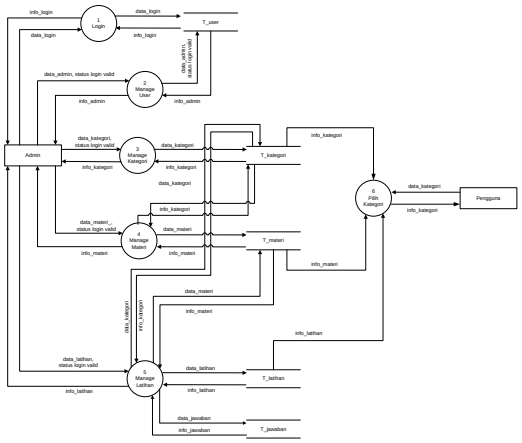
Gambar 3. Relasi table

3. Diagram Konteks



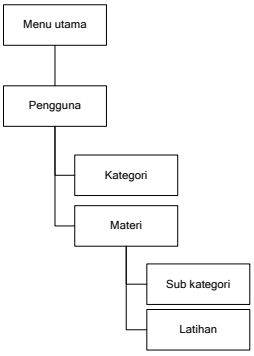
Gambar 4. Diagram konteks

4. DFD (*Data Flow Diagram*)

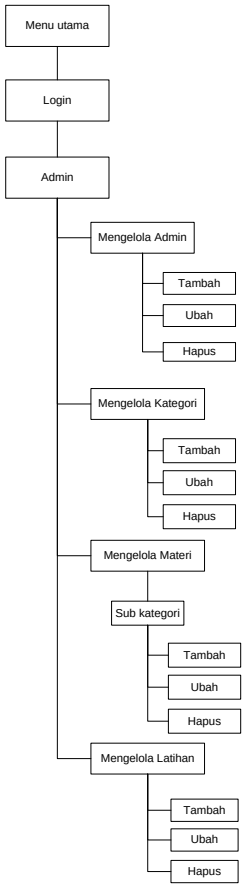


Gambar 5. DFD level 0

5. Perancangan Struktur Menu



Gambar 6. Perancangan Struktur Menu Pengguna.



Gambar 7. Perancangan Struktur Menu Admin

2.5 Implementasi

perangkat lunak yang digunakan dalam membangun website ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi : *Microsoft Windows* XP

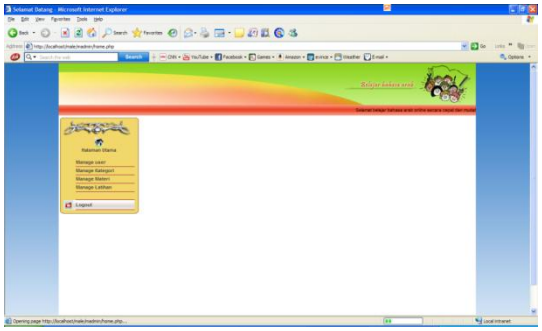
2. *Software* lainnya : *Adobe Potoshop CS3, Macromedia Flash*
3. Macromedia Dreamweaver MX sebagai implementasi perancangan sistem
4. MySql-5 sebagai media penyimpanan (*database*).
5. Web Browser : *Internet Explorer 6*

1. Tampilan antarmuka



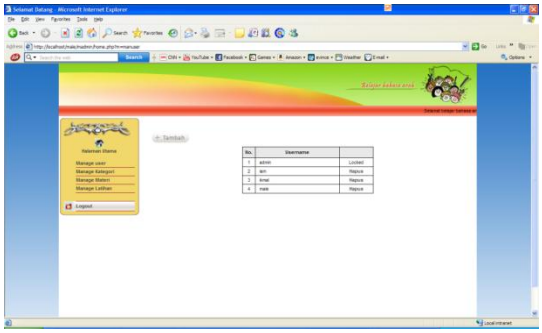
Gambar 8. Tampilan Antarmuka

2. Tampilan Menu Admin



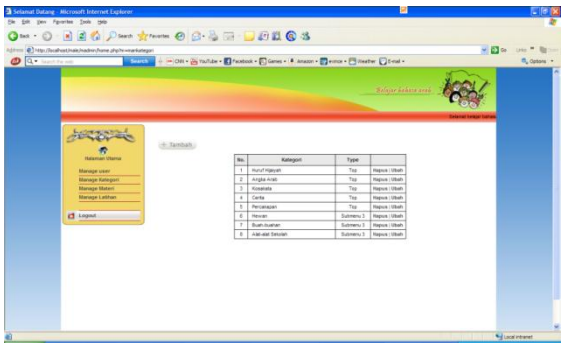
Gambar 9. Tampilan Menu Admin

3. Tampilan Manage User



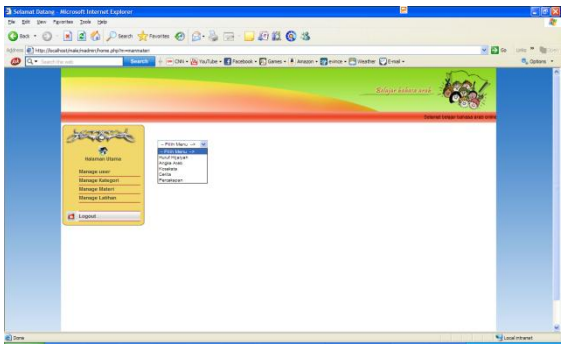
Gambar 10. Tampilan Manage User

4. Tampilan Manage Kategori



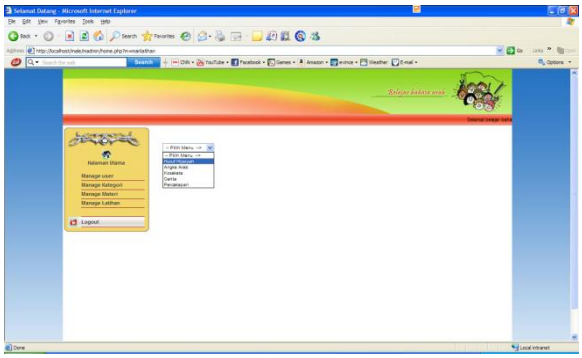
Gambar 11. Tambah Manage Kategori

5. Tampilan Manage Materi



Gambar 12. Tampilan Manage Materi

6. Tampilan Manage Latihan



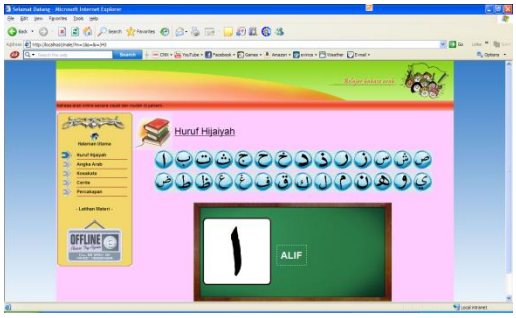
Gambar 13. Tampilan Manage Latihan

7. Tampilan Utama Pengguna



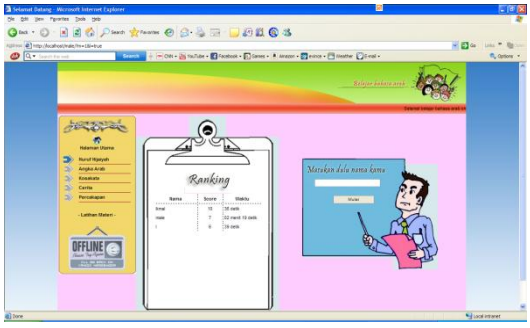
Gambar 14. Tampilan Uatama Pengguna

8. Tampilan Materi



Gambar 1.15 Tampilan Materi

9. Tampilan Latihan



Gambar 1.16 Tampilan Latihan

3. HASIL DAN DISKUSI

1. Website Pembelajaran ini Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran bahasa Arab
2. Website Pembelajaran ini Bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi siswa
3. Website Pembelajaran ini Dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa Arab
4. Website ini Sudah menarik dan pengguna tidak kesulitan untuk menggunakannya (user friendly)

4. KESIMPILAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai website pembelajaran bahasa Arab tingkat dasar ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyampaian materi disertakan dengan cara pengucapannya dalam bentuk audio.
2. Materi pembelajaran yang dibuat menarik dan atraktif dapat membantu daya ingat dan pemahaman siswa.
3. Pentingnya mengetahui tingkat kemampuan siswa untuk naik ke tahap pembelajaran berikutnya.

4.2 Saran

Untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas website ini ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan, yaitu:

1. Penambahan jumlah materi dan pengembangan kategori materi yang di sajikan agar tampil lebih variatif.
2. Pengembangan dalam pembuatan soal latihan yang dititik beratkan pada proses interaksi dengan pengguna.
3. Pengembangan latihan yang berupa cara menulis huruf-huruf arab dan bentuk permainan (game) agar lebih bervariasi.
4. Mengembangkan materi ke tahap berikutnya, sehingga cakupan pengguna tidak hanya untuk siswa tingkat dasar saja.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Roestiyah NK., (1985 : 125), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Bina Aksara.

[2] Zuhairini, dkk, (1983 : 106), *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Suarabaya, Usaha nasional.

[3] Shalahuddin, Mahfud, (1987 : 100), *Metodologi Pengajaran Agama*, Surabaya, Bina Ilmu.

[4] Abdul Kadir, (2008), *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta.

[5] Jogianto HM, (1999), *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis Edisi 2*, Andi, Yogyakarta.

[6] Jogianto H M, 1999, *Pengenalan Komputer* , Andi, Yogyakarta.

[7] Lukmanul, (2008), *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.

[8] Romi Satrio Wahono, eLearning System Development, http://university.romisatriawahono.net, *Download* Tanggal 20 Februari 2009.

[9] _____, Pembelajaran Elektronik, http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_elektronik, Download Tanggal 14 Maret 2009

[10] Surakhmad, Winarno, 1984. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar : Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran.* Bandung : Tarsito.

[11] Roestiyah, (2001). *Strategi Belajar Mengajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta.

[12] http://dadirahayu.googlepages.com/PENGEMBANGANPEMBELAJARANDENGANMENGGU.pdf, Download Tanggal 01 Februari 2010.