BAB V

INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab V ini akan dipaparkan tentang interpretasi hasil penelitian yang dimulai dari penelitian uji coba terbatas hingga penelitian uji validasi serta pembahasan tentang penelitian pengembangan model pembelajaran bahasa Arab memanfaatkan multimedia sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

5.1 Interpretasi Hasil Penelitian

Paparan pada bagian ini adalah interpretasi hasil penelitian berdasarkan perolehan data hasil prasurvey, penelitian uji coba terbatas, dan hasil penelitian uji validasi. Dalam interpretasi hasil survai awal, pembahasan ditujukan pada tujuan pembelajaran bahasa Arab, sistem pengajaran dan hasil yang diperoleh mahasiswa. Pada tahap uji coba terbatas perhatian terfokus pada rancangan atau disain model pembelajaran yang dikembangkan, perbaikan model, dan pencapaian hasil. Dalam menginterpretasi hasil penelitian uji validasi pembahasan lebih terarah kepada tingkat keefektifan model pembelajaran.

5.1.1 Interpretasi Hasil Prasurvey

a). Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Sudah diketahui secara umum bahwa, bahasa Arab adalah bahasa umat Islam dan kaum muslimin. Bahasa Arab ini menjadi bahasa kaum muslimin semenjak datangnya agama Islam hingga akhir zaman nantinya. Semenjak Allah mengutus rasul-Nya yang bernama Muhammad saw dan kepada beliau diturunkan Al-Quran dengan bahasa Arab yang jelas, maka bahasa Arab bukan lagi sebagai bahasa bangsa Arab semata, melainkan menjadi bahasa kaum muslimin di seluruh dunia, mulai dari dunia belahan timur hingga dunia belahan barat. Begitu pentingnya untuk mempelajari bahasa Arab sampai Rasulullah saw bersabda yang artinya : *Pelajarilah bahasa Arab dan ajarkan kepada seluruh manusia.*

b). Sistem Pembelajaran Bahasa Arab

Sudah menjadi kenyataan bahwa bahasa yang ada di dunia ini berbeda-beda. Perbedaan itu merupakan salah satu tanda-tanda kebesaran Allah swt. Dalam Al Quran surat Ruum ayat 22 Allah berfirman:

وَمِنْ اٰيٰتِهٖ خَلْقُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافُ اَلْسِنَتِكُمْ وَاَلْوَانِكُمْ اِنَّ فِىْ ذٰلِكَ

لَاٰيٰتٍ لِّلْعٰلِمِيْنَ

Artinya: "Dan di antara tanda-tanda kebesaran-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu, sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui"

Perbedaan bahasa menyebabkan adanya perbedaan struktur baik ditinjau dari kata benda, kata kerja dan tata bentuk.

Dalam bahasa Arab, tata bentuk kata benda terdiri dari bentuk *mufrad* (tunggal) maskulin dan feminin; bentuk *mutsanna* (dua) maskulin dan feminin; bentuk *jamak* maskulin dan feminin; dan jamak yang tidak beraturan. (*jamak taksir*).

Berbeda dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, bahasa Arab mempunyai pola tersendiri untuk kata benda yang menyatakan dua jumlah. Bentuk dua dibuat dengan menambahkan huruf alif dan nun, atau huruf ya dan nun kepada bentuk mufrad. Hal ini berlaku sama untuk kata benda maskulin dan feminin.

Untuk mengajarkan kata benda harus berangkat dari bentuk tunggal kemudian secara sistematis bentuk *mutsanna* dan bentuk jamak.

c). Hasil Belajar yang Diperoleh Mahasiswa

Proses belajar yang dilalui oleh mahasiswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan / pemahaman, keterampilan serta nilai dan sikap. Adanya perubahan-perubahan terlihat dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh mahasiswa terhadap pertanyaan/ tugas yang diberikan oleh dosen.

Berdasarkan jawaban-jawaban mahasiswa terhadap pertanyaan / tugas yang diberikan dalam tes hasil belajar dosen memberikan suatu nilai, nilai tersebut menyatakan taraf prestasi belajar yang telah dicapai oleh oleh mahasiswa selama satu semester.

Nilai akhir hasil belajar mahasiswa dinyatakan dalam bentuk huruf, A, B, C, D, E. Nilai A dengan rentang skor nilai 80- 100, bobot 4. Nilai B untuk skor 70-79 bobot 3. Nilai C untuk rentang skor 60-69 bobot 2. Nilai D untuk rentang skor 50-59. Nilai E untuk rentang skor 0-49 bobot 0. Mahasiswa yang memperoleh nilai E dianggap gagal dalam mata kuliah yang diambilnya. Melihat nilai hasil belajar yang diperoleh mahasiswa selama satu semester dari 990 orang mahasiswa IAIN yang tersebar pada lima fakultas yang mendapat prestasi dengan nilai A sebanyak 210 orang, nilai B sebanyak 226 orang mahasiswa, nilai C sebanyak 213 orang mahasiswa, nilai D sebanyak 94 orang mahsiswa, nilai E sebanyak 77 orang. Dari 990 orang mahasiswa tercatat 170 mahasiswa tidak mengikuti ujian bahasa Arab. Hal ini berarti mahasiswa yang memperoleh prestasi nilai A dan nilai B berjumlah 436 mahasiswa. (44,04 %)

Dapat dikatakan bahwa 554 mahasiswa (55.96%) belum memperoleh prestasi kategori baik. Artinya belum semua mahasiswa IAIN masuk kelompok yang mampu dalam memahami bahasa Arab, dan tes yang digunakan mempunyai tingkat kesukaran yang kurang layak sehingga ada mahasiswa yang takut dan memilih untuk tidak mengikuti ujian semester.

5.1.2 Interpretasi Hasil Penelitian Uji Coba

a). Rancangan atau Disain Model Pengembangan

Rancangan atau disain model merupakan langkah awal yang paling sulit untuk menghasilkan suatu program pembelajaran. Pada fase ini para ahli dari sistem

pengembangan software duduk bersama dan merumuskan software yang akan dibuat, bagaimana aktivitas mahasiswa dalam proses belajar, dan seperti apa pola software yang dihasilkan. Bekerja dengan teknologi baru dan menyusun informasi serta mendisain mata kuliah atau mata pelajaran harus inovatif dan pekerjaan ini membutuhkan perencanaan yang sangat hati-hati.

Rancangan atau disain model pembelajaran bahasa Arab memanfaatkan multimedia yang dikembangkan berdasarkan pengembangan sistem instruksional model IDI (*Instrucuctional Development Institute*) yang terdiri dari tiga tahapan besar yaitu merumuskan (*define*), mengembangkan (*develop*), menilai (*evaluate*). Disain pembelajaran mengacu kepada kurikulum, sejalan dengan pemikiran Ibrahim dan Syaodih (2003) bahwa acuan utama penyusunan program pengajaran adalah kurikulum. Lebih jauh disebutkannya bahwa perencanaan program pengajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pengajaran yang dianut dalam kurikulum. Konsep pendidikan di Indonesia dewasa ini lebih diwarnai oleh konsep teknologi pendidikan, khususnya pengajaran sebagai sistem. Pengajaran sebagai suatu sistem merupakan suatu pendekatan mengajar yang menekankan hubungan yang sistemik antara berbagai komponen dalam pengajaran. Atau dengan perkataan lain bahwa komponen-komponen yang terpadu dalam sebuah pengajaran saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen pengajaran tersebut adalah: komponen tujuan, komponen bahan ajar atau *subject mater*, komponen metode-belajar mengajar, media, dan komponen evaluasi. Dalam pengajaran sebagai sistem lebih menekankan kepada keterpaduan komponen-

komponen secara keseluruhan. Ciri lain dari pengajaran sebagai sistem adalah lebih menekankan kepada perilaku yang bisa diukur. Model pengajaran modul, pengajaran dengan kaset audio, kaset video, pengajaran dengan komputer, pengajaran berprogram termasuk ke dalam kelompok pengajaran sebagai sistem. (Ibrahim dan Syaodih, 2003).

Dalam merancang disain komunikasi pembelajaran untuk model pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pengajaran yang meliputi perbedaan individual siswa, maju berkelanjutan, belajar tuntas, dan program pengayaan serta program perbaikan.

Dalam kegiatan instruksional/pembelajaran dengan komputer sangat beragam bentuknya, salah satu diantaranya adalah *tutorial* sebagaimana yang digunakan dalam penelitian ini.

Tujuan yang ingin dicapai melalui implementasi model pembelajaran hasil pengembangan ini adalah penguasaan sintaksis atau gramatika bahasa Arab yaitu bagian dari tata bahasa yang mempelajari dasar-dasar dan proses pembentukan kalimat dalam bahasa Arab.

Disain program berhubungan dengan disain materi dan disain struktur. Disain materi atau isi digambarkan oleh analisis konsep yang dikembangkan berdasarkan kurikulum dengan memperhatikan pola-pola kalimat utama dengan tanda-tandanya dalam bahasa Arab sehingga materi dikembangkan secara terstruktur dalam segmen-segmen kecil. Disain struktur digambarkan melalui dialog atau

interaktif yang mengacu kepada kegiatan belajar mahasiswa yang memberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengontrol strategi belajarnya sendiri.

Pengembangan materi tidak lepas dari campur tangan dosen, karena dosen merupakan ujung tombak dan praktisi terdekat dalam pengembangan kurikulum. Atas dasar peta konsep materi inilah orang-orang yang terlibat dalam pembuatan program tutorial multimedia interaktif memulai pekerjaannya. Materi ditampilkan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Arab.

Prosedur dikembangkan berdasarkan disain interaksi mahasiswa dengan program, interaksi mahasiswa dengan komputer dirancang berdasarkan prinsip-prinsip *Human Computer Interaction*, yang memandang belajar sebagai kegiatan rumit dalam pemrosesan informasi. Alat interaksi menuntut mahasiswa langsung berinteraksi dengan materi yang dipelajari dan mengharuskan mahasiswa melakukan aksi langsung melalui pengetikan perintah. Dalam penelitian ini interaksi mahasiswa dengan komputer diterjemahkan ke dalam bentuk sistem navigasi terstruktur, artinya alur pelacakan informasi sepenuhnya dikendalikan oleh pilihan yang telah disediakan program.

Evaluasi hasil belajar dikembangkan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Berkaitan dengan tujuan peningkatan kemampuan gramatika atau qawaid, maka perangkat tes dikembangkan berupa *essay test* dan *objective test*. Pola pertanyaan mengacu kepada tuntutan reproduksi harfiyah dan penguasaan pola-pola kalimat dalam bahasa Arab. Pertanyaan diurutkan menurut taraf kesulitan yaitu dari yang mudah kepada yang lebih sulit.

Dalam penyajian atau implementasi disesuaikan dengan rencana yaitu program menyajikan informasi mengenai materi bahasa Arab, mahasiswa diminta untuk memberikan respon, dengan demikian komputer akan mengevaluasi respon yang diberikan mahasiswa. Berdasarkan respon dari mahasiswa tersebut komputer akan menentukan apa yang yang harus disajikan berikutnya. Hal ini berjalan secara berulang kali dan bertahap sampai program berakhir.

Berhubung mahasiswa masih pada taraf pemula dalam belajar bahasa Arab, mahasiswa dituntut untuk melacak seluruh informasi yang telah disiapkan dalam program. Pada tahap awal terlihat kekakuan mahasiswa dan dosen dalam pengoperasian komputer, hal ini bisa dipahami mereka belum terbiasa, sehingga untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran mereka dibantu oleh instruktur komputer dan programer. Pada penyajian berikutnya mahasiswa sudah mulai beradaptasi, sehingga dengan memanfaatkan menu-menu pilihan dan fasilitas yang ada mahasiswa dapat mengendalikan urutan presentasi sesuai dengan kebutuhannya.

b). Perbaikan Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa.

Hasil dari uji coba model pengembangan yang dilaksanakan memperlihatkan adanya peningkatan nilai evaluasi hasil belajar, penyelesaian soal-soal yang diberikan serta semangat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah bahasa Arab.

Peningkatan nilai hasil belajar dapat dilihat dari hasil uji coba 1. Nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh mahasiswa adalah sebesar 68,20 dengan standar deviasi 5,18 dan pada uji coba 2 meningkat menjadi 74,13 dengan standar deviasi

5,96, pada uji coba 3 terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 81,46 dengan standar deviasi 7,27. Selama uji coba dilaksanakan terdapat 5 (lima) orang mahasiswa yang memiliki skor yang berkisar antara 60-68. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang diuji cobakan telah memberikan peningkatan perolehan hasil belajar mahasiswa.

Mahasiswa sangat antusias sekali mengikuti pembelajaran bahasa Arab memanfatkan multimedia, hal ini dapat dipahami karena selama ini belum ada mata kuliah bahasa Arab yang disajikan dalam bentuk software dan hardware seperti model yang peneliti kembangkan ini.

c). Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa

Implementasi model pembelajaran memanfaatkan multimedia membawa dampak positif terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa sangat bersemangat untuk mengucapkan timbangan atau *wazan-wazan* dalam tata bahasa Arab. Mahasiswa dapat mengatur secara mandiri strategi belajar mereka, apakah akan kembali ke belakang atau meloncat ke depan menelusuri materi sesuai dengan kebutuhannya. Dalam menyelesaikan soal-soal terlihat adanya penyempurnan dan perbaikan jawaban-jawaban, terutama dalam *tashrif istilahi* dan *lughawi*. Bila dilihat dari uji coba 1 jawaban yang diberikan belum ada yang sempurna, maka pada tahap uji coba 3 mahasiswa mulai menampakkan jawaban yang sempurna sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan model pembelajaran memberikan hasil

sebagaimana yang diharapkan. Kemampuan gramatika yang diperoleh mahasiswa tersebut diharapkan akan dapat dipergunakan untuk mata kuliah yang relevan.

5.1.3 Interpretasi Hasil Uji Validasi

Untuk melihat efektivitas implementasi model pembelajaran memanfaatkan multimedia dilakukan dengan uji validasi. Keefektifan suatu model dapat ditinjau dari cara pelaksanaan dalam kegiatan belajar-mengajar dan dilakukan pengukuran berdasarkan pada pencapaian hasil belajar mahasiswa yang diberi perlakuan dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa yang tidak diberi perlakuan. Perlu ditekankan disini bahwa hasil belajar yang dilihat adalah hasil belajar setelah mahasiswa diberi perlakuan.

Model pembelajaran memanfaatkan multimedia terbukti efektif untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Sebelum model pembelajaran memanfaatkan multimedia diimplementasikan, dilakukan pengembangan perencanaan pengajaran, fungsi pengembangan perencanaan pengajaran adalah fungsi yang tujuannya menganalisis masalah, merancang pemecahan masalah, mengimplementasikan serta mengevaluasi sumber belajar sebagai komponen sistem pengajaran. Dampak dari pengembangan perencanaan ini guru atau dosen harus mengkaji kurikulum secara utuh, dan memperluas daya imajinasi untuk mengembangkan materi. Dampak selanjutnya dapat terlihat dari terkonsentrasinya proses pembelajaran, materi tersusun secara terstruktur dan dapat dilakukan dengan dosen atau tanpa dosen, sendiri atau berkelompok.

Yang tidak kalah pentingnya adalah bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih terkontrol karena program tutorial memiliki kelebihan dari program lainnya yaitu adanya peluang guru atau dosen untuk terlibat dalam kegiatan tutorial dengan melengkapi materi yang akan disajikannya baik melalui tutorial di kelas, maupun dalam tutorial tanpa kehadiran guru atau dosen .

5.2. Pembahasan

5.2.1. Pengembangan Model Pembelajaran Memanfaatkan Multimedia Sebagai Upaya Perbaikan Kualitas Pembelajaran

Dalam pembelajaran selain pendekatan pembelajaran dikenal juga model pembelajaran. Syaodih (2004) menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan konsep yang tegas antara keduanya, dalam beberapa hal seringkali dipandang sama. Menurutnya salah satu rumusan model pembelajaran yang banyak digunakan adalah: "S*uatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa/mahasiswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa*".

Suatu model yang baik memiliki beberapa karakteristik, yaitu: memiliki prosedur ilmiah, hasil belajar yang spesifik, kejelasan lingkungan belajar, kriteria hasil belajar, dan proses pembelajaran yang jelas (Chauchan dalam Syaodih 2004).

Banyak model pembelajaran dalam dunia pendidikan yang sudah diterima oleh masyarakat belajar, seperti model pembelajaran yang telah diteliti dan dikembangkan oleh para pakar antara lain: *Integrated Learning & Collaborative*

Learning oleh Campbel (1983), *Linguistic Education* oleh Spolsky (1983), *Social Politic Education* oleh MacKay (1983). Kemudian selanjutnya berkembang *Computer Based Instruction* oleh Stepehen and Trollip (1984), *Computer Asisted Instruction* oleh Vicki Blum & Cohen (1985), *Distance Learning* oleh Modesitt (1989), *Accelerated Learning* oleh Rose & Nicholi (1997), Quantum *Teaching & Quatum Learning* oleh Deporter & Hernacki (2001). Kemunculan model-model tersebut adalah dalam rangka upaya peningkatan kemampuan peserta didik dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pendekatan psikologi belajar, teori belajar dan komunikasi pembelajaran hingga rekayasa hasil inovasi teknologi komunikasi dan informasi yaitu berupa pemanfaatan software dan hardware komputer dalam bentuk pembelajaran yang selalu bermuara pada pengukuran efek, dampak dan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Bila kita tinjau kembali kebelakang bahwa dalam penelitian tentang belajar yang dilakukan oleh para pakar terdapat istilah *"Reinforcement"* atau penguatan. Istilah ini mempunyai arti yang bervariasi. Skinner misalnya, beliau berpendapat bahwa *reinforcement* adalah sebutan dalam rangka pengaturan sejumlah perangsang dan reaksi yang mulai dikaitkan satu sama lain. Menurutnya manusia belajar karena semuanya telah diatur supaya dia belajar. Dengan demikian peserta didik harus aktif berbuat sesuatu bila berada dalam lingkungan tertentu, begitu juga sebaliknya tenaga pengajar harus memperhatikan apa yang dilakukannya. Akibat dari reaksi yang tepat, di lain waktu dalam lingkungan yang sama siswa akan memberikan reaksi yang sama dan akibat yang sama, hal seperti ini biasanya menyenangkan. Pada dasarnya

pandangan para ahli mengenai belajar mempunyai satu ciri yang sama yaitu masing-masing dimulai sebagai usaha untuk memahami suatu tugas belajar tertentu dan menggunakan golongan tertentu. Thorndike misalnya mempelajari bagaimana hewan mengadakan hubungan antara satu dengan hal lainnya. Begitu juga dengan Pavlov mempelajari refleks-refleks bersyarat sedangkan Ebbinghaus mempelajari cara menghafal daftar suku-suku kata, sementara Kohler mempelajari cara pemecahan masalah yang dilakukan oleh binatang.

Pandangan seperti hal diatas hanya mendapat sedikit perhatian di kalangan para pakar belakangan ini. Mereka menemukan teori baru tentang belajar, Tulving and Donaldson (1972) mengemukan teori yang berkaitan dengan rangkaian proses-proses internal yang rumit sebagai usaha untuk menjelaskan gejala-gejala belajar dan mengingat. Teori ini berpandangan bahwa rangsangan-rangsangan yang diterima oleh orang yang belajar itu diubah. Artinya rangsangan-rangsangan itu diolah dengan berbagai cara melalui proses yang berlangsung di dalam diri pelajar itu sendiri dan selama pengolahan itu terjadi perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Teori ini menaruh perhatian pada persoalan tentang cara bagaimana gagasan-gagasan di pelajari dan disimpan. Hal ini sangat berbeda sekali dengan teori belajar sebelumnya yang memusatkan perhatian tentang perangsang tertentu yang dihubungkan dengan reaksi tertentu tanpa melihat pengolahan intern dalam diri pelajar.

Rangsangan-rangsangan yang mula-mula mengenai alat indera diubah ke dalam bentuk pencatatan tentang apa yang telah dilihat, didengar atau dialami melalui pengamatan-pengamatan. Perubahan berikutnya terjadi pada saat informasi itu untuk

sementara waktu disimpan dalam fase ingatan yang lama waktunya terbatas (*short term memory*). Perubahan selanjutnya terjadi pada saat hal yang sedang dipelajari itu dimasukkan ke dalam fase ingatan yang lama tidak terbatas (*long term memory*). Perubahan yang lain terjadi pada saat apa yang sudah dipelajari didapatkan kembali dari ingatan dan peserta didik memberikan prestasi tertentu yang menunjukkan dengan jelas bahwa hasil akhir dari proses belajar telah tercapai.

Orang bisa belajar (Vernon A. Magnesen) 10% dari apa yang dibacanya, 20% dari apa yang didengarnya, 30% dari apa yang dilihatnya, 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya, 70% dari apa yang dikatakannya, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukannya. Hal ini bisa dilakukan dengan belajar memanfaatkan multimedia. Disain pembelajaran memanfaatkan multimedia interaktif jika dikondisikan dalam alokasi jangka waktu yang cukup, disesuaikan dengan variasi gaya belajar peserta didik maka materi akan tersimpan dalam memori yang panjang. Bila tiba saat belajar peserta didik dapat memanggil kembali untuk dipakai dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar yang relevan.

Perkembangan program tutorial cenderung untuk merefleksikan sebuah orientasi tingkah laku dalam belajar dan mengajar. Salah satu tujuan utama program tutorial ini adalah untuk memperoleh suatu kepastian bahwa isi materi disajikan pada tingkat yang tepat kepada siswa. Hal ini telah sesuai dengan prinsip-prinsip penetapan materi pelajaran yaitu: materi pelajaran disesuaikan dengan tujuan instruksional, materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, materi

hendaknya terorganisasi secara sistematik dan berkesinambungan, serta materi mencakup hal-hal yang bersifat faktual dan konseptual.

5.2.2 Posisi Dosen dalam Implementasi Model

Pada hakikatnya mengajar adalah suatau proses di mana dosen dan mahasiswa menciptakan proses belajar mengajar yang baik, agar terjadi aktivitas belajar yang efisien dan efektif. Mengajar dipandang baik apabila dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik. Sunaryo (1984) memberikan rumusan tentang proses belajar mengajar sebagai: "Proses belajar mengajar (PBM) merupakan suatu bentuk komunikasi yaitu komunikasi antara subjek didik dengan pendidik, antara, mahasiswa dengan dosen, antara siswa dengan guru. Di dalam komunikasi tersebut terdapat pembentukan (*transform*) dan pengalihan (*transfer*) pengetahuan, keterampilan ataupun sikap dan nilai dari komunikator (pendidik, dosen, guru) kepada komunikan (subjek didik, mahasiswa, siswa) sesuai dengan tujuan yang telah dicapai".

Dapat digambarkan bahwa dosen/guru memegang peranan yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan kurikulum bagi kelasnya. Beberapa ahli menyatakan bahwa betapapun bagusnya status kurikulum (official), hasilnya sangat bergantung pada apa yang dilakukan oleh guru di dalam kelas (actual) (Syaodih, 1997). Sebagai perencana guru atau dosen harus mengorganisasikan bahan ajar agar dapat dioperasionalkan. Bahan ajar atau isi pengajaran bukan hanya terdiri atas kumpulan informasi, tetapi harus merupakan kesatuan pengetahuan terpilih dan

dibutuhkan baik bagi pengetahuan itu sendiri maupun bagi mahasiswa sehingga mendukung penguasaan sesuatu kompetensi. Dalam perencanaan isi atau materi yang dilakukan oleh dosen adalah analisis terhadap materi subyek untuk menggali konsep-konsep yang akan dikembangkan. Karena dosen adalah orang yang paling mengerti tentang seluk-beluk pendidikan dan pengajaran, maka di tangan dosenlah teori belajar dan mengajar dikelola dan dimplementasikan ke dalam penyajian materi, untuk meletakkan dasar pedagogi sebuah software pembelajaran. Lebih jauh peran dosen dalam implementasi model pembelajaran bahasa Arab memanfaatkan multimedia ini adalah disamping menyiapkan *software* pembelajaran juga tidak kalah pentingnya menyiapkan perangkat keras (*hardware*) berupa komputer. Dosen membawa mahasiswa ke laboratorium komputer dan memberikan penjelasan tentang tata cara pemakaian komputer serta prinsip-prinsip belajar. Dosen memberikan penjelasan apabila ada hal-hal yang tidak dipahami oleh mahasiswa.

Membicarakan posisi dosen dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran sudah dapat dipastikan akan muncul kekhawatiran bahwa posisinya akan bergeser, dengan alasan khawatir terhadap pengaruh negatif penggunaan komputer. Kekhawatiran terhadap pengaruh negatif penggunaan komputer pada manusia sudah muncul sejak awal perkembangan komputer itu sendiri. Dan masalah itu tetap hangat dibicarakan oleh orang di seantero dunia ini, tidak terkecuali negara-negara maju penggembang dan penghasil komputer itu. Kekhawatiran yang paling dalam dirasakan adalah komputer akan menggantikan peran sumber daya manusia (SDM) atau apa yang disebut oleh Davis Stan and Cristopher (1998) sebagai *human*

capital dalam bukunya yang berjudul *"Future Wealth"* yang akan menyebabkan hilangnya pekerjaan sehingga bermunculan pengangguran yang pada akhirnya bermuara pada tingginya angka kriminalitas. Memang hal ini telah diingatkan oleh Stephen Hawking dalam sebuah bukunya yang berjudul *"A Brief History of Time"* jika manusia tidak waspada, komputer akan mengambil alih peran manusia untuk menguasai planet bumi ini (Kompas, 7 September 2001). Namun bila dosen dan guru mau berinovasi dan menguasi pengetahuan baru, terbukalah kesempatan yang sangat luas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dryden dan Vos (1999), "Bagi yang menguasi pengetahuan baru, terbukalah kesempatan yang sangat luas. Bagi yang tidak menguasainya, muncullah ancaman penganguran, kemiskinan, dan keputusasaan ketika pekerjaan lama lenyap dan sistem lama runtuh. Untuk itu perlu dipikirkan bagaimana sikap kita sebagai tenaga pengajar terhadap teknologi informasi?"

Hagner dan Schneebeck (2001) mengemukan sikap tenaga pengajar terhadap teknologi informasi dengan mengelompokkannya berdasarkan modifikasi dari klasifikasi menurut Rogers yaitu:

1. *Entrepreneurs* atau wirausahawan. Kelompok ini sangat bergantung pada teknologi dan menyukai kreativitas yang berisiko. Tenaga pengajar yang masuk klasifikasi ini suka berinovasi dan melakukan pekerjaannya sendiri.
2. Tipe *risk aversive*. Orang ini tidak yakin bagaimana menggunakan teknologi dan ragu-ragu akan keberhasilan pengajaran online. Menurut Hagner dan

Schneebeck pengajar tipe ini perlu dilatih dan diberikan bantuan lainnya sebelum mereka terjun ke pendidikan online.

3. Tipe *reward seekers* (pemburu penghargaan). Pengajar tipe ini melihat pendidikan online atau *e-education* sebagai media untuk memperoleh penghargaan yang lebih besar dari lembaganya. Mereka pragmatis terhadap kariernya, karena pengalamannya mengajar online akan membantunya untuk mempromosikannya mendapatkan jabatan.
4. Tipe penolak atau buta komputer, pengajar tipe ini tidak melihat adanya manfaat bekerja secara online dan mereka percaya bahwa metode mengajar online tidak seefektif tatap muka dalam aktifitas belajar mengajar di kelas.

Semua tipe yang dikemukan diatas dimiliki oleh oleh setiap instititusi pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai kejenjang pendidikan tinggi. Menurut Hagner apabila guru yang punya tipe *risk aversive* menempati jumlah yang lebih banyak, tipe guru ini bisa dilatih dan akhirnya bisa menerima kehadiran teknologi informasi dimanfaatkan dalam pembelajaran dan ini membutuhkan perhatian dan dukungan dari para pimpinan lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Disamping tipe-tipe guru atau tenaga pengajar yang dikemukakan diatas, masih ada tipe guru yang sepenuhnya percaya bahwa pengajaran yang benar adalah secara tatap muka bukan melalui internet, tipe guru seperti ini tidak pandang usia baik guru senior maupun yunior.

Tenaga pengajar/dosen jangan khawatir dengan kehadiran pembelajaran berbasis teknologi informasi. Mereka harus memacu dirinya agar tidak terkena "flu gatek" atau gagap teknologi. Tenaga pengajar/dosen harus melibatkan dirinya dalam mendisain bahan ajar yang akan dikunjungi oleh peserta belajar karena bagaimanapun canggihnya teknologi sistem pendidikan tidak terlepas dari sentuhan psikologi pelajar. Dalam hal ini ada beberapa unsur yang perlu dimasukkan ke dalam pengembangan software untuk keperluan pembelajaran antara lain: hal yang berhubungan dengan kehidupan yang sebenarnya, tematik, menyenangkan, memberikan penguatan yang positif, dan pendekatan penyelesaian masalah.

5.2.3 Posisi Mahasiswa dalam Implementasi Model

Proses belajar mengajar merupakan satu bentuk komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, antara dosen dengan mahasiswa antara siswa dengan guru. Sasaran utama dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi adalah mahasiswa. Sehubungan dengan pengembangan model pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, posisi mahasiswa adalah sebagai pengendali strategi belajarnya sendiri. Kalau dilihat dari segi umur, kelompok mahasiswa telah berusia sekitar 17 hingga 25 tahun, jadi mereka sudah dapat digolongkan dewasa.

Mahasiswa berinteraksi dengan komputer dengan cara merespon komputer dan mengkondisikan dirinya dalam suasana menyenangkan. Mahasiswa dapat mempelajari materi sesuai dengan kebutuhannya yang telah tersedia dalam software pembelajaran, setiap saat dapat kembali ke belakang atau meloncat ke depan.

Langkah-langkah yang akan dilalui oleh mahasiswa adalah tahapan pengenalan, presentasi informasi, respon dari mahasiswa, respon komputer, kemudian penutup yang dikemas dalam bentuk kesimpulan dan rangkuman dari materi yang telah disajikan. Mahasiswa dapat mendengarkan musik dan lantunan ayat-ayat suci Al-Quran agar proses pembelajaran tidak berjalan kaku.

Kunci keunggulan dari penggunaan software pembelajaran adalah kemampuan para mahasiswa untuk maju sesuai dengan kemampuannya, dan terbebas dari siswa lain. Sebaliknya kerugian yang dialami oleh mahasiswa dia harus belajar sendiri dan kurangnya interaksi selama berhadapan dengan program.

5.2.4 Posisi Materi dalam Implementasi Model.

Materi merupakan salah satu komponen dari anatomi tubuh kurikulum. Tugas dosenlah yang membentuk interaksi mahasiswa dengan lingkungan, lingkungan orang-orang, alat-alat dan ide-ide, dengan cara membentuk dan mengatur sekuens materi pelajaran. Dalam model pembelajaran memanfaatkan multimedia materi dipilih karena dianggap berharga bagi mahasiswa untuk belajar bahasa Arab. Materi disusun berdasarkan struktur sebagaimana yang telah dikemukakan Bruner (1977) bahwa pencapaian pemahaman terhadap materi dapat diperoleh bila materi dikembangkan secara terstruktur, dan (Syaodih: 1997) sekuens struktural, dalam hal ini struktur disiplin ilmu tata bahasa Arab. Materi dimulai dengan penjelasan tentang kalimat yang terdiri dari *isim, fiil* dan *huruf*. Dari ketiga bentuk kata inilah bahasa Arab disusun hingga menjadi kalimat yang sempurna dan bermakna.

Analisis terhadap implementasi model pembelajaran bahasa Arab memanfaatkan multimedia di IAIN Imam Bonjol ini menghasilkan kesimpulan bahwa model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran bahasa pada Unit Pembinaan Bahasa di IAIN Imam Bonjol Padang. Model pembelajaran ini mudah diadopsi oleh dosen karena dapat dilakukan secara berkelompok maupun mandiri. Yang tidak kalah pentingnya adalah bahwa model pembelajaran ini ternyata efektif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang telah dibuktikan melalui penelitian dengan pendekatan *Research & Development (R&D)*. Walaupun disana sini masih penuh rintangan namun paradigma sistem pendidikan yang semula mengandalkan tatap muka di kelas secara perlahan tapi pasti melangkah ke arah sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang gerak dan waktu. Hal ini terjadi karena sentuhan dunia teknologi informasi

Dunia pendidikan semakin hari terus bergerak secara dinamis walaupun tidak secepat geraknya dunia mode, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif. Berbagai metode telah dicoba diteliti dan dikembangkan semuanya bermuara untuk pencapaian tujuan agar para pembelajar lebih termotivasi untuk belajar dan mudah untuk mencerna materi yang disajikan. Hal ini tentu tidak terlepas dari peran serta sumber belajar (*learning resources*) merupakan media yang dijadikan sarana untuk menopang kemudahan belajar.

Dale dalam Pomp and Ely (1996) mengemukakan dua (2) macam sumber belajar (*learning resources*) yaitu: 1) *Learning resources by designed*, yaitu sumber belajar yang dirancang, untuk keperluan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan 2) *Learning resources by utilization*, yaitu sumber belajar yang dimanfaatkan yang tersedia dan mempunyai hubungan dengan materi yang akan dipelajari oleh pembelajar.

Dengan kemajuan teknologi informasi para pakar pendidikan mulai tertarik untuk memanfaatkan *learning resources by designed* sebagai sumber belajar. Walaupun disana sini masih penuh rintangan namun paradigma sistem pendidikan yang semula mengandalkan tatap muka di kelas pelan tapi pasti melangkah ke arah sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang gerak dan waktu. Hal ini terjadi karena sentuhan dunia teknologi informasi khususnya *cyber* (dunia maya).

Diseminasi atau penyebaran penggunaan teknologi informasi dalam masyarakat merupakan suatu adopsi terhadap pembaharuan-pembaharuan pendidikan. Pembaruan bisa saja gagal apabila teknik-teknik pembaharuan yang diadopsi tidak melembaga dalam praktek pendidikan itu sendiri. Ada tiga tingkatan tujuan inovasi atau pembaharuan menurut Kurt Lewin (Rowntree, 1983) yaitu:

(1) Pengikisan (*unfreezing*), sistem pembelajaran yang lama diperlemah sementara mempersiapkan sumber daya manusia menghadapi suatu perubahan.

(2) Pengubahan (*changing*), membuang praktek-praktek pendidikan yang lama dan mencoba menggunakan sistem yang baru.

(3) Pemantapan (*refreezing*), yaitu praktek pendidikan yang baru dikuatkan dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan kegiatan dalam sistem yang ada.

Dalam prakteknya di dunia pendidikan kita bisa memilih apakah akan mengambil *unfreezing* atau *changing* atau *refreezing* tergantung kepada pertimbangan yang digunakan dan hasil yang diinginkan. Dasar pertimbangannya meliputi psikologi belajar, dan karakteristik materi pelajaran yang akan dipelajari. Perlu dicermati dan diingat bahwa peran guru tidak boleh hilang karena meski bagaimanapun canggihnya alat teknologi yang digunakan, ada pesan-pesan dan informasi pembelajaran yang harus disampaikan oleh guru dan tidak bisa digantikan oleh sumber belajar yang sudah direkayasa (*learning resources by designed*)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA PERPUSTAKAAN