

Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Siswa Kelas XI 5 dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Oleh:

Iin Tyas Safitri

Farikh Marzuki Ammar

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2023

Pendahuluan

LATAR BELAKANG

Idealitas : Kualitas kemampuan berbahasa Arab berdasarkan pada kualitas dan kuantitas kosakata yang kuasai oleh siswa. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk memperkaya kosakata bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab yang didampingi dengan penerapan multimedia interaktif akan menimbulkan ketertarikan terhadap pelajaran bahasa Arab.

Realitas : Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada salah satu guru kelas XI 5 menyatakan bahwa meskipun adanya multimedia interaktif yang menarik (berupa PPT, game interaktif, APK komika) jika penyampaian materi dari guru kurang menarik dan tegas maka peserta didik akan bosan untuk mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Arab.

PENELITIAN TERDAHULU

- a. Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Ilmiani dkk, 2020)
- b. Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang 2 (Mappanyompa dan Ali ,2 017)
- c. Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Hakim dkk, 2018)

Metode

- Jenis Penelitian : Penelitian kualitatif
- Subyek Penelitian : Guru bahasa Arab dan siswa kelas XI 5
- Teknik Pengumpulan data : Wawancara, observasi, dan dokumentasi
- Teknik Analisis Data penarikan simpulan : Reduksi data, penyajian data, dan

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana penerapan multimedia interaktif siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendorong pada penerapan multimedia interaktif siswa kelas XI 5 dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo?

Hasil

- Analisis penerapan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang digunakan guru bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo berupa PPT, game interaktif, dan APK komika
- Pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat berpengaruh terhadap empat kemahiran berbahasa Arab yaitu istima', kalam, qiro'ah, dan kitabah. Penguasaan kosakata bahasa Arab mempunyai hubungan erat dengan pembelajaran bahasa Arab.
- Tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah untuk memperkenalkan kosakata atau mufradat baru kepada siswa, melatih siswa agar dapat melafalkan kosakata bahasa Arab dengan baik dan benar karena pelafalan baik dan benar dan didukung dengan adanya multimedia interaktif

Pembahasan

- Perencanaan yang dilakukan guru dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas XI 5 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan menggunakan modul
- pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas XI 5 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut di dalamnya sudah terdapat pembelajaran kosakata bahasa Arab.
 - Tahap pertama yang dilakukan guru bahasa Arab pada kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yaitu mengucapkan salam dan menanyakan kabar, kemudian membaca do'a bersama-sama.
 - Tahap kedua yaitu pemaparan materi, sebelum memaparkan materi guru mengulang materi sebelumnya. Kemudian melanjutkan materi yang baru dengan menggunakan multimedia interaktif, multimedia interaktif yang sering digunakan oleh guru kelas XI 5 yaitu PPT untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab.
- Evaluasi dari guru kelas XI 5 di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, evaluasi yang dilakukan oleh guru bahasa Arab adalah dengan memberikan ujian kompetensi atau latihan secara periodik yaitu melaksanakan evaluasi dalam setiap pertemuan di akhir setelah materi satu bab selesai tersampaikan.

Temuan Penting Penelitian

Siswa-siswi SMA Muhammadiyah mahir dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan terkait penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Bagi pengajar dan pihak sekolah, dari analisis yang telah peneliti lakukan diharapkan dapat menjadi evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Referensi

- Mappanyompa and M. Ali, "Urgensi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang 2," *Urgensi Pengguna. Multimed. Interaktif Terhadap Peningkatan Motiv. Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bhs. Arab Kelas VA MIN Malang 2*, 2017.
- M. L. Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arab. J. Arab. Stud.*, 2018, doi: 10.24865/ajas.v2i2.56.
- M. Musfiqon, *Metode Penelitian Pendidikan*. 2012.

