

# PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA

*Aliba'ul Chusna*

Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab STAIN Ponorogo

**Abstract:** *Teaching Arabic language is difficult for many teachers. The Arabic teachers faces various problems while they were explaining the lesson. Mostly, these problems are caused by not understanding learners to the content of the lesson. So, the teachers should use the teaching aids or modern technological devices that help them to solve these problems significantly. Many kind of the teaching aids has made that are information and communication technology or commonly known as the multimedia. Multimedia means is one of the new technology based on computer program that can make the media more complete. It use various methods and reliable for education. Multimedia as new product from modern technology seeks to involve all the senses, including visual, hearing and feeling. And if we compared it with other educational media, multimedia are the tools and methods used to make the good communication between teachers and learners during the learning process.*

المخلص: كان تعليم اللغة العربية ليست من أمر سهل لبعض المعلمين. يواجه معلم اللغة العربية المشكلات المتنوعة اثناء قيامه بشرح الدرس. وهذه المشكلات تتركز معظمها في عدم فهم المتعلمين لمضمون الدرس. لذا فينبغي على المعلم من استخدام الوسائل التعليمية أو الاجهزة التكنولوجية الحديثة التي تساعد بدرجة كبيرة لحل هذه المشكلات. وتلاصق او تاملعلا بي جولونكتي ه تي لا يميلةتلا ل ناسولا ف لتمخ ن م يرثك أشنا دق لامج في ةديلجا بي جولونكتلا ن م يدحا بي هة عونتلا ل ناسولا بي جولونكت. ةعونتلا ل ناسولا مساب فورعلا وأ ل ةاعلا ك ل تم تي لا رتويبمكلا جعل و ةعونتلا ل ناسولا مادختسا ن كيمو. لامتكا رثكأ ماعلا ل ناسوسيلة ةقوثوم ميلةتلا و يبترا في ا ب م س اولحا ف لتمخ س تم تي لا دوهلجا ل لعة مناقلا ة يبدالجا ماعلا ل ناسو امفصوب و ع مسلاو ة يورلا ك ل ذا لمس. ي رخلأ ة يميلةتلا ماعلا ل ناسو ع م ل الحاهامك، الوسائل المتنوعة بي هالت اودأ والأساليب المتبعة و بينمعلمين بل صاوتلا ل علمجالمتعلمين ة يميلةتلا ة يلمعلا للاخ، حتى يجعلها. ب ذجا

**Keywords:** *Pembelajaran, bahasa Arab, metode.*

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar bagi pendidikan. Teknologi menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan lagi dalam dunia pendidikan termasuk pembelajaran bahasa asing. Beragam kemungkinan

ditawarkan oleh teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing. Di antaranya adalah sebagai sarana peningkatan dan pengembangan kemampuan profesional tenaga pendidik, sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, sebagai alat bantu interaksi pembelajaran, dan sebagai wadah pembelajaran.

Perubahan budaya pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Arab, sebagai akibat pemanfaatan teknologi sangat bergantung pada berbagai komponen dalam sistem pendukung pembelajaran. Ada beberapa hal yang menjadikan teknologi kurang mendapatkan tempat dalam budaya pembelajaran bahasa asing di beberapa institusi pendidikan. Faktor yang paling utama disebabkan karena tenaga pendidik sebagai salah satu komponen terpenting yang sangat berperan dalam perubahan tersebut. tidak mempunyai *skill* yang mencukupi di bidang ini. Oleh karena itu, tenaga pendidik saat ini dituntut untuk memiliki kemampuan kreatif dan inovatif serta wawasan tentang perubahan tersebut.

Disamping itu, tenaga pendidik juga dituntut untuk memiliki keterampilan teknis dalam menguasai teknologi agar dapat melakukan perubahan secara operasional, dan bersikap positif terhadap teknologi serta perubahannya. Selain tenaga pendidik, pembelajar juga perlu dipersiapkan, begitu juga para administrator pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kelancaran proses penangkapan pesan yang mereka terima. Dengan demikian, perubahan budaya pembelajaran yang diakibatkan oleh pemanfaatan teknologi berlaku bagi semua tatanan sistem pembelajaran, bahkan sistem pendidikan di suatu institusi pendidikan secara umum.

## PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan berbagai macam tawaran menarik dalam dunia pendidikan. Multimedia yang merupakan salah satu produk dari kemajuan tersebut, memberikan berbagai macam pilihan sesuai dengan minat para penggunanya. Yusring Sanusi Baso mengartikan multimedia sebagai media yang menggabungkan dua atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi.<sup>1</sup> Sedangkan Yusufhadi Miarso mengartikan multimedia sebagai kumpulan bahan ajar yang dipadukan, dikombinasikan, dan dipaketkan ke dalam bentuk modul yang disebut sebagai "kit" dan dapat digunakan untuk belajar mandiri baik secara individu maupun

---

<sup>1</sup> Yusring Sanusi Baso, *Peggunaan Mulmedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, makalah disampaikan dalam Peremuan Ilmiah Nasional Bahasa Arab IV di IAIN Alauddin Makassar pada tanggal 8-10 September 2005.

kelompok tanpa harus didampingi oleh pendidik.<sup>2</sup> Berdasarkan dua pengertian tersebut, multimedia dapat diartikan sebagai kumpulan bahan ajar yang dikemas menjadi satu dengan menggunakan lebih dari satu unsur media (teks, grafik, suara, video dan animasi) sehingga menghasilkan presentasi yang menakjubkan dan berfungsi sebagai media belajar mandiri.

Dalam perkembangannya multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya berurutan dan dapat mengukur durasi tayangan sesuai kehendak pengguna, contoh dari media yang termasuk ke dalam kategori ini adalah film dan televisi. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri khas multimedia ini adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut juga dengan *graphical user interface (GUI)*, baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh *user* untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*. Multimedia interaktif seperti ini didapat pada multimedia pembelajaran serta aplikasi *game*. Multimedia interaktif tidak memiliki durasi karena lama penayangannya tergantung seberapa lama pengguna memanfaatkan media ini.

Multimedia telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep multimedia sudah dikenal yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media, seperti: cetak, kaset audio, video dan slide suara. Unsur-unsur tersebut dikemas dan dikombinasikan untuk menyampaikan suatu topik materi pelajaran tertentu. Pada konsep ini, setiap unsur media dianggap mempunyai kekuatan dan kelemahan. Kekuatan salah satu unsur media dimanfaatkan untuk mengatasi kelemahan media lainnya. Misalnya, penjelasan yang tidak cukup disampaikan dengan teks tertulis seperti cara mengucapkan sesuatu, maka dibantu oleh media audio. Demikian juga materi yang perlu visualisasi dan gerak, maka dibantu dengan video.

Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga karakteristik.<sup>3</sup> *Pertama*, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas.

---

<sup>2</sup> Lihat Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), 464.

<sup>3</sup> Ariasdi, *Multimedia dalam Dunia Pendidikan*, <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>, 16 Maret 2009, diakses tanggal 1 Nopember 2009.

Misal jika pendidik menjelaskan suatu materi melalui pendidikan di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Multimedia dengan jenis ini dinamakan juga dengan 'presentasi pembelajaran'. Materi yang ditayangkan tidak terlalu kompleks dan hanya menampilkan beberapa item yang dianggap penting, baik berupa teks, gambar, video maupun animasi. Latihan dan tes kurang cocok diletakkan pada presentasi pembelajaran ini, kecuali bersifat kuis untuk menciptakan suasana kelas agar lebih dinamis.

*Kedua*, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

*Ketiga*, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut *CBL (Computer Based Learning)*.

Hingga saat ini, media berbasis computer yang sekarang dikenal dengan istilah multimedia, dianggap sebagai media yang memiliki interaktifitas paling tinggi. Interaktivitas di sini adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Sebagai perbandingan, media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktivitas, hanya saja interaktivitas ini bersifat samar karena hanya melibatkan mental pengguna.

Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki sisi positif, antara lain:

1. siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka.
2. siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
3. siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.

4. siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
5. siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
6. Belajar saat kebutuhan muncul ("*just-in-time*" learning).
7. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.<sup>4</sup>

Di samping itu, multimedia dalam pembelajaran dapat juga unggul dalam hal:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, *electron*.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet, berkembangnya bunga
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Selain sisi positif dan keunggulan yang dimiliki, multimedia juga memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Pengembangan perangkat lunak yang masih relative mahal meskipun perangkat kerasnya cenderung murah dan dapat dijangkau.
2. Diperlukan pengetahuan dan ketrampilan khusus dalam mengoperasikannya.
3. Keberagaman model perangkat keras, menyebabkan *software* yang tersedia untuk satu model materi tidak dapat digunakan untuk model lainnya.
4. Program yang ada saat ini dinilai belum mampu mengembangkan kreativitas siswa.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

5. Komputer sebagai sarana penggunaan multimedia efektif apabila digunakan oleh satu orang. Sehingga apabila dalam kelas dalam jumlah besar, maka diperlukan pula dalam jumlah yang besar.<sup>5</sup>

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memberikan banyak sekali tawaran bagi para pendidik ataupun para pengembang media dalam menciptakan berbagai jenis multimedia interaktif. Diantaranya adalah dengan cara memodifikasi *software* yang telah ada seperti *Microsof Power Point* atau *Hot Potatoes* yang lebih dahulu dikenal dalam pembelajaran Bahasa Inggris.<sup>6</sup> Selain itu, dapat pula dengan menggunakan *software Adobe Flash*.

Sementara itu, Richard E. Mayer menyebutkan tujuh prinsip yang harus digunakan dalam penyusunan multimedia.<sup>7</sup>

1. Prinsip Multimedia, dimana siswa dapat belajar dengan lebih baik dengan kata-kata dan gambar daripada belajar hanya dengan kata-kata.
2. Prinsip keterdekatan ruang, dimana siswa dapat belajar lebih baik saat kata dan gambar disajikan dalam jarak yang dekat daripada saling berjauhan di halaman atau layar.
3. Prinsip keterdekatan waktu, dimana siswa dapat belajar dengan baik saat kata dan gambar disajikan secara simultan (bersamaan) daripada suksesif (bergantian).
4. Prinsip koherensi, dimana siswa dapat belajar dengan baik saat kata, gambar, atau suara tambahan/ekstra tidak dimasukkan (dibuang).
5. Prinsip modalitas, dimana siswa dapat belajar dengan lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks *on-screen*.
6. Prinsip Redundansi, dimana siswa dapat belajar dengan lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on-screen*.
7. Prinsip Perbedaan Individual, dimana disain lebih kuat berpengaruh terhadap siswa berpengetahuan rendah daripada mereka yang berpengetahuan tinggi, dan bagi mereka yang berkemampuan spatial tinggi daripada mereka yang berspatial rendah.

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 54-55.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, diterjemahkan oleh Teguh Wahyu Utomo dengan judul "Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 270-271.

Dalam penyajiannya, multimedia pembelajaran dapat diaplikasikan dengan enam macam bentuk,<sup>8</sup> yaitu:

a. Tutorial

Materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh pendidik atau instruktur. Informasi dilakukan dengan teks, gambar, baik diam maupun bergerak. Selesai penyajian tayangan, diberikan serangkaian pertanyaan untuk dievaluasi tingkat keberhasilan.

b. Praktek dan Latihan (*Drill and Practice*)

Dimaksud untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.

c. Simulasi (*Simulation*)

Format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti terjatuhnya pesawat terbang tersebut.

d. Penemuan (*Discovery*)

Pada format ini, ditampilkan masalah yang harus dipecahkan oleh pengguna dengan cara *trial and error*. Pengguna harus mencoba sampai mereka menemukan solusinya. Dengan hal ini, diharapkan akan lebih memahami prosedur yang ditempuh dalam memecahkan masalah dan mampu mengingatnya dalam waktu yang lama.

e. Permainan (*Game*)

Permainan yang disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain.

f. *Problem Solving*

Format ini dibedakan menjadi dua, yaitu pengguna merumuskan sendiri solusi masalah yang disajikan dan memasukkan program ke dalamnya. Kedua, berbagai jawaban telah disediakan sehingga pengguna hanya bertugas memilih jawaban yang mereka anggap tepat.

Diantara beberapa bentuk multimedia yang saat ini banyak sekali dimanfaatkan oleh masyarakat adalah internet yang merupakan salah satu produk kemajuan teknologi informasi yang ada. Internet menyajikan berbagai macam jenis

---

<sup>8</sup> Benny Agus Pribadi dan Dewi Padmo Putri, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka, 2001), 33.

layanan yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna atau *user*. Di negara-negara maju, penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin luas. Hal ini merupakan bukti nyata bahwa internet dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif.

Pendayagunaan internet untuk pendidikan dan pembelajaran dapat dilakukan dalam tiga bentuk,<sup>9</sup> yaitu: 1) *web course*, 2) *web centric course*, dan 3) *web enhanced course*. *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran dimana seluruh bahan ajar, diskusi, dan penugasan disampaikan melalui internet sepenuhnya. Model pembelajaran seperti ini biasanya digunakan untuk pendidikan jarak jauh dimana siswa dan pendidik sepenuhnya terpisah. Sistem ini biasanya dilengkapi dengan berbagai sumber ajar, baik yang dikembangkan sendiri oleh penyelenggara maupun dengan jalan membuat hubungan/*link* ke berbagai sumber belajar yang telah tersedia. *Web centris course* adalah kegiatan pembelajaran dimana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, dan penugasan disampaikan melalui internet. Sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi, penugasan dilakukan dengan tatap muka. Dalam sistem ini, proses belajar sebagian dilakukan melalui internet dan sebagian melalui tatap muka langsung. Presentase pembelajaran secara tatap muka langsung lebih kecil apabila dibandingkan dengan proses belajar melalui internet. Sedangkan *web enhanced course* adalah penggunaan internet sebagai salah satu media untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam sistem ini, tatap muka antara siswa dan pendidik adalah kegiatan utama dalam pembelajaran.

Pemanfaatan internet sebagai salah satu media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas internet, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di lab. komputer dan pendidik memberikan pengarahan kepada siswa untuk secara bersama-sama mengakses materi yang dipelajari. Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan di dalam kelas yang belum terkoneksi dengan layanan internet, pendidik dapat menggunakan fasilitas LCD dan computer atau laptop yang dapat disambungkan ke internet dengan menggunakan modem. Kemudian pendidik memanfaatkan situs ini sebagai media pembelajaran dengan cara presentasi di depan kelas. Sedangkan diluar kegiatan belajar mengajar di kelas, hendaknya pendidik memberikan tugas yang berkenaan dengan beberapa materi yang harus mereka dapatkan dari internet. Dengan demikian, siswa akan termotifasi untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran mandiri.

---

<sup>9</sup> Harina Yuhetty dan Hardjito, *Edukasi NET Pembelajaran Berbasis Internet: Tantangan dan Peluangnya*, (Jakarta: Kencana, 2007), 309-341.



Selain internet yang telah menyajikan berbagai macam fasilitas pembelajaran, terdapat fasilitas multimedia lainnya yang dapat dimanfaatkan dan sangat membantu dalam perkembangan dunia pendidikan, yaitu CD interaktif. Dewasa ini telah banyak materi-materi pendidikan yang telah dikemas ke dalam bentuk CD interaktif. Para pendidik dan pelajar dapat dengan mudah mendapatkan CD tersebut. Biasanya CD interaktif ini terdiri dari bahan ajar yang dikemas dengan melibatkan berbagai unsure media seperti suara, teks, gambar, dan animasi. Selain itu, CD ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang dilengkapi dengan jawaban dan teknik pemecahan masalah sehingga dapat dikerjakan siswa secara mandiri.

## MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Saat ini, pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Arab juga dapat memanfaatkan fasilitas tersebut. Terdapat berbagai macam multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Diantaranya adalah CD interaktif, satelit/parabola, dan *Arabic E-Learning*. Selain itu, seorang pendidik juga dapat memanfaatkan fasilitas kecanggihan teknologi informasi untuk membuat sendiri media pendidikan yang dibutuhkan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Diantaranya adalah dengan membuat video pembelajaran, mengemas materi yang ada dengan menggunakan program *flash* atau *microsoft power point*.

### 1. Satelit/Parabola

Melalui media ini, pengguna dapat menikmati berbagai macam program televisi berbahasa Arab dari negara-negara Timur Tengah seperti Saudi Arabia, Mesir, Yaman, Palestina, Abi Dhabi secara langsung. Hal ini akan sangat membantu pengguna dalam memahami budaya Arab selain juga untuk menambah kosa kata dan sangat tepat digunakan untuk melatih kemahiran menyimak.

### 2. *Arabic E-Learning*

*E-learning* merupakan singkatan dari *elektronik learning*. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau internet. *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliah di kelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses melalui jaringan intranet. Materi *e-learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet. Distribusi materi secara *off-line* dengan menggunakan media CD/DVD dapat pula dikategorikan ke dalam

pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD yang selanjutnya pengguna dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat dia berada.

## Internet

Terdapat berbagai macam situs internet yang saat ini telah menyajikan pembelajaran Bahasa Arab, baik dalam hal tata bahasa maupun empat kemahiran dalam Bahasa Arab. Situs-situs Arab yang terdapat di internet sangat membantu siswa atau siapa pun yang ingin belajar Bahasa Arab. Melalui situs-situs Arab tersebut, peelaajar dapat mengadakan kontak langsung dengan para penutur asli dan terlibat dalam forum diskusi yang ada. Berikut adalah beberapa situs internet yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pelajar dalam menguasai Bahasa Arab:

1. Kemahiran Menyimak (*Maharah al-Istima'*)
  - a. <http://www.un.org.arabic/av/radio/news/dailynews.htm>; situs ini menyajikan berita United Nation dalam bahasa Arab. Situs ini menyajikan berita setiap hari. Tidak hanya berita baru yang dapat dinikmati oleh pengguna, akan tetapi berita-berita lama pun dapat dinikmati. Kelebihan dari situs ini adalah adanya teks yang dibaca oleh pengguna dari setiap berita yang dibaca oleh pembaca berita. Hal ini mempermudah pengguna dalam menyesuaikan antara berita yang mereka dengarkan dengan teks yang ada.
  - b. [www.samd.8m.com/tv.htm](http://www.samd.8m.com/tv.htm); dalam situs ini pengguna bisa memilih lebih dari 10 siaran TV untuk ditonton, antara lain: TV Arab Amerika, TV Mesir, TV Bahrain, TV Libanon, TV Qatar, TV Kuwait, TV Dubai, TV Jordan dan lain sebagainya.
  - c. [www.islampedia.com](http://www.islampedia.com); situs ini menyajikan berbagai bahan teks yang berkaitan dengan bidang sains. Selain itu juga terdapat beberapa bahan yang dapat didengar untuk penguasaan kemahiran menyimak, antara lain: penciptaan alam, keluasan alam, pergerakan matahari, pergerakan bulan, perputaran bumi, kejadian angin, kejadian laut, kejadian manusia dan lain sebagainya.
  - d. <http://www.iiu.edu.my/arabic/rusli>, <http://kubbar.com>, <http://www.omkolthoum.com/>, dan [http://www.muslimtents.com/muslimguide/11-Audio\\_Lectures.htm](http://www.muslimtents.com/muslimguide/11-Audio_Lectures.htm), situs-situs ini menyajikan beberapa lagu, puisi, pidato, dan juga percakapan berbahasa Arab.

2. Kemahiran Berbicara (*Maharah al-Kalam*)

Berbicara adalah kegiatan menyampaikan informasi kepada orang lain. Untuk melatih kemahiran berbicara, internet juga telah menyediakan situs-situs yang

dapat membantu para pelajar, diantaranya adalah <http://www.un.org.arabic>, [www.samd.8m.com/tv.htm](http://www.samd.8m.com/tv.htm), [www.islampedia.com](http://www.islampedia.com), <http://kubbar.com>, dan [www.pba.aldakwah.org](http://www.pba.aldakwah.org).<sup>10</sup>

Selain itu, kemahiran berbicara dapat juga dipraktekkan langsung melalui ruang *chat* dengan menggunakan fasilitas face book, mIRC atau Yahoo Messenger. Untuk fasilitas mIRC, pelajar harus menggunakan transliterasi latin dalam mengungkapkan kalimat berbahasa Arab apabila computer yang digunakan belum memiliki fasilitas Bahasa Arab. Namun apabila telah memiliki fasilitas Bahasa Arab, pengguna dapat menulis kalimat-kalimat tersebut dengan menggunakan Bahasa Arab secara langsung. Berbeda dengan Yahoo Messenger dan facebook, pengguna dapat berhubungan langsung dengan memanfaatkan fasilitas *call* selain juga *chatting* sebagaimana di mIRC.

### 3. Kemahiran Membaca (*Maharah al-Qiroah*)

Untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca dan memahami, internet menyediakan bahan-bahan bacaan yang dapat di-*download* secara bebas dan gratis selain juga yang ditampilkan secara *online*. Pengguna dapat mengunjungi beberapa situs berikut:

- a. <http://www.alittihad.co.ae/>, <http://www.elakhtar.org/>, <http://www.ahram.org.eg/>, <http://www.alayam.com/> yang merupakan situs-situs media masa *online* berbahasa Arab.
- b. <http://www.assr.org/> yang merupakan situs lembaga-lembaga ilmiah. Dengan mengunjungi situs ini, pengguna dapat menambah wawasan kosakata istilah ilmiah.
- c. <http://kotob.hypermart.net> yang merupakan situs dari berbagai macam buku-buku Arab di berbagai bidang.
- d. <http://www.samd.8m.com/news.htm>, melalui situs ini, pengguna internet dapat membaca berita dari berbagai negara seperti Libanon, Palestina, Mesir, Bahrain, Yaman, Persatuan Emirat Arab, Saudi Arabia, Kuwait, Qatar dan lain sebagainya.
- e. <http://eyoon.fares.net/425/> yang merupakan situs majalah mingguan atau bulanan yang membahas Arab atau bahasa Inggris dan Perancis.

---

<sup>10</sup> Lihat Mohammad Ahsanuddin, *Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, <http://www.m-ahsanuddin.com/karya-ilmiah/57-jurnal-/66-pemanfaatan-internet-dalam-pba>, tanpa tanggal, diakses 1 Juni 2010.

f. <http://www26.brinkster.com/skbrh>, melalui situs ini pengguna dapat menikmati puisi-puisi Arab, baik menggunakan bahasa Arab *Fusha* (resmi) ataupun bahasa *'amiyah* (dialek).

#### 4. Kemahiran Menulis (*Maha:rah al-Kita:bah*)

Pengasahan kemampuan menulis dengan memanfaatkan teknologi internet dapat dilakukan dengan banyak membaca berita dan makalah yang disajikan dalam situs-situs berbahasa Arab. Kemudian pengguna dapat menirukan susunan dan gaya bahasa yang dipergunakan dengan melakukan beberapa modifikasi kalimat. Adapun aplikasinya dapat dilakukan melalui fasilitas *e-mail*. Pengguna dapat mengirimkan *e-mail* ke beberapa penulis Arab terkemuka yang mencantumkan alamat *e-mailnya* di situs-situs Arab, atau teman *chatting* yang berada di sana.

#### 5. Tata Bahasa (*Qowa'id al-Lughah*)

Untuk materi tata Bahasa Arab, pengguna dapat mengunjungi beberapa situs, diantaranya adalah [www.badar.muslim.or.id](http://www.badar.muslim.or.id), [www.pba.aldakwah.org](http://www.pba.aldakwah.org), [www.nahwumudah.com/](http://www.nahwumudah.com/). Situs-situs tersebut menyuguhkan materi-materi tata bahasa Arab baik untuk tingkat pemula, menengah maupun lanjut.

### CD Interaktif

CD (*compact disk*) interaktif merupakan bentuk lain dari kemajuan teknologi yang ada. Jika dahulu kita mengenal kaset yang hanya berupa audio, dapat kita dengar suaranya melalui *tape recorder*, CD interaktif tidak hanya dapat didengar, melainkan juga dilihat (audio visual). Berbagai macam materi pembelajaran telah memanfaatkan fasilitas ini sebagai media pembelajaran.

Untuk materi Bahasa Arab, terdapat beberapa contoh CD interaktif yang dapat digunakan. Di antaranya adalah:

#### 1. *Arabindo versi 3.3*

CD ineraktif ini terdiri dari percakapan yang disertai dengan teks dan kosa kata, tata bahasa yang disajikan dalam Bahasa Indonesia lengkap dengan latihan, pidato yang disertai dengan teks dan tayangan video yang disertai dengan suara dan teks. Selain itu, CD ini juga disertai dengan kamus Arab-Indonesia digital, translator Inggris-Arab, E-book Bahasa Arab, dan kamus Inggris –Arab.

#### 2. *Arabic – Vocabulary for All*

CD interaktif yang menggunakan metode "*The Baby Way*" yang memacu kemampuan berbicara, mendengar, melihat, dan motorik secara bersamaan dalam suasana yang menyenangkan, melalui bimbingan *native speaker*. Terdiri dari

3 menu utama, yaitu: *mufradat* (kosa kata), *al-al'ab* (games), dan *at tasjil* (rekam). CD ini berisi 10 kategori: *al-finau* (halaman), *ajzaun adh-dhuyuf* (ruang tamu), *hujratu an-naum* (ruang tidur), *al-hammam* (kamar mandi), *hujratu al julus* (ruang keluarga), *hujratu al'amali* (ruang kerja), *al-mathbahu* (dapur), *marabu* (garasi), *mustauda'u* (gudang). CD pembelajaran ini diperuntukkan bagi semua umur.

### 3. *Arabic – Vocabulary for All Simple Words*

Menu yang disajikan adalah *mufradatun* (kosia kata), *al-lu'bah* (permainan), *asy-syahadah* (sertifikat), *tasjil* (*speech recording*). CD ini dikemas dalam tombol batu yang berserakan dalam kategori: *hayawanatu* (hewan), *azharu wal al waan* (bunga dan warna), *hadllarawatu* (sayur-sayuran), *ats-tsimar* (buah-buahan), *haajaatu* (kebutuhan), *amkinatu* (tempat), *wazhiifaatu* (pekerjaan), *jam'u* (bentuk jamak), dan *ath 'imatu* (makanan), dan *af'alu* (kegiatan). CD ini menggunakan native speaker dalam pengucapan kosa kata tersebut dan dapat dinikmati oleh semua umur.

### 4. *Arabic - Vocabulary for All: Happy Adventure*

Berisi menu *mufradatun* (kosa kata), *al-lu'bah* (permainan), *asy-syahadah* (sertifikat), *tasjil* (rekaman pidato). Dalam menu kosa kata terdapat 11 tempat petualangan yang bisa dikunjungi. Penambahan 10 jenis permainan yang bisa dimainkan untuk mengumpulkan nilai sebanyak mungkin, sehingga bisa mencetak piagam menjadikan CD ini menjadi lebih menarik. Sementara untuk melatih ucapan dipandu dengan *native speaker*.

Selain parabola dan *e-learning* yang terdiri dari pembelajaran berbasis internet dan CD interaktif, pendidik dapat pula membuat media pembelajaran sendiri. Dalam hal ini sangat dibutuhkan kreatifitas dari pendidik. Mereka dapat memadukan gambar, teks, dan suara dengan menggunakan berbagai macam program komputer yang ada. Hanya saja, dalam hal ini pendidik harus memperhatikan beberapa hal berikut:

- Mempelajari materi pelajaran yang dikemas
- Merencanakan waktu pemanfaatan media
- Mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media kepada peserta didik
- Mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media kepada pengelola fasilitas.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, niscaya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih efektif dan efisien.

## PENUTUP

Keberadaan multimedia sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Arab. Dengan adanya fasilitas-fasilitas berteknologi modern ini, pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Untuk menguasai materi dan mengasah kemampuan berbahasa, pelajar tidak harus belajar di dalam kelas dengan didampingi oleh pendidik. Mereka dapat belajar secara mandiri dengan cara memanfaatkan berbagai macam multimedia yang ada seperti internet, parabola, dan CD interaktif. Berbagai kemudahan ini diharapkan mampu meningkatkan pembelajaran Bahasa Arab yang ada selama ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanuddin, M., *Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, <http://www.m-ahsanuddin.com/karya-ilmiah/57-jurnal-/66-pemanfaatan-internet-dalam-pba>, tanpa tanggal, diakses 1 Juni 2010.
- Ariasdi, *Multimedia dalam Dunia Pendidikan*, <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>, 16 Maret 2009, diakses tanggal 1 Nopember 2009.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Baso, Y. Sanusi, *Peggunaan Mulmedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, makalah disampaikan dalam Pertemuan Ilmiah Nasional Bahasa Arab (PINBA) IV di IAIN Alauddin Makassar pada tanggal 8-10 September 2005.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, diterjemahkan oleh Teguh Wahyu Utomo dengan judul *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Prawiradilaga, D. Salma dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Pribadi, B. Agus dan Dewi Padmo Putri, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka, 2001.