

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Strategi Pembelajaran

##### 1. Pengertian Strategi

Secara etimologi (bahasa), strategi bisa diartikan sebagai siasat, kiat, trik, atau cara. Sedang secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>1</sup>

Strategi menurut istilah didefinisikan oleh Kotler dalam Angki Kusuma Dewi, merupakan sekumpulan cara-cara untuk mencapai tujuan, sehingga strategi menjadi suatu Strategi peningkatan pendekatan logis yang akan menentukan arah aksi. Strategi juga merupakan pola tindakan utama yang dipilih untuk mewujudkan visi organisasi, melalui misi.<sup>2</sup> Strategi membentuk pola pengambilan keputusan dalam mewujudkan visi organisasi. Strategi dirumuskan untuk menggalang berbagai sumber daya yang dimiliki organisasi dan mengarahkannya ke pencapaian visi organisasi.

Di dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai "*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular education goal*". Jadi strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Wina Sanjaya istilah strategi, sebagaimana banyak istilah lainnya, dipakai dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Di dalam konteks belajar mengajar, strategi berarti pola umum aktivitas guru-peserta

---

<sup>1</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Insan Madani, Yogyakarta, 2012, hlm. 1.

<sup>2</sup> Angki Kusuma Dewi, *Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan SMA Negeri Berprestasi Rendah di DKI Jakarta*, Tesis, Universitas Indonesia, Jakarta, 2010, hlm.25

didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tampak dipergunakan guru peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.<sup>3</sup>

Sementara menurut James Brian Quinn dalam Angki Kusuma Dewi, strategi didefinisikan sebagai *incremental approach*, yaitu: pola atau rencana yang mengintegrasikan tujuan utama, kebijakan dan urutan-urutan tindakan organisasi menjadi satu dalam keseluruhan yang kohesif.<sup>4</sup>

Menurut M. Basyiruddin Usman, strategi pembelajaran merupakan pola umum perbuatan guru-siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Pengertian strategi dalam hal ini menunjukkan pada karakteristik abstrak perbuatan guru-siswa dalam peristiwa belajar aktual tertentu.<sup>5</sup>

Selanjutnya menurut Salusu dalam Angki Kusuma Dewi mengatakan bahwa strategi adalah suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai sasarnya melalui hubungannya yang efektif dengan lingkungan dalam kondisi yang paling menguntungkan.<sup>6</sup>

Teori lain mengatakan bahwa strategi belajar mengajar adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian menarik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.<sup>7</sup>

Strategi pembelajaran merupakan pola umum perbuatan guru-siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar.<sup>8</sup> Dalam konteks pembelajaran, strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya

---

<sup>3</sup> Hamruni, *Op. cit.*, hlm. 1-2.

<sup>4</sup> Angki Kusuma Dewi, *Op. cit.*, hlm.25

<sup>5</sup>M. Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 22.

<sup>6</sup> Angki Kusuma Dewi, *Op. cit.*, hlm.25

<sup>7</sup> Gulo W, *Strategi Belajar Mengajar*, Grasindo, Jakarta, 2002, hlm. 2

<sup>8</sup>M. Basyiruddin Usman, *Op. cit.*, hlm. 22.

proses mengajar, agar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna.<sup>9</sup>

Menurut Nana Sudjana seperti yang dikutip Sabri, mengemukakan bahwa strategi mengajar merupakan tindakan guru dalam melaksanakan rencana mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>10</sup> Jadi, strategi pembelajaran merupakan taktik yang mencerminkan langkah sistematis yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai.

Salah satu langkah untuk memiliki strategi pembelajaran ini adalah guru harus mampu menguasai metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.<sup>11</sup>

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu tindakan nyata yang diterapkan guru dalam pembelajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah kata benda yang berasal dari kata kerja “belajar.” Menurut Aunurrahman bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”<sup>12</sup>. Untuk keberhasilan suatu pembelajaran harus berhasil di ketiga aspek tersebut yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif menyangkut hal-hal yang sifatnya ilmu

---

<sup>9</sup>Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Quantum Teaching, Jakarta, 2005, hlm. 1.

<sup>10</sup>*Ibid.*, hlm. 2.

<sup>11</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008, hlm. 1.

<sup>12</sup>Slameto, *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2010, hlm.35

pengetahuan, afektif menyangkut masalah karakter seseorang sedangkan psikomotorik menyangkut ketrampilan.

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau juga antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap serta memantapkan apa yang dipelajari itu.<sup>13</sup> Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi *kognitif-wholistik*, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Menurut Wina Sanjaya yang dikutip dari Gagne, mengajar atau “*teaching*” merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*) di mana peran guru atau pendidik lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengarasemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.<sup>14</sup>

Dalam istilah “pembelajaran” yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subyek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian, kalau dalam istilah “mengajar (pengajaran)” atau “*teaching*” menempatkan guru sebagai “pemeran utama” memberikan informasi, maka dalam “*instruction*” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator me-manage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.<sup>15</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar interaksi timbal balik yang

---

57. <sup>13</sup> Oemar Hamalik, *kurikulum dan Pembelajaran*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2005, hlm.

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Media Grafika, Jakarta, 2009, hlm. 213.

<sup>15</sup> *Ibid.*

berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>16</sup> Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Menurut Suryosubroto, pembelajaran mengandung dua pengertian yaitu rentetan tahapan atau fase dalam mempelajari sesuatu, dan dapat pula berarti sebagai rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut.<sup>17</sup> Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

E. Mulyasa mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.<sup>18</sup> Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>19</sup>

Sedangkan menurut Hamalik dalam Syaiful Sagala mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah cara memperoleh pengetahuan, latihan-latihan dan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan belajar adalah suatu proses

---

<sup>16</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, 2008, hlm. 4.

<sup>17</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 19.

<sup>18</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) 100.

<sup>19</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006) 5.

perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.<sup>20</sup>

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan lingkungannya untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

### 3. Klasifikasi Strategi Belajar Mengajar

Strategi dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu: strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), tak langsung (*indirect instruction*), interaktif, mandiri, melalui pengalaman (*experimental*). Secara rinci penulis jelaskan pada uraian berikut:<sup>21</sup>

#### a. Strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif. Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok. Agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan pemikiran kritis, strategi pembelajaran langsung perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang lain.

#### b. Strategi pembelajaran tak langsung

Strategi pembelajaran tak langsung sering disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Berlawanan dengan strategi pembelajaran langsung, pembelajaran

---

<sup>20</sup> Syaiful Sagala, *Manajemen Strategik Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm.100

<sup>21</sup> <http://zaifbio.wordpress.com/2010/01/14/konsep-dasar-strategi-pembelajaran-3/>

tak langsung umumnya berpusat pada peserta didik, meskipun dua strategi tersebut dapat saling melengkapi. Peranan guru bergeser dari seorang penceramah menjadi fasilitator. Guru mengelola lingkungan belajar dan memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat.

c. Strategi pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik. Diskusi dan sharing memberi kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan.

d. Strategi pembelajaran empirik (*experiential*)

Pembelajaran empirik berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik, dan berbasis aktivitas. Refleksi pribadi tentang pengalaman dan formulasi perencanaan menuju penerapan pada konteks yang lain merupakan faktor kritis dalam pembelajaran empirik yang efektif.

e. Strategi pembelajaran mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil.

#### 4. Macam-macam Strategi Pembelajaran

Para ahli teori belajar telah mencoba mengembangkan berbagai cara pendekatan sistem pengajaran atau strategi pembelajaran. Berbagai strategi pembelajaran yang menarik akhir-akhir ini adalah *enquiry discovery aproach*, *expository aproach*, *mastery learning* dan *humanistic education*.<sup>22</sup> Secara rinci penulis jelaskan pada uraian berikut:

---

<sup>22</sup> Ahmad Sabri, *Op. cit.*, hlm. 27.

a. *Enquiry discovery aproach*

Strategi belajar mencari dan menemukan sendiri merupakan sistem pembelajaran di mana guru tidak menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pemecahan masalah.

b. *Expository aproach*

Dalam strategi ini, guru menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk yang telah dipersiapkan secara rapi, sistematis, dan lengkap sehingga anak didik hanya menyimak dan mencernanya saja secara tertib dan teratur.

c. *Mastery learning*

Hasil berbagai studi menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa yang mampu menguasai bahan hingga 90%-100% dari penyajian data. Sebagian besar siswa hanya mampu menguasai antara 50%-80%, bahkan ada yang lebih kecil.

d. *Humanistic education*

Tidak bisa disangkal bahwa kemampuan dalam kecerdasan para siswa itu sangat bervariasi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini menitikberatkan upaya untuk membantu siswa agar sanggup mencapai perwujudan dan keunikan yang dimilikinya.<sup>23</sup>

## 5. Fungsi Strategi Pembelajaran

Sebagai seorang pendidik, guru senantiasa dituntut untuk mampu menciptakan iklim belajar mengajar yang kondusif serta memotivasi siswa dalam belajar mengajar yang akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi hasil belajar secara optimal. Untuk itu, guru harus dapat menggunakan strategi pembelajaran tertentu sehingga dia dapat mengajar

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 27-30.



dengan tepat, efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan kegiatan belajar serta memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.<sup>24</sup>

Demikian pula halnya dalam lapangan pembelajaran di sekolah. Para pendidik (guru) selalu berusaha memilih strategi pembelajaran yang setepat-tepatnya, yang dipandang lebih efektif daripada strategi-strategi pembelajaran lainnya sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik siswa. Makin tepat strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Suryosubroto dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, mengemukakan bahwa dasar pemilihan strategi (metode) mengajar terdiri dari: relevansi dengan tujuan, relevansi dengan materi, relevansi dengan kemampuan guru, relevansi dengan keadaan siswa, dan relevansi dengan fasilitas sekolah.<sup>25</sup>

Sedangkan menurut Ismail, dalam pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran, ada beberapa faktor yang perlu digunakan sebagai dasar pemilihan metode pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik siswa, kemampuan guru/pendidik, materi, situasi kelas, kelengkapan fasilitas.<sup>26</sup>

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dasar pemilihan metode mengajar meliputi: relevansi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa, kemampuan guru, relevansi dengan isi/materi pelajaran, relevansi dengan situasi kelas, dan relevansi dengan kelengkapan perlengkapan/fasilitas sekolah.

Strategi pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu.

---

<sup>24</sup>Ismail SM, *Op. cit.*, hlm. 25.

<sup>25</sup>B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 34.

<sup>26</sup> Ismail SM, *Op. cit.*, hlm. 32-33.

- b. Memudahkan proses dan hasil pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin.
- c. Mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.<sup>27</sup>

## **B. Multimedia Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media ditinjau dari segi etimologi (bahasa), kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”.<sup>28</sup> Jadi media artinya benda yang menjadi perantara. Sedangkan ditinjau dari segi terminologi (istilah), *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>29</sup>

Menurut *Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>30</sup>

Azhar Arsyad mengemukakan media secara garis besarnya adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 18.

<sup>28</sup> Asnawir dan Basyiruddin, dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 11.

<sup>29</sup> Ahmad Sabri, *Op. cit.*, hlm. 112.

<sup>30</sup> Asnawir dan Basyiruddin, *Op. cit.*, hlm. 11.

verbal.<sup>31</sup> Media pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran.<sup>32</sup>

Menurut Zakiah Daradjat, media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran (alat peraga pengajaran), baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa.<sup>33</sup>

Media pembelajaran menurut Sanjaya seperti yang dikutip Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar adalah alat yang merangsang siswa untuk supaya terjadi proses belajar. Media pembelajaran ini meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.<sup>34</sup> Dengan demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam proses belajar pada dirinya.

## **2. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip atau dasar penggunaannya, antara lain:

- a. Penggunaan media hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang

---

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 3.

<sup>32</sup> St Mulyana dan Marlon Leong, *Tutorial Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, Penerbit Universitas Atmajaya, Yogyakarta, 2009, hlm.2

<sup>33</sup> Zakiah Daradjat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2008, hlm. 90-91.

<sup>34</sup> Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2014, hlm. 260.

berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu saja.

- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang mempergunakannya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.<sup>35</sup>

Selain prinsip-prinsip di atas, ada beberapa syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar.
- c. Media pembelajaran yang digunakan dapat merespon siswa belajar.
- d. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan kondisi individu siswa.
- e. Media pembelajaran tersebut merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.<sup>36</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran

---

<sup>35</sup> Asnawir dan Basyiruddin, *Op. cit.*, hlm. 19.

<sup>36</sup> *Ibid.*, hlm. 20.

adalah media yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dapat dilihat atau didengar dan dapat direspon oleh siswa.

### 3. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth seperti yang dikutip Azhar Arsyad, mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. Media berbasis manusia, seperti guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field-trip*.
- b. Media berbasis cetak, seperti buku, buku latihan, dan lembaran lepas.
- c. Media berbasis visual, seperti buku, *chart*, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
- d. Media berbasis audio visual, seperti video, film, program slide-tape, dan televisi.
- e. Media berbasis komputer, seperti interaktif video dan *hipertext*.<sup>37</sup>

Sedangkan menurut Oermar Hamalik seperti yang dikutip Asnawir dan Basyiruddin, mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu:

- a. Alat-alat visual yang dapat dilihat (media visual), misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, poster, peta dan globe.
- b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar (media audio), misalnya radio, rekaman pada *tape recorder*, dan transkrip electris.
- c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar (media audio visual), misalnya film dan televisi.
- d. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, dan sandiwara.<sup>38</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media secara garis besarnya dapat dikelompokkan menjadi visual (lihat), audio (dengar), dan audio visual (dengar dan lihat).

---

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Op. cit.*, hlm. 36.

<sup>38</sup> Asnawir dan Basyiruddin, *Op. cit.*, hlm. 29.

#### 4. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran. Kata multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau lebih dari satu sedangkan media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri pelajar.<sup>39</sup>

Menurut Ariasdi, multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi.<sup>40</sup>

Menurut Dwi Agus Diartono dalam *Kamus Amerika* didefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, sound effect), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu kesatuan karya multimedia. Bentuk Interaktif Multimedia termasuk didalamnya WebSite, CD Rom Interactive, Program / software, Presentasi, Tutorial, Help section, dan bahkan Games.<sup>41</sup>

Multimedia juga didefinisikan “penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link)

---

<sup>39</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 223-224.

<sup>40</sup> Ariasdi, “Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran”, Disadur dari buku terbitan Depdiknas dengan judul yang sama, <https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/> Diakses 9 September 2016.

<sup>41</sup> Diartono dan Dwi Agus, *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*, Unisbank, Semarang, 2008, hlm. 159

sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.”<sup>42</sup>

Vaughan seperti yang dikutip Jumasa dan Surjono, mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui peranti komputer, elektronik, atau alat hasil rekayasa digital lainnya.<sup>43</sup> Dengan demikian, definisi tersebut menekankan pada multimedia sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi teks, grafik, suara, dan video atau animasi. Istilah multimedia lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media.

Berdasarkan dari uraian di atas, multimedia merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi baik elemen-elemen visual, audio, dan audio visual; seperti gambar, teks, suara, animasi, dan video sehingga menjadi alat bantu mengajar yang akan membuat pembelajaran efektif.

## **5. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran**

Multimedia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Mula-mula multimedia hanya alat penyampai sesuai melalui audio dan visual atau pendengaran dan penglihatan. Jadi berupa teks dan gambar. Kemudian berkembang lagi dengan adanya gambar bergerak berupa video ataupun audio.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

---

<sup>42</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, diakses 10 April 2016 pukul 03.30

<sup>43</sup> Muhammad Ahmad Jumasa dan Herman Dwi Surjono, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 3, No. 1, April 2016, ISSN. 2407-0963, hlm. 26.

pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.<sup>44</sup> Secara rinci akan penulis jelaskan pada uraian berikut:

a. Multimedia linier

1) Televisi

Oemar Hamalik seperti yang dikutip Asnawir dan Basyiruddin menjelaskan: *“Television is an electric motion picture with conjoined or attendant sound; both picture and sound reach the eye and ear simultaneously from a remote broadcast point”*. Definisi tersebut menjelaskan bahwa televisi sesungguhnya adalah perlengkapan elektronik, yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Maka televisi sebenarnya sama dengan film, yaitu dapat didengar dan dilihat. Televisi juga dapat memberikan kejadian-kejadian yang sebenarnya pada saat suatu peristiwa terjadi.<sup>45</sup>

2) Film

Film sebagai media audio visual merupakan film yang bersuara. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses terjadinya kejadian-kejadian, mengajarkan suatu keterampilan dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan apa yang dipelajarinya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik seperti yang dikutip Asnawir dan Basyiruddin, mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R, yaitu: *“The Right film in the right place at the right time used in the right way”*.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Ariasdi, *Op. cit.*, hlm. 2.

<sup>45</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Op. cit.*, hlm. 101-102.

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 96.



Ciri-ciri film yang baik sebagai salah satu bagian dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Dapat menarik minat anak, (2) benar dan autentik, (3) *up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan, (4) sesuai dengan tingkatan kematangan audien, (5) perbendaharaan bahasa yang digunakan secara benar, (6) kesatuan dan *squence*-nya cukup teratur, dan (8) teknis yang digunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.<sup>47</sup>

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan film, antara lain:

- a) *Direct photography*, yaitu mencatat atau merekam objek sebagaimana yang terjadi sesungguhnya, seperti yang dilihat sesuai dengan kenyataan. Film-film pengajaran biasanya dilakukan secara *direct photography*.
- b) *Show motion photography*, teknik ini merubah kecepatan gerak gambar yang terlalu cepat menjadi lambat, sehingga mudah disaksikan dengan ril.
- c) *Lapse photography*, teknik ini berupa gerakan-gerakan gambar yang lamban dan terlalu lama diikuti oleh mata kemudian dipercepat sesuai dengan kebutuhan.
- d) *Animated photography*, teknik ini dilakukan dengan cara animasi, yaitu sesuatu yang abstrak dapat dikonkritkan.
- e) *Photomicrography*, melalui teknik *photomigraphy*, objek-objek yang terlalu kecil dapat diperbesar dan diperluas.
- f) *Telescopic photography*, teknik menggunakan lensa yang dapat menangkap objek yang terlalu jauh untuk dilihat dengan mata.
- g) *Film mography*, yaitu teknik yang paling sederhana dan murah, dengan jalan memotret gambar-gambar biasa dengan

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 98.

menghadapkan kamera kepada objek satu demi satu secara teratur, seolah-olah gambar itu sendiri yang bergerak.<sup>48</sup>

b. Multimedia interaktif

Komputer merupakan salah satu multimedia interaktif. Arife S Sadiman *et al.* mengemukakan bahwa multimedia komputer sebagai media pendidikan terdiri dari *software* dan *hardware*. Di dalam buku yang sama Arief juga menjelaskan bahwa perangkat komputer terdiri dari:

1) Software atau perangkat lunak

- a) Orang (*people*) yakni orang-orang yang mempunyai keterampilan dan kemampuan tertentu di masyarakat. Misalnya: siswa, guru, kepala sekolah, tutor, petugas perpustakaan, tokoh-tokoh masyarakat.
- b) Pesan (*message*) adalah ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh siswa atau peserta latihan. Misalnya: materi-materi, latihan, bidang studi.
- c) Bahan (*material*) sering disebut perangkat lunak (*software*).

Didalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat penyaji. Contoh : buku bacaan, modul, majalah, transparansi, film bingkai, audio.

2) Alat (*device*) biasa disebut *hardware* atau perangkat keras.

- a) Biasanya digunakan untuk menyajikan pesan. Contoh: proyektor film, video tape, radio, tv.
- b) Teknik yaitu prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang, dan lingkungan untuk menyajikan pesan. Misalnya: teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya jawab, pengajaran, terprogram, dan belajar sendiri.

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm. 100-101.

3) Lingkungan (*setting*) semua kondisi yang memungkinkan siswa belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, museum, kebun binatang, rumah sakit, pabrik, dan tempat-tempat lain yang disengaja dirancang untuk tujuan lain, tetapi kita manfaatkan untuk belajar siswa atau yang dirancang untuk tujuan lain tetapi dimanfaatkan untuk belajar siswa-siswa kita.

Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

#### 6. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran

Secara umum kelebihan yang diperoleh dari penggunaan media termasuk multimedia dalam pembelajaran di antaranya:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar, gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Dapat memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>49</sup>

Menurut Ariasdi, secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan prises belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Azhar Arsyad, *Op. cit.*, hlm. 16-17.

<sup>50</sup> Ariasdi, *Op. cit.*, hlm. 2.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet, dan berkembangnya bunga.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>51</sup>

Menurut Sutopo seperti yang dikutip Nur Rokhman, multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

- a. Mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas.
- b. Meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file.
- c. Memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar.
- d. memberi informasi multidimensi dalam organisasi.
- e. Mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto.
- f. Memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, hlm. 2.

kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.<sup>52</sup>

Multimedia membantu dalam pengajaran atau penyampaian materi ajar kepada siswa. Hal ini akan lebih efektif dalam pemahaman suatu materi pada siswa. Dengan multimedia proses pemahaman bisa dilakukan di kelas ataupun di luar kelas misalnya di rumah secara otodidak. Bahkan dalam pembelajaran bahasa Arab metode Eklektik (campuran) salah satu cirinya adalah penggunaan alat-alat atau audiovisual.<sup>53</sup>

Perlu juga dijelaskan tentang UAMBN (Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional). UAMBN ini diadakan secara nasional dalam waktu yang bersamaan jenis dan bobot soal yang sama di seluruh satuan pendidikan di Indonesia sesuai dengan jenjang pendidikan. Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional menjadi standard prestasi siswa secara nasional. Tujuan diadakannya UAMBN adalah untuk pemetaan satuan pendidikan di Indonesia. Jadi mutlak harus diikuti oleh semua siswa meskipun tidak menjadi syarat kelulusan di satuan pendidikan dimana siswa itu belajar.

### C. Kemampuan Kognitif

#### 1. Pengertian Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang persamaannya *knowing* berarti mengetahui.<sup>54</sup> Perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berfikir seorang individu. Ranah kognitif ini merupakan salah satu ranah pengetahuan dalam konsep Taksonomi Bloom dikembangkan pada tahun 1956 oleh Benjamin S. Bloom., seorang psikolog bidang pendidikan beserta dengan kawan-kawannya. Pada tahun 1956, terbitlah karya "*Taxonomy of Educational*

---

<sup>52</sup> Nur Rokhman, "Multimedia Pembelajaran Turunan Bernuansa Konstruktivisme dan Problem Solving", Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, Volume I Edisi 1 2014 <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org> ISSN 2407-7925

<sup>53</sup> Ulin Nuha, *Op.cit.*, hlm. 210

<sup>54</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hlm. 21.

*Objective Cognitive Domain*”, dan pada tahun 1964 terbitlah karya ”*Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain*”, dan karya yang berjudul “*Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*” pada tahun 1971 serta karyanya yang lain “*Developing Talent in Young People*” (1985). Taksonomi ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga domain (ranah kawasan): kognitif, afektif, dan psikomotor<sup>55</sup> dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya.

Ranah kognitif merupakan salah satu ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan. Ranah kejiwaan ini berpusat pada otak yang berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa.<sup>56</sup> Jadi ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Sejalan dengan hal tersebut Yuliani Nurani Sujiono, dkk., mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>57</sup>

Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan inteligensi seseorang. Teori kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif ini, maka anak dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.<sup>58</sup>

<sup>55</sup> W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Gramedia, Jakarta, 1987, hlm. 149

<sup>56</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Logos Wacana Ilmu, Jakarta, 2001, hlm. 21.

<sup>57</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2008, hlm. 1.3.

<sup>58</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, hlm. 45-46.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses atau cara berfikir anak untuk memperoleh pengetahuan baru dari berbagai kegiatan yang dilakukan termasuk kegiatan belajar.

## 2. Jenjang Ranah Kognitif

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah, yaitu pengetahuan sampai jenjang yang paling tinggi, yaitu penilaian.<sup>59</sup> Lebih lanjut Bloom membagi ranah kognitif ini menjadi 6 tingkatan mulai C1 sampai C6. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

### a. C1 (pengetahuan / *knowledge*)

Pengetahuan merupakan terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom.<sup>60</sup> Pengetahuan merupakan jenjang berpikir terendah. Seorang individu yang belajar akan mengetahui apa yang dikemukakan oleh guru, sehingga ia memperoleh pengetahuan. Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali apa saja yang telah dipelajari, baik yang menyangkut nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.<sup>61</sup>

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi prasyarat bagi

<sup>59</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hlm. 49.

<sup>60</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, hlm. 23.

<sup>61</sup>Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 49.

tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja.

Proses mengingat kembali adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang ketika soalnya menghendaki demikian. Soalnya sering berupa pertanyaan. Dalam mengingat kembali, siswa mencari informasi di memori jangka panjang dan membawa informasi tersebut ke memori kerja untuk diproses.<sup>62</sup>

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri dan menulis.

b. C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.<sup>63</sup> Sesuatu yang telah diketahui sebelumnya kemudian dipahami dari berbagai aspek, sehingga menjadi sesuatu yang diketahuinya lebih mendalam. Seorang peserta didik yang memahami sesuatu apabila ia dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.<sup>64</sup>

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu : 1) *Translasi* (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain), 2) *Interpretasi* (kemampuan

---

<sup>62</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (ed), *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 104.

<sup>63</sup>*Ibid.*, hlm. 49.

<sup>64</sup>Nana Sudjana, *Op. cit.*, hlm. 25.



menjelaskan materi), dan 3) *Ekstrapolasi* (kemampuan memperluas arti). Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dan dengan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep.

Siswa dikatakan memahami apabila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.<sup>65</sup>

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

### c. C3 (Penerapan/*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Di jenjang ini, peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya. Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum atau teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.<sup>66</sup>

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua

---

<sup>65</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (ed), *Op. cit.*, hlm. 105.

<sup>66</sup> Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 50.

proses kognitif, yaitu mengeksekusi ketika tugasnya hanya soal latihan dan mengimplementasikane ketika tugasnya merupakan masalah.<sup>67</sup>

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

d. C4 (Analisis/*Analysis*)

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.<sup>68</sup> Dengan dimilikinya kemampuan analisis ini, seseorang akan mampu menguraikan sesuatu hal menjadi beberapa hal yang lebih detail sehingga mudah dipahami oleh seseorang yang diajak bicara.

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antars setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting, menentukan cara-cara untuk menata potongan-potongan informasi tersebut, dan menentukan tujuan dibalik informasi itu.<sup>69</sup>

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa :

---

<sup>67</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (ed), *Op. cit.*, hlm. 116.

<sup>68</sup> Nana Sudjana, *Op. cit.*, hlm. 27.

<sup>69</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (ed), *Op. cit.*, hlm. 120.

- 1) Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi)
- 2) Analisis hubungan (identifikasi hubungan)
- 3) Analisis pengorganisasian prinsip/prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi)

Di jenjang ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

e. C5 (*Sintesis/Synthesis*)

Sintesis adalah suatu proses memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi sesuatu unsur yang berstruktur atau berbentuk pola baru.<sup>70</sup> Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak.

Di jenjang ini, peserta didik dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun,

---

<sup>70</sup>Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 51.

mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatasi, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

f. C6 (Evaluasi/*Evaluation*)

Penilaian adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, atau materi.<sup>71</sup> Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi dan konsistensi.<sup>72</sup>

Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Menurut Bloom paling tidak ada 2 jenis evaluasi yaitu:

- 1) Evaluasi berdasarkan bukti internal
- 2) Evaluasi berdasarkan bukti eksternal

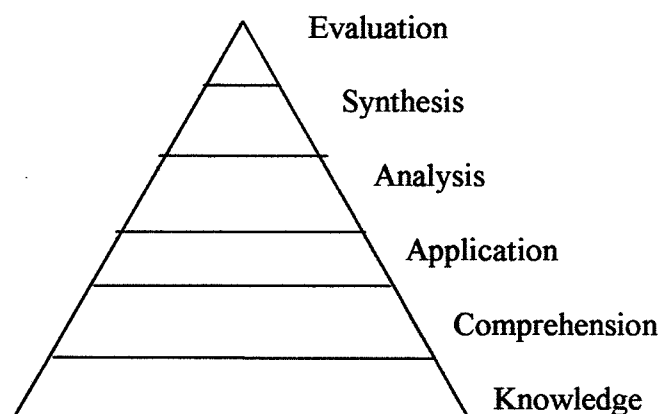
Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

Keenam tingkatan tersebut oleh Bloom digambarkan dalam bentuk piramida sebagai berikut :

---

<sup>71</sup>Nana Sudjana, *Op. cit.*, hlm. 28.

<sup>72</sup>Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (ed), *Op. cit.*, hlm. 125.



Gambar 2.1

### Enam Jenjang Berpikir pada Ranah Kognitif<sup>73</sup>

#### 3. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon.<sup>74</sup> Dalam perspektif teori belajar kognitif ini, belajar dilihat sebagai sebuah peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata dalam hampir setiap peristiwa belajar. Teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Teori kognitif menekankan pentingnya proses mental seperti berpikir dan memfokuskan pada apa yang terjadi pada pembelajaran sehingga dapat menginterpretasi dan mengorganisir informasi secara aktif.<sup>75</sup>

Secara sederhana, istilah ‘perkembangan’ menurut Elizabeth B. Hurlock diartikan sebagai serangkaian progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.<sup>76</sup> Sedangkan Muhibbin Syah mengemukakan bahwa perkembangan adalah rentetan perubahan jasmani dan rohani manusia menuju ke arah lebih maju dan sempurna. Dengan demikian perkembangan adalah perubahan kualitatif yang

<sup>73</sup> Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 53

<sup>74</sup> *Ibid.*, hlm. 69-70.

<sup>75</sup> P. Ratu Ile Tolkan, *Op. cit.*, hlm. 7.

<sup>76</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta, 1980, hlm. 2.

mengacu pada mutu fungsi organ-organ jasmaniah, bukan organ-organ jasmaniah itu sendiri. Dengan kata lain, penekanan arti perkembangan itu terletak pada penyempurnaan fungsi psikologi yang disandang oleh organ-organ fisik. Sedangkan pertumbuhan berarti perubahan kuantitatif yang mengacu pada jumlah, besar, dan luas yang bersifat konkret.<sup>77</sup>

Menurut Jean Piaget seperti yang dikutip Desmita, mengartikan perkembangan sebagai proses dari setiap individu yang melewati serangkaian perubahan kualitatif (misalnya dalam perkembangan kognitif, emosi, dan perilaku) yang bersifat invarian, selalu tetap (progresif), tidak melompat atau mundur. Perubahan-perubahan kualitatif ini terjadi karena tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian struktur berpikir. Dari sudut biologis, Piaget melihat adanya sistem yang mengatur dari dalam, sehingga organisme mempunyai sistem pencernaan, peredaran darah, sistem pernapasan, dan lainlain. Hal yang sama juga terjadi pada sistem kognisi, dimana adanya sistem yang mengatur dari dalam yang kemudian dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan.<sup>78</sup>

Piaget juga menggambarkan bahwa perkembangan kognitif pembelajar merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi, dan equilibration. Skemata adalah struktur kognitif berupa ide, konsep dan gagasan. Asimilasi adalah proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan struktur kognitif yang ada saat sekarang. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki individu. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif

---

<sup>77</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, hlm. 41.

<sup>78</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm. 102.

ke dalam situasi baru. Equilibration adalah pengaturan diri secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan proses akomodasi.<sup>79</sup>

Sedangkan, di dalam Al-qur'an mengatakan bahwa Allah menciptakan manusia dari berbagai tahap progresif pertumbuhan dan perkembangan. Dengan kata lain, kehidupan manusia memiliki pola dalam tahapan-tahapan tertentu yang termasuk tahap dari pembuahan sampai kematian. Tahapan yang terjadi yang dilewati manusia dalam pertumbuhan dan perkembangannya bukan terjadi karena faktor peluang atau kebetulan, namun ini merupakan sesuatu yang telah dirancang, ditentukan dan ditetapkan langsung oleh Allah Swt.. Banyak ayat Al-qur'an yang menyatakan hal ini. Salah satunya yaitu dalam surat Al -Hajj [22]: 5, yang membagi dua tahapan besar perkembangan manusia dalam pernyataan yang lebih rinci dan jelas. Ayat tersebut berbunyi sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنْ كُنْتُمْ فِي رَيْبٍ مِّنَ الْبَعْثِ فَإِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِّن تُّرَابٍ ثُمَّ مِّن نُّطْفَةٍ ثُمَّ مِّن عُلُقَةٍ ثُمَّ مِّن مُّضْغَةٍ مُّخَلَّقَةٍ وَغَيْرِ مُخَلَّقَةٍ لِّنُبَيِّنَ لَكُمْ<sup>ج</sup> وَنُقَرِّ فِي الْأَرْحَامِ مَا نَشَاءُ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ<sup>ط</sup> وَمِنْكُمْ مَّن يُتَوَفَّىٰ وَمِنْكُمْ مَّن يُرَدُّ إِلَىٰ أَرْذَلِ الْعُمُرِ لِكَيْلَا يَعْلَمَ مِن بَعْدِ عِلْمٍ شَيْئًا وَتَرَىٰ الْأَرْضَ هَامِدَةً فَإِذَا أَنزَلْنَا عَلَيْهَا الْمَاءَ اهْتَزَّتْ وَرَبَتْ وَأَنْبَتَتْ مِن كُلِّ زَوْجٍ بَهِيجٍ ﴿٥﴾

Artinya: *Hai manusia, jika kamu dalam keraguan tentang kebangkitan (dari kubur), Maka (ketahuilah) Sesungguhnya kami Telah menjadikan kamu dari tanah, Kemudian dari setetes mani, Kemudian dari segumpal darah, Kemudian dari segumpal daging yang Sempurna kejadiannya dan yang tidak sempurna, agar kami jelaskan kepada kamu dan kami tetapkan dalam rahim, apa yang kami kehendaki sampai waktu yang sudah*

<sup>79</sup> P. Ratu Ile Tolkan, *Op. cit.*, hlm. 12.

*ditentukan, Kemudian kami keluarkan kamu sebagai bayi, Kemudian (dengan berangsur-angsur) kamu sampailah kepada kedewasaan, dan di antara kamu ada yang diwafatkan dan (adapula) di antara kamu yang dipanjangkan umurnya sampai pikun, supaya dia tidak mengetahui lagi sesuatupun yang dahulunya Telah diketahuinya. dan kamu lihat bumi Ini kering, Kemudian apabila Telah kami turunkan air di atasnya, hiduplah bumi itu dan suburlah dan memunculkan berbagai macam tumbuh-tumbuhan yang indah. (Q.S. Al-Hajj/22: 5)*<sup>80</sup>

Salah satu aspek perkembangan adalah aspek kognitif. Menurut Chabib Thoha bahwa aspek kognitif ini merupakan hasil dari proses aktif-konstruktif yang terjadi melalui mental proses. Mental proses adalah serangkaian proses kognitif seperti persepsi (*perception*), perhatian (*attention*), mengingat (*memory*), berfikir (*thinking, reasoning*), memecahkan masalah (*problem solving*)<sup>81</sup> Sedangkan Mustaqim mengatakan bahwa aspek kognitif meliputi prestasi belajar pengetahuan hafalan tentang hal-hal khusus, pengetahuan tentang cara dan sarana tentang hal-hal khusus, pengetahuan universal dan abstraksi. Pembelajaran ini memerlukan kemampuan, menerjemahkan, menafsirkan dan ekstrapolasi.<sup>82</sup>

Istilah *cognitif* berasal dari kata *cognition* yang persamaannya *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.<sup>83</sup> Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.<sup>84</sup> Sementara,

---

<sup>80</sup> Al-Qur'an Surah Al-Hajj Ayat 5, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Depag RI, Jakarta, 2008, hlm. 332.

<sup>81</sup> Chabib Thoha, *PBM-PAI di Sekolah*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1998, hlm. 95

<sup>82</sup> Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001, hlm. 36

<sup>83</sup> Muhibbin Syah, *Op. cit.*, hlm. 66.

<sup>84</sup> *Ibid.*, hlm. 66.



Piaget menyimpulkan perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan.<sup>85</sup>

Dengan adanya teori perkembangan kognitif ini, Piaget menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot, dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua dan teman. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.<sup>86</sup>

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kognitif adalah kesanggupan, kebolehan atau kecakapan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu melalui proses berfikir.

#### **4. Fungsi Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Kemampuan Ranah Kognitif**

Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu mengatasi masalah belajar peserta didik, karena dengan menggunakan teknologi multimedia (seperti CD interaktif), peserta didik mampu belajar secara mandiri, lebih mudah, nyaman, dan belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal.<sup>87</sup>

Dengan adanya penggunaan multimedia interaktif yang merupakan gabungan beberapa media seperti teks, grafik, visual, audio, video dan interaktivitas dalam pembelajaran, maka perlu diketahui mengenai

---

<sup>85</sup> Rita Ika Izzaty, *et. al*, *Perkembangan Peserta Didik*, UNY Press, Yogyakarta, Ed. 1, Cet. A, 2008, hlm. 34

<sup>86</sup> Desmita, *Op. cit.*, hlm. 46.

<sup>87</sup> Hasrul, "Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal MEDTEK*, Volume 2, Nomor 1, April 2010, hlm. 1

taksonomi, lingkungan pembelajaran multimedia, komponen multimedia serta program authoring dalam multimedia.

Pada saat ini media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d. Semua indra siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan duni teori dengan realitanya.<sup>88</sup>

#### **D. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang pada hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.<sup>89</sup>

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum yang digunakan dalam lembaga pendidikan madrasah, yaitu kurikulum 2013.

Mata Pelajaran Bahasa Arab sudah dirumuskan dalam kurikulum 2006 (KTSP) yang kemudian diubah menjadi kurikulum 2013. Dalam kurikulum tersebut bahasa Arab sudah mulai diajarkan semenjak kelas X hingga kelas XII. Dan bahkan pelajaran bahasa Arab diikutsertakan dalam

---

<sup>88</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Op. cit.*, hlm. 25.

<sup>89</sup> Azhar Arsyad, *Op. cit.*, hlm. 1.

ujian yang berskala nasional yang disebut UAMBN. Jadi mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu kompetensi siswa untuk meraih prestasi.

Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan 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.<sup>90</sup>

Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan al-hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik.

Untuk itu, bahasa Arab di Madrasah Aliyah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (*elementary*) dititikberatkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa.

Pada tingkat pendidikan menengah (*intermediate*), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Pada tingkat pendidikan lanjut (*advanced*), dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan

---

<sup>90</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2013, hlm. 22.

menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi berbahasa Arab.

## 2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Arab sebagaimana yang dikatakan Mahmud Yunus dalam buku yang ditulis oleh Fathul Mufid adalah sebagai berikut :

- a. Supaya faham dan mengerti apa-apa yang dibaca dalam sembahyang dengan pengertian yang mendalam.
- b. Supaya mengerti membaca al-Qur'an sehingga dapat mengambil petunjuk dan pelajaran daripadanya bukan seperti beo saja.
- c. Supaya dapat belajar agama langsung dalam buku-buku yang banyak dikarang dalam bahasa Arab seperti Ilmu Tafsir, Hadits, Fiqih dan lain sebagainya.
- d. Supaya pandai berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab, untuk berhubungan dengan kaum muslimin di luar negeri, karena bahasa Arab itu sebenarnya bahasa umat Islam di seluruh dunia.<sup>91</sup>

Sedangkan menurut Acep Hermawan disamping tujuan yang bersifat religius (poin 1 sampai 3) ada juga tujuan lain yaitu tujuan akademis, profesionalisme atau praktis, tujuan ideologis dan ekonomis.<sup>92</sup>

Mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). 2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam. 3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan

---

<sup>91</sup> Fathul Mufid, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Arab di MTs/MA*, Nora Media Enterprise, Kudus, 2010, hlm. 1.

<sup>92</sup> Acep Hermawan, 2011, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 89-90.

budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.<sup>93</sup>

### 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah terdiri atas bahan yang berupa wacana lisan dan tulisan berbentuk paparan atau dialog tentang pengenalan, kehidupan keluarga, hobi, pekerjaan, remaja, kesehatan, fasilitas umum, pariwisata, kisah-kisah Islam, wawasan Islam, hari-hari besar Islam dan tokoh-tokoh Islam untuk melatih keempat aspek kemampuan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>94</sup>

Berbagai macam aspek keterampilan yaitu *mufrodāt* (kosa kata), *hiwār* (percakapan), *nahwu* (tata bahasa), *qirāah* (membaca), *istimā'* (mendengarkan), *kalām* (berbicara), dan *kitābah* (menulis).

### 4. Materi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Peminatan Ilmu-Ilmu Kegamaan Agama sebagai mata pelajaran wajib : terdiri atas bahan yang berupa wacana lisan dan tulisan berbentuk paparan atau dialog tentang *المدرسة، المسجد، المسلم، العمل، الحياة الدينية، الأخلاق الكريمة، القرآن، التنزه، عمليات التعليم، التجارة، العلوم والمعارف، التثرف،* untuk melatih keempat aspek kemampuan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>95</sup>

Adapun materi pelajaran bahasa Arab secara rinci pada masing-masing kelas adalah sebagai berikut.<sup>96</sup>

---

<sup>93</sup>Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013, *Op. cit.*, hlm. 33.

<sup>94</sup>*Ibid.*, hlm. 36.

<sup>95</sup>*Ibid.*, hlm. 40.

<sup>96</sup>*Ibid.*, hlm. 154.

## a. Kelas X

Mengidentifikasi, melafalkan, menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab serta memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya dari teks terkait topik yang berkaitan dengan :

فيالصفوالمكتبة؛زيارةعائلية؛فيالطريق

baik secara lisan maupun tertulis.

## b. Kelas XI

Mengidentifikasi, melafalkan, menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab serta memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya dari teks terkait topik yang berkaitan dengan :

المدرسةالإسلاميةومراحلهاالتعليمية؛المساجدفيالعصورالأولى؛القلبوالعمل؛

baik secara lisan maupun tertulis.

## c. Kelas XI

Mengidentifikasi, melafalkan, menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frasa, dan kalimat Bahasa Arab serta memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya dari teks terkait topik yang berkaitan dengan :

الآياتالقرآنية  
وماتيسرمنالأحاديثالنبوية  
وكلامالعربشعراونثرا

baik secara lisan maupun tertulis.

## 5. Sistem Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah

Teknik penilaian dapat dilakukan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Pengajaran yang efektif menghendaki digunakannya alat-alat untuk menentukan apakah suatu hasil belajar yang diinginkan telah benar-benar tercapai atau sampai dimanakah hasil belajar tadi telah tercapai. Kita tidak akan dapat memberikan bimbingan yang baik dalam usaha belajar yang dilakukan oleh anak didik, jika kita tidak

memiliki alat untuk mengetahui kemajuan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Alat-alat yang dipergunakan dalam rangka melakukan evaluasi hasil belajar disebut teknik evaluasi hasil belajar.<sup>97</sup> I Wayan Nurkencana dan Sunartana, menjelaskan bahwa metode yang dapat digunakan untuk mengetahui kemajuan-kemajuan yang dicapai anak didik dalam proses belajar mengajar adalah metode tes dan metode observasi. Sedangkan menurut Anas Sudijono, teknik evaluasi hasil belajar secara garis besarnya dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: teknik tes dan teknik nontes.<sup>98</sup> Secara rinci teknik evaluasi hasil belajar akan penulis jelaskan pada bagian berikut:

#### a. Teknik Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Dalam pembelajaran objek ini bisa berupa kecakapan peserta didik, minat, motivasi dan sebagainya. Tes merupakan bagian tersempit dari penilaian.<sup>99</sup>

Teknik tes merupakan alat pengukur yang mempunyai standar yang obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.<sup>100</sup> Dengan demikian tes adalah suatu cara atau serangkaian tugas yang digunakan untuk mengukur dan menilai sesuatu dengan maksud untuk membandingkan kecakapan individu yang satu dengan yang lain.

---

<sup>97</sup>I Wayan Nurkencana dan Sunartana, *Evaluasi Hasil Belajar*, Usaha Nasional, Surabaya, 2008, hlm. 33.

<sup>98</sup>Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 62.

<sup>99</sup>S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 45.

<sup>100</sup>Anas Sudijono, *Op. cit.*, hlm. 66.

Sebagai alat pengukur, tes dapat dibedakan menjadi beberapa jenis atau golongan, antara lain:

- 1) Berdasarkan fungsinya, tes dibedakan menjadi: tes seleksi, tes awal, tes akhir, tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif.
- 2) Berdasarkan aspek psikis yang akan diungkap, tes dibedakan menjadi: tes intelegensi, tes kemampuan, tes sikap, tes kepribadian, dan tes hasil belajar.
- 3) Dari segi banyaknya orang yang mengikuti, tes dibedakan menjadi: tes individual dan tes kelompok.
- 4) Ditinjau dari segi cara mengajukan pertanyaan, tes dibedakan menjadi: tes tertulis dan tes lisan.<sup>101</sup>

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik tes dapat digolongkan berdasarkan fungsinya, aspek psikis yang akan diungkap, banyak orang yang mengikuti, dan dari segi cara mengajukan pertanyaan.

Ada beberapa jenis tes yang dipergunakan dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jenis tes berdasarkan cara mengerjakan

- a) Tes Tertulis

Tes tertulis adalah jenis tes di mana terter dalam mengajukan butir-butir pertanyaan atau soalnya dilakukan secara tertulis dalam testee memberikan jawabannya juga secara tertulis. Dengan demikian dalam tes tertulis ini, soal dan jawaban disampaikan secara tertulis.

- b) Tes Lisan

Tes lisan adalah tes di mana pertanyaan maupun jawaban (*response*), semuanya dalam disampaikan dalam bentuk lisan. Tester dalam mengajukan pertanyaan atau soalnya disampaikan secara lisan, dan testee memberikan jawabannya juga secara lisan pula.<sup>102</sup>

---

<sup>101</sup>*Ibid.*, hlm. 67-75.

<sup>102</sup>*Ibid.*, hlm. 75.



## 2) Jenis tes berdasarkan bentuk jawabannya

### a) Tes objektif

Tes objektif adalah bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respons yang harus dipilih oleh peserta didik. Secara umum, tes objektif ini terdiri dari tiga tipe, yaitu benar salah (*true false*), menjodohkan (*matching*), dan pilihan ganda (*multiple choice*).<sup>103</sup>

Tes ini memiliki kelebihan lebih representatif mewakili isi dan luas bahan dan lebih mudah dan cepat cara memeriksanya. Sedangkan kelmahannya adalah membutuhkan persiapan yang lebih sulit dan butir-butir soal cenderung hanya mengungkap ingatan atau pengenalan kembali.<sup>104</sup>

### b) Tes subjektif

Tes subjektif pada umumnya berbentuk uraian (esai). Tes bentuk uraian adalah butir soal yang mengandung pertanyaan atau tugas yang jawaban atau pengerjaan soal tersebut harus dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran peserta tes. Ciri tes uraian ini adalah jawaban terhadap soal tersebut tidak disediakan oleh penyusun soal, tetapi harus disusun oleh peserta tes. Secara umum tes uraian ini dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu: tes uraian bebas atau uraian terbuka (*extended response*) dan tes uraian terbatas (*restricted response*).<sup>105</sup>

Berdasarkan dari jenis-jenis tes di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis tes dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu berdasarkan cara mengerjakannya dan

---

<sup>103</sup>S. Eko Putro Widoyoko, *Op. cit.*, hlm. 50.

<sup>104</sup>*Ibid.*, hlm. 49-50.

<sup>105</sup>*Ibid.*, hlm. 78-79.

berdasarkan bentuk jawabannya. Jika dilihat dari aspek cara mengerjakannya terdiri dari tes tertulis dan tes lisan. Sedangkan dilihat dari aspek bentuk jawabannya terdiri dari tes objektif dan tes subjektif.

b. Teknik Nontes

Teknik non tes merupakan teknik evaluasi hasil belajar yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik terutama yang berkaitan dengan aspek afektif dan psikomotorik anak didik. Penilaian unjuk kerja merupakan salah satu teknik non tes. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.<sup>106</sup> Dengan demikian dalam penilaian ini guru melakukan proses observasi (pengamatan) dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa.

#### E. Penelitian Terdahulu

Pembelajaran bahasa Arab selama ini sebagian besar masih diajarkan dengan metode klasikal. Guru banyak menerangkan, menjelaskan kemudian mengerjakan soal-soal. Metode klasikal ini menggunakan metode ceramah. Banyak kelemahan pada metode klasikal ini, antara lain siswa menjadi kurang kreatif dan kurang inovatif. Dalam penelitian tentang kebijakan pendidikan dan penerapan kurikulum bahasa Arab sebagai bahasa asing.

Metode yang mulai banyak dipergunakan daalam pembelajaran bahasa Arab adalah metode yang berbasis multimedia. Dengan multimedia siswa bisa bereksplorasi daya pikirnya dan ini akan menciptakan pikiran-pikiran atau ide-ide baru yang membuat siswa menjadi kreatif. Dan ide-ide itu merupakan ide-ide yang baru sehingga menjadikan siswa inovatif. Pada tingkatan berikutnya menumbuhkembangkan ketrampilan siswa dalam berbahasa Arab dengan adanya peningkatan prestasi belajar bahasa Arab siswa. Sebagaimana

---

<sup>106</sup>Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assesment Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2010, hlm. 19.

penelitian yang telah dilakukan oleh Dadang Sudrajat, Hesti Permatasari dalam jurnal STIMIK IKMI yang mengambil pelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu objek penelitiannya, menyimpulkan bahwa adanya peningkatan kualitas belajar siswa dengan dibuktikan pada nilai yang diperoleh oleh siswa kelas XI IPS 2&3 MAN 2 Kota Cirebon. Disamping adanya peningkatan prestasi belajar pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan multimedia memunculkan rasa tidak bosan, menyenangkan bahasa Inggris dan memberikan motivasi pada siswa untuk terus belajar bahasa Inggris.<sup>107</sup> Hal ini hampir sama keadaanya dengan pelajaran bahasa Arab.

Pada tahun 2009, Muhammadun melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun pelajaran 2008 /2009” . Hasil dari penelitian Muhammadun menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas XII MAN 2 Kudus yang besarnya pengaruh adalah 72,571%.<sup>108</sup>

Jurnal penelitian yang dilaksanakan oleh Indra Sakti, dkk., dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung menggunakan media animasi berbasis *Macromedia Flash* terhadap minat belajar dan pengaruh penerapan model pembelajaran langsung menggunakan media animasi berbasis *Macromedia Flash* terhadap pemahaman konsep fisika siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu.

---

<sup>107</sup> Jurnal Online ICT STMIK IKMI – Vol. 1-No. 1 Edisi Juli 2013

<sup>108</sup> Muhammadun, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri 2 Kudus Tahun pelajaran 2008 /2009”(Tesis), (Semarang:IAIN Walisongo, 2009)

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen (ekperimen semu) dengan populasi siswa kelas XI di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu dan sampel penelitian adalah kelas XI IPA 1 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol, yang diambil menggunakan teknik Purposive Sampling. Pengambilan data penelitian dengan menggunakan 15 buah tes pemahaman konsep fisika berbentuk pilihan ganda beralasan dan angket minat belajar siswa. Analisis data menggunakan Uji-t dua sampel independen dan ANAVA. Hasil penelitian ialah ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap pemahaman konsep fisika secara signifikan dengan  $t_{hitung} 4,087 > t_{tabel} 1,988$  pada taraf signifikan 95% dan ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap minat belajar siswa secara signifikan dengan  $t_{hitung} 12,259 > t_{tabel} 1,988$  pada taraf signifikan 95%.<sup>109</sup>

Jurnal penelitian yang ditulis oleh Yumarlin MZ dengan judul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian yang dilaksanakan adalah model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall (1983) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba lapangan awal (*main product revision*), (6) uji lapangan utama (*main field testing*), (7) revisi hasil uji coba lapangan utama (*operational product revision*), (8) uji lapangan operasional (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product*

---

<sup>109</sup> Indra Sakti, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu”, *Jurnal Exacta*, Vol. X No. 1 Juni 2012, ISSN: 1412-3617.

*revision*), (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Kesimpulan yang dapat diambil dalam pembuatan laporan tugas akhir tentang Sistem Informasi Praktikum Online ini adalah : 1). Produk multimedia pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. 2) Produk multimedia pembelajaran ini mampu melibatkan secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran siswa, yaitu melalui teks, gambar, video, dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. 3). Produk multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) interaktif yang mudah dalam penggunaan, praktis, sederhana, ekonomi dan teruji.<sup>110</sup>

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, penelitian tentang multimedia pembelajaran telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Dari kedua penelitian terdahulu sebagaimana di atas, posisi peneliti dalam penelitian ini adalah melengkapi penelitian terdahulu. Peneliti memfokuskan pada strategi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diperlukan strategi yang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab. Ranah kognitif merupakan salah satu hasil belajar yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil belajar ranah kognitif merupakan kemampuan atau kecakapan baru yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu/lingkungan.

Faktor eksternal yang turut serta mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif siswa di antaranya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang

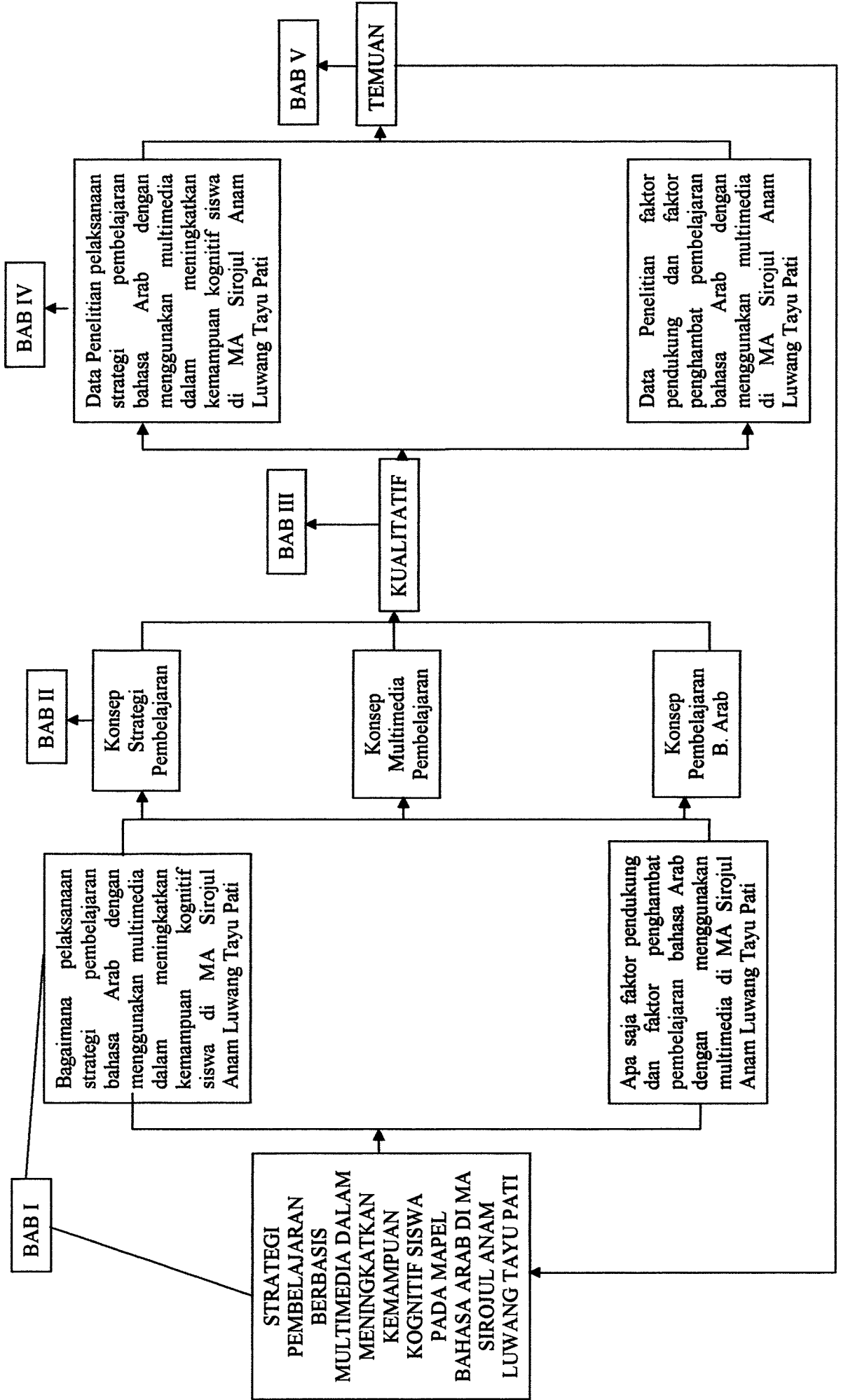
---

<sup>110</sup> Yumarlin MZ, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Teknik Vol. 2 No. 1

tepat. Sebagai teknik dari kegiatan belajar mengajar di sekolah, strategi pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam penyampaian materi pelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan

Salah satu strategi yang akan membantu pencapaian prestasi siswa adalah strategi berbasis multimedia. Pembelajaran yang berbasis multimedia ini memangkas jalur yang memerlukan waktu dan biaya antara siswa dan pemahaman pelajaran. Multimedia yang meliputi audio visual bisa menghadirkan sosok atau suara yang hampir sama dengan aslinya tanpa harus keluar dari ruang tempat belajar. Suara penutur asli bahasa Arab lengkap dengan aksen, intonasi, gaya bahasa bisa diperdengarkan pada para siswa di madrasah tanpa harus pergi ke Negara penutur asli bahasa Arab. Penggunaan multimedia dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar, gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Dengan demikian, secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan multimedia yang variatif akan memunculkan semangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Semangat ini akan memotivasi siswa dalam mempelajari berbagai aspek materi yang menunjang pembelajaran bahasa Arab sehingga akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir