

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Multimedia Interaktif

##### 1. Pengertian Multimedia Interaktif

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. Multimedia disini berperan sebagai pengantar atau perantara pesan guru kepada peserta didik. Hal ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran.<sup>19</sup>

Pertengahan dekade tahu 80-an, ketika teknologi *computer* multimedia diperkenalkan, maka dimulailah penggunaan pembelajaran berbasis *computer*. Terdapat berbagai sebutan untuk media pembelajaran berbasis *computer*, seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), MPI (*Multimedia Pembelajaran Interaktif*), SPM (*Software Pembelajaran Mandiri*), media presentasi berbantuan *computer* lainnya, dan lain sebagainya.

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletak dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir untuk mengurangi “*verbalisme*”, memperbesar minat peserta didik, serta membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak pada hasil pembelajaran yang

---

<sup>19</sup> “Suryanti Galuh Pravitasari dan Muhammad Lutfi Yulianto, Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Klaten”, dalam *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, Juli 2017, p-ISSN 2406-8012 e-ISSN: 2503-3530, 42-53

lebih memuaskan. Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga karakteristik.<sup>20</sup>

*Pertama*, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misalnya saja, ketika guru hendak menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas.

*Kedua*, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini, multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak.

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

Istilah media atau media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar yang berupa alat bantu visual atau alat bantu audio visual saja, melainkan terdapat hubungan antara teori komunikasi serta pendekatan sistem dalam proses belajar mengajar dengan media sebagai integral dalam program pembelajaran (intruksional). Sri Poedjiatoeti mengatakan bahwa media atau media pendidikan lebih sesuai jika disebut dengan media pembelajaran.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 253

<sup>21</sup> Sri Poedjiatoeti, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Unipres UNESA, 1999), 3.

Pembelajaran media interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.

Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton. Tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan.

Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

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 pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.<sup>22</sup>

Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik adalah materi pelajaran yang bersifat deklaratif dan prosedural.<sup>23</sup>

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik multimedia pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:<sup>24</sup> 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya : menggabungkan unsur

---

<sup>22</sup> “Muhammad Nurul Mubin, Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Skeletal pada Mata Kuliah Dasar Keperawatan I”, dalam *Jurnal Sistem Skeletal*, Volume. 01, No. 02, 12 September 2013, 5-11.

<sup>23</sup> “Elistina, Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli”, dalam *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4, No. 9, ISSN 2354-614X, 10

<sup>24</sup> Abdul Kadir dan Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi. 2008), 34

audio dan visual, 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut: 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, 2) Mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, 3) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali, 4) Mampu memberikan kesempatan dan partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

Format yang digunakan dalam multimedia pembelajaran diantaranya yaitu:<sup>25</sup> Format multimedia pembelajaran meliputi tutorial, *drill* and *practice*, simulasi, eksperimen dan permainan.

1. Format tutorial. sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca,

---

<sup>25</sup> “Iwan Kosasih, Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”, *Jurnal Saintifika Islamica*, Volume. 2, No.1, ISSN 2407-053X, Periode Januari - Juni 2015, 46.

menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2. Format *drill and practice* ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahirandi dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid.*

3. Multimedia pembelajaran dengan format simulasi mencoba menyamai prosesdinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.
4. Format eksperimen, mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.<sup>27</sup>
5. Format permainan, tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan

---

<sup>27</sup> *Ibid.*

program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki hubungan timbal balik antara *software* dengan penggunanya.

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran langsung yang menekankan konsep atau perubahan perilaku peserta didik.

## **2. Manfaat Multimedia Interaktif**

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Begitu juga dengan peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan

semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.<sup>28</sup>

Multimedia dalam era globalisasi merupakan suatu hal yang penting, karena salah satunya dipakai sebagai alat pembelajaran pada dunia pendidikan. Di samping itu pembelajaran pada abad 21 ini multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Multimedia menjadikan kegiatan membaca menjadi dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.<sup>29</sup>

Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah komputer. Pesatnya perkembangan teknologi komputer saat ini telah dirasakan dalam berbagai sektor kehidupan. Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak

---

<sup>28</sup> “Irsa Fitra Nuzulia, Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Integral di Kelas XII MAN Darussalam Aceh Besar Tahun Pelajaran 2014/2015”, dalam *Jurnal Peluang*, Volume 4, Nomor 1, Oktober 2015, ISSN: 2302-5158), 74

<sup>29</sup> “Atmawarni, Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah”, dalam *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma*, Volume 4, Nomor. 1, ISSN: 2085 – 0328, April 2011, 24

hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan ke administrasian saja, melainkan sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh pendidik sehingga komputer dapat menjadi salah satu alat yang membantu dalam mengembangkan pembelajaran.<sup>30</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>31</sup>

Menurut Susilana yang dikutip dalam Damar Septian menjelaskan bahwa proses pengembangan multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat beberapa keunggulan dari media ini dibandingkan dengan

---

<sup>30</sup> “Muhammad Istiqlal, Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 2 Nomor 1, p-ISSN: 2502-7638; e-ISSN: 2502 8391, 45

<sup>31</sup> Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*. (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002).

media yang lainnya. Keunggulan multimedia interaktif diantaranya daya coba tinggi dan latihan, menumbuhkan kreatifitas, visualisasi informasi/proses yang bersifat abstrak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, ada stimulus-respon, meningkatkan motivasi belajar, visualisasi relevan dengan materi, mengandung unsur teks, visual (grafis, video/film, animasi) dan audio, serta kemasan multimedia yang interaktif.<sup>32</sup>

Pemanfaatan multimedia pembelajaran ada tiga yaitu :

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.
2. 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

---

<sup>32</sup> “Damar Septian,*dkk*, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII”, dalam *Jurnal Inkuiri* ISSN: 2252-7893, Vol. 6, No. 1, 2017, 45-60

3. 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, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*).

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:<sup>33</sup>

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

Berdasarkan penjelasan dari manfaat multimedia interaktif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari

---

<sup>33</sup> Atmawarni, *Penggunaan Multimedia Interaktif...*, 24

menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

## **B. Autoplay**

### **1. Pengertian *autoplay***

Adanya perkembangan teknologi, inovasi yang dilakukan oleh para pendidik untuk menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan menjadi media interaktif adalah *autoplay*.

Menurut Kuswari Hernawati *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.<sup>34</sup>

Aplikasi ini kita dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, *Ms.Word*, *flash* dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay media studio* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan kreativitas pengguna dapat membuat

---

<sup>34</sup> Kuswari Hernawati, Pelatihan ISpring Presenter, dalam Modul *Pelatihan Autoplay Media Studio* Jurusan Pendidikan Matematika *FMIPA UNY* 23 Juli 2010, 1

proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. *Software* ini telah dipakai oleh banyak *developer software* profesional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak *software* lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, *flash* dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah.

Berikut ini adalah beberapa penjelasan tentang *software autoplay* media studio yaitu:<sup>35</sup>

a. Pengembangan Aplikasi Multimedia

*Autoplay* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Dengan demikian, *autoplay media studio* merupakan terobosan baru yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan.<sup>36</sup>

b. Aplikasi Computer Based Training (CBT)

*Autoplay* merupakan media yang didesain untuk kalangan yang memiliki kemampuan dasar dibidang komputer, sehingga penggunaanya akan mudah.

---

<sup>35</sup> Sutarman dan Endro, *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*, (Yogyakarta: Gava Media, 2005), 4

<sup>36</sup> *Ibid.*

c. Presentasi Marketing interaktif

Autoplay juga merupakan media presentasi yang dirancang untuk kegiatan marketing. Autoplay memiliki beberapa versi, yaitu mulai dari versi 7.0, 7.5, 8.0 hingga 8.5. Versi 8.0 merupakan versi terbaru dari software ini. Dibanding dengan versi-versi terdahulu, versi ini lebih dilengkapi dengan fitur anyar seperti XML (*Extensible Markup Language*), SQL Lite (*Structured Query Language*), Enkripsi dan sebagainya. Selain itu aplikasi ini juga kompatibel dengan kompatibel dengan program C++ dan Java. Sehingga dengan adanya penggaya tersebut, peneliti dapat membuat desain halaman sendiri semenarik mungkin sesuai kebutuhan subjek yang akan diteliti, terbatas pada pemilihan desain halaman yang telah tersedia di dalam aplikasi. Dibanding dengan *software* lain, *autoplay* dinilai lebih mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran berbasis computer tanpa harus memiliki pengalaman di bidang pemrograman. Aplikasi ini memang didesain khusus untuk membuat media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

*Autoplay* bisa membuat tampilan lebih menarik karena mendukung *autoscript* yang berguna untuk membuat animasi segala komponen yang ada pada setiap halaman. Dengan banyak animasi yang tampil dalam tiap halaman, media ini akan membuat para audiens atau peserta didik menjadi antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Hampir semua orang dalam melakukan presentasi menggunakan program aplikasi *microsoft powerpoint*, tentu saja program aplikasi tersebut sangat familiar. *Autoplay* merupakan salah satu program aplikasi presentasi yang dapat digunakan dengan mudah.

Presentasi yang menarik yang jelas perlu diperhatikan visual, musik, efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan menjaga audien untuk tertarik memperhatikan. Dalam penyampaian materi perlu adanya jeda dengan menyisipkan ilustrasi, foto, video, atau aplikasi lainnya yang bertujuan untuk meringankan beban audien yang cenderung lelah jika dihadapkan teks secara terus menerus.<sup>37</sup>

Adapun keterangan mengenai *tool-tool* yang ada dalam program *autoplay media studio* sebagai berikut:<sup>38</sup>

1) *Object Preview*

*Object preview* digunakan untuk menayangkan *project* ketika sedang dibuat. Fungsinya untuk mengoreksi kinerja produk yang sedang dibuat memiliki kekurangan atau tidak.

2) *Object build*

*Object build* digunakan *mempublish project* dari format. *Autoplay* menjadi *.exe*. Jadi dengan adanya objek *build* ini peneliti dapat menggunakan produk pengembangan *autoplay* mata pelajaran bahasa Arab di komputer manapun.

---

<sup>37</sup> Masrusri dan Java Kreativity, *Presentasi iInteraktif dengan Autoplay Media Studio*,( Jakarta: Alex Media Komputindo), 5

<sup>38</sup> Wahyu Joko Santoso, *Mudahnya Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Autoplay Media Studio* 8, (Malang : Wahda Asignatura, 2014), 8.

### 3) Objek *Button*

Objek *button* digunakan untuk memasukkan tombol atau file berformat *button*. Objek *button*/tombol berfungsi sebagai tombol panggil menuju halaman yang diinginkan. Misalkan dengan mengklik tombol bertulisan materi peralatan rumah, maka akan menunjukkan halaman yang membahas tentang materi peralatan rumah.

### 4) Objek gambar

Objek gambar berfungsi untuk memasukkan gambar atau file berformat jpg, jpeg, png. Objek gambar digunakan untuk memberikan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran Bahasa Arab materi peralatan rumah.

### 5) Objek label

Objek label digunakan untuk memasukkan teks pendek/judul/label.

### 6) Objek paragraph

Objek paragraph untuk memasukkan paragraph/teks panjang.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid.*

7) Objek *slideshow*

Objek *slideshow* digunakan untuk menampilkan foto atau gambar *slideshow*. Dengan adanya objek ini peneliti dapat menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan produk pengembangan berbasis autoplay.

## 8) Objek video

Objek ini dapat digunakan untuk mengisi video pembelajaran.

Pada

hal ini peneliti akan memberikan video tentang *mufrod* bahasa Aarab materi peralatan rumah

9) Objek *flash*

Objek *flash* dapat digunakan untuk memasukkan file *flash* yang telah kita buat terlebih dahulu kemudian dimasukkan kedalam proyek pembuatan produk yang dikembangkan

## 10) Objek file PDF

Objek file PDF dapat digunakan untuk memasukkan format file PDF pada produk yang dibuat oleh peneliti. Misalkan materi yang dibahas disajikan dalam bentuk file PDF.

*Autoplay* media studio merupakan perangkat lunak dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video, teks dan *flash*, dalam presentasi yang dibuat.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Sutarman dan Endro, *Membuat CD Interaktif ...*, 1

*Autoplay* juga mendukung format SWF (*Shock Wave Flash*). Sehingga beberapa *output file* presentasi dari aplikasi lain juga dapat dimasukkan dalam setiap halaman *autoplay*. Misalkan saja format PPT (*PowerPoint*) pada *Microsoft Word*. File PPT ini akan dapat dimasukkan ke dalam halaman *autoplay* setelah file tersebut dirubah menjadi SWF melalui aplikasi *Ispring Presenter*. Selain digunakan dalam pengembangan media dunia pendidikan, *autoplay* media studio juga sering digunakan oleh pengembangan bidang lainnya seperti bisnis, industri, perbankan dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *autoplay* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti video, foto, *Ms.Word*, *flash* dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay* memungkinkan pengguna mengembangkan sendiri multimedia interaktif. Dengan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program *autoplay* ini. Karena *Autoplay* ini tergolong *user frendly*, pendidik juga bisa mengembangkan sendiri program ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Agar peserta didik lebih termotivasi, dan aktif dalam pembelajaran. Dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

## 2. Jenis-Jenis *Autoplay*

Aplikasi ini diproduksi oleh *Indigo Rose*, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem *web* dan multimedia. *Autoplay* media studio dikembangkan sejak tahun 1991. Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam beberapa versi, yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.<sup>41</sup>

Versi-versi *autoplay* media studio. Berikut perbedaan versi dan perkembangannya:

### a) Versi 6.0

*Autoplay* Versi 6.0 adalah alat pengembangan yang mudah untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visual ini mudah dilakukan cukup dengan memasukkan video, gambar flash, HTML, musik, dan berkas dokumen. Setelah kita punya desain visual, untuk menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah. Salah satu hal terbaik tentang *Autoplay Media Studio* 6.0 benar-benar mudah digunakan, super kuat, dan ringan dalam penggunaan. Serta dilengkapi dengan bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi untuk mengolah teks, grafik, angka, data base, dan aplikasi web.

### b) Versi 7.5

*Autoplay Media Studio* 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri kategori tindakan

---

<sup>41</sup> Henderson Hwy, *Indigo Rose software*, (Canada 2016)

yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 tindakan aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan program komputer yang menambah fungsionalitas sebuah program utama (*plug-in*). *Plug-in* ini menawarkan dukungan berbagai macam pilihan teknologi. Pengguna tidak perlu menjadi profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini hanya perlu dengan pelatihan video, forum pengguna online, dan beberapa konten pengaya yang dibuat oleh para profesional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda seperti flash, teks, video dan musik dengan hanya menggunakan *mouse* untuk memindahkan objek. Dan terdapat sebuah aplikasi khusus untuk mendeteksi *hardware* yang terpasang pada sebuah personal computer (*Wizard*) dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah.

c) Versi terbaru 8

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Pada versi ini semuanya hampir sama dengan versi sebelumnya, *autoplay* Media Studio 8 merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan aplikasi *Computer Based Training*, sistem *autoplay/autorun* menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> “Sintari, Dkk, *Development Of Interactive Learning Media Based On Autoplay Media Studio 8 On The Topic Acid Base In Classs XI OF SMA/MA*”, *Jurnal Online Mahasiswa*, Vol.4 No. 1, 2017, 3

Hanya saja terdapat beberapa kelebihan didalam *Autoplay Media Studio* versi 8 ini yaitu:

1. Lebih cepat & Lebih *Powerfull* Lua 5,1 *Scripting Engine*. *autoplay* Media Studio 8 di mesin *scripting* sekarang lebih cepat, lebih kuat dan dapat diperluas (*extensible*). Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk *Variable Length Argument*, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang.
2. Dukungan untuk Lua 5,1 Modul Kode. Dengan *upgrade script* mesin baru datang kompatibilitas dengan Lua 5,1 modul. Kita sekarang memiliki akses ke banyak kode Lua gratis. Kita dapat mendownload dan menggunakannya dalam *autoplay* media studio 8 proyek. Dalam kebanyakan kasus anda cukup salin file modul ke dalam proyek kita dan membutuhkannya dalam script kita. Hanya beberapa modul yang berguna di luar sana termasuk Operasi Bit, Tanggal, kanvas *Draw*, Alat *Imaging*, GD, *Crypto*, Warna, Pidato, Asing, Sosial (*Twitter*), *CURL*, *Parsing Regular Expression* dan lainnya. Tentunya dengan kemudahan aplikasi ini guru tidak hanya menggunakan saja namun dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan sederhana dengan cara yang mudah.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Moh. Latif Risyda Shubhi, Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay...*, 84

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *autoplay* memiliki beberapa versi dalam pengemabangannya. Versi yang digunakan pengembang saat ini adalah *autoplay* media studio versi 8 yakni versi terbaru. Selain lebih cepat dan kuat, *autoplay* versi 8 ini lebih *extensible*. Dan desain yang terdapat dalam program banyak yang baru. Memudahkan pengembang untuk mendesain media yang diinginkan. Sehingga menarik untuk dijadikan pembelajaran interaktif. Dan memudahkan peserta didik untuk menggunakan program ini.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan *Autoplay***

Dengan kemampuan aplikasi *Autoplay* yang beragam bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

*Autoplay* juga memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan diantaranya yaitu:

- 1) Kelebihan *Autoplay*
  - a. Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung dari internet
  - b. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika memasukkan CD profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol *publish* (icon berbentuk CD) kemudia ikuti perintahnya)

- c. Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain dan mudah dipahami.

## 2) Kekurangan *Autoplay*

- a. Minimnya template yang disediakan
- b. Tampilan slide yang membosankan dan kurang menarik
- c. Terkadang *crash* atau *error*

*Autoplay* memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi sebagai pengguna yang baik harus bisa mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas dalam menggunakan aplikasi ini. Agar materi yang disajikan lebih menarik sehingga peserta didik bisa termotifasi dalam belajar. Aplikasi ini sangat bagus dan mudah digunakan karena dalam aplikasi ini dilengkapi dengan tutorial penggunaannya yang sangat membantu bagi pemula.

Kesimpulan dari penjelasan tentang *autoplay* diatas adalah, *autoplay* merupakan perangkat lunak yang mudah digunakan dalam setiap pembelajaran. Guru mampu mengembangkan sendiri desain *autoplay* yang diinginkan dengan mengintegrasikan beberapa file video, gambar, musik, dll yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kemudian diterapkan dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran Bahasa Arab yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar bahasa Arab dan menambah motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Arab. Dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

## C. Pembelajaran Bahasa Arab

### 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pengertian Pembelajaran adalah upaya untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.<sup>44</sup> Arti pembelajaran adalah nominalisasi proses untuk membelajarkan.<sup>45</sup> Seharusnya pembelajaran bisa bermakna dalam artian suatu proses membuat atau menyebabkan orang lain belajar. Menurut Oemar Hamalik, Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, guru dan tenaga lainnya, materi meliputi; buku-buku, papan tulis dan lain-lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas dan audiovisual. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek belajar, ujian dan sebagainya.<sup>46</sup>

Pemaparan pembelajaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran (proses belajar mengajar) adalah suatu aktifitas (upaya) seorang pendidik yang disengaja untuk memodifikasi (mengorganisasikan) berbagai komponen belajar mengajar yang diarahkan tercapainya tujuan yang ditentukan.

---

<sup>44</sup> Muhaimin M.A. Dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV. Citra Media, 1996), 99.

<sup>45</sup> Jos D Parera, *Lingustik Edukasional*, (Jakarta: Erlangga 1997), 24-25.

<sup>46</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 57

Bahasa merupakan ciri utama yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Karena itulah, menjadikan bahasa sebagai objek kajian merupakan pilihan menarik. Sebagai alat interaksi verbal, bahasa dapat dikaji secara internal maupun secara eksternal.

Manusia menguasai bahasa melalui dua proses utama yaitu pemerolehan dan pembelajaran. Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) adalah proses manusia secara alamiah menguasai bahasa, dalam hal ini bahasa pertama (B1) yaitu bahasa yang pertama dikenal dan dikuasai manusia atau disebut juga dengan bahasa Ibu. Pembelajaran bahasa (*language learning*) adalah proses manusia menguasai bahasa melalui pembelajaran, misalnya menguasai bahasa kedua dan bahasa asing. Pembelajaran bahasa pada intinya bertujuan agar anak didik terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa ini meliputi empat aspek yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>47</sup>

Proses pembelajaran bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa Asing terdapat beberapa teori yang cukup masyhur diantaranya teori psikologi kognitif, behavioristik dan pragmatik. Pada dekade 1960-an, linguistik generatif transformatif muncul melalui pengaruh Noam Chomsky dan sejumlah pengikutnya. Teori ini sebagai sikap kritik terhadap teori sebelumnya yaitu behavioristik, Chomsky berusaha memperlihatkan bahwa bahasa manusia tidak bisa diteliti semata-mata dalam lingkup stimulus dan respons yang tampak atau hanya berdasarkan

---

<sup>47</sup> “Nurul Khasanah, Desain Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Potensi/ Fitrah”, *al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol.4, No.2, Desember 2018/1440H P-ISSN: 2477-5827/E-ISSN: 2477-5835, 159

volume mentah yang dikumpulkan oleh peneliti lapangan.<sup>48</sup> Teori Chomsky ini juga dikenal dengan *innate* bahwa sejak manusia dilahirkan ke dunia mereka sudah dibekali dengan potensi untuk berbahasa.

Salah satu bahasa Internasional yang telah ditetapkan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) selain bahasa Inggris, Prancis, Tionghoa, Rusia, dan Spanyol adalah bahasa Arab. Bahasa Arab selain menjadi bahasa resmi di negara bagian timur tengah, sampai sekarang masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari di berbagai lembaga pendidikan khususnya di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar sampai pada jenjang perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Secara historis salah satu faktor eksistensi bahasa Arab sampai sekarang ini adalah karena bahasa Arab merupakan bahasa al-Quran dan bahasa agama Islam, seperti dalam shalat, dzikir, dan do'a.<sup>49</sup>

Bahasa Arab, meskipun diakui sebagai bahasa kitab suci, belum berpengaruh secara signifikan terhadap sikap belajar peserta didik dan hasil belajarnya. Karena itu, bahasa Arab seharusnya dibelajarkan oleh orang yang menguasai bahasa Arab dan memahami pembelajarannya secara akademik dan pedagogik. Serta pengetahuan guru tentang problematika pengajaran Bahasa Arab mutlak diperlukan agar mampu menemukan solusi yang tepat dalam membelajarkannya.

---

<sup>48</sup> H. Douglas Brown, *Prinsip pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat, 2008), 11

<sup>49</sup> Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 3- 4.

Selain keempat keterampilan berbahasa di atas, ada juga unsur-unsur bahasa yang tidak kalah pentingnya untuk dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa (Arab), diantaranya adalah: 1) unsur bunyi (*fonetik*), 2) unsur kata (*mufarādat*), 3) unsur gramatikal (*qawā'id*). Ketiga unsur bahasa ini merupakan prasyarat bagi setiap pembelajar yang ingin dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab, yaitu dapat mengaplikasikan dan mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa baik secara aktif maupun pasif.<sup>50</sup>

Problem pembelajaran bahasa Arab yang paling serius untuk ditangani adalah keseriusan belajar peserta didik dan keseriusan guru dalam mengajar. Keseriusan belajar dan mengajar ini tidak bisa diawali oleh sikap terpaksa untuk mengikuti sebuah struktur kurikulum sehingga memasung kebebasan berkreasi untuk memperoleh pengetahuan dan menajamkan keterampilan. Belajar sejatinya memberdayakan aspek fisik dan psikis manusia agar menjadi pribadi unggul yang efektif.<sup>51</sup>

Bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci umat Islam yang menjadi bacaan wajib umatnya. Dalam pendidikan Islam bahasa Arab merupakan bahasa wajib sebagai sarana untuk memahami teks-teks asli sumber hukum Islam.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup> Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 83.

<sup>51</sup> "Aziz Fahrurrozi, Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika dan Solusinya", *Arābiyat Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 1 September 2014, Direvisi: 9 Oktober 2014, Disetujui: 7 November 2014, 162

<sup>52</sup> "Kusnan, Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus di Pondok Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Banyumas", *Jurnal Kependidikan*, JK 5 (1) (2017), e-ISSN 2598-4845; p-ISSN 2355-018X, 103-114

Bahasa Arab termasuk rumpun bahasa Semit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal disekitar sungai Tigris dan Furat, dataran syiria dan Jazirah Arab seperti bahasa Fenisia, Syiria, dan Babilonia. Dari sekian banyak bahasa yang bertahan sampai sekarang adalah Ibrani. Sebenarnya bahasa Arab timbul sejak beberapa abad sebelum islam. Karena bukti peninggalan sastra Arab baru dapat dicatat mulai sejak dua abad sebelum islam. Sehingga pencatatan bahasa Arab baru bisa dimulai saat ini.<sup>53</sup>

Pembelajaran bahasa adalah sebuah aktivitas terprogram yang menyediakan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi berbahasa dan keterampilannya. Potensi berbahasa anak dapat berfungsi dan berkembang bila kita dapat memanfaatkan ketiga piranti yang telah Allah berikan kepada setiap anak, yaitu pendengaran, penglihatan, hati/akal budi.

Fase pertama, kemampuan seorang anak dalam berbahasa adalah fase kemahiran mendengar, kemudian diikuti ke tahap fase meniru apa yang dia dengar. Pada kedua fase mendengar dan meniru inilah, proses pemerolehan berbahasa anak tumbuh dan berkembang. Bila proses mendengar dan meniru pada anak terjadi dengan frekwensi yang lama dan

---

<sup>53</sup> Ahmad Muhtadi Ansor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya* (Yogyakarta: Teras 2009), 84

sering, maka kemampuan berbahasa atau berbicaranya akan tumbuh dengan pesat.<sup>54</sup>

Strategi alamiah dan praktis yang dialami anak dalam pemerolehan bahasa pertama, dapat juga diterapkan dalam pemerolehan bahasa kedua, yaitu dengan cara banyak menyimak dan menirukan bahasa ke-dua. Hanya saja proses ini disetting secara formal, yaitu dengan pembelajaran bahasa di kelas. Ciri keformalan penguasaan bahasa kedua di dalam setting kelas adalah adanya guru, pembelajar, materi, tujuan, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

Bahasa memiliki fungsi yang tak ternilai dalam tataran kiproah manusiawi. Bahwa segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia tak terlepas dari fungsi –fungsi bahasa. Pada awalnya bahasa memang tidak begitu berperan dalam membangun karena masih dianggap sebagai pelengkap hidup. Namun sejalan dengan perkembangan kemajuan peradaban manusia, ia menjadi salah satu penentu arah kehidupan. Ia dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, mulai dari hal-hal yang sifatnya sederhana dan pribadi sampai kepada hal-hal yang kompleks dan menyangkut hajat hidup orang banyak. Beberapa fungsi bahasa dalam kehidupan manusia antara lain:

a) Alat Pikir

Sebuah gagasan atau ide timbul dalam pikiran belum merupakan bahasa karena belum mempunyai bentuk tertentu. Tetapi, ketika

---

<sup>54</sup> “Shafruddin Tajuddin, Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa”, dalam *Jurnal Parameter* Volume 29, No. 2, DOI : doi.org/10.21009/parameter.292.08 P-ISSN : 0216-261X, 202

gagasa itu sudah dituangkan dan diatur urutan unsure-unsurnya dalam bentuk kata atau kalimat yang diucapkan dengan lisan atau dicatat dengan symbol-simbol (tulisan), gagasan itu berubah menjadi bahasa karena ia sudah mempunyai bentuk yang berwujud.

b) Alat untuk memenuhi kebutuhan dasar

Semua manusia memiliki kebutuhan dasar hidup baik sebagai individu maupun sosial. Kebutuhan dasar seperti makan, minum, tidur, dan sebagainya tidak bisa ditunda-tunda sebab menyangkut kelangsungan hidupnya. Untuk memenuhinya tidak bisa bekerja sendirian, tetapi memerlukan bantuan manusia lain. Pada saat yang sama ia perlu menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengutarakan maksudnya.

c) Alat untuk berekspresi

Bahasa digunakan orang untuk menyatakan atau mengekspresikan perasaan, emosi, harapan, keinginan, cita-cita, dan pikiran seseorang. Sebaliknya, bahasa juga menjadi alat untuk mengerti dan menghayati perasaan, harapan, keinginan dan pikiran orang lain

d) Media penghubung antar kelompok

Bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan orang lain, dan menjadi media penghubung antara masyarakat suatu bangsa satu dan bangsa lainnya. Dalam hal ini, bahasa merupakan salah satu faktor terpenting yang dapat mempererat hubungan dan

menciptakan saling pengertian antarbangsa. Dalam hal ini bahasa juga adalah alat untuk meyakinkan orang lain atau mempengaruhi sekelompok orang atau masyarakat, baik melalui forum formal maupun tidak formal

e) Simbol agama

Tidak bisa dipungkiri bahwa bahasa sangat erat kaitannya dengan agama. Sebab bagaimanapun, pesan-pesan Tuhan harus disampaikan melalui bahasa yang dapat dipahami oleh manusia yang melaksanakan agama itu. Misalnya, bahasa Ibrani menjadi alat publikasi bagi agama Yahudi, bahasa Latin menjadi propaganda bagi agama katolik Roma, bahasa Inggris menjadi propaganda bagi kebanyakan Kristen Protestanis, bahasa Tunai dan Slavia menjadi alat misi bagi gereja-gereja Kristen Timur, bahasa Sansekerta menjadi alat bagi agama Budha dan Hindu dan Bahasa Arab menjadi alat dakwah bagi umat Islam.

f) Pendukung utama pengetahuan

Tidak ada satu pengetahuan pun yang disampaikan dengan efisien selain lewat media bahasa. Sebagai alat terpenting dan mutlak diperlukan. Karya besar umat manusia dalam bidang sains, teknologi, seni, dan sebagainya akan mudah dipahami oleh masyarakat dengan bahasa.

Materi yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengenalan *mufrodāt* bahasa Arab. Secara definitif, *mufrādat* atau kosakata merupakan kumpulan kata atau sebagian dari kumpulan/khazanah bahasa tertentu. Lebih jelas lagi kosakata didefinisikan sebagai kumpulan kata-kata yang dapat dipahami dan dapat digunakan seseorang untuk membuat kalimat baru.<sup>55</sup>

Pentingnya unsur bahasa dalam upaya menguasai keterampilan berbahasa sebagaimana dijelaskan di atas, maka kosakata menjadi salah satu unsur penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab, sehingga menjadi hal yang logis ketika seseorang yang mampu menguasai unsur bahasa dengan baik maka kemungkinan besar juga akan mudah untuk menguasai keterampilan berbahasa.<sup>56</sup>

Pembelajaran kosakata, idealnya bukan hanya sekedar memberikan beberapa kata kepada peserta didik lantas diminta untuk menghafalnya, melainkan pembelajaran kosakata yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah ketika peserta didik dapat menguasai beberapa indikator dibawah ini:

1. Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk kosakata dengan baik.
2. Peserta didik mampu mengucapkan kosakata dengan baik dan benar serta mampu menuliskannya dalam bentuk yang benar.

---

<sup>55</sup> Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 61

<sup>56</sup> “Haerul Ahyar, Penguasaan *Mufrādat* dan *Qawā'id* Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab”, *al Mahāra Jurna l Pendidikan Bahasa Arab*, Vol.4, No.2, Desember 2018/1440H, P-ISSN: 2477-5827/E-ISSN: 2477-5835, 259

3. Peserta didik mampu menggunakan kosakata tersebut dalam bentuk kalimat yang benar, baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah sebuah aktivitas terprogram yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi berbahasa dan keterampilannya. Dalam pembelajaran bahasa unsur penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam upaya menguasai keterampilan berbahasa yaitu pahaman kosa kata. Kosakata menjadi salah satu hal terpenting dalam mempelajari bahasa Arab, sehingga menjadi hal yang logis ketika seseorang yang mampu menguasai unsur bahasa dengan baik maka kemungkinan besar akan mudah untuk menguasai keterampilan berbahasa.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Arab**

Bahasa Arab memiliki karakteristik yang unik dan *universal*. Dikatakan unik karena bahasa Arab memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bahasa lainnya, sedangkan universal berarti adanya kesamaan nilai antara bahasa Arab dengan bahasa lainnya.

Karakteristik universalitas bahasa Arab antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Bahasa Arab memiliki ragam bahasa, yang meliputi, 1) ragam sosial atau sosiolek yaitu ragam bahasa yang menunjukkan stratifikasi sosial ekonomi penuturnya; 2) ragam geografis, ragam

bahasa yang menunjukkan letak geografis penutur antara satu daerah dengan daerah lain, sehingga melahirkan dialek yang beragam;

3) ragam idiolek yaitu ragam bahasa yang menunjukkan integritas kepribadian setiap individu masyarakat

b) Bahasa Arab dapat diekspresikan secara lisan atau pun tulisan

c) Bahasa Arab memiliki sistem, aturan dan perangkat yang tertentu, diantaranya yaitu:

1. Sistemik, bahasa yang memiliki system standard yang terdiri dari sejumlah sub-sub system (sub system tata bunyi, tata kata, kalimat, syntax, gramatikal, wacana dan sebagainya).

2. Sistematis, artinya bahasa Arab juga memiliki aturan-aturan khusus, dimana masing-masing komponen sub sistem bahasa bekerja secara sinergis dan sesuai dengan fungsinya.

3. Komplit, maksudnya bahasa itu memiliki semua perangkat yang dibutuhkan oleh masyarakat pemakai bahasa itu ketika digunakan untuk sebagai alat komunikasi dalam berinteraksi dan bersosialisasi antar mereka

d) Bahasa Arab memiliki sifat yang arbitrer dan simbolis.

Arbitrer berarti mana suka, artinya tidak adanya hubungan rasional antara lambang verbal dengan acuannya. Dengan

sifat simbolis yang dimiliki bahasa, manusia dapat mengabstraksikan berbagai pengalaman dan buah pikirannya tentang berbagai hal.

- e) Bahasa Arab berpotensi untuk berkembang, produktif dan kreatif. Karena perkembangan bahasa selalu mengikuti perkembangan peradaban manusia, sehingga muncul kata dan istilah-istilah bahasa baru yang digunakan untuk mengkomunikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang
- f) Bahasa Arab merupakan fenomena individu dan fenomena sosial. Sebagai fenomena individu, bahasa merupakan ciri khas kemanusiaan. Ia bersifat insani karena hanya manusia yang mempunyai kemampuan berbahasa verbal. Adapun sebagai fenomena sosial, bahasa merupakan konvensi suatu masyarakat pemilik atau pemakai bahasa itu. Seseorang menggunakan bahasa sesuai norma-norma yang disepakati atau ditetapkan untuk bahasa tersebut. Kesepakatan yang dimaksudkan pada dasarnya merupakan kebiasaan yang berlangsung turun temurun dari nenek moyang, yang sifatnya mengikat dan harus diikuti oleh semua pengguna bahasa.

Mempelajari bahasa arab adalah syarat wajib untuk menguasai isi Al-Quran. Dan mempelajari bahasa Al-Quran berarti mempelajari bahasa Arab. Dengan demikian peranan

bahasa Arab disamping sebagai alat komunikasi manusia sesamanya juga komunikasi manusia beriman kepada Allah, yang terwujud dalam bentuk salat, doa-doa dan sebagainya.<sup>57</sup>

Pembelajaran bahasa Arab kelas II dengan tujuan untuk menambah wawasan peserta didik dan menambah kosa kata dalam berbahasa Arab. Materi yang diambil dalam pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab kelas II yaitu tentang Peralatan rumah.

### 3. Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab menggunakan dua pendekatan yaitu: pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*)

- a. Pengenalan kosa kata Bahasa Arab menggunakan pendekatan pembelajaran yang atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Guru menyampaikan materi tentang kosa kata Bahasa Arab yang akan dipelajari dengan membacakan teks yang telah disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik menirukan kosa kata yang telah dibacakan guru. Setelah guru menyampaikan materi, selanjutnya guru menuliskan materi dipapan tulis mengenai kosa kata bahasa Arab kemudian peserta didik menulis materi apa yang sudah dituliskan oleh guru.

---

<sup>57</sup> Tayar Yusuf dan Saiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1995), 187-188

- b. Pengenalan kosakata Bahasa Arab menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered approach*)

Pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered approach*) guru menerapkan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* secara langsung kepada peserta didik. Guru menerapkan pembelajaran interaktif ini agar peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif ini lebih efektif jika dibandingkan dengan metode hafalan atau ceramah . Karena peserta didik akan lebih aktif dan mudah dalam memahami materi, serta dapat mengembangkan sendiri ide-ide atau kreatifitas yang dimiliki siswa. Peserta didik langsung terlibat aktif dalam pembelajaran karena lebih mudah dalam mengidentifikasi obyek-obyek serta dapat membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret. Dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara langsung.

Kajian mengenai bahasa Arab pasti akan selalu dihubungkan dengan kajian agama dan Al-Quran. Ini karena dalam kenyataannya Al-Quran diturunkan oleh Allah dalam Bahasa Arab. Istilah Bahasa Arab seringkali dipergunakan sebagai bahasa Al-Quran, ini memberikan dasar penilaian bahwa Bahasa Arab adalah bahasa

agama, orang yang berbicara tentang islam tentu berbicara tentang Al-Quran dan Al-Quran itu berbahasa Arab.

Beberapa hal yang menunjukkan pentingnya Bahasa Arab di luar motif agama, yaitu:<sup>58</sup>

1. Bahasa Arab kaya akan kosakata dan struktur bahasa, sehingga cocok untuk mengekspresikan pikiran dan emosi serta sebagai alat untuk mengajarkan bermacam-macam ilmu pengetahuan.
2. Bahasa Arab mempunyai kepustakaan besar di semua bidang ilmu pengetahuan, orang sangat mengatakan bahwa filsafat dan matematika Yunani sampai ke barat melalui terjemahan dan tafsiran orang-orang arab.
3. Bahasa Arab adalah bahasa di mana semua ilmu pengetahuan modern dan kesastraan modern dapat dikemukakan baik dalam bahasa asli maupun dalam bahasa terjemahan.
4. Bahasa Arab adalah bahasa dari kelompok terbesar dunia ketiga, untuk mempersatukan dunia ketiga, bahasa ini patut diperhatikan di Indonesia.
5. Bahasa Indonesia mempunyai banyak kata yang diserap dari Bahasa Arab, jadi Bahasa Arab juga diperlukan dalam studi bahasa Indonesia.

---

<sup>58</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993), cet ke-6, 63

#### 4. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

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 poduktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan berbahasa arab serta sikap positif terhadap bahasa arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits, serta kitab-kitab bahasa Arab yang berkenaan dengan islam bagi peserta didik.

Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah untuk itu dipersiapkan guna pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencangkup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun demikian pada tingkat pendidikan dasar, (*elementary*) dititik beratkan pada kecakapan menyimak, dan berbicara sebagai lanadasan berbahasa. Pada tingkat pendidikan menengah (*intermediate*), kempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimabng. Adapun pada pendidikan lanjut (*advance*) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi Bahasa Arab.

Mata pelajaran Bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*) dan menulis (*kitabah*)
- b. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran islam
- c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan diatas adalah pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab yang peneliti gunakan yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered approach*) namun, tetap dalam bimbingan guru. Dalam *student centered* peserta didik dituntut aktif, kreatif, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran.

#### **D. Multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

##### **1. Pengertian Multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Multimedia bisa digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi dengan

alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Program *autoplay* ini bisa dirancang sendiri oleh pengembang media. Dalam aplikasi *autoplay* ini bisa dipadukan dengan materi pembelajaran, soal-soal pembelajaran, kuis, atau berisi game untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Multimedia interaktif *autoplay* tergolong media pembelajaran yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh penggunanya. Peserta didik akan lebih termotivasi belajarnya dengan menggunakan media ini karena dilengkapi dengan gambar-gambar menarik, video pembelajaran, serta musik yang dapat menambah semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>59</sup> Pesatnya teknologi komputer saat ini telah disarankan dalam berbagai sektor kehidupan. Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk urusan ke administrasian saja, melainkan juga digunakan salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Adanya perkembangan teknologi saat ini, keberadaan media sangat membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Media *audio visual* dapat memberikan contoh serta gambaran nyata mengenai materi yang disampaikan guru.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Muhammad Istiqlal, *Pengembangan Multimedia Interaktif.....*, 45

<sup>60</sup> Dwivamilu Irianti Putri, *Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa....*, 135

Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan penyuluhan interaktif yang mengkombinasikan teks, gambar, animasi, *audio*, dan gambar video.<sup>61</sup>

Multimedia dikategorikan beberapa jenis antara lain:

a) Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya.

Pengguna/ *user* dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, *virtual reality*, dll.

b) Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan (link) dengan elemen-elemen multimedia yang ada. Istilah *Rich media* juga dipakai untuk menyebut Multimedia Hiperaktif. Contoh: *world wide web* (www), *web site*, *mobile banking*, *game on line*, dll.

---

<sup>61</sup> Heri Setiawan, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay....*, 3

c) *Multimedia Linear / Sequential*

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis film, tutorial video, dll.

Multimedia linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau sekuensial dari awal sampai akhir. Contoh: *Movie/film, e-book, musik, siaran TV.*

d) *Multimedia presentasi pembelajaran*

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya *Microsoft Power Point.*

e) *Multimedia pembelajaran mandiri*

Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan pengetahuan yang sudah dikumpulkan serta diterjemahkan kedalam suatu bentuk rangkuman sehingga lebih mudah dipahami orang lain (*explicit knowledge*). Dan pengetahuan yang terdapat di dalam otak atau pikiran seseorang sesuai dengan pemahaman dan pengalaman orang itu sendiri (*tacit knowledge*) mengandung fitur assemen untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan

masalah. Contohnya *Macromedia Authorware* atau *Adobe Flash*.

f) Multimedia kits

Multimedia kits adalah kumpulan pengajaran, bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisir sekitar topik tunggal, yang termasuk diantaranya yaitu: *CD-Rom*, *slide*, kaset audio, gambar diam, *study* cetak dan transparasi *overhead*.

Multimedia kits membakitkan minat karena mereka multi sensorik, kits menjadi mekanisme ideal untuk merangsang kerja kelompok proyek kecil, kits memiliki keunggulan yaitu dapat diangkut dan digunakan di luar kelas (logistik).

g) *Hypermedia*

Hypermedia adalah dokumen berurut non terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam komputer. contohnya adalah dengan pembelajaran menggunakan link pada sebuah web.

h) Virtual Realitas

Virtual Realitas adalah media yang dapat disulasiakan tempat di dunia nyata. Keunggulan Virtual Realitas untuk

digunakan menggambarkan berbagai jenis aplikasi umumnya terkait dengan visual dan lingkungan 3D.<sup>62</sup>

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran bahasa Arab sangat membantu peserta didik dalam belajar bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi *autoplay* ini peserta didik belajar langsung dengan menirukan, melafalkan, menghafalkan, dan mengerjakan soal-soal tentang materi kosa kata Bahasa Arab. Dengan menggunakan program *autoplay* ini peserta didik semakin bersemangat, termotivasi, dan tumbuhnya minat belajar yang kuat dalam mempelajari *mufrodah* bahasa Arab.

## **2. Manfaat Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi

---

<sup>62</sup> Kariadnata pratama, *Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Bandung: Andi Publisher, 2010), 11-13

tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Dengan menggunakan multimedia interaktif akan sangat optimal untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif pula.<sup>63</sup>

Teknologi lahir dan berkembang dari peradaban manusia, hal ini seiring dengan berkembangnya pola pikir manusia yang pada hakekatnya manusia adalah makhluk berpikir. Dalam mempertahankan eksistensinya, manusia selalu berusaha untuk meneliti, mencermati yang akhirnya terciptalah teknologi. Perkembangan teknologi telah memasuki berbagai sektor kehidupan, tidak ada satupun yang bisa menghindar dari realitas ini. Pendidikan misalnya, Pendidikan merupakan sektor yang langsung menerima dampak dari perkembangan teknologi, karena pendidikan merupakan tonggak dari kemajuan bangsa.

Teknologi tidak hanya sebatas dinikmati, akan tetapi bagaimana kita harus bisa memanfaatkan teknologi tersebut. Selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkan serta mau belajar mengerti, memahami dan mampu menggunakan teknologi. Hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi guru yang berada di daerah pedalaman, para guru diharapkan bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam menyampaikan pembelajaran, dengan model pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. misalnya penggunaan komputer, LCD

---

<sup>63</sup> Atmawarni, *Penggunaan Multimedia Interaktif....*, 22

Proyektor, jaringan Internet, dan teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer, ada pula kekurangan dan hambatannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi. Hal ini jelas akan mempengaruhi proses pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Terkandung empat komponen dalam definisi pentingnya multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan

pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide.

Pembelajaran berbasis multimedia *autoplay* merupakan solusi alternatif sebagai tools metode pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia dapat berupa suara, video, maupun animasi. Dapat diberikan contoh, misalnya kita akan mempelajari mengenai kalimat pertanyaan dalam bahasa Inggris, maka kita dapat mencuplik sebuah percakapan bahasa Inggris (dapat dibuat sendiri/mengambil dari film), kemudian peserta didik diminta memperhatikan dan mencatat kalimat-kalimat pertanyaan yang ada dalam cuplikan tersebut. Contoh lain, seorang guru/dosen dapat mempersiapkan animasi pembelajaran dengan *tools powerpoint* atau *flash*, dari animasi tersebut peserta didik/mahapeserta didik dapat beraktivitas secara mandiri.

*Autoplay* menarik jika dijadikan media pembelajaran khususnya mata plajaran Bahasa Arab dikalangan kelas bawah. Karena peserta didik akan lebih mudah dalam memahami, lebih aktif dalam pembelajaran jika media yang digunakan dilengkapi dengan gambar, audio, musik, serta video pembelajaran.

Pengajaran bahasa Arab sangat menarik sekali untuk dikaji ulang. Bukan saja karena fungsi dan esensinya bagi kehidupan komunikasi Islam, tapi karena sifatnya yang berada di tengah-tengah tradisi kependidikan

yang sedang berlangsung serta memerlukan berbagai inovasi, sebagai konsekuensi logis berkembangnya sains dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat bagi kehidupan manusia, maka diperlukan adanya upaya pada teknis pengajaran bahasa.

Terdapat tiga istilah yang perlu dipahami dalam pembelajaran bahasa pengertian dan konsepnya secara tepat yakni pendekatan, metode dan teknik. Edward M Anthony dalam artikelnya “*Approach, Method and Technique*” ketiga istilah tersebut sebagai berikut:<sup>64</sup>

- a. Pendekatan, yang dalam bahasa Arab disebut *madkhal* adalah seperangkat asumsi berkenaan dengan hakikat bahasa dan hakikat belajar mengajar bahasa. Pendekatan bersifat aksiomatis atau filosofis yang berorientasi pada pendirian, filsafat, dan keyakinan yaitu sesuatu yang diyakini tetapi tidak mesti dapat dibuktikan.
- b. Metode, yang dalam bahasa Arab disebut *thariqah* adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur atau sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Jika pendekatan bersifat aksiomatis, maka metode bersifat prosedural. Sehingga dalam satu pendekatan bisa saja terdapat beberapa metode.

---

<sup>64</sup> Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 33-34.

- c. Sedangkan Teknik, yang dalam bahasa Arab disebut *uslub* atau yang populer dalam bahasa kita dengan strategi, yaitu kegiatan spesifik yang diimplementasikan di dalam kelas, selaras dengan pendekatan dan metode yang telah dipilih. Teknik bersifat operasional, karena itu sangatlah tergantung pada imajinasi dan kreativitas seorang pengajar dalam meramu materi dan mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan di kelas.

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan diatas dapat dipahami, bahwa ketiga istilah tersebut memiliki hubungan yang hirarkis. Dari satu pendekatan bisa menghadirkan satu atau beberapa metode, dan dari satu metode bisa mengimplementasikan satu atau beberapa strategi. Sebaliknya strategi harus konsisten dengan metode dan karena itu tidak boleh bertentangan dengan pendekatan.

Pembelajaran berbasis multimedia tidak serta-merta dapat diterapkan disemua sekolah maupun lingkungan pendidikan. Seorang guru harus memperhatikan keadaan peserta didik, sarana, dan prasarana yang dimiliki.

Beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia :<sup>65</sup>

1. Multimedia sebagai Media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar dapat melampaui batasan ruang kelas.

---

<sup>65</sup> Wayan Santiyasa, *Media Pembelajaran di Era Modern* (Jakarta: Al-Husna Zikra, 2007), 37-40

Objek yang tidak mungkin dilihat secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik dikarenakan: lokasi objek sangat jauh, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek mudah rusak, objek bersuara sangat halus, objek berbahaya. Dengan menggunakan media yang tepat semua objek dengan sifat-sifat tersebut dapat disajikan kepada peserta didik. Misalnya, video kehidupan satwa liar di hutan Afrika, proses reaktor nuklir, foto satelit benda-benda angkasa, foto mikroskop elektron sel/virus/bakteri, video yang dipercepat proses fotosintesis, video yang diperlambat proses perjalanan arus listrik di dalam suatu rangkaian, dan sebagainya.

2. Multimedia sebagai Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan perbedaan pengalaman para peserta didik sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.

Peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objek tersebut dapat dibawa ke hadapan peserta didik. Objek yang dimaksud dapat berbentuk benda nyata, miniatur, model, maupun rekaman audio visual. Media juga dapat menampilkan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sudah tidak ada sekarang, misalnya dengan gambar/foto, slide, film, video, atau media lain. Hal ini dimungkinkan karena sifat fiksatif media yang dapat

menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan demikian, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, atau difilmkan kemudian disimpan dan dapat ditunjukkan kembali seperti kejadian aslinya dan diamati ketika diperlukan.

3. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya (kemampuan distributif) dan memungkinkan mereka mengamati suatu objek secara bersamaan.

Melalui siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa atau peserta didik dapat mengikuti kuliah atau pelajaran yang disajikan seorang dosen/guru dalam waktu yang sama. Demikian juga melalui *e-learning*, tidak ada batas jumlah peserta didik dan waktu untuk mempelajari materi yang sama berkali-kali.

4. Multimedia sebagai Media Pembelajaran dapat memberikan ilustrasi konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik, sehingga media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

5. Media pembelajaran yang baik juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Efek audio visual dalam multimedia dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap pancaindera pebelajar. Demikian permainan (game) komputer biasanya menarik orang, sehingga penyajian materi pembelajaran dalam bentuk permainan komputer juga dapat menarik perhatian peserta didik

6. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar dan pelaksanaan belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.

Menggunakan modul atau paket pembelajaran berbantuan komputer, mahasiswa/peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan masing-masing. Sifat manipulatif media dapat menampilkan objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan atau kreativitas peserta didik, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang.<sup>66</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan manfaat multimedia interaktif adalah media pembelajaran, bukan sekedar benda

---

<sup>66</sup> *Ibid*, 37-40

fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab yang menerapkan multimedia interaktif *autoplay* peserta didik harus aktif, kreatif, dan mandiri dalam pembelajaran.

Pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya. Tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator dan fasilitator menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik sehingga akan terasa bermaknanya suatu pembelajaran. Serta guru harus menguasai betul menggunakan multimedia yang sesuai.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Studi pendahuluan dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sekarang:

1. Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Autoplay Media Studio untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya”, yang ditulis oleh Anan Asnawi mahapeserta didik Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2017. Pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa media

pembelajaran agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga membantu peserta didik untuk lebih mudah menerima dan menguasai materi-materi bahasa Arab. Persamaan dengan penelitian yang diteliti adalah keduanya mengambil mata pelajaran Bahasa Arab dan menggunakan multimedia interaktif Berbasis Autoplay Media Studio. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 83,33% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase 80% dengan kategori sangat baik, hasil respon guru terhadap media autoplay media studio diperoleh persentase 81,04% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil respon peserta didik terhadap media autoplay media studio diperoleh persentase 83,49% dengan kategori sangat baik, dan penggunaan media autoplay media studio berjalan efektif dimana diperoleh hasil evaluasi istimewa dengan nilai rata-rata 80,31, hiwār dengan nilai rata-rata 80, tarkīb dengan nilai rata-rata 85,93, qirāah dengan nilai rata-rata 76,87 dan kitābah dengan nilai rata-rata 74,21 dengan masing-masing pembelajaran istimewa, hiwār, dan tarkīb dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan pembelajaran qirāah dan kitābah dapat dikategorikan baik.<sup>67</sup>

2. Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu Malang”. Yang ditulis oleh Romainur

---

<sup>67</sup> Anan Asnawi, *Pengembangan Media Berbasis Autoplay Media Studio untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya*, (Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017)

mahapeserta didik Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2016. Pada penelitian ini menyebutkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media autoplay terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini mengambil mata pelajaran SKI sebagai mata pelajaran yang diberikan perlakuan. Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik yang tinggi pula dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada saat mata pelajaran SKI. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan dimana nilai rata-rata ulangan harian peserta didik meningkat 18.49% dari 69.96 menjadi 82.90.<sup>68</sup>

3. Tesis yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima’ Berbasis Aplikasi Autoplay Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali” yang ditulis oleh Muh. Fuad Achsan. Mahapeserta didik pascasarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2016. Pada penelitian ini menyebutkan penelitian ini bertujuan untuk memperlancar tersampainya materi *maharah istima’* dengan baik.

---

<sup>68</sup> Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu Malang*, (Malang: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016)

Penelitian ini mengambil mata pelajaran Bahasa Arab. Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan media berbasis aplikasi autoplay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *maharah istma'* dengan menggunakan media berbasis autoplay lebih efektif daripada pembelajaran *maharah istma'* yang hanya menggunakan media konvensional. Hasil perhitungan uji-t nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas X hasil uji-t nilai *posttest* lebih besar dari nilai tabel,  $6,410 \geq 2,042$  (bisa dilihat di nilai-nilai distribusi t tabel pada alfa uji dua pihak “*two tail test*” pada taraf signifikan 0,05/5%).<sup>69</sup>

4. Tesis dengan judul “Pengembangan CD interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Peserta didik Madrasah Aliyah” yang ditulis oleh Renti Yasmar Mahapeserta didik pascasarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2011. Pada penelitian ini menyebutkan hasil tanggapan respon peserta didik terhadap CD interaktif layak digunakan. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Arab. Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah sama –sama menggunakan Penelitian R&D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi terhadap kelayakan CD interaktif aspek pembelajaran dengan rata-rata 4,17 (baik) aspek materi 4,00 (baik). Penilaian ahli media dari aspek tampilan dengan rata-rata 4,15 (baik) aspek pemrograman 4,00 (baik), aspek pembelajaran rata-rata 4,12

---

<sup>69</sup> Muh. Fuad Achsan, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Aplikasi Autoplay Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2016)

(baik), aspek materi rata-rata 4,16 (baik), aspek tampilan rata-rata 4,19 (baik), aspek pemrograman rata-rata 4,21 (baik), aspek pembelajaran Bahasa Arab rata-rata 4,12 (baik), aspek materi 4,10 (baik). tampilan rata-rata 4,07(baik), aspek pemrograman rata-rata 4,12 (baik). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa CD interaktif pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa madrasah Aliyah kelas X.<sup>70</sup>

5. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA 3 Bojonegoro”, yang ditulis oleh Sintia Yuliandari mahapeserta didik Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya 2014. Pada penelitian ini menyebutkan adanya ketertarikan anak terhadap materi yang diajarkan, dan juga membuat peserta didik semakin mudah memahami materi, Penelitian ini mengambil mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang diberikan perlakuan, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan berbasis multimedia interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat peserta

---

<sup>70</sup> Renti Yasmar, *Pengembangan CD interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Peserta didik Madrasah Aliyah*, (Yogyakarta : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2011)

didik kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.<sup>71</sup>

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

| No. | Penelitian Terdahulu   | Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti   | Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti  |
|-----|--|---|--|
| 1.  | Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Autoplay Media Studio untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya”, yang ditulis oleh Anan Asnawi mahapeserta didik Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2017.                      | Perlakuan pada penelitian ini untuk pelajaran kelas XI SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya .                                       | Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan berbasis multimedia interaktif berbasis Autoplay. |
| 2   | Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu Malang”. Yang ditulis oleh Romainur mahapeserta didik Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2016. | Perlakuan pada penelitian ini untuk pelajaran kelas XI SMA Bilingual Batu Malang.<br><br>Mata pelajaran yang diambil Sejarah Kebudayaan Islam | Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan berbasis multimedia interaktif berbasis Autoplay  |
| 3   | Tesis yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima’ Berbasis Aplikasi Autoplay Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali” yang ditulis oleh Muh. Fuad Achsan. Mahapeserta didik pascasarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2016.                         | Penelitian ini membahas tentang efektivitas media interaktif<br><br>Perlakuan pada penelitian ini untuk Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali     | Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan Aplikasi Autoplay                                 |
| 4   | Tesis dengan judul “Pengembangan CD interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk  | Penelitian ini berorientasi pada pengembangan CD  | Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti   |

<sup>71</sup> Sintia yuliandari, *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi*, (Surabaya: Pascasarjana universitas negeri Surabaya, 2014)

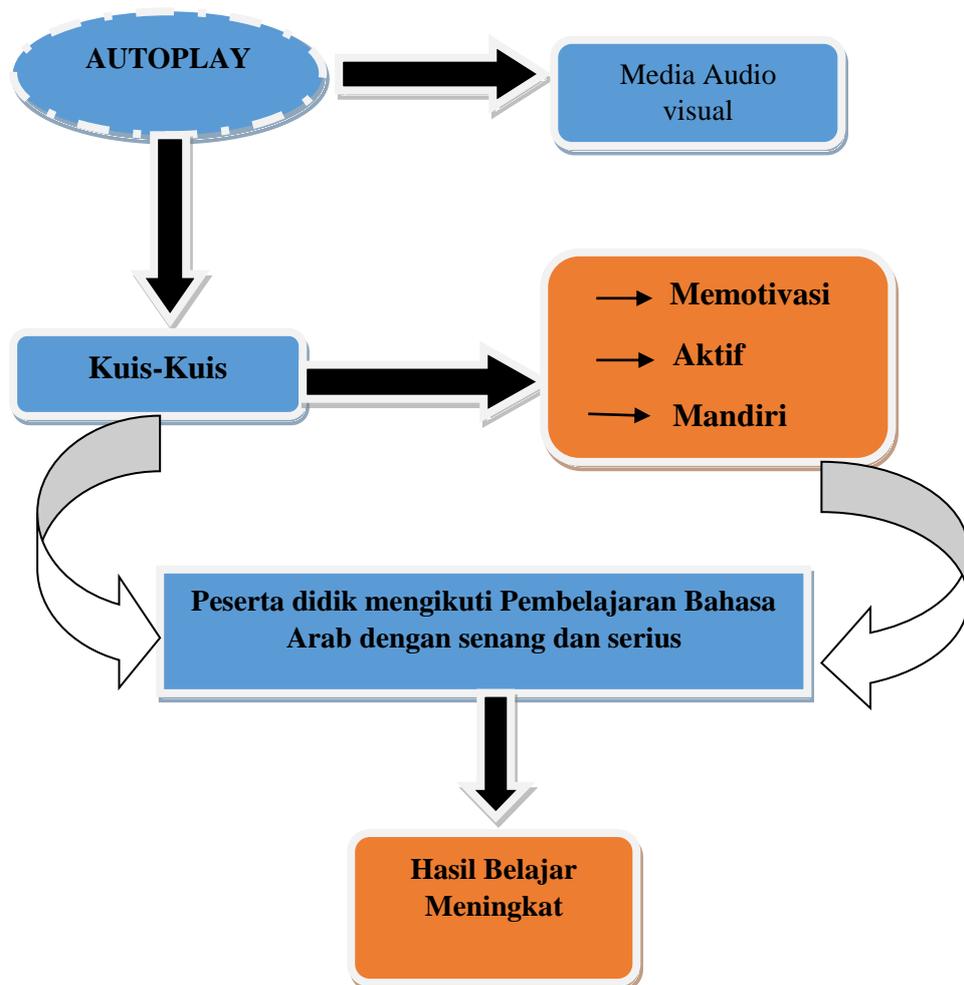
| No. | Penelitian Terdahulu  | Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti   | Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti  |
|-----|---|---|--|
|     | Peserta didik Madrasah Aliyah” yang ditulis oleh Renti Yasmar Mahapeserta didik pascasarjana Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2011.  | interaktif<br>Perlakuan pada penelitian ini untuk Madrasah Aliyah   | adalah keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif.  |
| 5   | Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA 3 Bojonegoro”, yang ditulis oleh Sintia Yuliandari mahapeserta didik pascasarjana Universitas Negeri Surabaya 2014 | Penelitian ini berorientasi pada pengembangan media interaktif<br>Perlakuan pada penelitian ini pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA 3 Bojonegoro | Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif. |

## F. Kerangka Berfikir

Autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini merupakan media audio visual yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Serta membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, mandiri, dan termotivasi dalam pembelajaran. Dimulai dari termotivasinya peserta didik menggunakan multimedia interaktif *autoplay* akan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam pembelajaran, serta kuis-kuis yang terdapat dalam multimedia interaktif *autoplay*, akan menambah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. sehingga pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih bermakna. Dengan pembelajaran

yang bermakna peserta didik akan mudah mengingat pembelajaran. Sehingga hasil belajar meningkat.

Berikut ini adalah bagan kerangka berfikir



Bagan 2.1  
Kerangka Berfikir