



**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA ARAB DI KELAS X  
SEKOLAH MENENGAH ATAS MUHAMMADIYAH 6  
PALEMBANG**

**Oleh:**

**RIZKI DWI AMELIA**

**NIM. 1381010**

**TESIS**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar**

**Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I)**

**Dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**PROGRAM PASCASARJANA UIN RADEN FATAH**

**PALEMBANG 2016 M / 1437 H**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik pada perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Perkembangan yang pesat tersebut mengharuskan sumber daya manusianya berperan aktif dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut juga tidak terlepas dalam dunia pendidikan. Pendidikan membutuhkan sumber daya manusia yang mahir dalam iptek, khususnya seorang pendidik. Seorang pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam menyalurkan pesan kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan selain dapat membantu proses belajar juga dapat memberikan suasana menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol, yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu pengajaran.<sup>1</sup> Sebagaimana Sudjana menyebutkan kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

---

<sup>1</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1997), h. 1.



mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru.<sup>2</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, hal ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik dan untuk mengatasi seluruh permasalahan pembelajaran.

Menurut Heinich, sebagaimana yang dikutip oleh Warsita mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk menimbulkan gairah belajar, mempersamakan pengalaman, meningkatkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>3</sup>

Meskipun begitu, guru harus dapat memperhatikan masalah dalam penggunaan media, yaitu mereka harus cermat dalam memilih media agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan sesuai dengan situasi siswa pada saat itu. Dengan demikian penggunaan media dapat menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis komputer.

Peran multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis komputer memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, pemanfaatan komputer sebagai media dalam pembelajaran khususnya bahasa Arab masih jarang diterapkan karena belum

---

<sup>2</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Olgasindo Offset, 1987), h. 7.

<sup>3</sup>Bambang Warsita, *Teknologi pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 281.



banyak produsen yang menawarkan *software* khusus pembelajaran bahasa Arab, sehingga diperlukan kreatifitas guru untuk memanfaatkan *software* seadanya.

Faktanya, di kelas guru lebih banyak mengajar tanpa memanfaatkan media. Hal itu dikarenakan beberapa keterbatasan yang akhirnya membuat media-media tersebut tidak dapat digunakan. Padahal penggunaan media yang tepat dapat memberikan bantuan pemahaman yang lebih terhadap ranah kognitif dan efektivitas siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan sikap siswa setelah menggunakan media tersebut.

Pernyataan diatas sesuai dengan situasi dan kondisi dilapangan. Pada saat mengajarkan materi bahasa Arab, guru banyak mengajar kurang menggunakan media, terutama dalam mengajarkan keterampilan berbahsa yang terdiri dari mendengar (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qiro'ah*), menulis (*kitabah*), kosakata (*mufrodah*), maupun kaidah (*qowaid*). Yang mana seluruh keterampilan ini memerlukan contoh pelafalan, intonasi bacaan maupun kosakata yang perlu dihafal. Tanpa menggunakan media dalam mengajarkan materi ini, siswa tidak dapat mengulangi, mengingat dan menggambarkan secara jelas isi materi yang disampaikan atau dengan kata lain, pembelajaran menjadi kurang berkesan, akhirnya banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika akan mempraktikkan atau mengulangi pelajaran.

Bahasa Arab sebagai bahasa asing menduduki posisi yang strategis terutama bagi umat Islam di Indonesia. Hal ini bukan hanya karena bahasa Arab digunakan dalam ritual keagamaan seperti sholat, khutbah jum'at, doa



dan sebagainya, tetapi juga menjadi bahasa ilmu pengetahuan. Hal ini terbukti dengan banyaknya literatur-literatur pengetahuan yang menggunakan bahasa Arab, baik pengetahuan keagamaan maupun umum.

Banyaknya literatur pengetahuan terutama literatur keagamaan yang menggunakan bahasa Arab menjadi salah satu faktor pendorong diajarkannya bahasa Arab di lembaga-lembaga pendidikan Islam di seluruh dunia umumnya dan di Indonesia khususnya. Sekolah Muhammadiyah termasuk salah satu sekolah yang menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu ciri khas dari sekolah yang berlabel Muhammadiyah. Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing di lembaga-lembaga pendidikan Islam telah menjadi perhatian tersendiri bagi para pemerhati bahasa Arab. Berbagai buku pelajaran bahasa Arab, pendekatan, metode dan strategi dikembangkan oleh para linguis guna tercapainya pembelajaran bahasa Arab yang lebih baik lagi.

Namun dalam realitanya masih banyak terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita terutama dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua. Perbedaan dalam sistem bunyi, kosa kata, sintaksis dan semantik antara bahasa ibu dan bahasa Arab menjadi salah satu faktor kegagalan tersebut. Di samping itu kegagalan dalam proses pembelajaran juga disebabkan peserta didik di dalam kelas lebih banyak menggunakan indra pendengarannya dibanding visual, sehingga apa yang dipelajari cenderung dilupakan.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian peserta didik akan berkurang seiring dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984)



menunjukkan bahwa peserta didik dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% saja dari waktu pembelajaran yang berlangsung. Sedangkan McKeachie (1986) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dalam 10 menit pertama perhatian peserta didik dapat mencapai 70% dan berkurang hingga 20% pada waktu 20 menit pelajaran akan berakhir.<sup>4</sup> Fenomena di atas merupakan faktor utama dalam menentukan strategi pembelajaran guna meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan.

Menurut guru bahasa Arab yang mengajar di kelas XI SMA Muhammadiyah 6 Palembang bahwa guru belum dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran bahasa Arab secara bervariasi, kemudian pengetahuan yang dimiliki oleh guru untuk membuat media masih kurang dan perlu dana yang banyak, sehingga pada waktu guru menerangkan, perhatian dan gairah siswa agak kurang untuk mengikuti pelajaran.<sup>5</sup>

Menurut salah satu siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang, pada waktu mengajar guru kadang kala hanya menjelaskan saja, lalu memberi tugas. Dengan cara belajar seperti itu membuat materi pelajaran yang disampaikan guru kurang menarik dan membosankan.<sup>6</sup> Dengan demikian, sebagian besar siswa masih kurang memahami secara optimal materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab kurang mendapat perhatian

---

<sup>4</sup>Umi Mahmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang, 2008) hlm. 64

<sup>5</sup>Marini Astuti, Guru Bahasa Arab, *Wawancara*, Palembang 1 Mei 2015

<sup>6</sup>Abimanyu Tri Wardana, Siswa kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang, *Wawancara*, Palembang 1 Mei 2015



siswa. Hal ini terjadi karena pertama, guru belum memanfaatkan secara optimal media pembelajaran berbasis teknologi, padahal fasilitas laboratorium komputer dan sarana yang berhubungan dengan peralatan multimedia sangat lengkap, sehingga perhatian dan gairah siswa terhadap materi pelajaran bahasa Arab kurang menarik. Kedua, siswa belum terbiasa belajar mandiri dan menganggap guru sebagai sumber belajar, karena siswa hanya menerima apa yang diberikan guru.

Sebagai alternatif untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran bahasa Arab, dirasakan perlu memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, karena didukung oleh fasilitas yang lengkap seperti laboratorium komputer dan ruang multimedia. Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai sumber belajar bagi siswa ini dilakukan agar siswa tidak cepat bosan, karena didalamnya disamping ada materi juga dilengkapi dengan video yang dituturkan oleh penutur aslinya serta dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD), sehingga siswa dapat belajar sendiri baik secara kelompok atau individu dan dapat diulang kembali dirumah.

Sejalan dengan pemaparan diatas, peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 6 Palembang”



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, yaitu:

1. siswa memandang mata pelajaran bahasa Arab hanya sebagai materi pelengkap pembelajaran, bukan sebagai pelajaran pokok;
2. penguasaan dan aktivitas penggunaan metode dan media pembelajaran oleh guru bahasa Arab masih belum optimal, sehingga terkesan monoton, kurang variatif dan inovatif;
3. keterampilan dasar mengajar guru bahasa Arab untuk menggunakan alat bantu media pembelajaran masih sangat terbatas;
4. proses pembelajaran bahasa Arab masih sering dilakukan secara tradisional, layaknya guru menjadi seorang penceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna dan kurang efektif sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan kurang berminat;
5. para siswa juga terkadang tidak dapat menjelaskan kembali materi pembelajaran bahasa Arab yang telah mereka catat baik secara lisan maupun tulisan dengan bahasa mereka sendiri. Sehingga tidak dapat menyentuh kecerdasan yang dimiliki oleh siswa. Di samping itu, teknik mengajar yang kurang tepat sehingga kemampuan mengingat siswa rendah dan hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester juga rendah;
6. kesulitan siswa mencapai hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah;



7. strategi mengajar yang monoton dan tidak bervariasi sehingga rendahnya minat belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Karena luasnya permasalahan yang akan diteliti dan untuk memperjelas permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu mengenai:

1. media yang digunakan pada kelas eksperimen adalah multimedia interaktif;
2. media yang digunakan pada kelas kontrol adalah media power point;
3. objek yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang semester genap tahun pelajaran 2014/2015;
4. mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Arab dengan pokok bahasan *Fil Madrasah* dan *Al-Usroh*;
5. hasil belajar yang diteliti dari ranah kognitif saja;
6. multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa CD yang dibuat oleh Muhammad Yusuf Adi Fitrah. Penelitian ini dimaksudkan bukan untuk meneliti produk tersebut tetapi untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat dan hasil belajar siswa. Jadi produk tersebut hanya sebagai alat bantu saja.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab sebelum diterapkan multimedia interaktif di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang?
2. Bagaimana penerapan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab sebelum diterapkan multimedia interaktif di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang
2. Mengetahui penerapan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang
3. mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang



## **F. Manfaat Penelitian**

1. bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menentukan langkah dalam upaya meningkatkan mutu dan profesionalisme guru;
2. bagi guru (khususnya guru bahasa Arab) yang merupakan komponen sentral di lapangan dalam proses pembelajaran, sebagai wawasan dan pengetahuan dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran bahasa Arab agar lebih bermakna terutama dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab;
3. bagi siswa SMA, sebagai pemahaman dan pengalaman baru untuk dapat mempelajari materi pelajaran melalui multimedia agar dapat belajar dengan tetap semangat dan tidak membosankan;
4. bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media pembelajaran

###### a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara ( وسائل ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya *Teaching and Media* sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>8</sup>

Menurut Hamalik media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si-belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 3.

<sup>8</sup>*Ibid.*,

<sup>9</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), h. 45.



Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga terjadi proses belajar. Baik itu berupa manusia contohnya guru, materi (buku) ataupun kejadian, tanpa adanya media pembelajaran itu tidak dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaranpun sulit untuk dicapai secara maksimal.

*b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran*

1) Fungsi media pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan; (b) menyajikan informasi; (c) memberi intruksi.<sup>10</sup>

Menurut Akhmad Sudrajat dalam artikelnya menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:<sup>11</sup>

- (a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman
- (b) yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan

<sup>10</sup>*Ibid.*, h. 19.

<sup>11</sup>Akhmad Sudrajat, Kurikulum dan Pembelajaran, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/Selasa11/11/2008>, diakses tanggal 20 Maret 2015



buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- (c) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (1) obyek terlalu besar; (2) obyek terlalu kecil; (3) obyek yang bergerak terlalu lambat; (4) obyek yang bergerak terlalu cepat; (5) obyek yang terlalu kompleks; (6) obyek yang bunyinya terlalu halus; (7) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik;
- (d) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya;
- (e) media menghasilkan keseragaman pengamatan;
- (f) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik;
- (g) media membangkitkan keinginan dan minat baru;



- (h) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;
- (i) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

## 2) Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:<sup>12</sup>

- (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- (d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

*Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1997), h. 2.



- (a) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
- (b) memperbesar perhatian siswa;
- (c) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
- (d) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
- (e) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup;
- (f) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
- (g) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan, dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar dan media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

c. *Landasan teoritis penggunaan media pembelajaran*

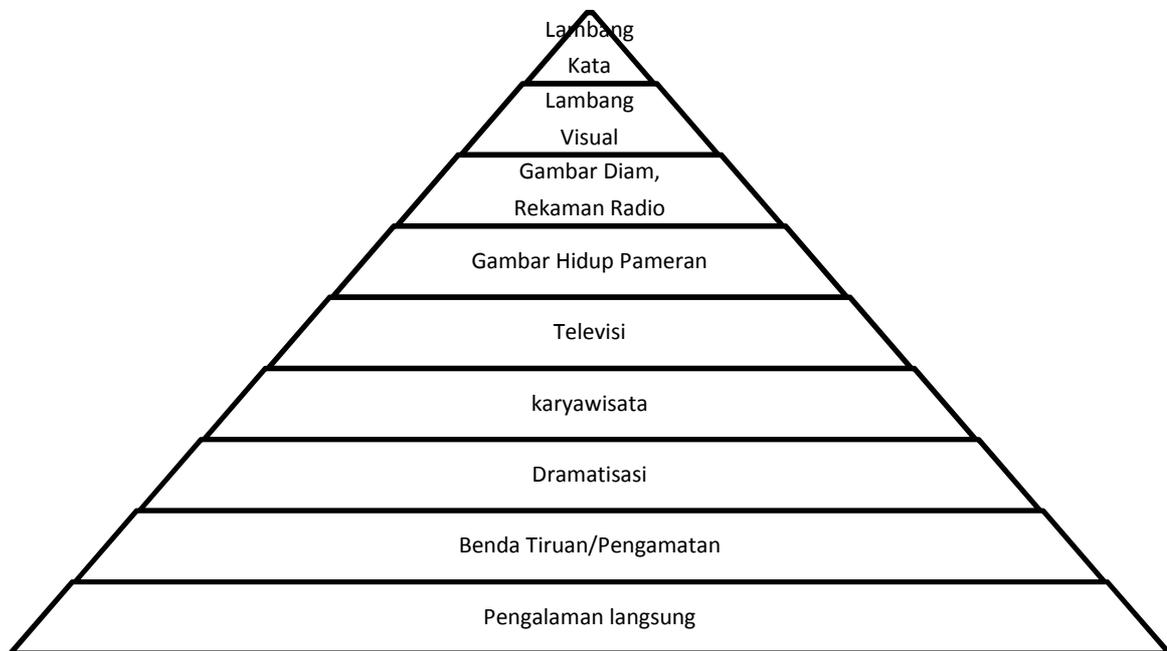
Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's*

---

<sup>13</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum.....*, h. 15.



*Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.<sup>14</sup> Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat gambar di bawah ini:



**Gambar 2.1 Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale)**

<sup>14</sup>Azhar Arsyad, *Media.....*, h. 10.



Dasar pengembangan kerucut ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan peranko, melakukan percobaan di laboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman kongkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>*ibid.*,



## 2. Multimedia interaktif

### a. Pengertian multimedia

Definisi multimedia pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu definisi sebelum tahun 1980-an dan definisi sesudah tahun 1980-an. Sebelum tahun 1980-an atau pada era 60-an, menurut Barker & Tucker yang dikutip oleh Sunaryo mengartikan multimedia sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan *wall chart* atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding.<sup>16</sup>

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (2003: 217) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.<sup>17</sup> Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi.<sup>18</sup> Hackbarth menekankan bahwa *hypermedia* dan *hypertext* termasuk

---

<sup>16</sup>Sunaryo Soenarto, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang, *Inotek: Jurnal Inovasi dan Aplikasi teknologi, Volume 9, nomor 1, Februari 2005*, h. 116.

<sup>17</sup>Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong (Eds) (2003), *Teaching and Learning With Technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall, h. 217.

<sup>18</sup>Hackbarth, 1996, *The educational technology handbook: A comprehensive Guide*. Englewood Cliffs: educational Technology Publication, Inc. h. 229



multimedia interaktif berbasis komputer.<sup>19</sup> Philips (1997: 8) menekankan pada komponen interaktivitas yang menunjuk kepada proses pemberdayaan pengguna untuk mengendalikan lingkungan melalui komputer.<sup>20</sup>

Definisi setelah tahun 1980-an tersebut di atas lebih 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. Sejalan dengan hal tersebut, Agnew, Kellerman & Meyer menyatakan bahwa istilah multimedia lebih terfokus pada interaktivitas antara media dengan pemakai media.<sup>21</sup> Constantinescu menyatakan bahwa “*Multimedia refers to computer-based systems that use varioustypes of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity*”.<sup>22</sup> Maksudnya adalah bahwa multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas. Multimedia pembelajaran bermanfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Philips menyatakan bahwa “*IMM has the potential toaccommodate people with different learning style*”.<sup>23</sup> Artinya adalah bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar yang

---

<sup>19</sup>*Ibid.*,

<sup>20</sup>R. Philips (1997), *A Practical Guide for Educational Applications*, (London: Kogan Page Limited), h. 8.

<sup>21</sup>P.W. Agnew, Kellerman, & Meyer, *Multimedia in the Classroom*, (Boston: Allyn and Bacon), h. 8.

<sup>22</sup>Constantinescu (2007) Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension, *The Internet TESL Journal*, Vol. XIII, No. 2 February 2007, h. 2.

<sup>23</sup>R. Philips, *A Practical.....*, h. 12.



berbeda-beda. Lebih lanjut Philips menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu.<sup>24</sup>

Sedangkan multimedia oleh Sutopo diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia yaitu teks, *image*, animasi, video, audio, dan link interaksi untuk menyajikan informasi.<sup>25</sup>

Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi. Pertama, multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional. Kedua, multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi. Ketiga, multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video interaksi, dan lain-lain. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sehingga pendapat di atas sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Menengah Atas.

*b. Pengertian multimedia interaktif*

Sutopo menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear

<sup>24</sup>R. Philips, *A Practical.....*, h. 8.

<sup>25</sup>Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), h. 169.



adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* (berurutan) seperti televisi dan film. Sementara 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. Seperti multimedia pembelajaran interaktif.<sup>26</sup>

Menurut Mulyanta & Leong, multimedia interaktif mengandung empat komponen penting yaitu:<sup>27</sup>

- 1) komputer adalah alat yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar sehingga dapat terjadi interaksi dengan pemakai;
- 2) link adalah sesuatu yang menghubungkan pemakai dengan informasi;
- 3) navigasi adalah sesuatu yang memandu pemakaian yang menjelajah jaringan informasi dan saling terhubung satu sama lain;
- 4) tool adalah tempat yang disediakan bagi pemakai untuk mengumpulkan atau memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pemakai ide itu sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu produk yang dapat menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu

---

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

<sup>27</sup>St Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), h. 1-2



kesatuan yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), dengan link dan tool yang tepat dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Sedangkan menurut Hofstetter, multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

c. *Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif*

1. Kelebihan multimedia interaktif

Menurut Warsita, multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan media lain, yaitu:<sup>28</sup>

a) *Fleksibel*

Multimedia interaktif bersifat *fleksibel* baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan maupun variasi serta penempatannya untuk diakses. Selain bersifat *fleksibel* dari segi penempatannya di kelas atau di rumah, multimedia interaktif juga bersifat *fleksibel* untuk digunakan secara individual maupun kelompok kecil;

b) *self-pacing*

---

<sup>28</sup>Warsita, *Teknologi pembelajaran.....*, h. 155.



Yaitu bersifat dapat melayani kecepatan belajar individu. Artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat bergantung pada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya. Peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam pemanfaatannya akan diberi kesempatan untuk memacu kecepatan belajarnya seoptimal mungkin, sedangkan peserta didik yang memiliki kecepatan yang rendah dalam pemanfatannya di beri kesempatan untuk mengulang dan mempelajari dalam waktu yang lebih lama;

c) *content-rich*

Yaitu bersifat kaya isi. Artinya program ini mampu menyediakan isi formasi yang cukup banyak, bahkan dapat berisi materi pelajaran yang bersifat pengayaan dan pendalaman serta memberikan rincian yang lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi isi materi yang disiapkan khusus bagi peserta didik yang memiliki minat khusus atau ingin belajar lebih banyak;

d) *interaktif*

Yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memeberikan respon, dan melakukan berbagai



aktivitas yang akhirnya dapat direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback*. Adanya interaktivitas tersebut merupakan ciri paling menonjol dari program multimedia. Tingkat interaktivitas ini merupakan salah satu tolak ukur dalam menilai kualitas program multimedia interaktif;

e) individual

Yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu. Artinya program multimedia dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar peserta didik.

2. Kelebihan multimedia interaktif

Meskipun secara umum multimedia ini memiliki banyak kelebihan, tetapi tidak lepas dari kekurangan. Menurut Imam Makruf, multimedia interaktif memiliki beberapa kekurangan juga, diantaranya:<sup>29</sup>

- a) Diperlukan biaya yang cukup banyak, sehingga seringkali tidak terjangkau oleh lembaga pendidikan yang kurang maju
- b) Perawatan dan pengoperasiannya juga memerlukan keahlian dan perhatian tersendiri, sehingga tidak memungkinkan hanya ditangani oleh seorang guru.

---

<sup>29</sup>Warsita, *Teknologi pembelajaran.....*, h. 155.



- c) Multimedia juga sangat tergantung pada ketersediaan jaringan listrik
- d) untuk pembelajaran berbasis internet juga tergantung pada ketersediaan jaringan telepon, itupun masih harus menyediakan dana operasional yang relative tinggi.<sup>30</sup>

d. *Karakteristik multimedia interaktif*

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:<sup>31</sup>

- 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
- 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna;
- 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup>Imam Makruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, (Semarang: Need's Press, 2009), h. 131.

<sup>31</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 53.

<sup>32</sup>*Ibid.*,



- 1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin;
- 2) mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri;
- 3) memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali;
- 4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain

*e. Teori belajar yang melandasi multimedia pembelajaran interaktif*

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>33</sup> Banyak teori belajar yang melandasi pembelajaran dengan multimedia seperti teori kognitif dan teori konstruktivisme.

1) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif yang sering menjadi landasan pengguna media adalah teori perkembangan Piaget. Pada teori ini akan ada keseimbangan antara apa yang peserta didik rasakan dengan apa yang dilihat atau dirasakan terhadap pengalamn baru.

---

<sup>33</sup>*Ibid.*, h. 2.



Menurut Peaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam instruktur kognitifnya.<sup>34</sup>

Teori belajar kognitif lainnya adalah teori belajar Ausubel yang lebih sering disebut juga pembelajaran bermakna, teori ini mengatakan bahwa struktur organisasi yang ada dalam ingatan seseorang dapat diintegrasikan dalam unsur-unsur terpisah kedalam suatu unit konseptual. Peserta didik memperoleh materi atau informasi melalui penerimaan dan penemuan.<sup>35</sup>

## 2) Teori Belajar Konstruktivisme

Usaha pengembangan manusia dan masyarakat yang memiliki kepekaan, mandiri, bertanggung jawab, dapat mendidik dirinya sendiri sepanjang hayat, serta mampu berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Untuk itu, diperlukan layanan pendidikan yang mampu melihat kaitan atau ciri-ciri manusia tersebut dengan praktek-praktek pendidikan dan pembelajaran untuk mewujudkannya. Pandangan konstruivistik yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh peserta didik kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi

---

<sup>34</sup>Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2005), h. 15.

<sup>35</sup>H.L Mikarsa, *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: universitas terbuka, 2005) h. 56.



yang menuju pada pembentukan kognitifnya, memungkinkan untuk mengarah pada tujuan tersebut. Selain itu, pembelajaran diusahakan agar memberi kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri peserta didik.

Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh peserta didik melalui pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemuktahiran struktur kognitifnya. Guru-guru mengakui dan menghargai dorongan diri manusia atau peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan diarahkan agar terjadi aktivitas konstruksi pengetahuan oleh peserta didik secara maksimal.<sup>36</sup>

Dengan pembelajaran konstruktivisme pembelajaran tidak terpusat pada guru, konstruktivisme membantu siswa dalam mengintegrasikan dan mentransformasi informasi baru. Pada pembelajaran model ini, pembelajaran dengan bantuan komputer mampu mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan berbagai model pembelajarannya. Teori belajar konstruktivisme dibagi menjadi dua yaitu teori konstruktivisme personal yaitu Piaget. Piaget menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan ini terjadi melalui interaksi anak dengan objek fisik secara langsung dan melakukannya sendiri. Tokoh konstruktivistik sosial adalah

---

<sup>36</sup>Mikarsa, *Pendidikan Anak.....*, h. 23.



Vigotsky. Ia menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan itu terjadi melalui interaksi sosial. Vigotsky juga tidak menolak pandangan bahwa manipulasi terhadap objek fisik itu perlu. Menurut Vigotsky interaksi terhadap objek fisik secara langsung sangat diperlukan untuk mengembangkan struktur kognitif anak. Melalui pengalaman langsung anak mendapatkan pemahaman suatu konsep. Untuk memahami suatu konsep diperlukan mediator dari pihak lain, seperti guru, teori belajar dan pembelajaran.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti menggunakan teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik sebagai pijakan dalam penelitian ini. Alasan menggunakan kedua teori ini (teori kognitif dan teori konstruktivistik) karena kedua teori ini mempunyai karakter yang sejalan dengan pengembangan multimedia dengan asumsi: (a) melalui media, materi pembelajaran disajikan dengan berbagai komponen (dengan menggunakan video siswa dapat belajar secara kontekstual); (b) melalui multimedia, pembelajaran dapat dilakukan secara individual; (c) multimedia memiliki sikap interaktif. Dengan demikian diharapkan setelah menggunakan multimedia ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar di sekolah.



### 3. Minat belajar

#### a. Pengertian minat belajar

Menurut Slameto, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan.<sup>37</sup>

Sedangkan menurut Djaali, Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu.<sup>38</sup> Senada dengan itu menurut Muhibbin Syah, minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar.<sup>39</sup>

Menurut Morgan, dalam buku *Introduction to Psychology* (1978) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah lakuyang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman.<sup>40</sup> Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya.<sup>41</sup>

Sedangkan menurut Piaget, belajar adalah sebuah proses interaksi

---

<sup>37</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 57.

<sup>38</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 122.

<sup>39</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), h.136.

<sup>40</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2000), h. 84.

<sup>41</sup>Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana, 2011),h. 101.



anak didik dengan lingkungan yang selalu mengalami perubahan dan dilakukan secara terus menerus.<sup>42</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan atau keinginan yang kuat untuk mengerjakan sesuatu dan dilakukan tanpa paksaan. Minat merupakan faktor terpenting dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab, karena merupakan bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing merupakan hal yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu dibutuhkan minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

b. Indikator minat

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus;
- 2) ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati;
- 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati;
- 4) lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya;
- 5) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

---

<sup>42</sup>Abudin Nata, *Perspektif Islam*.....,h. 99.

<sup>43</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor*....., h. 58.



Selain itu menurut Djamarah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui:<sup>44</sup>

- 1) pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya;
- 2) partisipasi aktif dalam suatu kegiatan;
- 3) memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat dilihat dari perhatian yang lebih besar dalam melakukan aktivitas yang mereka senangi dan ikut terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

*c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar*

Menurut Dinar Barokah, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain:<sup>45</sup>

- 1) motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Menurut D.P. Tampubolon (1993: 41) minat merupakan “perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi”. seorang siswa yang ingin memperdalam Ilmu Pengetahuan sosialnya tentang tokoh-tokoh dalam kemerdekaan indonesia misalnya, tentu siswa tersebut akan terarah minatnya

<sup>44</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h. 132.

<sup>43</sup>[http:// www. informasiku. com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html](http://www.informasiku.com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html), diakses tanggal 5 Maret 2015

<sup>45</sup>*ibid.*,



untuk membaca buku-buku tentang sejarah kemerdekaan Indonesia, mendiskusikannya, dan sebagainya.

2) belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Singgih (1989: 68) bahwa “minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, itu semakin banyak belajar semakin luas pula bidang minat”.

3) bahan pelajaran dan sikap guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Slameto (1991: 187) bahwa “Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya”.



Guru juga salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Kurt Singer (1987: 93) bahwa “Guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya, berarti telah melakukan hal-hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan murid-muridnya”. Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin, serta disenangi murid sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat murid. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh murid, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian murid. Bentuk-bentuk kepribadian gurulah yang dapat mempengaruhi timbulnya minat siswa. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru harus peka terhadap situasi kelas. Ia harus mengetahui dan memperhatikan akan metode-metode mengajar yang cocok dan sesuai dengan tingkatan kecerdasan para siswanya, artinya guru harus memahami kebutuhan dan perkembangan jiwa siswanya.

#### 4) keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruhnya bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.



## 5) teman pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya. Khusus bagi remaja, pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktifitas bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami. Apabila seseorang bergaul dengan orang yang berkepribadian baik tentu orang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Begitu pula dalam hal minat, orang yang bergaul dengan orang yang mempunyai minat yang besar dalam belajar tentu orang tersebut juga dapat terpengaruh. Karena teman pergaulan sangat berpengaruh terhadap kepribadian siswa.

## 6) lingkungan

Melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Hal ini ditegaskan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Crown L dan A. Crow (1988: 352) bahwa “minat dapat diperoleh dari kemudian sebagai dari pengalaman mereka dari lingkungan di mana mereka tinggal”.Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya. Besar kecilnya pengaruh



lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

7) cita-cita

Setiap manusia memiliki cita-cita di dalam hidupnya, termasuk para siswa. Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang. Cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, bahkan tidak jarang meskipun mendapat rintangan, seseorang tetap berusaha untuk mencapainya.

8) bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat. Ini dapat dibuktikan dengan contoh: bila seseorang sejak kecil memiliki bakat menyanyi, secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam hal menyanyi. Jika ia dipaksakan untuk menyukai sesuatu yang lain, kemungkinan ia akan membencinya atau merupakan suatu beban bagi dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan pilihan baik sekolah maupun aktivitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat dimiliki.

9) hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat untuk menekuni ilmu matematika,



begitupun dengan hobi yang lainnya. Dengan demikian, faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat.

#### 10) media massa

Apa yang ditampilkan di media massa, baik media cetak atau pun media elektronik, dapat menarik dan merangsang khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat khalayak dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh dari media massa.

#### 11) fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Sebagai contoh, bila fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia, maka timbul minat anak untuk menambah wawasannya. Tetapi apabila fasilitas yang ada justru mengikis minat pendidikannya, seperti merebaknya tempat-tempat hiburan yang ada di kota-kota besar, tentu hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan minat yang sudah ada dalam diri anak tersebut.

### 4. Hasil belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*)



menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>46</sup> Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.<sup>47</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Mustaqim bahwa belajar adalah proses perubahan. Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan lahir tetapi juga perubahan batin, tidak hanya perubahan tingkah lakunya yang nampak, tetapi dapat juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Perubahan-perubahan itu bukan perubahan yang negatif tetapi perubahan yang positif yaitu perubahan menuju ke arah kemajuan atau ke arah perbaikan.<sup>48</sup>

Selain itu pendapat lain yang dikemukakan oleh Nyayu tentang belajar, yaitu proses yang berlangsung sepanjang hayat dari segi kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran, dan membentuk sikap manusia yang dimodifikasi untuk dapat berkembang.<sup>49</sup>

Dari beberapa pengertian belajar tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk

---

<sup>46</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 44.

<sup>47</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor.....*, h. 2.

<sup>48</sup>Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 62

<sup>49</sup>Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang, Grafika Telindo Press, 2011) hlm.



memperoleh suatu perubahan dari interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.<sup>50</sup>

Menurut Soedijarto, hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.<sup>51</sup> Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>52</sup> sedangkan Gronlund yang dikutip oleh Nyayu Khodijah mengartikan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu.<sup>53</sup>

Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran.

---

<sup>50</sup>Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 37-38.

<sup>51</sup>Soedjiarto, *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1993) hlm. 24

<sup>52</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010) hlm. 22

<sup>53</sup>Nyayu Khodijah, *Psikologi Belajar*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006) hlm. 235



Dari beberapa defenisi di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka-angka atau nilai. Hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan yang dimiliki individu atau peserta didik setelah ia melalui proses belajar.

*b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor intern, meliputi:

(a) faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

(b) faktor psikologis



Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

(c) faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.<sup>54</sup>

2) Faktor ekstern, meliputi:

(a) faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.<sup>55</sup>

(b) faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat

---

<sup>54</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor.....*, h. 54-59.

<sup>55</sup>*Ibid.*, h. 60.



pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.<sup>56</sup>

(c) faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.<sup>57</sup>

Sedangkan menurut Sudjana, Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern). Faktor- faktor tersebut yaitu:

- 1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa), meliputi:
  - (a) kemampuan yang dimilikinya;
  - (b) motivasi belajar;
  - (c) minat dan perhatian;
  - (d) sikap dan kebiasaan belajar;
  - (e) konsep diri;
  - (f) ketekunan;
  - (g) sosial ekonomi;
  - (h) fisik dan psikis.
- 2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri), yaitu lingkungan dan yang paling dominan adalah kualitas pengajaran. Kualitas

---

<sup>56</sup>*Ibid.*,h. 64.

<sup>57</sup>*Ibid.*,h. 69-70.



pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru, yaitu kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).<sup>58</sup>

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

c. *Indikator-indikator hasil belajar*

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:<sup>59</sup>

(a) pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana;

---

<sup>58</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 39

<sup>59</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 202-204.



- (b) pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep;
- (c) penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar;
- (d) analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar;
- (e) sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru;
- (f) evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif,



sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 2) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

## 3) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.<sup>60</sup>

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

---

<sup>60</sup>*Ibid.*,h. 205-208.



Beberapa langkah-langkah penilaian hasil belajar adalah:<sup>61</sup>

1) Penetapan tujuan evaluasi

Tujuan evaluasi harus jelas sehingga dapat memberikan arah dan lingkup pengembangan evaluasi selanjutnya. Dalam melakukan evaluasi seorang guru harus mempunyai tujuan tertentu, misalnya ingin melihat aktivitas guru dan peserta didik saat proses pembelajaran serta mengetahui hasil belajar peserta didik.

2) Penyusunan kisi-kisi soal

Kisi-kisi dalam menyusun soal untuk menggambarkan deskripsi mengenai ruang lingkup dan isi yang akan diujikan, serta memberikan perincian mengenai soal-soal yang diperlukan dalam penilaian. Mutu setiap butir soal akan menentukan mutu tes secara keseluruhan.

3) Telaah atau review soal

Langkah ini penting karena seringkali kekurangan yang terdapat pada soal tidak terlihat oleh penulis. Idealnya review ini dilakukan oleh orang lain yang berkompeten (bukan oleh penulis), tetapi tidak salah jika review ini dilakukan oleh peneliti atau penulis sendiri.

4) Penyusunan soal

---

<sup>61</sup>Ramayulius, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), h. 232.



Butir soal disusun sebagai alat ukur yang terpadu dengan memperhatikan urutan nomor soal, bentuk soal dan lay out soal agar penilaian dapat terselenggara dengan benar

5) Penyajian tes

Naskah tes diberikan kepada peserta didik agar mereka memberikan jawaban yang sesuai dengan permintaan soal. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian tes adalah waktu penyajian, petunjuk yang jelas mengenai cara menjawab, ruang dan tempat duduk peserta didik.

6) Scoring

Scoring untuk mendapatkan data kuantitatif dari peserta didik dengan memberikan angka dari setiap butir soal secara obyektif.

7) Pengolahan hasil tes

Hasil tes diolah dengan mencari konversi nilai. Dalam proses konversi nilai ini ada norma dan nada pula skala yaitu norma relative dan Penilaian Acuan Norma (PAN).

8) Pelaporan hasil tes

Laporan hasil tes dapat diberikan kepada peserta didik, orang tua, dan kepala sekolah untuk menentukan kebijakan selanjutnya.

9) Pemanfaatan hasil tes

Informasi atau hasil tes dapat dimanfaatkan untuk perbaikan dan penyempurnaan sistem, proses atau kegiatan belajar, maupun



sebagai data untuk mengambil keputusan atau menentukan kebijakan.

##### 5. Hubungan antara minat dan hasil belajar siswa

Berdasarkan analisis data yang terdapat dalam tesis Imam Suryadi dengan judul "*Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang*"<sup>62</sup>, diperoleh hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajarnya. Kadar hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajarnya tersebut ditunjukkan oleh koefisien korelasi product moment sebesar 0,236 signifikan dimana ( $r_{hitung} 0,236 > r_{tabel} 0,232$ ). Hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa agar siswa dapat mencapai hasil yang baik dalam belajar, maka harus memiliki minat belajar yang tinggi.

Terdapat hubungan positif antara minat belajar siswa dengan hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa makin baik minat belajar siswa maka akan makin baik pula hasil belajarnya. Sebaliknya kurangnya minat belajar siswa, maka menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu factor yang perlu diperhatikan dan harus dipertimbangkan oleh siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik, tinggi dan memuaskan.

---

<sup>62</sup>Imam Suryadi, 2012, *Hubungan Antara Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang*, IAIN Raden Fatah Palembang



## 6. Tinjauan Umum Pembelajaran Bahasa Arab

### a. Prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab

Prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab pada hakikatnya sama dengan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa asing yang lain. Hal ini dikarenakan masing-masing bahasa memiliki kesamaan. Kamal Ibrahim Badri dan Mamduh Nuruddin dengan mengutip buku “*Principles of Language Study*” menyebutkan adanya 5 prinsip dalam pembelajaran bahasa asing, yaitu: (1) prioritas atau mendahulukan yang lebih utama; (2) ketepatan; (3) tahapan; (4) aspek motivasi; (5) baku dan mendasar. Prinsip-prinsip tersebut secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>63</sup>

#### 1) Prioritas

Dalam sebuah bahasa memiliki banyak bagian yang satu dengan lainnya saling melengkapi. Meski demikian, dalam pembelajaran bahasa diperlukan adanya skala prioritas dengan mendahulukan sebagian atas sebagian yang lain. Dalam pembelajaran modern terdapat pendapat mengenai penentuan prioritas tersebut, yaitu:

- (a) *istima'* dan *kalam* yang pertama, baru kemudian kitabah;
- (b) mengajarkan *jumlah* sebelum mengajarkan *kalimat*;
- (c) mengajarkan mufrodad yang fungsional meskipun sebagiannya *syadz* atau *mu'tal* sebelum mufrodad yang lainnya;

---

<sup>63</sup>Imam Makruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, (Semarang: Need's Press, 2009), h. 42.



(d) mengajarkan bahasa dengan kecepatan yang biasa digunakan pemilik bahasa lainnya;

## 2) Ketepatan

Setiap bahasa memiliki karakteristik masing-masing baik dalam bunyi, struktur maupun makna (konteks). Dengan demikian pembelajaran bahasa harus memperhatikan aspek ketepatan dalam hal bunyi (cara mengucapkan), struktur kalimat, dan sesuai dengan konteksnya. Dalam hal ini seorang pengajar harus benar-benar menguasai bahasa yang dipelajari tidak hanya dari aspek pengetahuan secara kognitif, tetapi juga psikomotorik dan afektifnya. Khusus dalam hal pembelajaran bahasa Arab, ada perbedaan bunyi yang sangat khas dan tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, misalnya dalam membaca huruf *dzad*, atau *'ain*. Struktur bahasa arab juga memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia, misalnya jumlah *fi'liyah* yang memiliki pola P-S-O (Subjek-predikat-objek), sedangkan bahasa Indonesia menggunakan pola S-P-O. hal tersebut tentunya akan mempengaruhi proses penerjemahan.

## 3) Tahapan

Yang dimaksud dengan tahapan di sini adalah meliputi tiga hal yang satu dengan lainnya saling melengkapi yaitu:



- (a) mulai dari yang ma'lum (yang sudah dikathui) sampai yang majhul (yang belum diketahui), termasuk dalam hal ini dimulai dari yang global sampai yang terperinci;
- (b) setiap tahapan merupakan landasan bagi tahapan berikutnya;
- (c) tahapan tersebut dapat memberikan pengembangan dalam belajar, misalnya jika pada pelajaran 1 terdapat 6 kosa kata baru, maka pada pelajaran 2 akan memiliki 12 kosa kata baru dan seterusnya;

#### 4) Motivasi

Motivasi siswa dalam belajar dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Beberapa langkah berikut dapat membantu seorang pengajar dalam menumbuhkan motivasi di dalam kelas:

- (a) menjauhkan hal-hal yang mendatangkan keragu-raguan dan kebingungan;
- (b) memberikan dorongan secara terus-menerus terhadap setiap jawaban yang baik;
- (c) membangkitkan rasa kebersamaan di antara para siswa;
- (d) memasukkan unsur bermain dalam latihan-latihan;
- (e) membangun hubungan antara pengajar dan siswa dengan berbagai aktivitas pembelajaran;

#### 5) Baku dan mendasar

Yang dimaksud dengan baku dan mendasar di sini adalah:



- (a) pembelajaran bahasa akan sempurna dengan cara menggunakannya, bukan menjelaskan kaidahnya;
- (b) penjelasan arti akan sempurna dengan memvisualisasikan sedapat mungkin dengan cara memberikan contoh-contoh;
- (c) memahami siswa dengan cara mengulang-ulang contoh yang memungkinkan dapat menjelaskannya dengan cara yang paling mudah dan sebanyak mungkin mengaitkan makna dengan yang ditulis.

Di samping lima prinsip yang telah dijelaskan di atas, juga terdapat pendapat lain yang hamper sama. Misalnya prinsip-prinsip pembelajaran bahasa asing yang dikemukakan oleh Robert Lado dalam bukunya "*Language Teaching a Scientific Approach*", sebagaimana dikutip oleh Kamal Ibrahim Badri sebagai berikut:<sup>64</sup>

1) Ucapan sebelum tulisan

Pembelajaran bahasa hendaknya dimulai dari cara menyimak dan mengucapkan, sebelum membaca dan menulis. Proses ini penting karena bahasa lisan itu lebih komplit dari berbagai aspeknya, misalnya dalam bagaimana menggunakan irama, fonim/pengucapan huruf-huruf, kapan harus berhenti dan disambung, kapan harus dipanjangkan bacaannya dan sebagainya. Hal-hal tersebut tidak dapat diperoleh dalam bahasa tulisan. Yang demikian ini bukan berarti mengabaikan keterampilan *qira'ah*

---

<sup>64</sup>*Ibid.*, h. 46.



dan *kitabah* melainkan sebatas pada mendahulukan *istima'* dan *kalam* daripada kedua keterampilan yang lain tersebut.

2) Kalimat-kalimat adalah yang mendasar

Pembelajaran bahasa perlu dimulain dengan banyak menghafal teks-teks percakapan yang mengandung kalimat-kalimat dasar yang bermacam-macam bentuknya. Hal ini dimaksudkan agar siswa dibiasakan menggunakan kalimat yang baku dan sesuai dengan yang sebenarnya.

3) Menjadikan bahasa sebagaimana biasanya

Pembelajaran bahasa yang paling penting sebenarnya bagaimana siswa dilatih untuk menggunakan bahasa sebagaimana yang biasa diucapkan oleh pemilik bahasa tersebut. Dengan demikian tidaklah terlalu penting menguasai *qawaid*, *sharaf*, *isytiqaq*, dan mampu memahami teks-teks Arab, apabila tidak banyak dilatih untuk menggunakan bahasa tersebut (secara lisan). Jadi ukuran penguasaan sebuah bahasa sebenarnya lebih ditujukan kepada keterampilan menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi

4) Mengajarkan kaidah-kaidah ujaran (bunyi)

Dalam mengajarkan kaidah-kaidah ujaran, perlu dilakukan dengan cara praktek, bukan teori. Proses pembelajarannya dengan banyak menirukan apa yang didengar secara berulang-ulang. Dalam hal ini tidak diperlukan banyak membandingkan dengan bahasa lain secara teoritis



5) Mengajarkan bahasa yang bermakna

Untuk memperkaya bahasa siswa, tidak disarankan dengan cara mengajarkan mufradat baru, tetapi mengajarkannya dalam bentuk kalimat. Jadi sebuah makna akan ditentukan oleh konteks kalimatnya, bukan dihafalkan dari makna kosa katanya. Dengan demikian bahasa yang dipelajari betul-betul bahasa sebagaimana yang digunakan.

6) Mengajarkan hal-hal yang sulit

Setiap bahasa memiliki kesamaan dan perbedaan dengan bahasa lainnya. Hal-hal yang sama biasanya akan mempermudah dalam mengajari, sedangkan perbedaannya dapat menimbulkan kesulitan. Dengan demikian sedapat mungkin pembelajaran bahasa memperkecil aspek-aspek kesulitan bahasa tersebut. Salah satu caranya adalah dengan memperbanyak latihan, sehingga akhirnya dapat menjadi kebiasaan

7) Tulisan sebagai perwujudan dari ucapan

Materi yang diajarkan dalam *kaidah*, sedapat mungkin dapat sejalan dengan apa yang diajarkan dalam *kalam*. Hal ini dimaksudkan agar dapat memudahkan dalam mempelajari bahasa tulis tersebut. Termasuk hal yang perlu diperhatikan adalah pemilihan kata-kata yang diajarkan juga sedapat mungkin mengikuti urutan huruf hijaiyah, misalnya mengajarkan kosa kata



yang menggunakan huruf *alif* didahulukan daripada menggunakan huruf *sin*, dan seterusnya

8) Bertahap dalam bentuk-bentuk bahasa

Pembelajaran bahasa perlu dilakukan dengan bertahap, dengan menyampaikan materi baru berdasarkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Bentuk-bentuk bahasa arab itu sangat banyak, untuk itu diperlukan tahapan yang baik dalam penyampaian. Misalnya mendahulukan *jumlah* sebelum *kalimat*, mendahulukan bentuk-bentuk pertanyaan, jawaban, perintah, larangan dan ajakan sebelum yang lain dan seterusnya. Dengan demikian diperlukan adanya keterkaitan secara berkesinambungan dari keseluruhan materi yang disampaikan.

*b. 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 Resertif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan Produktif 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.<sup>65</sup>

Untuk itu bahasa arab di Madrasah 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*) dititik beratkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa. Pada tingkat pendidikan menengah (*Intermediate*), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Adapun pada tingkat pendidikan lanjut (*Advanced*) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi bahasa arab.

Mata pelajaran bahasa arab memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*Istima'*), berbicara (*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.

---

<sup>65</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Rosda Karya, 2008), h. 51.



- 3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.<sup>66</sup>

c. *Macam-macam media pembelajaran bahasa Arab*

Muh. Ahmad Salim yang dikutip oleh Imam Makruf menyebutkan macam-macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab secara ringkas sebagai berikut:<sup>67</sup>

- 1) Laboratorium bahasa dengan berbagai macamnya. Media ini dapat membantu pengajar dalam memperdengarkan suara/bunyi yang telah direkam kepada siswa untuk dipelajarinya. Media ini menggunakan pendekatan individual dalam melatih berbicara secara benar.
- 2) Media audio, seperti radio, piringan (CD), atau program radio pendidikan
- 3) Media visual, yang terdiri atas:
  - (a) media cetakan, seperti naskah-naskah penjelasan dan keteerangan, gambar, majalah, selebaran-selebaran, surat kabar, dan berbagai macam kartu. Media ini dapat digunakan secara langsung atau dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti papan tulis, papan magnetic, *flip chart* dan sebagainya;
  - (b) media proyeksi, seperti OHP (*over Head Projector*), *slide projector*, dan Film strip);

---

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

<sup>67</sup> *Ibid.*, h. 131.



- (c) contoh barang, model, pameran dan museum. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, mengenalkan budaya masyarakat pemilik bahasa yang dipelajari, gaya hidup, dan lebih ditujukan untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari bahasa Arab;
- (d) media audio visual, seperti film bersuara, video, televise. Media ini memiliki kelebihan dengan memungkinkan menyajikan suara dan gambar sekaligus terutama untuk menyampaikan materi yang dipelajari;
- (e) media pembelajaran berprogram. Media ini bertingkat-tingkat mulai dari bentuk modul-modul sederhana, modul-modul berprogram dengan alat-alat yang sederhana sampai dalam bentuk komputer.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian Abdul Haris (2012) “Pemanfaatan Media *Power Point* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sekayu Musi Banyuasin”, mengungkapkan bahwa pemanfaatan fasilitas teknologi dan komunikasi di sekolah ini sudah baik. Karena semua guru PAI yang berjumlah tiga orang, mereka sudah terampil dan terbiasa dalam menggunakan media *Power Point* setiap kali pertemuan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan penggunaan media di sekolah ini didukung oleh faktor sarana dan



prasarana yang sudah lengkap, Sumber daya manusia yang sudah siap, serta dukungan dan motivasi dari kepala sekolah dan pemerintah.

2. Hasil penelitian Zainal Abidin Fikri (2012) “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX SMP Negeri 19 Palembang” menunjukkan bahwa penggunaan media CD interaktif sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran PAI untuk siswa yang diajarkan menggunakan media CD interaktif dengan yang tidak menggunakan CD interaktif. Perbedaan itu dapat dilihat dari rata-rata nilai yang dicapai siswa yaitu nilai signifikansi sebesar  $000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran PAI untuk siswa yang diajarkan menggunakan media CD interaktif dengan yang tidak menggunakan media CD interaktif di kelas IX SMP Negeri 19 Palembang.
3. Hasil penelitian Nur Anggraini (2012) “Perancangan Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Berbasis Multimedia” mengungkapkan bahwa hasil dari perancangan adalah aplikasi multimedia tentang pembelajaran ilmu nahwu dasar yang berisi tentang definisi setiap bab, contoh kalimat, latihan soal dan contoh paragraph dalam bahasa Arab. Hasil dari kuisioner 41,6 % pengguna (user) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lebih mudah dipahami dari pada



metode konvensional untuk dapat mempelajari ilmu nahwu dasar sebagai awal dari belajar bahasa Arab sesuai dengan kaidahnya.

Persamaan penelitian ini dengan ketiga penelitian di atas, yaitu sama-sama menggunakan media komputer dalam proses pembelajarannya. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang pertama, yaitu media pembelajaran dan materi yang digunakan. Dalam penelitian sebelumnya media pembelajaran yang digunakan adalah *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab. Perbedaan dengan penelitian yang kedua, yaitu variabel terpengaruh adalah hasil belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa. Dan perbedaan dengan penelitian yang ketiga, yaitu multimedia diterapkan pada pembelajaran ilmu nahwu saja, sedangkan pada penelitian ini mencakup seluruh komponen pembelajaran bahasa Arab.

### C. Kerangka Berfikir

Pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa. Penyebab sulitnya pelajaran bahasa Arab dapat dikarenakan oleh berbagai macam faktor, diantaranya bahasa Arab merupakan bahasa kedua yang dianggap asing, diberatkan dengan kaidah-kaidah yang membingungkan, cara mengajar guru yang tradisional, sajian buku yang kurang menarik, serta minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga menjadikan mata pelajaran bahasa Arab kurang



diminati oleh siswa karena telah dirasuki paradigma lama bahwa bahasa Arab itu momok yang menakutkan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang menggabungkan materi, gambar, video, teks, suara dan animasi. Tujuan penggunaan multimedia interaktif ini agar siswa dapat aktif belajar dan mudah dalam memahami konsep yang diberikan sehingga siswa mempunyai minat dan termotivasi dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan dengan media *power point*, penyajian materi cenderung monoton karena hanya berupa tampilan slide.

Minat adalah kecenderungan dalam diri seseorang untuk menyenangi sesuatu. Siswa yang memiliki minat tinggi maka akan cenderung menyukai sesuatu yang diminatinya dan berpartisipasi aktif pada suatu kegiatan tersebut. Dengan demikian siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif dalam pembelajaran dibanding siswa yang memiliki minat sedang maupun rendah. Dengan minat belajar yang tinggi maka siswa akan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan multimedia interaktif, materi-materi yang disampaikan dikemas sangat menarik dengan memasukkan unsur audio, visual maupun audiovisual. Sedangkan dengan program *power point* materi yang disampaikan berupa slide saja. Dengan demikian dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini siswa dituntut lebih



bersemangat dibandingkan pembelajaran dengan program *power point*. Oleh karena itu minat dan hasil belajar siswa dengan multimedia interaktif akan lebih baik.

2. Minat belajar dari diri masing-masing siswa sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa di kelas. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi lebih semangat belajar bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar sedang maupun rendah.
3. Bila minat belajar siswa tinggi maka hasil belajar siswa pun akan meningkat

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan



dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>68</sup> Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang
2. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

---

<sup>68</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.96.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>69</sup> Dalam penelitian ini yang merupakan data kuantitatif adalah tentang minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab yang berbentuk skor/nilai yang dilihat dari angket dan tes.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis. Metode ini mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Rancangan penelitian studi eksperimen ini diambil karena peneliti berpartisipasi langsung dalam proses penelitian, mulai dari awal sampai berakhirnya penelitian. Peneliti juga langsung mengajarkan materi bahasa Arab yang telah ditentukan dengan menggunakan multimedia interaktif.

Menurut Sumadi tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variable yang relevan.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*.....,h.13.

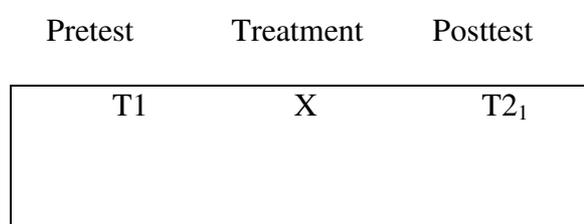
<sup>70</sup>Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 92.



Pada penelitian ini eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan dalam media pembelajaran. Pada sampel penelitian diberi perlakuan dalam proses pembelajaran yaitu dilakukan dengan menerapkan multimedia interaktif. Untuk variabel terikat yaitu minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pre-test – post test design*. Sejumlah subjek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi satu kelompok. Kelompok ini dikenai perlakuan tertentu dalam waktu tertentu, lalu kelompok itu dikenai pengukuran yang sama.<sup>71</sup>

Umumnya yang dijadikan ukuran dan kriteria untuk menilai ada atau tidak adanya perbedaan itu adalah perbedaan mean atau *Mean Differences* yang diperkirakan akan timbul sebagai akibat dari perbedaan *treatment*. Selanjutnya untuk menilai apakah perbedaan mean itu cukup menyolok, cukup berarti atau cukup meyakinkan atau tidak, digunakan teknik statistik yang khusus dipersiapkan untuk menilai ada tidaknya perbedaan seperti *t-test*, *F-test*, *Chi Kuadrat* dan semacamnya.<sup>72</sup>

#### Rancangan Penelitian



<sup>71</sup>*Ibid.*,h. 117.

<sup>72</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 4*, (Yogyakarta: Andi, 2004), h. 467



Keterangan:

T1<sub>1</sub> : Hasil pretest

T2<sub>1</sub> : Hasil posttest

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 6 di Palembang. Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

### **1. Tahap perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan izin penelitian, serta penyusunan instrumen dan perangkat penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Maret-April 2015

### **2. Tahap pelaksanaan**

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan penelitian pada bulan April-Mei 2015

### **3. Tahap penyelesaian**

Pada tahap ini terdiri dari proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian, yang dimulai bulan Juni 2015.

Penelitian ini dilakukan kurang lebih enam bulan sejak penentuan penelitian, pengumpulan data, pengeditan, analisa data sampai kepada pembuatan laporan penelitian.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang



ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>73</sup> Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Arikunto bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>74</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang terbagi ke dalam 3 rombongan belajar (kelas) yaitu kelas X.A, X.B dan X.C yang berjumlah 114 siswa.

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>75</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Arikunto bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.<sup>76</sup> Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 1 rombongan belajar (kelas) yang diambil secara acak (undian). Jumlah siswa dari 1 kelas itu adalah 37 siswa (satu kelas terdiri dari 37 siswa). Sampel sebanyak 1 kelas itu diyakini sudah cukup untuk mewakili populasi. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas X.B.

Langkah-langkah penentuan sampel dilakukan sebagai berikut:

1. Pengambilan sampel yaitu dengan *cluster sample* (sampel rumpun), yakni rumpun-rumpun tersebut telah ditentukan atau tersedia. Dalam penelitian ini maka sampel yang diambil dari kelas X semester genap tahun 2014/2015 yang terdiri dari 3 kelas.
2. Dari populasi sebanyak 3 kelas diambil secara acak (undian) 1 kelas, maka terpilih kelas X.B

---

<sup>73</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*.....,h. 80.

<sup>74</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 130.

<sup>75</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*.....,h. 81.

<sup>76</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian*....., h. 130.



Untuk lebih jelasnya keterangan mengenai populasi penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1**

**Populasi dan Sampel Penelitian**

Kelas	Populasi	Sampel
X.A	37	
X.B	37	37
X.C	40	-
Jumlah	114	37

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha SMA Muhammadiyah 6 Palembang tahun 2015

**D. Variabel Penelitian**

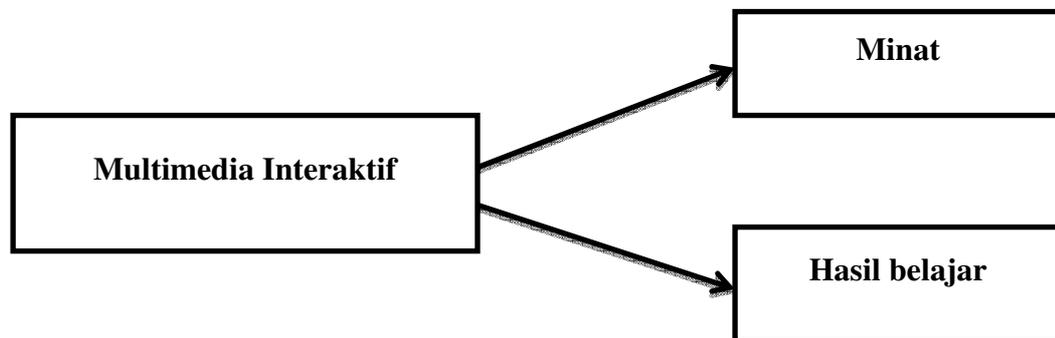
Menurut Sugiyono, variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>77</sup> Sedangkan Arikunto mengatakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>78</sup> Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan multimedia interaktif sebagai variabel bebas sedangkan minat dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

Untuk lebih jelasnya variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

<sup>77</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*.....,h. 38.

<sup>78</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian*....., h. 118.





**Gambar 3.1 Skema Variabel**

### **E. Defenisi Operasional**

Defenisi operasional merupakan defenisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefenisikan serta diamati.<sup>79</sup> Defenisi operasional merupakan gambaran atau menjelaskan apa maksud dari penulis tentang pembahasan variabel-variabel penelitian. Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
2. Minat adalah kecenderungan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun siswa yang memiliki minat belajar itu memiliki rasa suka dan senang pada suatu yang diminati. Dalam hal ini, untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain dapat dilihat dari kehadiran siswa dalam pembelajaran, memiliki buku dan kamus bahasa Arab, mempunyai catatan yang lengkap, mengerjakan

<sup>79</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 29.



pekerjaan rumah yang diberikan guru, mengulangi pelajaran di rumah. Adapun untuk mengetahui minat siswa maka teknik pengumpul datanya menggunakan kuisisioner/angket.

3. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam waktu tertentu yang berupa perubahan perilaku kognitif saja. Adapun indikator dari hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai setelah tes. Dalam proses pembelajarn, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka teknik pengumpul datanya menggunakan tes.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Kuisisioner atau Angket**

Sugiyono mengatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.<sup>80</sup>

Pada penelitian ini metode angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa. Pertanyaan dalam angket ini berisi 30 item pertanyaan yang terdiri dari 16 pertanyaan positif dan 14 pertanyaan

---

<sup>80</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian.....*,h. 142.



negatif dengan lima pilihan jawaban. Adapun prosedur pemberian skor untuk menjawab angket yang diberikan kepada responden yaitu untuk butir soal yang positif, siswa yang memberikan pernyataan sangat setuju diberi skor 5, setuju diberi skor 4, netral diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, sangat tidak setuju diberi skor 1. Sedangkan untuk butir soal yang negatif, siswa yang memberikan pernyataan sangat setuju diberi skor 1, setuju diberi skor 2, netral diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 4, sangat tidak setuju diberi skor 5..

## 2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>81</sup> Dalam menggunakan teknik tes, peneliti menggunakan instrumen berupa tes atau soal-soal tes. Soal tes terdiri dari 25 butir soal yang terdapat di dalam instrument. tersebut. Dan setiap butir yang dijawab betul diberi skor 4, dan yang salah diberi skor 0. Tes yang dikembangkan untuk menjaring data hasil belajar siswa ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan lima option yaitu a,b,c, d dan e. Tes hasil belajar siswa yang berupa pilihan ganda ini untuk menjaring data hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Arab sebanyak tiga kali pertemuan.

---

<sup>81</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, h. 150.



### 3. Dokumentasi

Suharsimi menyatakan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis.<sup>82</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, jumlah siswa, guru, pegawai dan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Data ini didapat dari dokumentasi sekolah.

### 4. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan sekolah, proses pembelajaran di sekolah, dan data pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung selama ini di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Adapun pihak yang diwawancarai adalah kepala sekolah, guru bahasa Arab, dan siswa di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

### 5. Observasi

Menurut Sugiyono, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.<sup>83</sup> Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi proses aktivitas pembelajaran siswa menggunakan multimedia interaktif. Peneliti dibantu observer yang

---

<sup>82</sup>*Ibid.*, h. 158

<sup>83</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian.....*,h. 203.



berfungsi mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui keadaan objek secara langsung serta keadaan wilayah, keadaan sarana dan prasarana serta proses pembelajaran dengan multimedia interaktif di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Adapun rangkuman dari teknik pengumpulan data seperti tercantum pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**

**Teknik Pengumpulan Data**

<b>No</b>	<b>Data</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Teknik Pengumpulan</b>	<b>Teknik Analisa</b>
1.	Minat	Siswa	Angket	Persentase
2.	Hasil belajar	Siswa	Tes	Persentase
3.	Proses pembelajaran Bahasa Arab	Kepala Sekolah, Guru dan Siswa	Wawancara	Deskriptif
4.	Sejarah sekolah, keadaan guru, siswa dan pegawai	TU	Dokumentasi	Deskriptif
5.	Keadaan dan proses pembelajaran di sekolah	Hasil pengamatan	Observasi	Deskriptif



## G. Validitas dan Realibilitas Instrumen

### 1. Validitas instrument

Suatu instrument yang baik haruslah valid dan reliabel, baik angket minat belajar, maupun tes hasil belajar siswa. Leedy dan Omrod (2001:31) mengartikan validitas sebagai berikut: *“The validity of measurement is the extent to which the instrument measures what is supposed to measure”*. Menurutnya validitas instrument adalah tingkatan dimana instrument mengukur apa yang seharusnya diukur. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Kubiszyn dan Borich (1993:292) bahwa validitas (*validity*) adalah: *“Does the best measure what it is supposed to measure”*. Dari dua pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa instrument yang valid adalah instrumen yang mampu mengukur apa yang seharusnya diukur atau yang diinginkan. Suatu instrument dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila butir-butir yang membentuk instrument tidak menyimpang dari fungsi instrument tersebut dan faktor-faktor yang merupakan bagian dari instrument tersebut tidak menyimpang dari fungsi instrument.<sup>84</sup> Untuk itu kedua instrument tersebut haruslah memiliki validitas yang tinggi.

Agar kedua instrument tersebut valid, maka keduanya harus diuji validitasnya baik validitas internal maupun eksternal. Instrumen yang memiliki validitas internal atau eksternal adalah apabila kriteria yang ada dalam instrument secara rasional atau teoritis telah mencerminkan apa

---

<sup>84</sup>Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, h. 172.



yang diukur. Sedangkan instrument yang memiliki validitas eksternal, apabila data yang dihasilkan merupakan fungsi dari rancangan dan instrument yang digunakan.<sup>85</sup> Dari uraian di atas, maka kedua instrument yaitu angket minat belajar dan tes hasil belajar siswa harus memiliki kedua validitas tadi, sehingga data yang diinginkan betul-betul dapat diambil dengan instrument tersebut.

Validitas internal instrument yang berupa tes harus memenuhi **validitas isi** (*content validity*) dan **validitas konstruk** (*construct validity*). Validitas isi suatu tes mempermasalahkan seberapa jauh suatu tes mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi tertentu yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedangkan validitas konstruk adalah validitas yang mempermasalahkan seberapa jauh item-item mampu mengukur apa yang benar-benar hendak diukur sesuai dengan konsep khusus atau defenisi konseptual yang telah ditetapkan.<sup>86</sup>

Untuk memenuhi validitas tersebut, maka angket minat belajar yang dikembangkan untuk penelitian ini dilakukan validasi dengan cara sebagai berikut:

- a. Instrumen tersebut disusun berdasarkan teori minat;
- b. Instrumen tersebut disusun menggunakan kisi-kisi, indikator dan item-item yang dijabarkan dari indikator;

---

<sup>85</sup>Sugiyono.*Metode Penelitian.....*, h. 123.

<sup>86</sup>H. P. Djaali dan Muljiono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Grassindo, 2008), h. 51.



- c. Instrumen tersebut diujicobakan kepada 40 sampel yang terdapat dalam populasi.<sup>87</sup> Sebetulnya instrumen tersebut tidak perlu diuji dengan rumus statistik, tetapi cukup dengan logika saja.<sup>88</sup> Tetapi untuk memastikannya penulis tetap mengujicobakannya. Dengan rumus korelasi *product moment* berikut:<sup>89</sup>

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2 - (\sum X)^2)][(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

Keterangan:

- N : jumlah sampel  
 X : jumlah skor pertanyaan  
 Y : jumlah skor total  
 r : nilai setiap butir

Apabila nilai r dikonsultasikan tabel r ( $r_{\text{tabel}}$ ) dan ternyata nilai r lebih kecil maka nilai r tersebut tidak signifikan atau butir tersebut harus diganti atau dibuang.

Tes hasil belajar yang dikembangkan untuk penelitian ini juga dilakukan validasi dengan cara sebagai berikut:

<sup>87</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian.....*, h. 352.

<sup>88</sup>Djaali dan Muljiono, *Pengukuran dalam.....*, h. 50.

<sup>89</sup>Djamaludin Ancok, *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*, (Jakarta: LP3ES, 1989), h. 137.



- a. Instrumen tersebut disusun berdasarkan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) khususnya mata pelajaran bahasa Arab untuk Sekolah Menengah Atas (SMA);
- b. Instrument tersebut disusun dengan menggunakan kisi-kisi, indikator dan butir-butir yang dijabarkan dari indikator;
- c. Instrumen tersebut dibuat berdasarkan kaidah-kaidah penulisan soal yang baik;
- d. Instrument tersebut diujicobakan kepada 40 sampel dalam populasi.<sup>90</sup> Dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* seperti berikut ini.<sup>91</sup>

$$r = \frac{N (\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(\sum X^2 - (\sum X)^2 / N)][(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

Keterangan:

- N : jumlah sampel  
 X : jumlah skor pertanyaan  
 Y : jumlah skor total  
 r : nilai setiap butir

Apabila nilai r dikonsultasikan tabel r (  $r_{\text{tabel}}$ ) dan ternyata nilai r lebih kecil maka nilai r tersebut tidak signifikan atau butir tersebut harus diganti atau dibuang.

<sup>90</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian.....*, h. 352.

<sup>91</sup>Ancok, *Validitas dan.....*, h. 137.



## 2. Reliabilitas instrumen

Beberapa pendapat berikut ini mengemukakan pengertian reliabilitas. Leedy dan Omrod (2001:31) berpendapat: “*Reliability is the consistency with which a measuring instrument fields a certain result when the entity being measured hasn’t changed*”. Menurutny reliabilitas adalah kemampuan suatu alat ukur apabila digunakan kepada beberapa kali pengukuran tidak akan mengalami perubahan. Sedangkan Kubiszyn dan Brich (1993:306) mengemukakan: “*The reability of a test refers to the consistency with which is fileds the same rank for an individual taking the test several the times*”. Menurutny reliabilitas suatu tes adalah kemampuan suatu alat ukur untuk digunakan dalam tingkatan yang sama untuk beberapa kali.

Dari beberapa pendapat itu dapat disimpulkan bahwa reliabilitas adalah suatu kemantapan alat ukur atau instrument apabila digunakan sebagai alat ukur. Artinya sampel manapun dapat diukur dengan alat atau instrument tersebut. Suatu alat ukur atau instrument yang reliable adalah alat ukur atau instrument yang memberikan hasil yang mantap walaupun dipakai berkali-kali seperti yang dikemukakan oleh Suharno.<sup>92</sup>

Suatu tes tidak saja harus valid tetapi juga harus reliabel.<sup>93</sup> Untuk mendapatkan reliabilitas yang tinggi maka instrument angket minat

<sup>92</sup>Suharno, *Testologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1984), h. 20.

<sup>93</sup>Safari, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h. 6.



belajar siswa dan tes hasil belajar siswa diuji dengan menggunakan rumus Spearman-Brown (teknik belah dua) berikut ini.<sup>94</sup>

$$r_1 = \frac{2 r_{gg}}{1 + r_{gg}}$$

$r_1$  = reabilitas internal

$r_{gg}$  = korelasi *product moment* antara belahan ganjil dan genap

Rumus korelasi *product moment* adala sebagai berikut:<sup>95</sup>

$$r_{gg} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[(N \sum X^2 - (\sum X)^2)] [(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

$r_{gg}$  : koefisien korelasi

N : jumlah sampel

X : belahan ganjil

Y : belahan genap

Koefisien korelasi yang telah diperoleh dikonsultasikan dengan tabel r product moment, apabila harga  $r_1$  lebih besar dari r dalam tabel pada taraf signifikan 5%, maka instrument tersebut dapat disebut instrument yang reliabel.

<sup>94</sup>Nurgiyantoro, dkk, *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2002), h. 324.

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



## H. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan beberapa pengujian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Riduwan mengemukakan bahwa pengujian diatas perlu dilakukan karena statistik yang digunakan adalah statistik parametris. Statistik parametris menurutnya ditandai adanya data interval atau rasio.<sup>96</sup>

Menurut Nurgiyantoro, data interval adalah data yang mempunyai ciri-ciri skala ordinal, namun jarak antara tiap bilangan itu diketahui. Menurutnya angka-angka pada skala interval bersifat linear dengan jarak yang pasti dan perbedaan-perbedaan dalam skala itu berada dalam hubungan yang sepadan. Sedangkan data rasio menurutnya adalah data yang mempunyai ciri-ciri interval, namun mempunyai bilangan nol yang absolut (sebenarnya) yang dipergunakan sebagai titik awal perhitungan.<sup>97</sup> Di dalam penelitian ini data interval atau rasio yang dianalisis dengan uji t, berarti sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian di atas.

### 1. Uji prasyarat analisis

#### a. Uji normalitas

Menurut Singgih (2000:80), uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Dengan uji normalitas akan diketahui sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Apabila pengujian normal, maka hasil perhitungan statistik dapat

<sup>96</sup>Riduwan, *Statistika untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 155.

<sup>97</sup>Nurgiyantoro, *Statistik Terapan.....*, h. 29.



digeneralisasi pada populasinya. Pedoman untuk melihat kenormalan ini menggunakan uji normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, kriterianya adalah:

- (1) Jika  $D$  (Determinan) hitung  $>$   $D$  (Determinan) pada tabel, maka distribusi data tidak normal. ( $D_h > D_t, 0,05$ )
- (2) Jika  $D$  (Determinan) hitung  $<$   $D$  (Determinan) pada tabel, maka distribusi data normal. ( $D_h < D_t, 0,05$ )

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Chi Kuadrat ( $X^2$ ).<sup>98</sup>

Rumus untuk mencari Chi Kuadrat adalah seperti di bawah ini:<sup>99</sup>

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_a - f_b)^2}{f_b}$$

$X^2$  = Chi Kuadrat

$F_a$  = Frekuensi yang diobservasi

$F_b$  = Frekuensi yang diharapkan

Harga chi kuadrat hitung dibandingkan dengan harga chi kuadrat tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $k-1$ ,  $k$  adalah banyak kelas. Apabila harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel maka dua data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal, tetapi sebaliknya apabila harga chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kudrat tabel, maka dapat dinyatakan berdistribusi tidak normal.

<sup>98</sup>Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2007), h. 79.

<sup>99</sup>*Ibid.*, h. 107.



*b. Uji Homogenitas*

Menurut Singgih (2000:80), uji ini dimaksudkan untuk menguji kesamaan varians populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Barletts. Jika nilai probabilitasnya > 0,05 maka data berasal dari populasi yang variansnya sama atau homogeny berupa varians data Y berdasar kelompok X, kriterianya adalah:

- (1) Jika  $X_{hitung} > X_{tabel}$ , data tidak homogen
- (2) Jika  $X_{hitung} < X_{tabel}$ , data homogeny

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji varians terbesar dibandingkan varians terkecil yang menggunakan tabel F yang rumusnya sebagai berikut:<sup>100</sup>

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Harga  $F_{hitung}$  yang telah diperoleh dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan pembilang n-1 dan derajat kebebasan penyebut n-1. Apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka tidak homogen, tetapi apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka homogen.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis seperti di bawah ini. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t. Data yang telah terkumpul berupa skor baik yang berasal

---

<sup>100</sup>*Ibid.*, h. 140



dari angket minat belajar maupun tes hasil belajar siswa dimasukkan ke dalam tabel yang telah disediakan untuk selanjutnya dianalisis dengan rumus statistik uji t.

Jadi uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan suatu media, yang mana dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan rumus “t” test:<sup>101</sup>

$$t_o \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Langkah perhitungannya:

- a. Mencari mean variable X (variable I), dengan rumus:

$$M_1 = M' + i \left( \frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

- b. Mencari mean variable Y (variable II) dengan rumus:

$$M_2 = M' + i \left( \frac{\sum fy'}{N_2} \right)$$

- c. Mencari deviasi standar variable I dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left( \frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

- d. Mencari deviasi standar variable II dengan rumus:

$$SD_2 = i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N_2} - \left( \frac{\sum fy'}{N_2} \right)^2}$$

- e. Mencari *standard error* mean variable I dengan rumus:

<sup>101</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 346.



$$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

f. Mencari *standard error* mean variable II dengan rumus:

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

g. Mencari *standard error* perbedaan mean variable I dan mean variable II dengan rumus:

$$SE_{M_1 - M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

h. Mencari  $t_0$  dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus “t” test atau uji t. Apabila  $t_{hitung}$  ( $t_0$ ) lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ) maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Begitu pula sebaliknya apabila  $t_0$  lebih kecil dari  $t_t$  maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak.

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $(N_1 + N_2 - 2)$ , pada taraf signifikan 5 %. Kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. pada  $\alpha = 0,05$  dan  $df$  (*Degrees of Freedom*)  $N_1 + N_2$ .

## I. Hipotesis Statistik

Untuk menguji hipotesis, maka hipotesis penelitian diubah menjadi hipotesis statistik yaitu  $H_0$  dan  $H_a$  yang dapat dinotasikan sebagai berikut:

1.  $H_0 : \mu_1 - \mu_2 \leq 0$



Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

$$H_a : \mu_1 - \mu_2 > 0$$

Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

2.  $H_o : \mu_3 - \mu_4 \leq 0$

Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

$$H_a : \mu_3 - \mu_4 > 0$$

Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab sebelum diterapkan multimedia interaktif di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

###### a. *Minat belajar siswa*

Adapun minat belajar siswa sebelum diterapkannya multimedia interaktif ini tergolong sangat rendah. Ini bisa dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung selama ini. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, mereka lebih banyak diam dan hanya memperhatikan penjelasan dari guru saja.

Untuk lebih mengetahui secara lebih jelas bagaimana minat siswa, maka penulis memberikan angket yang didalamnya berisi 30 item pertanyaan kepada siswa. Dari hasil analisis data pada angket menggunakan SPSS, diperoleh data sebagai berikut:

	Jenis_Media	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Media A	37	113,0541	16,08820	2,64488
	Media B	37	77,3243	15,02785	2,47056

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sebelum diterapkan multimedia interaktif adalah 77,32 dan standar deviasinya adalah 15,02. Dari hasil ini, minat belajar siswa dapat kita



golongan menjadi tinggi, sedang dan rendah. Penggolongan itu dapat kita lihat di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M_1 + 1.SD_1 \\ &= 77,32 + 1 (15,02) \\ &= 77,32 + 15,02 \\ &= 92,34 \text{ dibulatkan menjadi } 92 \\ &= 92 \text{ ke atas} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M_1 + 1.SD_1 - M_1 - 1.SD_1 \\ &= \text{Antara Antara } 63 - 91 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M_1 - 1.SD_1 \\ &= 77,32 - 1 (15,02) \\ &= 77,32 - 15,02 \\ &= 62,3 \text{ dibulatkan menjadi } 62 \\ &= 62 \text{ ke bawah} \end{aligned}$$

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.1**

**Persentase Hasil *Pretest* Minat Belajar Siswa**

No	Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	9	24,32
2	Sedang	20	54,05
3	Rendah	8	21,63
	<b>Jumlah</b>	37	100%

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015



Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui minat belajar pada *pretest* dari 37 siswa yang dijadikan sampel, diperoleh jumlah siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 9 orang siswa (24,32%), kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (54,05%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,63%).

*b. Hasil belajar siswa*

Adapun hasil belajar siswa sebelum diterapkannya multimedia interaktif ini tergolong sangat rendah. Ini bisa dilihat dari nilai ujian semester gazal siswa yang rata-rata memperoleh nilai tidak sesuai dengan standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Untuk lebih mengetahui secara lebih jelas bagaimana hasil belajar siswa, maka penulis memberikan soal *pretest* yang didalamnya berisi 25 item pertanyaan kepada siswa. Dari hasil analisis data pada tes menggunakan SPSS, diperoleh data sebagai berikut:

Group Statistics					
	Jenis Media	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Media A	37	69,6216	8,74119	1,43704
	Media B	37	55,8649	10,13838	1,66674

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sebelum diterapkan multimedia interaktif adalah 55,86 dan standar deviasinya adalah 10,13. Dari data ini, hasil belajar siswa dapat kita golongkan menjadi tinggi, sedang dan rendah. Penggolongan itu dapat kita lihat di bawah ini:



$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M_1 + 1.SD_1 \\
 &= 55,86 + 1 (10,13) \\
 &= 55,86 + 10,13 \\
 &= 65,99 \text{ dibulatkan menjadi } 66 \\
 &= 66 \text{ ke atas} \\
 \\
 \text{Sedang} &= M_1 + 1.SD_1 - M_1 - 1.SD_1 \\
 &= \text{Antara Antara } 47 - 65 \\
 \\
 \text{Rendah} &= M_1 - 1.SD_1 \\
 &= 55,86 - 1 (10,13) \\
 &= 55,86 - 10,13 \\
 &= 45,73 \text{ dibulatkan menjadi } 46 \\
 &= 46 \text{ ke bawah}
 \end{aligned}$$

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.2**

**Persentase *Pretest* Hasil Belajar Siswa**

No	Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	8	21,62
2	Sedang	21	56,76
3	Rendah	8	21,62
	<b>Jumlah</b>	37	100%

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil belajar pada *pretest* dari 37 siswa yang dijadikan sampel, diperoleh jumlah siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa (21,62%), kategori



sedang sebanyak 21 orang siswa (56,76%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,62%).

## **2. Penerapan multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang**

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 20 April 2015 yang penulis lakukan di lapangan, dapat dilihat bahwa SMA Muhammadiyah 6 Palembang adalah salah satu sekolah swasta yang sudah termasuk ke dalam sekolah terakreditasi A. oleh karena itu, sekolah ini sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah ruang multimedia. Namun dalam pelaksanaannya, guru jarang sekali memanfaatkan ruang multimedia itu dikarenakan berbagai alasan. Salah satunya proses pembelajaran bahasa Arab. Sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan monoton, siswa terlihat pasif, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis merencanakan untuk menggunakan salah satu media yang memungkinkan untuk memacu minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Arab di kelas XB SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Adapun variabel yang diteliti adalah minat dan hasil belajar bahasa Arab pada pokok bahasan *Al-Usroh* dan *Al-Madrasah*. Sebelum melakukan pembelajaran, terlebih dahulu pada hari Rabu tanggal 22 April



2015, peneliti mengujicobakan instrument penelitian di kelas X C SMA Muhammadiyah 6 Palembang berupa angket minat belajar yang berjumlah 30 item pertanyaan dan soal tes hasil belajar yang berjumlah 25 item soal. Adapun kedua instrumen ini yang akan dipergunakan peneliti sebagai soal yang akan diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*.

Pembelajaran berlangsung sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama, terlebih dahulu peneliti memberi pretest untuk mengetahui sejauh mana minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Pertemuan kedua diberikan materi “*Al-Usroh*” dengan menggunakan multimedia interaktif. Setelah siswa menyaksikan multimedia interaktif tentang “*fil madrasah*”, siswa mencari kata-kata yang sulit di dalam teks yang ditayangkan dan mendemonstrasikan dialog sesuai dengan yang telah ditayangkan. Akhir dari pembelajaran diberikan klarifikasi oleh guru dan siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan guru.

Pada pertemuan ketiga sama seperti pertemuan pertama yaitu siswa diberikan tayangan multimedia interaktif dengan materi pembelajarannya adalah “*fil madrasah*”.

Setelah melakukan dua kali pembelajaran maka selanjutnya adalah melakukan pengambilan data minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Pengambilan data minat belajar siswa ini dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar siswa kepada siswa untuk dijawab. Sedangkan data hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan instrument tes hasil



belajar siswa yang sebelumnya sudah dipersiapkan peneliti. Dengan adanya pengambilan data tersebut diharapkan dapat memenuhi tujuan penelitian ini.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* dalam bentuk angket untuk mengetahui minat belajar siswa dan bentuk dalam bentuk soal untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dengan adanya pengambilan data tersebut diharapkan dapat memenuhi tujuan penelitian ini.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Dimana multimedia interaktif berfungsi untuk menarik perhatian dan menggambarkan suatu kejadian yang dapat membantu efektifitas pembelajaran bahasa Arab.

Dari penelitian yang dilakukan terlihat antusias siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan, ini dikarenakan banyaknya siswa yang mau bertanya dan memperhatikan semua materi yang diberikan.

### **3. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang**

#### *a. Analisis Data*

##### 1) Hasil uji validitas dan reliabilitas



Sebelum instrumen diberikan kepada kelas yang diteliti, terlebih dahulu diujicobakan pada kelas uji coba agar diperoleh butir soal yang masuk kategori baik dan bisa digunakan untuk penelitian.

(a) Uji validitas kuisisioner minat belajar

Hasil analisis pada variabel kuisisioner minat belajar dengan sampel 40 siswa dan jumlah pertanyaan sebanyak 30 item dengan nilai  $r$  tabel = 0,2638. Setelah dianalisis dengan menggunakan program SPSS 22, semua item pertanyaan yang diajukan dapat dinyatakan valid. (data terlampir)

**Tabel 4.3**

**Hasil Uji Validitas Kuisisioner Minat Belajar**

No. Item	Nilai $r$ tabel ( $n = 40$ )	Nilai koefisien Korelasi	Keterangan
Item 1	0,2638	0,771	Valid
Item 2	0,2638	0,824	Valid
Item 3	0,2638	0,924	Valid
Item 4	0,2638	0,827	Valid
Item 5	0,2638	0,810	Valid
Item 6	0,2638	0,820	Valid
Item 7	0,2638	0,962	Valid
Item 8	0,2638	0,818	Valid
Item 9	0,2638	0,889	Valid



Item 10	0,2638	0,588	Valid
Item 11	0,2638	0,692	Valid
Item 12	0,2638	0,847	Valid
Item 13	0,2638	0,962	Valid
Item 14	0,2638	0,796	Valid
Item 15	0,2638	0,629	Valid
Item 16	0,2638	0,765	Valid
Item 17	0,2638	0,646	Valid
Item 18	0,2638	0,924	Valid
Item 19	0,2638	0,824	Valid
Item 20	0,2638	0,489	Valid
Item 21	0,2638	0,604	Valid
Item 22	0,2638	0,820	Valid
Item 23	0,2638	0,880	Valid
Item 24	0,2638	0,449	Valid
Item 25	0,2638	0,660	Valid
Item 26	0,2638	0,719	Valid
Item 27	0,2638	0,723	Valid
Item 28	0,2638	0,962	Valid
Item 29	0,2638	0,736	Valid
Item 30	0,2638	0,836	Valid

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015



Dari data di atas dapat diketahui sebanyak 30 butir item pertanyaan pada nilai koefisien korelasi  $> 0,2638$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) dinyatakan valid. Dengan demikian semua butir item pada kuisioner minat belajar siswa dinyatakan valid dan dipakai dalam penelitian.

(b) Uji validitas tes hasil belajar

Hasil analisis pada variabel tes hasil belajar dengan sampel 40 siswa dan jumlah pertanyaan sebanyak 25 soal dengan nilai  $r_{tabel} = 0,2638$ . Setelah dianalisis dengan menggunakan program SPSS 22, semua item pertanyaan yang diajukan dapat dinyatakan valid. (data terlampir)

**Tabel 4.4**

**Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar**

<b>No. Item</b>	<b>Nilai r tabel (n = 40)</b>	<b>Nilai koefisien korelasi</b>	<b>Keterangan</b>
Item 1	0,2638	0,634	Valid
Item 2	0,2638	0,386	Valid
Item 3	0,2638	0,468	Valid
Item 4	0,2638	0,634	Valid
Item 5	0,2638	0,387	Valid
Item 6	0,2638	0,373	Valid
Item 7	0,2638	0,386	Valid



Item 8	0,2638	0,468	Valid
Item 9	0,2638	0,492	Valid
Item 10	0,2638	0,387	Valid
Item 11	0,2638	0,634	Valid
Item 12	0,2638	0,482	Valid
Item 13	0,2638	0,435	Valid
Item 14	0,2638	0,363	Valid
Item 15	0,2638	0,492	Valid
Item 16	0,2638	0,363	Valid
Item 17	0,2638	0,386	Valid
Item 18	0,2638	0,440	Valid
Item 19	0,2638	0,435	Valid
Item 20	0,2638	0,634	Valid
Item 21	0,2638	0,634	Valid
Item 22	0,2638	0,468	Valid
Item 23	0,2638	0,430	Valid
Item 24	0,2638	0,447	Valid
Item 25	0,2638	0,634	Valid

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Dari data di atas dapat diketahui sebanyak 25 butir item pertanyaan pada nilai koefisien korelasi  $> 0,2638$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) dinyatakan valid. Dengan demikian semua butir item



pada tes hasil belajar siswa dinyatakan valid dan dipakai dalam penelitian.

(c) Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk variabel minat belajar menunjukkan bahwa nilai *Alpha* di atas 0,6 ( $\alpha \geq 0,6$ ), maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk variabel hasil belajar juga menunjukkan nilai alpha lebih besar dari 0,6 sehingga seluruh instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

**Tabel 4.5**

**Hasil Uji Reliabilitas**

No.	Variabel	Nilai Koefisien Cronbach Alpha	Keterangan
1.	Minat Belajar	0,977	Reliabel
2.	Hasil Belajar	0,859	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

2) Hasil uji prasyarat

Setelah diperoleh data dari masing-masing kelompok, maka dapat diperoleh nilai pengujian hipotesisnya, akan tetapi sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat analisis dahulu terhadap data hasil penelitian seperti uji normalitas



dan homogenitas. Beberapa hasil uji prasyarat yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

(a) Analisis tahap awal

(1) Uji normalitas *pretest* minat belajar siswa

Pengujian kenormalan distribusi sampel digunakan uji *chi kuadrat*. Nilai awal yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai *pretest* minat belajar siswa X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan penyebaran data pada variabel terikat dan variabel bebas. Penyebaran dikatakan normal jika rata-ratanya mendekati angka 0 dan simpangan bakunya =  $\partial^2$  dan sig (2-tailed) > 0,05.

Untuk melihat distribusi normalitas penyebaran data dalam model regresi dapat dilakukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan:

- Probabilitas > 0,05 maka  $H_0$  diterima
- Probabilitas < 0,05 maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang dilakukan dengan program SPSS 22 dapat diketahui hasil sebagai berikut:



Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas *Pretest* Minat Belajar

No.	Kelas	Asymp. Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	<i>Pre test</i>	0,200	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil *pretest* minat belajar siswa  $0,200 > 0,05$ , oleh karena itu dapat dikatakan berdistribusi normal.

(2) Uji normalitas *pretest* hasil belajar siswa

Nilai yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai *pretest* hasil belajar siswa kelas X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan penyebaran data pada variabel terikat dan variabel bebas. Penyebaran dikatakan normal jika rata-ratanya mendekati angka 0 dan simpangan bakunya =  $\sigma^2$  dan sig (2-tailed)  $> 0,05$ .

Untuk melihat distribusi normalitas penyebaran data dalam model regresi dapat dilakukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan:

- Probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- Probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak



Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang dilakukan dengan program SPSS 22 dapat diketahui hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Hasil Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar**

No.	Kelas	Asymp. Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	<i>Pre test</i>	0,010	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil *pretest* hasil belajar siswa  $0,010 > 0,05$ , oleh karena itu dapat dikatakan juga berdistribusi normal.

(3) Uji homogenitas *pretest* minat belajar siswa

Uji homogen digunakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Nilai awal yang digunakan untuk menguji homogenitas distribusi sampel adalah nilai *pretest* minat belajar siswa X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* mempunyai varian yang sama atau tidak. Dikatakan sama apabila kedua kelompok mempunyai



varian pada nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Berdasarkan data skor *pretest*, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

**Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Minat Belajar**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,844	9	20	0,122

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

**Tabel 4.9 ANOVA (Homogenitas *Pretest* Minat Belajar)**

	Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	849,392	16	53,087	0,892	0,587
Within Groups	1190,283	20	59,514		
Total	2039,676	36			

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai  $F_{hitung} = 0,892$  dan nilai probabilitas = 0,122. Karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor *pretest* mempunyai varian yang sama atau homogen.



(4) Uji homogenitas *pretest* hasil belajar siswa

Uji homogen digunakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Nilai awal yang digunakan untuk menguji homogenitas distribusi sampel adalah nilai *pretest* hasil belajar siswa kelas X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* mempunyai varian yang sama atau tidak. Dikatakan sama apabila kedua kelompok mempunyai varian pada nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Berdasarkan data skor *pretest*, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,414	8	23	0,243

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Tabel 4.11 ANOVA (Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar)

	Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1487,810	13	114,447	1,488	0,196



Within Groups	1769,217	23	76,922		
Total	3257,027	36			

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai  $F_{hitung}$  = 1,488 dan nilai probabilitas = 0,243. Karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor pretest mempunyai varian yang sama atau homogen.

(b) Analisis tahap akhir

(1) Uji normalitas *posttest* minat belajar siswa

Pengujian kenormalan distribusi sampel digunakan uji *chi kuadrat*. Nilai yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai *posttest* minat belajar siswa X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan penyebaran data pada variabel terikat dan variabel bebas. Penyebaran dikatakan normal jika rata-ratanya mendekati angka 0 dan simpangan bakunya =  $\sigma^2$  dan sig (2-tailed) > 0,05.

Untuk melihat distribusi normalitas penyebaran data dalam model regresi dapat dilakukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan:

- Probabilitas > 0,05 maka  $H_0$  diterima
- Probabilitas < 0,05 maka  $H_0$  ditolak



Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang dilakukan dengan program SPSS 22 dapat diketahui hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.12**

**Hasil Uji Normalitas *Posttest* Minat Belajar**

No.	Kelas	Asymp. Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	<i>Post test</i>	0,200	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil *posttest* minat belajar siswa  $0,200 > 0,05$ , oleh karena itu dapat dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas *posttest* hasil belajar siswa

Nilai yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai *posttest* hasil belajar siswa kelas X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan penyebaran data pada variabel terikat dan variabel bebas. Penyebaran dikatakan normal jika rata-ratanya mendekati angka 0 dan simpangan bakunya =  $\sigma^2$  dan sig (2-tailed)  $> 0,05$ .

Untuk melihat distribusi normalitas penyebaran data dalam model regresi dapat dilakukan melalui uji



*Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat angka probabilitas, dengan ketentuan:

- Probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- Probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang dilakukan dengan program SPSS 22 dapat diketahui hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.13**

**Hasil Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar**

No.	Kelas	Asymp. Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	<i>Post test</i>	0,162	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil *posttest* hasil belajar siswa  $0,162 > 0,05$ , oleh karena itu dapat dikatakan berdistribusi normal.

(2) Uji homogenitas *posttest* minat belajar siswa

Uji homogen digunakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Nilai yang digunakan untuk menguji homogenitas distribusi sampel adalah nilai *posttest* minat belajar siswa X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang.



Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* mempunyai varian yang sama atau tidak. Dikatakan sama apabila kedua kelompok mempunyai varian pada nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Berdasarkan data skor *posttest*, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.14**

**Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Minat Belajar**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,815	6	24	0,139

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

**Tabel 4.15 ANOVA (Homogenitas *Posttest* Minat Belajar)**

	Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3202,109	12	266,842	1,047	0,442
Within Groups	6115,783	24	254,824		
Total	9317,892	36			

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai  $F_{hitung} = 1,047$  dan nilai probabilitas = 0,139. Karena nilai



probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

(3) Uji Homogenitas *posttest* hasil belajar siswa

Uji homogen digunakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Nilai yang digunakan untuk menguji homogenitas distribusi sampel adalah nilai *posttest* hasil belajar siswa kelas X B SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* mempunyai varian yang sama atau tidak. Dikatakan sama apabila kedua kelompok mempunyai varian pada nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Berdasarkan data skor *posttest*, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.16**

**Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,715	6	24	0,161

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

**Tabel 4.17 ANOVA (Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar)**

	Sum Of	df	Mean	F	Sig.



	<b>Squares</b>		<b>Square</b>		
Between Groups	1524,786	12	127,065	1,685	0,134
Within Groups	1810,133	24	75,422		
Total	3334,919	36			

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai  $F_{hitung}$  = 1,685 dan nilai probabilitas = 0,161. Karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

### 3) Hasil uji hipotesis

Hipotesis penelitian ini diuji dengan *teknik Independent Sample T Test*. Dengan hipotesis sebagai berikut:

#### (a) Hipotesis I

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Maka untuk menguji hipotesis I, pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata



pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6

Palembang adalah sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Pada uji t minat belajar siswa dapat kita lihat skor pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.18**

**Hasil Uji *Independent Samples T Test* Minat Belajar**

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	99% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,605	,439	9,872	72	,000	35,72973	3,61927	26,15368	45,30578
Equal variances not assumed			9,872	71,668	,000	35,72973	3,61927	26,15248	45,30698

Sumber: Data SPSS 22

Dari tabel di atas, diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 9.872 dan signifikansi 0,000.  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan



derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $37 - 2 = 35$ . Hasil yang diperoleh untuk  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 1,697. Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima

Berdasar signifikansi:

Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Karena nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  ( $9,872 > 1,697$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Dari perhitungan SPSS dapat pula diketahui bahwa rata-rata nilai minat setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dari sebelum menggunakan multimedia interaktif. Untuk lebih jelasnya skor rata-rata minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.19**

**Skor Rata-Rata Minat Belajar Siswa**

<b>Perlakuan</b>	<b>Skor Rata-Rata</b>
Sebelum menggunakan multimedia interaktif	77,32
Setelah menggunakan Multimedia interaktif	113,05

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015



Dengan demikian terdapat perbedaan pada skor minat belajar. Ini berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab.

Untuk melihat secara rinci bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif, maka dibawah ini penulis menggolongkannya menjadi tinggi, sedang dan rendah.

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M_1 + 1.SD_1 \\
 &= 113,05 + 1 (16,08) \\
 &= 113,05 + 16,08 \\
 &= 129,13 \text{ dibulatkan menjadi } 130 \\
 &= 130 \text{ ke atas}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sedang} &= M_1 + 1.SD_1 - M_1 - 1.SD_1 \\
 &= \text{Antara } 98 - 129
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= M_1 - 1.SD_1 \\
 &= 113,05 - 1 (16,08) \\
 &= 113,05 - 16,08 \\
 &= 96,97 \text{ dibulatkan menjadi } 97 \\
 &= 97 \text{ ke bawah}
 \end{aligned}$$

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



**Tabel. 4.20**  
**Persentase Hasil *Posttest* Minat Belajar Siswa**

No	Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	5	13,51
2	Sedang	20	54,05
3	Rendah	12	32,45
	<b>Jumlah</b>	37	100%

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui minat belajar pada *posttest* dari 37 siswa yang dijadikan sampel, diperoleh jumlah siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 5 orang siswa (13,51%), kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (54,05%), dan kategori rendah sebanyak 12 orang siswa (32,45%).

(b) Hipotesis II

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang

Maka untuk menguji hipotesis II, pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata



pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6

Palembang adalah sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Pada uji t hasil belajar siswa dapat kita lihat skor pada tabel

dibawah ini:

**Tabel 4.21**

**Hasil Uji *Independent Samples T Test* Hasil Belajar**

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	99% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2,594	,112	6,251	72	,000	13,75676	2,20071	7,93401	19,57950



Equal variances not assumed		6,251	70,473	,000	13,75676	2,20071	7,93059	19,58293
-----------------------------------	--	-------	--------	------	----------	---------	---------	----------

Dari tabel di atas, diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 6,251 dan signifikansi 0,000.  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $37 - 2 = 35$ . Hasil yang diperoleh untuk  $t_{tabel}$  sebesar 1,697. Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Berdasar signifikansi:

Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,251 > 1,697$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibanding minat siswa yang diajar sebelum menggunakan multimedia interaktif di kelas X



SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Dari perhitungan SPSS dapat pula diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dari sebelum menggunakan multimedia interaktif. Untuk lebih jelasnya skor rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.22**

**Skor Rata-Rata Hasil Belajar Siswa**

<b>Perlakuan</b>	<b>Skor Rata-Rata</b>
Sebelum menggunakan multimedia interaktif	55,86
Setelah menggunakan Multimedia interaktif	69,62

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Dengan demikian terdapat perbedaan pada skor hasil belajar. Ini berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab.

Untuk melihat secara rinci bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif, maka dibawah ini penulis menggolongkannya menjadi tinggi, sedang dan rendah.

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M_1 + 1.SD_1 \\
 &= 69,62 + 1 (8,74) \\
 &= 69,62 + 8,74
 \end{aligned}$$



= 78,36 dibulatkan menjadi 78

= 78 ke atas

Sedang =  $M_1 + 1.SD_1 - M_1 - 1.SD_1$

= Antara 62 - 77

Rendah =  $M_1 - 1.SD_1$

= 69,62 - 1 (8,74)

= 69,62 - 8,74

= 60,88 dibulatkan menjadi 61

= 61 ke bawah

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.23**

**Persentase *Posttest* Hasil Belajar Siswa**

No	Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	5	13,51
2	Sedang	28	75,68
3	Rendah	5	10,81
	<b>Jumlah</b>	37	100%

Sumber: Data primer yang diolah tahun 2015

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil belajar pada *posttest* dari 37 siswa yang dijadikan sampel, diperoleh jumlah siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 5 orang siswa (13,51%), kategori sedang sebanyak 28 orang siswa (75,68%), dan kategori rendah sebanyak 5 orang siswa (10,81%).



## B. Pembahasan

Dengan adanya penerimaan hipotesis alternatif 1 dan 2 maka minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang diajar setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibanding minat dan hasil belajar siswa yang diajar sebelum menggunakan multimedia interaktif. Perbedaan ini dapat dilihat dari hasil perolehan dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis data yang diperoleh menunjukkan rata-rata yang lebih setelah *posttest* atau setelah diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan sebelum *pretest* atau sebelum diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif, baik rata-rata minat belajar siswa maupun hasil belajar siswa. Selain dari perbedaan rata-rata yang menonjol, hasil analisis dengan uji t juga menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  baik pada minat belajar maupun hasil belajar siswa. Hasil analisis inilah yang mendukung penerimaan hipotesis alternatif dan penolakan hipotesis nihil baik pada minat belajar maupun pada hasil belajar siswa.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, perlu penulis sampaikan bahwa di sekolah tersebut selama ini tidak pernah dilakukan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif khususnya pada pembelajaran bahasa Arab. Selama penelitian berlangsung penulis mengamati siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa tampak tertarik dan antusias dengan adanya pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Ketertarikan itu



tampak baik pada persiapan pembelajaran maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut akan penulis jelaskan secara rinci setiap variabelnya:

1) Minat belajar siswa

Untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa dikelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang, maka dari hasil perlakuan dapat diketahui bahwa persentase siswa pada *posttest* untuk minat belajar lebih tinggi setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dibandingkan pada *pretest* yang diajar sebelum menggunakan multimedia interaktif.

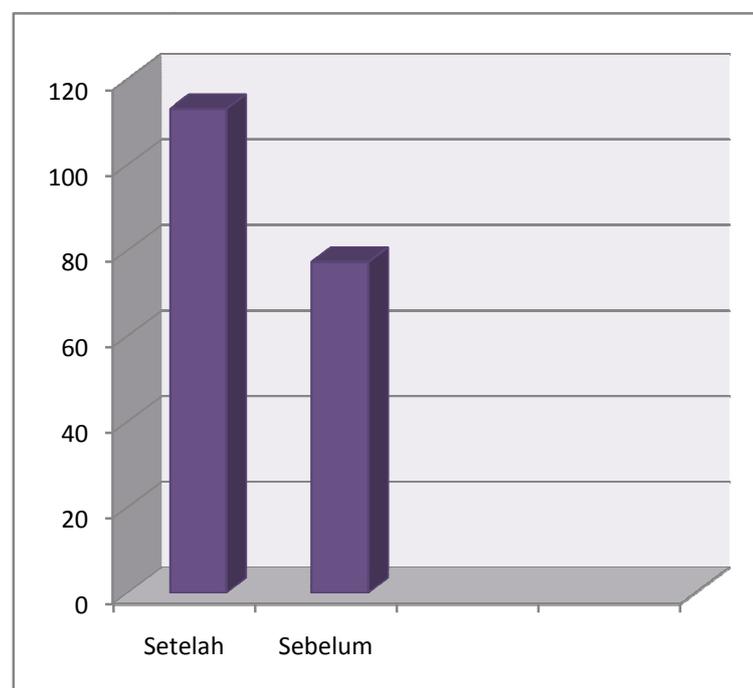
Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan hasil hipotesis bahwa minat belajar siswa yang diajar setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibanding minat siswa sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif. Dari hasil perhitungan, menunjukkan bahwa minat siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif yang tergolong pada kategori kategori tinggi sebanyak 5 orang siswa (13,51%), kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (54,05%), dan kategori rendah sebanyak 12 orang siswa (32,45%).

Sedangkan minat belajar siswa sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif yang tergolong pada kategori tinggi sebanyak 9 orang siswa (24,32%), kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (54,05%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,63%). Dengan adanya peningkatan setiap komponen minat siswa dalam belajar



menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berdampak baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian, untuk minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, skor rata-ratanya adalah 113,05 dan skor rata-rata sebelum diterapkannya multimedia interaktif adalah 77,32. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan multimedia interaktif, minat siswa lebih terpacu. Minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang diajar setelah menggunakan multimedia interaktif sangat berbeda dengan minat siswa sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif. Dari hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



**Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Minat Belajar Siswa**



## 2) hasil belajar siswa

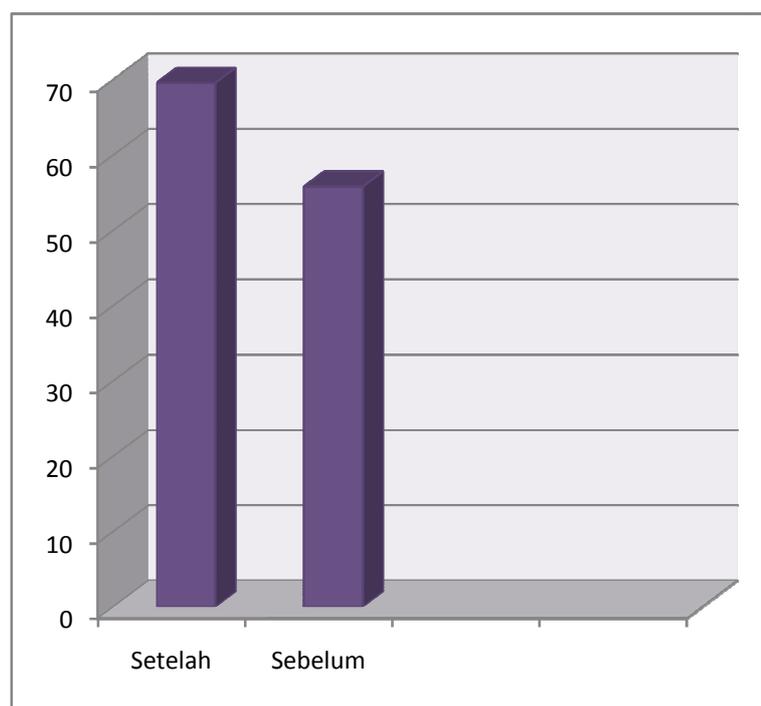
Untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa dikelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang, maka dari hasil perlakuan dapat diketahui bahwa persentase siswa pada *posttest* untuk hasil belajar lebih tinggi setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dibandingkan pada *pretest* yang diajar sebelum menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan hasil hipotesis bahwa hasil belajar siswa yang diajar setelah menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif. Dari hasil perhitungan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yang tergolong pada kategori tinggi sebanyak 5 orang siswa (13,51%), kategori sedang sebanyak 28 orang siswa (75,68%), dan kategori rendah sebanyak 5 orang siswa (10,81%).

Sedangkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif yang tergolong pada kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa (21,62%), kategori sedang sebanyak 21 orang siswa (56,76%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,62%). Dengan adanya peningkatan setiap komponen hasil belajar siswa dalam belajar menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berdampak baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.



Dari hasil penelitian, untuk hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, skor rata-ratanya adalah 69,62 dan skor rata-rata sebelum menggunakan multimedia interaktif adalah 55,86. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif, hasil belajar siswa lebih baik. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang diajar setelah menggunakan multimedia interaktif sangat berbeda dengan hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan multimedia interaktif. Dari hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



**Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat memiliki pengaruh yang besar baik terhadap minat belajar siswa maupun hasil



belajar siswa. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif merupakan media yang baru yang diterapkan di SMA Muhammadiyah 6 Palembang khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab itu sendiri. Dan multimedia ini pun didukung oleh aplikasi-aplikasi yang menarik, seperti gambar, suara, teks, video bahkan animasi yang dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pun meningkat.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan data minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif dapat diketahui minat belajar siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 9 orang siswa (24,32%), kategori sedang sebanyak 20 orang siswa (54,05%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,63%).

Berdasarkan data hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif dapat diketahui hasil belajar siswa yang mendapat kategori tinggi sebanyak 8 orang siswa (21,62%), kategori sedang sebanyak 21 orang siswa (56,76%), dan kategori rendah sebanyak 8 orang siswa (21,62%).

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa penerapan multimedia interaktif sangat baik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab, hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta hasil belajar yang baik.
3. Berdasarkan data minat belajar diperoleh nilai rata-rata setelah diterapkannya multimedia interaktif adalah 113,05, sedangkan nilai rata-rata sebelum diterapkannya multimedia interaktif adalah 77,32. Dan nilai uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dibandingkan t tabel (t



hitung = 9,872 > t tabel = 1,657) pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji t ini mengakibatkan hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Dengan demikian kesimpulan yang ditarik adalah **“Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang**

Berdasarkan data hasil belajar diperoleh nilai rata-rata setelah diterapkannya multimedia interaktif adalah 69,62, sedangkan nilai rata-rata sebelum diterapkannya multimedia interaktif adalah 55,86. Dan nilai uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dibandingkan t tabel (t hitung = 6,251 > t tabel = 1,697) pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji t ini mengakibatkan hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Dengan demikian kesimpulan yang ditarik adalah **“Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 6 Palembang”**.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Karena pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap minat dan hasil belajar siswa, maka hendaknya guru mampu menerapkan pembelajaran dengan



menggunakan multimedia interaktif tersebut serta mengembangkan berbagai aktivitas dan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa, siswa harus dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran baik secara mental maupun fisik untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru, dengan demikian siswa akan terbiasa untu belajar secara teliti, tekun, ulet, kreatif, objektif dan saling menghormati pendapat orang lain.
3. Bagi peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis, dapat dijadikan sebagai acuan.

Dengan saran tersebut di atas diharapkan semoga dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca dan dunia pendidikan pada umumnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Agnew, P.W, Kellerman, & Meyer, *Multimedia in the classroom*, Boston: Allyn and Bacon
- Ancok, Djamaludin. 1989. *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*. Jakarta: LP3ES
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Budiningsih,. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Chee, Tan Seng & Angela F. L. Wong (Eds) (2003). *Teaching and Learning With Technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall
- Constantinescu. 2007. Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension, *The Internet TESL Journal*, Vol. XIII, No. 2 February 2007
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djaali, H. P. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djaali, H. P dan Muljiono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grassindo
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hackbarth. 1996. *The educational technology handbook: A comprehensive Guide*. Englewood Cliffs: educational Technology Publication, Inc
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research 4*. Yogyakarta: Andi



- Khodijah, Nyayu. 2006. *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press
- \_\_\_\_\_. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo Press
- Mahmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi. 2008. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang
- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press
- Mikarsa, H.L & Asri. 2005. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: universitas terbuka
- Mulyanta, St dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Mulyasa, Encok. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Rosda Karya
- Mustaqim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nata, Abudin. 2011. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Nurgiyantoro, dkk. 2002. *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Philips, R. 1997. *A Practical guide for educational applications*. London: Kogan Page Limited
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: RemajaRosdakarya
- Ramayulius. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Riduwan. 2004. *Statistika untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta



- Soedjiarto. 1993. *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru
- Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Olgasindo Offset
- \_\_\_\_\_. 1989. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharno. 1984. *Testologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Bina Aksara
- Sunaryo Soenarto, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang, *Inotek: Jurnal Inovasi dan Aplikasi teknologi, Volume 9, nomor 1, Februari 2005*
- Suryabrata, Sumadi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta

