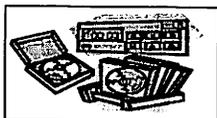


UMI HANIFAH, M.Pd.I

Media Pembelajaran Bahasa Arab



الوسائل المعينات لتعليم اللغة العربية



non-verbal yang kemudian disimpan dalam bentuk verbal. Konsep *dual coding hypothesis* ini akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan salah satunya, yaitu stimulus pandang saja atau stimulus dengar saja. Sementara itu, menurut para ahli perbedaan antara pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol. Menurut Baugh dalam Achsin (1986) kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera lainnya. Sedangkan Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Gambaran Dale di atas merupakan salah satu gambaran yang paling banyak digunakan sebagai acuan dan dasar penggunaan media dalam pembelajaran, yang dikenal dengan *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) (Dale, 1969). Kerucut Dale ini (Gambar 1), menggambarkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan/pengamatan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dasar tingkatan kerucut Dale ini bukanlah pada tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan; jumlah jenis indera yang turut serta dalam penerimaan materi pembelajaran dan pesan. Seperti pengalaman langsung, ia akan memberikan kesan yang paling bermakna dan paling utuh mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman langsung tersebut, oleh karena ia melibatkan kelima panca indera, yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan,

Dari beberapa kriteria di atas, lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn (1995), mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu :

1. Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi dan seindah mungkin.
2. Ada kandungan kognisi,

Kedua kriteria di atas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.

3. pengetahuan dan presentasi informasi.
4. Integrasi media, yaitu media itu harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, dan variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
5. Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dengan tidak meninggalkan nilai estetika yang juga merupakan sebuah kriteria
6. Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network/Internert*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai

