

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

"عَمُوا أَوْلَادَكُمْ غَيْرَ مَا عَلِمْتُمْ فِإِنَّهُمْ خَلِقُوا لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ" (عَلِيّ ابْنِ أَبِي طَالِبٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ)

"Ajarilah anak-anak Anda bukan apa yang Anda ketahui, mereka diciptakan untuk waktu zamannya" (Ali bin Abi Thalib r.a) (Al-Kailaanii, 1985: 48).

Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20 alat visual untuk mengkonkritkan pembelajaran dilengkapi dengan digunakannya alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Berbagai peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada peserta didiknya melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata (Sadiman, Arief S, 2002).

Media cetak pun kini telah menjadi sumber informasi yang vital. Demikian pula media visual (seperti film, diaz, mikro film) dan media audio (seperti radio, casset), dan audio visual (video, televise/TV) kini telah menjangkau tempat dan ruang serta masyarakat secara terbuka dengan berbagai acara yang campur aduk sehingga memiliki peranan yang sangat melekat bagi para pendengar dan pemirsa atau pemakai karena pesan-pesan yang dipancarkan dapat diterima secara langsung dan cepat serta melekat di hati dalam waktu yang lama sebab sangat menarik perhatian.

Kemajuan umat Islam dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh.

Baik aspek moral, akhlak, budi pekerti, perilaku, pengetahuan, kesehatan dan ketrampilan. Pengembangan aspek-aspek tersebut bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk bertahan hidup, menyesuaikan diri, dan berhasil di masa datang. Dengan demikian, peserta didik memiliki ketangguhan, kemandirian dan jati diri yang dikembangkan melalui pembelajaran dan atau pelatihan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Untuk mencapainya, pembaharuan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Semakin berkembangnya zaman, manusia dituntut untuk lebih baik dalam segala hal. Munculnya teknologi yang pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia. Semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Beberapa variasi metode yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih. Hal ini berbeda sekali dengan keadaan beberapa puluh tahun yang lalu, di mana sistem belajar masih sangat sederhana dan tidak banyak menggunakan media teknologi.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan. Di samping memahami penggunaannya, para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Nana Sudjana (2001: 2), ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berfikir kongkret ke berfikir abstrak.

Menurut beberapa penelitian tentang penggunaan media dalam proses belajar mengajar menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media (Sadiman, 2002: 10). Oleh sebab itu penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Berbagai pernyataan akan manfaat media dalam pembelajaran di atas, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian eksperimen yang berbasis multimedia, pembelajaran yang menggunakan teknologi perpaduan antara visual, audio dan audio visual. Sebab teknologi ini sudah tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang mahal. Penulis memilih lokasi SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV, karena menurut Penulis penelitian yang akan di eksperimenkan sangatlah kental dengan dunia permainan pada usia anak kelas III dan IV juga ada beberapa hal lain di antaranya adalah penulis sudah berkecimpung langsung dengan dunia anak dan pengajaran TIK (*Teknologi Informasi dan Komunikasi*) di SDIT, serta fasilitas yang ada dilokasi penelitian cukup memadai untuk pengembangan pembelajaran berbasis multimedia. Alat

penunjang multimedia di antaranya; seperangkat computer (Lab Komputer), dan Laptop, kaset cd Bahasa Arab, LCD Proyektor, sound sistem. Fasilitas ini terwujud dikarenakan adanya kerjasama antara Pengelola SDIT dengan Yayasan serta Komite sekolah.

Adapun pelajaran yang dieksperimenkan adalah Bahasa Arab. Pembelajaran Bahasa Arab yang telah berjalan selama ini hanya bersifat monoton. Pengajar hanya menggunakan media buku dan metode ceramah. Cara seperti ini menimbulkan kejenuhan dan tidak menarik perhatian siswa. Bahkan siswa cenderung tidak suka terhadap pelajaran ini. Nilai yang dihasilkan dalam ujian pun bersifat stagnan dan tidak baik.

Semua cara/teori ini akan mudah difahami dan dirasakan anak didik jika seorang pengajar mampu menghadirkan media yang bervariasi dan saling terintegrasi.

Daya serap seseorang terhadap pesan dan isi dalam sebuah tayangan pembelajaran/film sangat besar. Mereka dapat menggambarkan setiap episode tayangan pembelajaran/film tersebut secara baik setelah menonton.

Berpijak pada beberapa hal di atas, penulis melakukan penelitian ini dengan mengangkat judul “Efektifitas Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV, Tawangmangu, Karanganyar Tahun 2009/2010”.

B. Penegasan Istilah

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai istilah yang dimaksud dalam judul skripsi ini, maka perlu adanya batasan pengertian tentang judul yang telah dirumuskan, yaitu:

1. Efektifitas

Efektifitas adalah “ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya)” (Depdikbud, 2005: 284). Sedangkan menurut Komariyah dan Aan Triatna Cipi (2005: 4) dalam bukunya yang berjudul “*Visionary Leadership: Menuju Sekolah Efektif*”, efektifitas adalah “sesuatu yang menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan”.

2. Multimedia

Multimedia di sini bermakna seluruh Media Pengajaran, adapun Media Pengajaran yang akan di gunakan dalam Eksperimen ini adalah Media Elektronik Seperti Seperangkat Komputer dan LCD Proyektor berikut sound systemnya. Sebeb Multimedia adalah berbagai media, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6). Multimedia dalam pengertian ini adalah “istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka atau tulisan tangan” (Depdikbud,

2005: 762). Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

3. Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun Materi Pembelajaran Khusus yang akan digunakan dalam Eksperimen ini adalah Materi Kosakata dan Percakapan Dasar (*Al-Mutarodifat Wal Muhadatsatul Ula*), dikarenakan melihat kondisi Siswa yang masih dalam taraf dasar. Pembelajaran Bahasa Arab terdiri dari dua kata yaitu Pembelajaran dan Bahasa Arab. Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar (Kus Irsyanto, 2004: 4). Dalam pembelajaran menunjukkan adanya interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dan siswa, di satu pihak guru melakukan kegiatan-kegiatan atau perbuatan-perbuatan yang membawa anak ke arah tujuan, lebih dari itu siswa dapat melakukan serangkaian kegiatan atau perbuatan yang disediakan guru yaitu kegiatan belajar yang terarah pada tujuan yang akan dicapai.

Sedangkan Bahasa Arab adalah lafadh yang digunakan oleh suatu bangsa (kelompok masyarakat) untuk menerangkan maksud-maksud mereka. Bahasa itu sangat banyak, dari segi lafazhnya berbeda tapi dari segi maknanya satu. Maksudnya, satu makna yang mengungkapkan maksud dari

individu-individu. Namun, setiap bangsa dalam menerangkan suatu kata (lafazh) berbeda dengan bangsa lainnya (I:\bahasaarab jamiuddurus\html).

4. SDIT Taruna Robbani

Adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu yang menggunakan metode Integrated Islamic School dalam pembelajarannya, atau sekolah yang memadukan dua kurikulum dalam pembelajarannya baik dari keagamaan ataupun keumuman dengan pembelajaran yang tematik, atau penggabungan kurikulum yang ada di sekolah sehingga menjadi satu tema yang diajarkan pada Siswa yang masing-masing tema akan di ajarkan secara berurutan.

Dengan demikian maksud dari judul adalah efektifitas dari penggunaan berbagai media baik audio, visual animasi dan teks, dalam pembelajaran Bahasa Arab pada Kelas III dan IV SDIT Taruna Robbani Tawangmangu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah yang menjadi bahan kajian dalam penelitian, yaitu: “Efektifkah Multimedia bila diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV, Tawangmangu, Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010?”

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji kebenarannya secara empiris (Suryabrata, 1991: 75). Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia

Ho: Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab tidak lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk menguji Hipotesis yang telah diajukan di awal.

F. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah

1. Manfaat teoritik: Dapat menambah khazanah keilmuan, khususnya keilmuan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran.
2. Manfaat praktik:
 - a. Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian berkaitan dengan permasalahan yang hampir sama

- b. Bagi penulis, untuk mengadakan revolusi belajar yang efektif dan efisien.

G. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis, selain itu berupa buku yang sudah diterbitkan. Kajian pustaka ini berfungsi untuk menunjukkan orisinalitas/keaslian penelitian. Di antara buku dan penelitian sejenis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Azhar Arsyad, M. (2003), dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* membahas tentang pengertian media, fungsi dan manfaat media pendidikan, pengenalan beberapa media yang bisa dimanfaatkan, pemilihan media yang tepat bagi murid, teknis penggunaan media, pengembangan media, dan evaluasi media pembelajaran.
2. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001), dalam bukunya yang berjudul *Media Pengajaran* membahas tentang nilai dan manfaat media pengajaran, jenis media, beberapa bentuk media grafis, fotografi, beberapa media proyeksi, media audio, media tiga dimensi, dan lingkungan sebagai media pengajaran.
3. Intan Azizah (UMS, 2006), dalam skripsinya yang berjudul *Efektifitas Strategi Card sort dan Index Card Match Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV Negeri Saren 2 Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2005/2006*, menyimpulkan bahwa:

- a. Strategi *card sort dan index card match* mengajak siswa untuk belajar aktif.
 - b. Strategi ini membangun minat siswa, karena belajar sambil bermain.
 - c. Strategi ini adalah kolaboratif untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya.
 - d. Strategi ini melekat dalam pikiran dan menjadikan pelajaran sulit dilupakan.
4. Jundan (UMS, 2008), dalam skripsinya yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Sirah Nabawiyah (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah Program Takhassus Ma'had Isy Karima Gerdu Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2007/2008)* menyimpulkan bahwa Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Sirah Nabawiyah ini sangat membantu tercapainya proses pembelajaran Sirah Nabawiyah secara lebih efektif. Dan merupakan pembuktian bahwa multimedia merupakan salah satu alat bantu yang baik untuk mengajarkan Sirah Nabawiyah. Di samping itu, multimedia juga terbukti bermanfaat bagi Madrasah Aliyah Program Takhassus Ma'had Isy Karima.
5. Imawan Anasriyadi (UMS, 2003) dalam penelitiannya yang berjudul *Seni Mengajar Pendidikan Agama Islam (Mata Pelajaran PAI)* menemukan

bahwa:

- a. Dalam mengajar, seorang guru tidak hanya menggunakan akal dan pikiran saja, tetapi harus mempersiapkan segenap rasa dan rohaninya untuk mencapai *transfer of value*. Seorang guru adalah seniman dan creator yang akan mencari ide-ide kreatif dalam mengajar
 - b. Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya yang disajikan secara indah dan menarik, sehingga merangsang pengalaman orang yang menghayatinya.
 - c. Guru adalah bagaikan aktor sekaligus sutradara, baik dan buruk tidak terlalu penting dalam penampilan, yang utama adalah penyampaian yang memiliki daya pukau dan magis, sehingga menikam jiwa para siswa yang sedang bermimpi.
6. Riyadi (UMS, 2003), dalam skripsinya yang berjudul *Efektifitas Metode Ceramah dan Metode Resitasi Pembelajaran Al Qur'an dan Al Hadits di Kelas II SLTP Muhammadiyah 7 Surakarta* menyimpulkan bahwa tidak terjadi perbedaan antara metode ceramah dan metode resitasi dalam pembelajaran Al Qur'an dan Al Hadits di kelas II SLTP Muhammadiyah 7 Surakarta.
7. Ahmad Eko Susilo (UMS, 2004), dalam skripsinya yang berjudul *Perbedaan Hasil Belajar Bidang Studi Syari'ah antara yang Menggunakan Metode Ceramah dan Diskusi di Kelas II SMA Al Islam II*

Surakarta Tahun Ajaran 2003/2004 menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar bidang studi syari'ah antara yang menggunakan metode ceramah dan diskusi.

8. Agus Ma'mun (UMS, 2006), dalam skripsinya yang berjudul *Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kecakapan Berbahasa Aktif Santri I'daad Lughawy Di Pesantren Islam Al-Irsyad Tenganan Tahun 2006* menyimpulkan bahwa Dengan pembelajaran bahasa arab dan kecakapan berbahasa aktif baik secara teoritis maupun empiris, secara tidak langsung Santri sudah mendapatkan cara ber *Mu^haadharah*, (berpidato) *Hi^hwaar Jamaa'iy* (percakapan secara berjamaah) dan *Tazwiidul Mufradaat* (pembekalan kosa kata) dengan baik, serta dapat mempraktekkannya dalam kegiatan sehari harinya dengan lebih aktif.

Berdasarkan pada temuan-temuan penelitian terdahulu yang sempat ditemukan penulis, penelitian atau buku yang membahas efektifitas multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab belum ada. Oleh karena itu, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini memenuhi kriteria keaslian dan kebaruan.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) adalah “untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, kelompok, lembaga dan

masyarakat yang dilaksanakan dalam kehidupan dan realitas yang sebenarnya” (Suryabrata, 1993: 23).

2. Pendekatan

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan eksperimen yaitu untuk “memperoleh data dengan suatu penyelidikan atau penjelasan” (Hadi, 1985: 427). Menurut Arikunto (1996: 3), “Suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat atau hubungan kausal antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.”

3. Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan sebagai “keseluruhan individu yang hendak diselidiki dan paling sedikit mempunyai sifat atau ciri yang sama” (Hadi, 1981: 141). Sedangkan menurut Arikunto (1996: 115), Populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti.” Untuk sekedar ancar-ancar maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 1996: 120).

Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 67 orang. Dengan demikian kurang dari 100 orang, maka populasi dianggap kecil. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian populasi.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Eksperimen

Metode eksperimen adalah metode yang menggunakan perlakuan kontrol atau perlakuan bandingan (Kusdiyanto, 1997: 87). Di sini penulis akan menguji keefektifan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV Ngunut Tawangmangu Karanganyar Jawa Tengah.

Metode ini digunakan untuk percobaan secara langsung, maksudnya peneliti langsung mencoba menggunakan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab kepada Siswa SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV Ngunut Tawangmangu Karanganyar Jawa Tengah, kemudian melakukan evaluasi dan membandingkan hasil pembelajaran yang menggunakan multimedia dengan yang tidak menggunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

b. Observasi

Metode Observasi adalah “suatu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan objek yang diteliti” (Sudjana, 1998: 109). “Di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra” (Arikunto, 2006: 156). Metode yang penulis gunakan adalah metode observasi

partisipan adalah orang yang mengadakan observasi turut ambil bagian dalam perikehidupan orang atau orang-orang yang diobservasi (Hadi, 1989: 142).

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang letak geografis, keadaan sekolah, dan kegiatan pembelajaran di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV Ngunut Tawangmangu Karanganyar Jawa Tengah.

c. Interview

Metode Interview adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Informan*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 1990: 135).

Metode ini untuk mencari informasi tentang sejarah berdirinya sekolah, kondisi sarana dan prasarana, kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Interview ini ditujukan kepada kepala sekolah, guru, dan pegawai yang terkait dengan SDIT Taruna Robbani.

d. Dokumentasi

Arikunto (1998: 149) berpendapat bahwa metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh catatan-catatan dokumen atau agenda-agenda lainnya. Sedangkan pengertian lain, metode dokumentasi adalah mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan (Hadi, 1992: 134).

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang keadaan guru, keadaan siswa, inventaris sarana dan prasarana, perangkat multimedia dan struktur organisasi sekolah.

5. Metode Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang tercukupi, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data yaitu untuk menganalisis data yang telah diperoleh untuk ditarik kesimpulan. Karena penelitian ini adalah eksperimen, maka metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik uji t dua pihak (Arikunto: 1996: 306). Hal ini untuk menguji hipotesis terhadap keefektifan penggunaan multimedia dan tidak menggunakan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV Ngunut, Tawangmangu, Karanganyar.

Adapun rumus yang digunakan adalah: t test

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan: } S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Harga rata-rata pada sampel 1

\bar{X}_2 : Harga rata-rata pada sampel 2

S : Varian gabungan dari semua sampel

n_1 : Jumlah Anggota sampel 1

n_2 : Jumlah anggota sampel 2

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 10.00 (Ghozali, 2001: 22), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan uji T-test dengan menggunakan *independent sample T-test* dengan asumsi data berdistribusi normal.
- b. Menyimpulkan hasil analisis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dihasilkan langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

- a. Pengujian Normalitas Data

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan pengujian *one sample Kolmogorov-Smirnov* (Ghozali, 2001: 76). Dengan kriteria apabila nilai *asymp.sig* mempunyai nilai $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Pengujian parametrik *independent sample t-test*

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan perbedaan antara metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia dengan metode pembelajaran tanpa menggunakan multimedia.

Ada dua tahapan analisis yaitu

- 1) Dengan *levene test*, diuji apakah varian populasi kedua sampel tersebut sama atautkah berbeda.

Apabila F hitung metode pembelajaran dengan *Equal variance assumed* adalah lebih kecil dari F tabel atau nilai signifikansi (probabilitas) $> 0,05$ maka H_0 tidak dapat ditolak atau menunjukkan kedua varian adalah sama.

Apabila F hitung metode pembelajaran dengan *Equal variance assumed* adalah lebih besar dari F tabel atau nilai signifikansi (probabilitas) $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau menunjukkan kedua varian adalah berbeda.

- 2) Dengan t test dan berdasar hasil analisis *levene test* diambil suatu keputusan.

Apabila hasil *levene test* menunjukkan bahwa varian kedua populasi sama, maka analisis harus menggunakan asumsi *equal variance* yaitu dengan melihat t hitung dibandingkan dengan t tabel, atau melihat nilai signifikansi (probabilitas).

Apabila hasil *levene test* menunjukkan bahwa varian kedua populasi berbeda, maka analisis harus menggunakan *equal variances*

not assumed yaitu dengan melihat t hitung dibandingkan dengan t tabel, atau melihat nilai signifikansi (probabilitas).

Pengambilan keputusan:

Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 tidak dapat ditolak (diterima)

Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a (Arikunto, 2006: 356).

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan pembahasan dan mengambil maksud skripsi ini, maka penulis menggunakan sistematika sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, hipotesis, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Multimedia dalam pembelajaran, yang membahas tentang pengertian multimedia, sejarah multimedia, faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan multimedia dalam pembelajaran, manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran, syarat yang harus dipenuhi dalam multimedia pendidikan, kelebihan pembelajaran menggunakan multimedia, dan kekurangan pembelajaran menggunakan multimedia.

BAB III: Efektifitas Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani, yang memaparkan gambaran umum SDIT Taruna Robbani, meliputi: sejarah berdiri dan perkembangannya, letak geografis SDIT Taruna Robbani, struktur organisasi, keadaan Guru (pengajar) dan Siswa (peserta didik), sarana dan prasarana SDIT Taruna Robbani, fasilitas Multimedia di SDIT Taruna Robbani, selanjutnya diuraikan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab secara umum baik dengan Multimedia atau tanpa Multimedia.

BAB IV : Analisis Data dan Pembahasan, yang menganalisa data tentang efektifitas multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Taruna Robbani Kelas III dan IV Ngunut Tawangmangu Karanganyar Jawa Tengah dengan menggunakan uji t-tes statistik diskriptif, pengujian normalitas dan pengujian hipotesis, kemudian selanjutnya di bahas dalam pembahasan.

BAB V : Penutup, yang berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Bagian akhir dalam pembahasan skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.