



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4470 - 4479

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Hasil Belajar Bahasa Arab Berbasis Komputer dan Konvensional di Madrasah Tsanawiyah

Dadan Mardani^{1✉}, Nugraha Suharto², Suroyo³

Universitas Terbuka, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: dmardani@gmail.com¹, nugraha.suharto18@gmail.com², suroyo@ecampus.ut.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini merupakan metode campuran dengan pendekatan *embedded design* dengan pendekatan *Experimental Quasi Experimental Research tipe Nonequivalent [Pre-test and Post-test] Control Group Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bahasa Arab berbasis komputer dan konvensional serta menganalisis keefektifan kedua model pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa Arab di kelas IX MTs Al-Zaytun dengan populasi 687 siswa dengan sampel 68 siswa. Hasil analisis uji Wilcoxon dan uji Mann Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar berbasis komputer dan hasil belajar konvensional. Uji keefektifan dengan N-Gain Score Test kedua model pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer sangat membantu guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi ajar, hal ini membuat guru lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan ICT-nya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Berbasis Komputer, Konvensional.

Abstract

This research is a mixed method with an embedded design approach with Quasi Experimental Research type Nonequivalent [Pre-test and Post-test] Control Group Design as the experimental approach. This study aims to determine the difference between computer-based and conventional Arabic learning outcomes and to analyze the effectiveness of the two learning models on Arabic learning outcomes in class IX of MTs Al-Zaytun with a population of 687 students with a sample of 68 students. The results of the Wilcoxon test and Mann Whitney test analysis showed that there were significant differences between computer-based learning outcomes and conventional learning outcomes. The effectiveness test with the N-Gain Score Test of the two learning models shows that computer-based learning is more effective than conventional learning. The results of interviews with Arabic teachers show that computer-based learning is very helpful for teachers in preparing and delivering teaching materials, this makes teachers more motivated to improve their ICT skills.

Keywords: Learning Outcomes, Computer Based, Conventional.

Copyright (c) 2022 Dadan Mardani, Nugraha Suharto, Suroyo

✉ Corresponding author :

Email : dmardani@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2804>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di kecamatan Gantar Indramayu, madrasah tsanawiyah swasta yang mempunyai kelengkapan komputer untuk dapat menyelenggarakan Ujian Nasional Berbasis Komputer dan evaluasi pembelajaran lainnya adalah MTs Ma'had Al Zaytun. Sebuah lembaga pendidikan di bawah koordinasi kementerian agama Republik Indonesia.

Sutarman mengungkapkan bahwa di antara penyebab kegagalan pembelajaran adalah metode pembelajaran masih konvensional, belum optimalnya sarana dan prasarana ditambah lagi karena kemampuan guru yang terbatas dalam memanfaatkan media, dan kurang terlihat sikap profesional guru dalam mengajar. Dikarenakan pendekatan, media pembelajaran serta aspek sarana dan prasarana yang menyertai seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan serta sosial budaya masyarakat (Sutarman, 2016).

Proses pembelajaran variatif dan tepat dalam memilih dan menggunakan pendekatan, metode, strategi dan media pembelajaran merupakan gambaran dari tujuan pembelajaran yang terencana dengan baik. Dan di antara metode pembelajaran yang sampai saat ini masih diterapkan yaitu pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis komputer.

Metode pembelajaran konvensional atau tradisional, menurut, dikatakan sebagai metode ceramah karena dalam proses belajar dan pembelajarannya guru cenderung menggunakan alat komunikasi lisan dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa (Susanty et. al, 2014). Hal tersebut seperti halnya pembelajaran dalam paradigma behaviorisme. Menurut Dasna dkk paradigma behaviorisme sejak dulu dipahami memiliki beberapa ciri yakni, mengajar adalah mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, pengetahuan adalah objek yang bersifat paten, arah pembelajaran kepada pemerolehan pengetahuan, hasil belajar berupa materi atau pengetahuan yang sama antara guru dan peserta didik, tujuan pembelajaran adalah menambah pengetahuan, dan penekanan proses pembelajaran lebih pada hasil belajar, bukan pada proses belajar (Dasna, et. al, 2015).

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sosial dan budaya, serta berkembangnya pendekatan pendidikan dan pengajaran dari waktu ke waktu menyebabkan seorang guru mengubah pandangan dalam membelajarkan siswanya. Hal tersebut terkait pula dengan media pembelajaran sebagai sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi dan bertukar pikiran dalam rangka mengembangkan pemahaman, pengertian serta ide antara guru dan siswa. Maka pada beberapa kondisi terkadang terjadi hambatan atau penyimpangan dalam komunikasi, sehingga tidak berjalan efektif dan efisien, misalnya karena kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Di antara upaya yang dapat dilakukan untuk meremotivasi siswa dalam belajar adalah memaksimalkan fungsi media pembelajaran untuk meningkatkan stimulus dalam proses transformasi informasi pembelajaran (Usman, Basyirudin dan Asnawir, 2002).

Efektivitas media pembelajaran merupakan salah satu pengaruh lingkungan belajar yang berinteraksi selama proses belajar. Senada dengan pernyataan Sadiman bahwa sikap pasif siswa dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, penggunaan media merupakan faktor yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Sadiman, 2007).

Kualitas pembelajaran terus diupayakan peningkatannya dengan pemanfaatan komputer sebagai multimedia dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dari segi tempat dan waktu, selain itu juga dapat menarik perhatian siswa serta materi pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan sehingga harapannya motivasi dan hasil belajar yang dicapai siswa dapat meningkat.

Terdapat dua tokoh yang berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern yaitu E. Dale dan J. Finn. Mereka berdua berhak memperoleh kehormatan atas kontribusi pentingnya atas berkembangnya

modern education technology dan awal dirumuskannya definisi tentang hal tersebut (Huda, 2016). Menurut Surya pemanfaatan IT dalam pembelajaran secara langsung telah terjadi reinventing dalam proses belajar mengajar. Kehadiran IT tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang luar biasa, tetapi ia menjadi keharusan dalam rangka mempercepat terjadinya perubahan kualitas pendidikan dan sekaligus untuk mendongkrak daya saing dari anak didik (Aisyah, 2011). Menurut Criswell, penggunaan komputer dalam proses penyampaian materi pengajaran sistem CAI (*Computer Assisted Instruction*) dengan mengaktifkan serta dapat berinteraksi langsung dengan siswa (Paryanta, 2016).

Para guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat ditunjang dan dibantu dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. program komputer yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran selain computer assisted learning adalah computer based instruction yang mencakup empat aspek, yaitu *drill* dan *practice*, *tutorials*, *simulation* dan *computer manajemen instruction*.. Harjanto menambahkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan komputer memiliki beberapa manfaat di antaranya: mampu meningkatkan motivasi siswa, mampu memberikan informasi yang lebih detil terkait tugas yang harus dikerjakan siswa, mampu melatih keterampilan siswa, mampu mengembangkan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, pembelajaran dengan komputer dapat dilakukan berulangkali, pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa, dan mampu meningkatkan rasa percaya diri dan daya imajinasi siswa (Harjanto, 2012). Sedangkan *Conventional learning methods* merupakan penggunaan cara belajar yang cenderung teacher centered dan siswa pasif untuk belajar, berinovasi dan mengembangkan pemikirannya (Dewi, 2008).

Kualitas pendidikan khususnya dalam pembelajaran di negara Indonesia merupakan permasalahan yang perlu mendapatkan prioritas utama dicarikan solusinya. Salah satu solusi yang dapat diupayakan berdasarkan potensi dan kondisi yang ada antara lain dengan pengembangan pembelajaran bersistem *children center* serta beberapa kebutuhan peserta didik untuk pembelajaran yang memicu kreatifitas, inovasi, efektivitas, menantang dan menyenangkan perlu difasilitasi dengan pengembangan dan penerapan pembelajaran berlandaskan teknologi pendidikan dan informasi (Rusman, 2012).

Pendidikan berbasis teknologi seperti penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan muatan materi dari awal, tujuan sampai evaluasi pembelajarannya. Mekanisme pembelajaran dengan berbasis komputer karena sistem dalam komputer mampu menyampaikan pembelajaran dengan secara langsung dan individual pada peserta didik melalui interaksi mata pelajaran yang terprogram di sistem komputer. Mengenai *Computer Assisted Instruction* (CAI), Criswell mendefinisikannya sebagai pemakaian komputer untuk mentransfer bahan ajar dengan melibatkan siswa secara aktif dan adanya umpan balik. Demikian halnya juga dengan pemanfaatan komputer dalam Computer Based Instruction (CBI) (Paryanta, 2016), yang dibahas dalam penelitian ini.

Computer Assisted Instruction yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis komputer merupakan sarana atau media belajar yang dapat digunakan untuk menarik dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan minat belajarnya. Berbagai bentuk penggunaan media komputer dalam pembelajaran interaktif, antara lain *computer assisted learning*, *computer conference*, *e-mail*, dan multimedia komputer yang kesemuanya itu mengarah pada pembelajaran interaktif multimedia yang tidak membutuhkan jaringan internet atau *off line* dalam pelaksanaannya (Warsita, 2008).

Selanjutnya Warsita menjelaskan bahwa pembelajaran dengan bantuan komputer ini dalam rangka menggunakan dan memaksimalkan manfaat dan kemampuan komputer yang mencakup seluruh gabungan media seperti: teks, gambar, foto, audio, video, grafis, dan animasi. Kemampuan luar biasa dari komputer yang berupa media yang saling melebur dan saling mendukung secara konvergen menjadikannya sebuah keunggulan yang tidak dimiliki media lain dalam memfasilitasi aktivitas-aktivitas siswa dengan sumber belajar yang terdapat pada komputer (Warsita, 2008). Beberapa definisi pembelajaran konvensional dari para ahli antara lain dari Kholik, bahwa sebagai ciri dari pembelajaran konvensional antara lain guru mengajarkan

mengenai kompetensi itu tidak lebih banyak dari konsep. Hal tersebut lebih mengarahkan peserta didik untuk mengetahui mengenai sesuatu, dan peserta didik tidak terlalu diarahkan untuk mampu melakukan sesuatu. Dan dalam proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru (Kholik, 2011).

Menurut Depdiknas ada kecenderungan belajar dengan menghafal pada pembelajaran konvensional bersifat terpusat pada respon-respon, konsep-konsep, berlatih soal, dan evaluasi serta penilaian bersifat manual dengan menggunakan kertas dan pensil yang hanya membutuhkan satu jawaban benar saja. Pembelajaran dengan cara seperti itu biasanya mengacu pada menghafal fakta, prinsip, konsep, hubungan-hubungannya (Riyanti, 2012).

Menurut Burrowes dalam pembelajaran konvensional sering terjadi guru memberikan tugas kepada peserta didik agar terjadi proses belajar, tanpa memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik mengulang atau memahami secara seksama materi-materi yang telah diberikan, mengorelasikannya dengan pengetahuan atau pemahaman sebelumnya, atau menerapkannya dalam kegiatan keseharian peserta didik. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam pembelajaran konvensional mempunyai beberapa ciri, antara lain: guru adalah pusat pembelajaran, pembelajaran terkesan pasif, antar siswa kurang interaktif, kurang adanya *cooperative team*, dan penilaian yang diberikan menjadi kurang terarah atau tidak berketentuan (Juliantara, 2009).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis di antaranya: pertama, penelitian dari Martina Dwi Suryani, mengenai pembelajaran matematika dengan media komputer yang ditinjau dari motivasi belajar siswa dan data penelitiannya dianalisis menggunakan anava dua jalan dengan sel tak sama, dengan taraf signifikan 5%. Kemudian dihasilkan kesimpulan bahwa komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan prestasi yang lebih baik; motivasi belajar tidak terpengaruh dengan media apapun secara signifikan terhadap prestasi belajar matematika. Penelitian dari Martina Dwi Suryani tersebut berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Fokus penelitian pada karya tulisnya yakni percobaan pembelajaran matematika bermedia komputer dengan topik pembahasan persamaan dan pertidaksamaan dalam kaitannya dengan motivasi belajar. Dan teknik analisis datanya pun berbeda dengan yang penulis lakukan (Suryani, 2010).

Kedua, penelitian Fuad Iskandar, yang melakukan penelitian pada pembelajaran bahasa Arab dengan teknologi multimedia. Ia mencari nilai efektivitas dari penelitiannya tersebut. Letak perbedaan dalam penelitian Iskandar dengan penelitian penulis terletak pada fokus penelitian dan metodenya. Penelitian Iskandar tersebut fokus pada efektivitas pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab, sedangkan dalam penelitian penulis dikomparasikan dengan pembelajaran konvensional (Iskandar, 2016). Dan ketiga, Eti Rohaeti dalam penelitian *experimentnya* mengenai hasil belajar dengan komputer dan tradisional, yang dianalisis dengan analisis komparasi bivariant yakni dengan *T-tes independent simple two tails*. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar melalui model pembelajaran berbasis komputer dengan model pembelajaran tradisional pada materi perakitan PC. Penelitian Eti Rohaeti tersebut berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan, yakni objek penelitian dari keduanya berbeda. Karena penulis meneliti tentang komparasi hasil pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer dan konvensional. Demikian pula berbeda pada analisis datanya, penelitian ini dianalisis dengan uji *Wilcoxon*, uji *Mann Whitney* dan *N-Gain Score* (Rohaeti, 2009).

Berdasarkan fenomena dan gejala permasalahan yang diuraikan di atas dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, bahwa ada perbedaan hasil pembelajaran berbasis komputer dan hasil pembelajaran konvensional. Oleh karena itu penulis tertarik mengangkatnya sebagai topik penelitian dengan judul “Hasil Belajar Bahasa Arab Berbasis Komputer dan Konvensional di MTs Al-Zaytun Gantar Indramayu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar bahasa Arab *computer based* dan *outcomes belajar conventional* di kelas IX MTs Ma’had Al-Zaytun. Selain itu juga untuk mengetahui efektivitas dua model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar bahasa Arab di MTs itu.

METODE

Studi ini merupakan penelitian campuran (*mix methode*) dengan pendekatan desain menginduk (*embedded design*), yaitu data kuantitatif bergerak efektif pada hasil rekaman percobaan (*experiment*) sedangkan data kualitatif menggambarkan bagaimana individu mengalami proses. Dalam hal ini peneliti dapat mengumpulkan data kualitatif, tapi desain secara keseluruhan masih mengarah pada pendekatan kuantitatif (Wibawa B, Mahdiyah dan Afgani J, 2016). Adapun bentuk pendekatan *experiment* dalam kajian ini yaitu *quasi experimental research* dengan jenis *nonequivalent [pre-test and post-test] control group design*.

Lokasi penelitian yang penulis pilih adalah MTs Al-Zaytun yang berada di Gantar, sebuah kecamatan di Indramayu, dengan populasi siswa kelas IX yang terdiri dari 21 rombel yaitu dengan jumlah 687 siswa. Teknik penentuan sampel dengan purposive sampling berdasarkan pertimbangan dari tujuan penelitian ini sendiri, yakni bahwa kedua kelas yang menjadi sampel memungkinkan mendapatkan perlakuan karena keduanya adalah kelas terbaik pada pembelajaran berbasis komputer maupun konvensional, selain itu jumlah siswa dari kedua kelas sampling tersebut seimbang, masing-masing berjumlah 34 siswa. Adapun jumlah instrumen yang digunakan ada tiga berdasarkan variabel penelitian ini, yakni XI sebagai instrumen pembelajaran berbasis komputer, X2 sebagai instrumen pembelajaran konvensional, dan Y sebagai instrumen hasil belajar siswa.

Data primer penelitian ini peneliti peroleh dengan observasi langsung terhadap obyek penelitian, serta pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa disesuaikan dengan tujuan penelitian ini. Demikian juga data diperkaya dengan teknik pengumpulan cara lainnya, yakni dengan studi literatur, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* kelas *experiment* dan kelas *control* pada uji *kolmogorov-smirnov* serta uji *shapiro-wilk* dengan SPSS menunjukkan *out put* nilai signifikansi -0,05. Maka kesimpulannya bahwa data penelitian sebahagian berdistribusi normal dan sebahagian lagi tidak normal. Sehingga untuk uji lanjutannya menggunakan uji *wilcoxon*, yang merupakan bagian dari uji statistik non-parametrik, bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan *mean* dua sampel yang saling berpasangan. Uji ini merupakan alternatif dari uji *paired sample T test* karena data penelitian ini tidak keseluruhannya berdistribusi normal. Berdasarkan uji ini didapatkan selisih negatif atau *negative ranks* antara hasil belajar bahasa Arab pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0, baik itu nilai *N*, *mean rank*, dan *sum rank*. Nilai 0 tersebut menunjukkan bahwa tidak terjadi pengurangan/penurunan nilai *pre-test* pada nilai *post-test*. Sedangkan selisih positif atau *positive rank* yang ditemukan adalah 34 data positif, bermakna bahwa 34 siswa mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Arab dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan nilai *mean rank* 17,50, *sum of rank* 595,00, dan nilai *ties* 0. Sehingga dapat dinyatakan tidak ada kesamaan nilai pada *pre-test* dan *post-test*. Kesimpulan tersebut berasal dari tabel distribusi nilai *pre-test* dan *post-test* di bawah ini yang dilanjutkan proses analisisnya dengan SPSS:

Tabel 1 Distribusi Nilai *Pre-test* Kelas *Experiment*

No	Pre-test Pont	Frekuensi (f)	Medium (M)	fm
1	30 s.d 35	9	32,5	292,5
2	36 s.d 41	4	38,5	154
3	42 s.d 47	7	44,5	311,5
4	48 s.d 53	3	50,5	151,5
5	54 s.d 59	5	56,5	282,5
6	60 s.d 65	2	62,5	125
7	66 s.d 71	4	68,5	274

	Total	1591
--	-------	------

Tabel 2 Distribusi Nilai *Post-test* Kelas *Experiment*

No	Pre-test Point	Frekuensi (f)	Medium (M)	fm
1	50 s.d 55	2	52,5	105
2	56 s.d 61	4	58,5	234
3	62 s.d 67	4	64,5	258
4	68 s.d 73	4	70,5	282
5	74 s.d 79	9	76,5	688,5
6	80 s.d 85	7	82,5	577,5
7	86 s.d 91	4	88,5	354
Total				2499

Tabel 3 Distribusi Nilai *Pre-test* Kelas *Control*

No	Pre-test Point	Frekuensi (f)	Medium (M)	fm
1	30 s.d 35	12	32,5	390
2	36 s.d 41	9	38,5	346,5
3	42 s.d 47	3	44,5	133,5
4	48 s.d 53	3	50,5	151,5
5	54 s.d 59	1	56,5	56,5
6	60 s.d 65	2	62,5	125
7	66 s.d 71	4	68,5	274
Total				1477

Tabel 4 Distribusi Nilai *Post-test* Kelas *Control*

No	Pre-test Point	Frekuensi (f)	Medium (M)	fm
1	45 s.d 50	11	47,5	522,5
2	51 s.d 56	9	53,5	481,5
3	57 s.d 62	3	59,5	178,5
4	63 s.d 68	4	65,5	262
5	69 s.d 74	1	71,5	71,5
6	75 s.d 80	5	77,5	387,5
7	81 s.d 86	1	83,5	83,5
Total				1987

Analisis data penelitian hasil *pre-test* dan *post-test* kelas *experiment* (pembelajaran berbasis komputer) dan kelas *control* (pembelajaran konvensional) dengan SPSS, menghasilkan:

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest Experiment</i>	34	30	70	47,35	12,385
<i>Posttest Experiment</i>	34	50	90	72,94	10,525
<i>Pretest Control</i>	34	30	70	43,97	12,479
<i>Posttest Control</i>	34	45	85	59,41	11,062
<i>Valid N (listwise)</i>	34				

Terlihat dari hasil SPSS tersebut kelas *experiment* (pembelajaran berbasis komputer) dengan jumlah sampel 34 bahwa nilai *pre-test* minimumnya 30 dan maksimumnya 70, nilai rata-rata 47,35 dan nilai SD

(standar deviasi 12,385. Untuk nilai *post-test* minimum 50 dan maksimal 90, nilai rata-rata 72,94 dan nilai SD sebesar 10,525.

Adapun untuk kelas *control*, nilai *pre-test* minimum 30 dan maksimum 70 dari 34 siswa, nilai *mean* 43,97 dengan standar deviasi 12,479. Dan nilai *post-test* minimal 45 dan maksimal 85, nilai *mean* 59,41 dengan standar deviasi 11,062.

Kemudian dengan uji *mann whitney* dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan *mean* dari dua sampel yang tidak berpasangan. Uji ini juga merupakan bagian dari statistik non-parametrik, sebagai uji alternatif uji *independent sample T test* karena data penelitian ini tidak semuanya berdistribusi normal walaupun homogen. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang didapatkan dari hasil uji beda *mann whitney* adalah 0,000-0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena ada perbedaan hasil belajar antara kelas *experiment* dan kelas *control*, sebagaimana tergambar dalam hasil analisis SPSS di bawah ini:

<i>Test Statistics</i>	
Hasil Belajar Bahasa Arab	
<i>Mann Whitney U</i>	227,500
<i>Wilcoxon W</i>	822,500
<i>Z</i>	-4,334
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	,000

Terkait penelitian *experiment*, Sanjaya (2014) berpendapat bahwa penggunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau tindakan yang dengan sengaja diberikan pada suatu kondisi tertentu. *Pre-test* dan *post-test* yang peneliti berikan kepada sampel adalah untuk mengetahui hasil belajar bahasa Arab dua kelompok tersebut. Selanjutnya hasil belajar yang telah diperoleh tersebut dianalisis secara statistik untuk mengetahui *efektivitas* pembelajaran di kelas *experiment* pada materi pelajaran bahasa Arab. Uji statistik deskriptif yang dilakukan menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (p-0,05) dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas *experiment* dan kelas *control*. Hasil *post-test* kelas *experiment* (IX-U) lebih tinggi peningkatannya dari nilai awal (47,35) ke nilai akhir (72,94) dengan selisih rata-rata -25,58. Sedangkan peningkatan di kelas *control* dari nilai awal 43,97 menjadi 59,41 pada nilai akhirnya, dengan selisih rata-rata -15,44.

Selanjutnya efektifitas dua model pembelajaran, yakni berbasis komputer dan konvensional dapat diketahui dengan uji *N-Gain Score* berdasarkan data nilai *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas sampel. Sehingga didapatkan output berikut:

<i>Descriptives</i>			
<i>NGain_Persen</i>	<i>Experiment</i>	Kelompok	Statistic
		Mean	Std. Error
		49,1370	2,42911
		44,1949	
		54,0791	
		49,3134	
		50,0000	
		200,620	
		14,16404	
		16,67	
		83,33	
		66,67	
		14,31	
		-,211	,403

<i>Control</i>	<i>Kurtosis</i>	,905	,788
	<i>Mean</i>	28,5405	1,03082
	<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	<i>Lower Bound</i>	26,4433
		<i>Upper Bound</i>	30,6378
	<i>5% Trimmed Mean</i>	28,0294	
	<i>Median</i>	27,2727	
	<i>Variance</i>	36,128	
	<i>Std. Deviation</i>	6,01068	
	<i>Minimum</i>	21,43	
	<i>Maximum</i>	50,00	
	<i>Range</i>	28,57	
	<i>Interquartile Range</i>	8,81	
	<i>Skewness</i>	1,529	,403
	<i>Kurtosis</i>	3,477	,788

Melihat output uji *N-Gain Score* tersebut di atas diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain_persen* untuk kelas *experiment* adalah 49,1370 atau jika dibulatkan menjadi 49%, dan nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain_persen* untuk kelas *control* sebesar 28,5405 atau jika dibulatkan menjadi 28,5%.

Berdasarkan hasil uji tersebut dalam % (persen) dan output “*descriptives*” tersebut, dapat dibuat tabel hasil uji *N-Gain Score* sebagaimana tertera dalam tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji *N-Gain Score*

No	Kelompok <i>Experiment</i>	Kelompok <i>Control</i>
	<i>N-Gain Score (%)</i>	<i>N-Gain Score (%)</i>
1	54,55	33,33
2	55,56	25,00
3	55,56	33,33
4	66,67	33,33
5	83,33	37,50
6	71,43	33,33
7	50,00	23,08
8	71,43	21,43
9	54,55	27,27
10	28,57	21,43
11	63,64	28,57
12	55,56	25,00
13	50,00	30,00
14	55,56	33,33
15	54,55	25,00
16	46,15	30,77
17	45,45	30,00
18	54,55	25,00
19	55,56	25,00
20	46,15	23,08
21	38,46	25,00
22	28,57	23,08
23	40,00	28,57
24	16,67	25,00
25	41,67	30,00
26	50,00	28,57

No	Kelompok Experiment		Kelompok Control	
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)	
27	38,46		23,08	
28	50,00		25,00	
29	54,55		37,50	
30	41,67		27,27	
31	38,46		36,36	
32	53,85		23,08	
33	16,67		50,00	
34	42,86		23,08	
<i>Mean</i>	49,1370		28,5405	
<i>Minimum</i>	16,67		21,43	
<i>Maximum</i>	83,33		50,00	

Nilai *mean N-Gain Score* kelas *experiment* diperoleh sebesar 49,14% yang menunjukkan atau berarti efektif, karena nilai *N-Gain Score* minimal 16,67% dan maksimal 83,33%. Sedangkan nilai *mean N-Gain Score* kelas *control* sebesar 28,54% yang berarti kurang efektif, karena nilai *N-Gain Score* minimal 21,43% dan maksimal 50%. Dari hasil uji *N-Gain Score* tersebut kesimpulannya adalah *computer based learning* lebih baik diterapkan dalam memicu peserta didik di Madrasah Tsanawiyah di Ma'had Al Zaytun meraih prestasi belajar bahasa Arabnya yang lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini berdasarkan beberapa uji statistik tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa ditemukan perbedaan signifikan antara hasil belajar bahasa Arab berbasis komputer dan konvensional di kelas IX MTs Al Zaytun, serta bahwa model pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer lebih efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar daripada model pembelajaran bahasa Arab konvensional di madrasah tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat direkomendasikan beberapa saran berikut:

1. Kompetensi guru hendaknya terus ditingkatkan sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju.
2. Siswa sebagai peserta didik, hendaknya terus berlatih dan belajar dalam upaya meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bersamaan dengan pemanfaatan teknologi pendidikan seperti komputer di era globalisasi masa ini.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya lebih eksploratif dalam melakukan penelitiannya dengan mengembangkan aspek-aspek tinjauan lain sebagai variabel penelitian sehingga hasil penelitian yang ditemukan akan beragam dan bervariasi serta bermanfaat dalam lingkup pendidikan maupun lingkup yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Sutarmen. (2016). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Cd Interaktif Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Ipa*, 2(1), 81–98. <Http://Dx.Doi.Org/10.30870/Jppi.V2i1.739>
- Arief S. Sadiman. (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemafaatannya*. Raja Grafindo.

4479 *Hasil Belajar Bahasa Arab Berbasis Komputer dan Konvensional di Madrasah Tsanawiyah – Dadan Mardani, Nugraha Suharto, Suroyo*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2804>

- Arif Harjanto. (2012). *Rancang Bangun Computer Assisted Instruction (Cai) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas*. Magister Sistem Informasi Universitas Diponegoro.
- Ella Susanty Et. Al. (2014). Pengaruh Pembelajaran Cooperatif Tipe Make A Match Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa Pada Mts N Di Kabupaten Kudus. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2). <Https://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Tp/Article/View/3655>
- Erni Ratna Dewi. (2008). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44–52. <Https://Doi.Org/10.26858/Pembelajar.V2i1.5442>
- Eti Rohaeti. (2009). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pembelajaran Tradisional (Penelitian Experiment Kuasi Di Smk Pasundan 2 Bandung)*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fuad Iskandar. (2016). *Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Teknologi Multimedia Di Smp It Masjid Syuhada Yogyakarta*. Program Pasca Sarjana, Uin Sunan Kalijaga.
- I Wayan Dasna, Et. Al. (2015). *Desain Dan Model Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif- Cet.1.; Ed.1*. Universitas Terbuka.
- Ketut Julian dara. (2009). *Pembelajaran Konvensional*. <Http://Www.Kompasiana.Com/Ikpj>
- Martina Dwi Suryani. (2010). *Experimentasi Pembelajaran Matematika Dengan Media Komputer Pada Pokok Bahasan Persamaan Dan Pertidaksamaan Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Smk Negeri Kelompok Bisnis Dan Manajemen Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010*. Program Studi Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Mualimul Huda. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Pembelajaran Konvensional (Studi Komparasi Di Mts Al-Muttaqin Plemahan Kediri. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146. <Http://Dx.Doi.Org/10.21043/Jupe.V10i1.1333>
- Muhammad Kholik. (2011). *Metode Pembelajaran Konvensional*. <Https://Muhammadkholik.Wordpress.Com/2011/11/08/Metode-Pembelajaran-Konvensional/>.
- Paryanta. (2016). Media Pembelajaran Sistem Jaringan Komputer Dan Internet Berbantuan Komputer Dengan Model Tutorial. *Ijns-Indonesian Journal On Networking And Security*, 5(2). <Https://Ijns.Org/Journal/Index.Php/Ijns/Index>
- Riyanti. (2012). *Pembelajaran Konvensional*. [Http://Sin-Riyanti.Blogspot.Com/2012/10/Pembelajaran-Konvensional_5536.Html?M=1#:~:Text=Depdiknas%20\(Yasa%2c%202008\)%20mengutarakan,Hanya%20menuntut%20pada%20satu%20jawaban](Http://Sin-Riyanti.Blogspot.Com/2012/10/Pembelajaran-Konvensional_5536.Html?M=1#:~:Text=Depdiknas%20(Yasa%2c%202008)%20mengutarakan,Hanya%20menuntut%20pada%20satu%20jawaban)
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo.
- Siti Aisyah. (2011). Evaluasi Pembelajaran Berbasis It Dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Sosial Budaya*, 8(1), 54–63. <Http://Dx.Doi.Org/10.24014/Sb.V8i1.348>
- Usman, Muhammad Basirudin Dan Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*. Pt Rineka Cipta.
- Wibawa B, Mahdiyah Dan Afgani J. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Cetakan Keempat*. Universitas Terbuka.