

MATERI PELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS WEB DAN CD

Yusring Sanusi Baso*

Abstrak

(hot potatoes)

Berbagai terminologi sering digunakan untuk mengungkapkan penggunaan komputer dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa. Masing-masing terminologi memiliki arti berbeda. *Computer Assisted Learning* (CAL) adalah terminologi umum untuk segala pembelajaran yang menggunakan komputer. Jenis penggunaan komputer dalam lingkup CAL (Brown, 2006) dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu (1) komputer sebagai alat, misalnya word processor dan spreadsheet; (2) pembelajar mengajar atau memberi perintah kepada komputer dengan menggunakan sederetan perintah menggunakan bahasa pemrograman, misalnya LOGO; dan (3) komputer berfungsi sebagai alat yang memberi instruksi dan materi pelajaran (Baso, 2006). Jenis ketiga tersebut saat ini lebih populer dengan istilah *Computer Based Instruction* (CBI) atau *Computer Assisted Instruction* (CAI).

CBI umumnya terdiri atas empat komponen, yaitu *drill and practices*, *tutorial*, *games*, dan *modelling*. Saat ini, CBI diperkaya dengan hypertext, hypermedia, dan multimedia. Komponen *drill and practices* dalam CBI merupakan latihan dari materi yang telah diajarkan. Siswa, mahasiswa atau pelajar diberi tugas lewat komputer. Tugas tersebut diambil secara acak dari materi yang diberikan

* Dosen Jurusan Sastra Asia Barat Fakultas Sastra Unhas

sebelumnya. Program yang dirancang dengan baik bercirikan dapat memberikan umpan balik. Program jenis ini sedapat mungkin memberikan peluang kepada mahasiswa untuk berpindah dari level rendah sampai level lanjutan. Komponen *drill and practices* sebaiknya merupakan bentuk instruction yang memberi ruang bagi para pembelajar pemula yang mengalami masalah.

Komponen berikutnya adalah *tutorial* yang cenderung mengajarkan materi baru. Komponen ini biasanya memberikan informasi diikuti dengan pertanyaan kepada para pembelajar dengan maksud mengecek level pelajaran yang diperoleh selama tutorial berlangsung. Komponen ini seharusnya memonitoring kemajuan pembelajar untuk menentukan level pembelajar nantinya.

Sebenarnya, kemampuan komponen tutorial komputer yang digunakan pembelajaran bahasa sangat terbatas. Kemampuan ini terbatas dalam menilai skill yang diperoleh para pembelajar bahasa. Sebagai bahan perbandingan, di ruang kelas misalnya, seorang guru yang mengajukan pertanyaan kepada pelajar/pembelajar dapat menilai kadar kemampuan mereka. Para pengajar tidak hanya mendengarkan jawaban, tetapi juga dapat menilai tingkat kecepatan menjawab, tingkat keragu ragan, bahasa tubuh mahasiswa, dan sebagainya. Di sisi lain, komputer hanya mampu menanggapi jawaban yang diberikan lewat peran keyboard. Seorang guru bisa membenarkan jawaban yang salah hurufnya. Sedangkan komputer hanya mampu menanggapi segelintir jawaban yang mungkin dan sering tidak bisa menanggulangi jawaban yang agak salah; misalnya, jika jawaban yang diharapkan adalah *table* dan mahasiswa menginput *tabel*, maka komputer akan menolaknya. Hal ini akan mengakibatkan mahasiswa atau pembelajar frustrasi.

Terkait dengan hal ini, penelitian telah dilaksanakan untuk memproduksi Sistem Mengajar yang Cerdas dengan komputer untuk mengatasi masalah tersebut. Namun hal ini tergantung pada kecerdasan artifisial itu (AI) sendiri. Bahkan beberapa pakar CBI mengatakan bahwa arti sebenarnya AI selalu mustahil.

Pengajaran bahasa dengan yang menggunakan komponen komputer *game* membutuhkan kelompok. Pengajaran bahasa dengan model komponen komputer game ini seringkali sulit dibedakan dari *drill and practice* dan atau simulasi. Kemungkinan penggunaan keduanya, antara *game* dan *drill and practice*, dapat terjadi. Pada sisi lain, antara game dan simulasi terkadang sulit dibedakan. Komputer game adalah gambaran imajinasi sedangkan simulasi merupakan model normal dari kenyataan yang sesungguhnya. Namun demikian, komputer game memerlukan tempat untuk dimainkan dalam pengajaran bahasa.

Komputer game ini dimaksudkan untuk memberi motivasi para pembelajar. Fungsi lainnya adalah agar para pembelajar tidak bosan belajar bahasa secara monoton. Yang perlu diperhatikan adalah banyak pembelajar, khususnya laki-laki, menghabiskan banyak waktu dengan komputer game ini. Karenanya perlu dihindari agar komputer game dalam kelas tidak berubah menjadi komputer game yang biasa pembelajar dapatkan di playstation.

Komponen terakhir yang tercakup dalam program pengajaran bahasa berbasis komputer adalah *simulasi*. Simulasi komputer dalam pengajaran bahasa merupakan model dari kehidupan normal. Dengan simulasi komputer ini, kehidupan nyata dapat dimanipulasi. Alasannya pengajaran bahasa berbasis komputer simulasi adalah kehidupan nyata terkadang sangat mahal, sangat berbahaya, dan membutuhkan banyak waktu. Sebagai contoh, pelajar yang hendak mempelajari kereta api, tidak perlu ke pulau Jawa untuk melihat langsung. Namun, mereka dapat melihat kereta api dan bagian-bagiannya dalam simulasi. Komponen simulasi komputer ini sangat efisien dalam pengajaran bahasa dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan komputer interkatif sebaiknya mengandung empat hal seperti yang terdapat dalam CBI. Saat ini, program *Hot Potatoes* dianggap dapat mewakili program komputer pengajaran bahasa dengan empat komponen yang dimaksud.

Dalam bab ini, program Hot Potatoes akan dibahas dalam hubungannya dengan teknik membuat materi interaktif bahasa Arab

A. Program Hot Potatoes untuk Pengajaran bahasa Arab

Program Hot Potatoes adalah software pengajaran bahasa yang terdiri atas enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran bahasa interaktif berbasis web. Software ini dibuat oleh universitas Victoria di Canada. Software ini dapat digunakan secara bebas oleh institusi pendidikan. Program ini dapat diperoleh melalui homepage di <http://www.halfbakedsoftware.com>. Versi sekarang ialah Versi 6. Keenam program yang terdapat dalam software ini, adalah:

- JBC, Program untuk membuat materi latihan pilihan ganda (*multiple choice*)
- JQuiz, Program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda dan *short answer*
- JMix, Program untuk membuat latihan menyusun kalimat

- JCross, Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang
- JMatch, Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.
- JCloze, Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “esai ompong” (*fill in the blanks exercise*)

B. Penggunaan Program Hot Potatoes

Secara umum, keenam program yang terdapat dalam software ini memiliki format berikut:

1. Membuat dan menulis materi
2. Mendesain konfigurasi *output*
3. Menyimpan (save) *master*
4. Meng-*export file* atau menyimpan file dalam *web document* (html) atau CD

C. Membuat Soal Pilihan Ganda

1. Aktifkan program Hot Potatoes dengan meng-klik ikon program ini pada desktop komputer anda (atau pada tempat lain).
2. Klik ikon JQuiz
3. Klik dalam kotak judul, *the title box*, dan tulis nama latihan yang dimaksud
4. Dalam kotak pertanyaan, *the question box*, tulislah pertanyaan anda
5. Dalam kotak jawaban, *the answer box*, tulislah jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, D, dst serta berilah tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan, seperti pada contoh berikut ini:
6. Tulis pula umpan-balik untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. *Feedback* ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban, baik salah maupun yang benar. *Feedback* dapat berupa frase pendek, misalnya “*Jawaban Anda Benar*”, atau “*Maaf, Ulangi Lagi*”, dll. Perhatikan contoh berikut
7. Pertanyaan berikutnya dapat dibuat dengan meng-klik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan, seperti pada gambar berikut:
8. Masukkan pertanyaan yang dikehendaki

9. Soal-soal yang telah dibuat dapat dikonfigurasi tampilannya dengan meng-klik menu "*Option*" kemudian memilih "*Configure Output*".
10. Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:
 - a. **Titles/Instructions**
Untuk meng-konfigurasi atau merubah bentuk dan jenis judul
 - b. **Prompt/Feedback**
Menyiapkan fasilitas feedback (tanggapan) yang akan ditampilkan
 - c. **Buttons**
Dapat digunakan untuk membuat hiperlink ke quiz berikutnya atau ke halaman lain dalam web
 - d. **Appearance**
Fasilitas ini disiapkan untuk merubah tampilan quiz, misalnya dengan merubah tampilan warna.
11. Simpan data atau file ini pada lokasi yang anda inginkan. Data tersebut dapat disimpan di hardisk PC/laptop anda atau pada external lainnya, misalnya flashdisk, CD, atau pun disket.
12. Terakhir, data atau file tersebut dapat di export ke HTML atau dalam format web dengan cara meng-klik ikon *spider's web button* yang terletak pada salah tool bar. Hal ini menjadikan data atau file anda tersimpan dalam bentuk *web page* yang dapat dilihat lewat browser (misalnya explorer, dll).

D. Cara menampilkan File yang telah dibuat

Untuk mengetahui bahwa file latihan yang dibuat dapat berfungsi dengan baik, maka ikon *spider's web button* yang terletak pada salah tool bar harus diaktifkan (dengan cara diklik). Setelah itu, akan muncul jendela yang menanyakan apakah file tersebut akan disimpan, direplace dan seterusnya. Yang perlu dilakukan jika jendela ini muncul adalah meng-klik *button SAVE*. Seterusnya akan nampak dilayar monitor jendela baru seperti gambar di bawah ini. Klik YES. Klik YES dan muncul jendela berikut

Selanjutnya klik *button View the exercise in my browser* atau tekan **tombol V** pada keyboard. Dengan demikian, komputer akan melanjutkan perintah tersebut dan akan muncul lagi jendela baru.

Pada jendela ini, muncul kotak dialog dengan pertanyaan "*Did you notice the Information Bar?*". Maksud pertanyaan ini adalah

pada bagian tertentu dari bar jendela ini ada PROTEKSI. Karena itu, demi kelancaran meng-aktifkan program ini, klik saja tombol OK. Dengan demikian akan muncul jendela berikutnya.

Dalam kotak dialog tersebut, terdapat tiga pertanyaan. *Klik kiri* saja “*Allow Blocked Content..*”. Maksudnya file yang telah dibuat tadi dan hendak dilihat, diizinkan untuk dilihat. Tidak lagi diblok alias masih dijaga (diproteksi). Setelah itu, file tersebut dapat dilihat, apakah berfungsi atau tidak.

Dengan demikian, program latihan membuat materi *multiplechoice* yang interaktif dan berbasis web atau CD lewat program ini sudah selesai. Semakin sering program ini digunakan, semakin banyak yang dapat dilihat. Informasi dan langkah-langkah yang dijelaskan tersebut hanya merupakan langkah-langkah standar. Boleh jadi dalam perjalanan menggunakan program ini, pengguna dapat menambahkan modul baru sehingga program ini semakin sempurna.

E. Membuat Latihan ‘*Menyusun Kalimat*’

Program ini disiapkan sebagai latihan menyusun kalimat. Biasanya digunakan untuk membantu pemula yang sedang mempelajari suatu bahasa Asing. Dalam hubungannya dengan bahasa Arab, pembelajar asing dapat dibantu dengan berbagai variasi susunan atau struktur kalimat bahasa Arab melalui program ini.

Sama dengan program JQuiz, program membuat materi ‘*menyusun kalimat*’ dengan program JMix dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah yang disiapkan. Pengguna dapat mengikuti langkah-langkah tersebut hingga menyimpan file, baik dalam bentuk web atau pun CD. Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JMix (*Create a jumbled sentence exercise*)
3. Dengan meng-klik ikon JMix (ditandai dengan warna lain), maka jendela baru akan terbuka seperti pada gambar berikut.
4. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud
5. Dalam kotak kalimat, *the sentence box*, tulislah kalimat dengan tanda baca. Setiap kata dan tanda baca harus ditulis pada baris baru (*on a new line*). Perhatikan seperti dalam gambar berikut:
6. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
7. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider’s web button* pada *toolbar*.
8. Hasilnya dapat dilihat dalam dua bentuk seperti gambar berikut:

F. Membuat Materi Latihan Teka Teki Silang

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JCross
3. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dikehendaki.
4. Ada dua pilihan untuk memasukkan ”kata/frase” ke dalam teka-teki silang, yaitu (a) kata/frase langsung diinput ke dalam kotak teka-teki silang atau (b) memanfaatkan menu '*Manage Grid*' dan memilih '*Automatically Grid Maker*'
5. Jika memilih (b) pada poin 4 tersebut, maka akan terbuka jendela baru. Masukkan kata-kata yang akan ditampilkan dalam teka-teki silang. Klik ukuran teka-teki silang yang anda inginkan lalu pilih tombol '*Make the Grid*'.
6. Pilih tombol '*Add Clues*'.
7. Pilih kata-kata yang akan diberi penjelasan (Clues) lalu beri tanda (tik).
8. Ulangi masukkan setiap Clues.
9. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
10. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*.

G. Membuat Materi Latihan Menjodohkan

1. Aktifkan program Hot Potatoes dan klik JMatch
2. Klik dalam kotak judul (*title box*) lalu tulis nama latihan anda
3. Pada kolom kiri, masukkan pertanyaan atau objek atau kalimat yang akan dijadikan patokan/jawaban
4. pada kolom sebelah kanan, masukan jawaban yang benar
5. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
6. Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada *toolbar*.

H. Membuat Materi Latihan “*Isian Ompong*”

1. Aktifkan program Hot Potatoes dan klik JCloze
2. Klik pada '*title box*' dan tuliskan nama latihan anda
3. Pada kotak utama '*main box*' masukkan teks yang akan digunakan. Teks ini dapat diambil dari MS Word atau file lainnya. Dengan demikian anda dapat menghemat waktu.
4. Blok (hitami/highlight) kata yang akan dijadikan '*lubang/ompong*' dalam teks lalu klik tombol '*Gab button*'. Setelah itu akan muncul jendela baru yang disiapkan untuk

membuat penjelasan (clue) yang membantu pengguna menjawab kata yang disiapkan dalam bentuk 'lubang/ompong' tersebut.

5. Lanjutkan langkah keempat untuk kata-kata yang akan dijadikan 'ompong'
6. pilihan lain unruk membuat essai ompong (gab) adalah dengan mengklik tombol 'Auto-gab'. Dengan demikian, komputer akan memblok atau memilih kata-kata dalam teks secara otomatis.
7. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
8. Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada toolbar.

I. Kesimpulan

- Media pengajaran bahasa berbasis web dan CD memiliki keunggulan dan kekurangan. Keunngulannya antara lain dapat digunakan setiap saat. Sedangkan kekurangannya antara lain adalah komputer tidak dapat menilai kadar kecepatan pelajar, gerak tubuh, dan tidak dapat membenarkan jawaban yang salah walau hanya satu huruf.
- Media ini merupakan pilihan alternatif bagi dosen/pensyarah.

J. Bahan Bacaan

1. Brown, Tony. 2006. *Multimedia in Education*. The University of New England Asutralia.
2. Baso, Yusring Sanusi. 2005. *Teknik Dasar Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Jurnal Nady Al-Adab, Volume 1, Pebruari 2006. Jurusan Sastra Asia Barat Univ. Hasanuddin
3. Baso, Yusring Sanusi. 2006. *Menggunakan Program Nero WaveEditor Untuk Membuat Materi Interkatif Istima' Bahasa Arab*. Jurnal Al-Araby, Vol 1 Juni 2006, Universitas Negeri Malang.
4. Baso, Yusring Sanusi. 2006. *Pemanfaatan Multimedia dalam pengajaran bahasa Arab*. Paper dalam seminar Nasional

Bahasa Aran yang dilaksanakan oleh Politeknik Ujungpandang pada bulan Juli 2006.