

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)

Sigit Purnama

(Dosen PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta)

Abstract

The development research could be a relatively new kind of Arabic educational/instructional study in Indonesia. The aim of this study to provide Arabic educational/instructional product that could bridge between researchers and practitioners (Arabic teachers). Therefore practitioners just implement the result of the study in their educational/instruction activities.

The development was conducted in several steps, designing, producing, and evaluating. Designing process is the first step in the development which was done by identifying and determining the objective, the target, the matter and supporting component. The second process is production in which all collected and compiled materials were arranged to become the initial product. The next process is product evaluation which consisted of some steps; media and subject matter expert evaluation, one to one experiment, small group experiment, and field experiment. Theoretically its aim to provide any product needed by user (teachers or students).

Keyword: *Development research*

A. Pendahuluan

Kualitas pendidikan di Indonesia secara umum masih rendah dan kalah jauh jika dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Problem mendasar pendidikan kita adalah rendahnya produktivitas, kurang relevan, dan rendahnya kualitas. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, nampaknya masih jauh tertinggal jika dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Ketertinggalan itu menyangkut baik segi substansi kajian, metode pembelajaran, maupun minat pembelajarannya.

Rodliyah Zaenuddin mengidentifikasi dua faktor utama yang menjadi penyebab kurang-berhasilnya pembelajaran bahasa Arab di

Indonesia, yaitu faktor intrinsik bahasa dan faktor ekstrinsik bahasa.¹ Faktor intrinsik bahasa ialah faktor internal bahasa dari segi linguistik bahasa Arab itu sendiri, misalnya dalam sistem bunyi, kosakata, sintaksis, dan semantik bahasa Arab banyak yang tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Termasuk juga dalam faktor ini adalah motivasi. Kesan masyarakat (siswa/mahasiswa) selama ini cenderung menyatakan bahwa mempelajari bahasa Arab itu jauh lebih sulit daripada mempelajari bahasa Asing lainnya. Sedangkan faktor ekstrinsik bahasa ialah faktor eksternal yang melingkupi pembelajaran bahasa Arab secara umum terkait kurikulum, tenaga edukatif, dan lingkungan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab pada gradasi yang tinggi maka setiap upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan melalui penelitian. Secara umum metode penelitian diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu metode kuantitatif, metode kualitatif dan metode R&D (research and development).

Tulisan berikut ini akan memperkenalkan metode yang terakhir yaitu metode R&D (research and development). Metode ini penting dikemukakan karena menurut hemat penulis metode ini jarang sekali digunakan oleh para mahasiswa dalam penelitiannya, khususnya mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Arab. Harapannya dengan metode ini para mahasiswa dapat mengembangkan/membuat sendiri produk pembelajaran sehingga dapat mengurangi problem-problem pembelajaran bahasa Arab dewasa ini.

B. Pengertian Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”.² Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengertian yang hampir sama

¹ Radliyah Zaenuddin, dkk., *Metodologi dan strategi alternatif pembelajaran bahasa arab*, (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005) hlm.19-28.

² Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction*, 4th edition (London: Longman Inc., 1983).

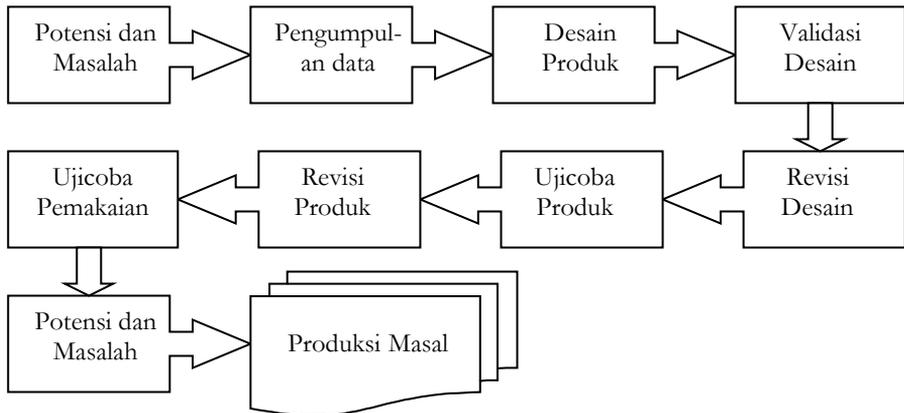
dikemukakan oleh Asim bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³

Suhadi Ibnu memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.⁴

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).

C. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Sugiyono menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti ditunjukkan pada gambar 1 sebagai berikut:⁵



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode R&D menurut Sugiyono

3 Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang, 2001) hlm. 1.
 4 Suhadi, Ibnu, *Kebijakan Penelitian Perguruan*, (Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang, 2001) hlm. 5.
 5 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008) hlm. 409.

Dalam konteks penelitian dan pengembangan pembelajaran Bahasa Arab, langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan menghasilkan nilai tambah. Sebagai contoh, sekolah atau madrasah memiliki sejumlah komputer multimedia, laboratorium komputer sudah terkoneksi dengan internet, guru dan siswa mampu mengoperasikan komputer dengan cukup baik. Kedua potensi tersebut dapat didayagunakan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan program pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak membosankan.

Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Sebagai contoh, belum tersedianya program pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum atau sudah tersedia tetapi tidak interaktif dan kurang menarik. Masalah ini dapat diatasi dengan R&D dengan cara mengembangkan sendiri sebuah produk pembelajaran bahasa Arab yang interaktif.

Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri. Seorang peneliti bisa mengambil hasil penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*. Peneliti juga bisa melakukan *searching* di internet untuk memperoleh data-data tersebut.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan metode penelitian tersendiri. Mengenai metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

Peneliti, misalnya akan meneliti untuk menghasilkan sebuah produk paket multimedia pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Dalam hal ini peneliti perlu melakukan penelitian apa sudah tersedia produk multimedia pembelajaran bahasa Arab interaktif atau belum. Kalau

sudah tersedia, apakah produk tersebut sudah sesuai dengan kurikulum atau belum, atau produk tersebut interaktif atau tidak.

Apabila hasil penelitian menunjukkan bahwa belum tersedia produk program multimedia pembelajaran bahasa Arab, maka peneliti akan membuat sebuah produk program multimedia pembelajaran bahasa Arab yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Bila yang menjadi masalah adalah sudah ada produk program pembelajaran tetapi tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan kurang interaktif, maka peneliti akan mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan interaktif. Program pembelajaran tersebut adalah produk yang dihasilkan oleh peneliti.

3. Desain Produk

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D dalam hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, yaitu siswa memiliki kompetensi berbahasa yang terkait dengan empat keterampilan berbahasa (*maharatul al-lughah*), termotivasi belajar bahasa Arab. Rancangan produk tersebut dibuat berdasarkan penilaian terhadap produk lama sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap produk tersebut. Peneliti juga bisa mendasarkan kepada pembelajaran yang tidak menggunakan produk program pembelajaran dengan pembelajaran yang menggunakan produk program pembelajaran. Selain itu peneliti juga harus melakukan penelitian kepada sekolah/madrasah yang sudah menggunakan produk program pembelajaran bahasa Arab dan bagaimana hasilnya.

Hasil akhir dari kegiatan *research and development* adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Misalnya produk tersebut dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi atau konfigurasi yang seperti apa. Contohnya program tersebut hanya dapat dijalankan pada komputer dengan konfigurasi: Pentium III ke atas, memory minimal 128 MB, VGA 32 MB, CD-ROM Drive, monitor SVGA, Windows 2000 ke atas, mouse dan soundcard.

Desain produk juga harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Dalam hal ini, desain produk harus dilengkapi

dengan penjelasan mengenai elemen-elemennya, misalnya *knowledge of correct results, feedback, branching, assessment, advance organizers, prompt, screen design, screen information, screen components, readability* (keterbacaan), dan lain sebagainya.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini program multimedia pembelajaran bahasa Arab yang baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Kaitannya dalam pengembangan ini minimal ada dua orang pakar dalam bidang media dan materi. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelumnya peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai dikembangkannya produk tersebut.

5. Perbaikan Desain

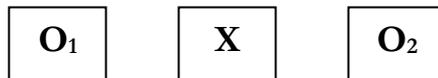
Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar media dan materi, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk diminimalisir dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti itu sendiri yang akan menghasilkan produk tersebut.

6. Ujicoba Produk

Produk program multimedia pembelajaran bahasa Arab dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan program pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapat informasi apakah program tersebut lebih efektif dibanding dengan produk yang lama.

Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas produk lama dengan yang baru. Indikator efektivitas program pembelajaran baru adalah kecepatan pemahaman siswa pada pelajaran lebih tinggi, motivasi siswa lebih tinggi, dan hasil belajar meningkat.

Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai program pembelajaran baru (*before-after*) atau dengan membandingkan antara kelompok yang tidak memakai program pembelajaran dengan yang memakai program pembelajaran. Menurut Sugiyono, dalam hal ini harus ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.⁶ Dengan demikian model eksperimen pertama dan kedua dapat ditunjukkan seperti gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Desain eksperimen (*before-after*). O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment.

Berdasarkan gambar 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ dan O₂. O₁ adalah nilai dari kecepatan pemahaman siswa, motivasi, dan hasil belajar sebelum pembelajaran dengan program pembelajaran atau produk lama. Sedangkan O₂ adalah nilai dari kecepatan pemahaman siswa, motivasi, dan hasil belajar setelah pembelajaran dengan produk program pembelajaran atau produk baru. Efektivitas program pembelajar baru diukur dengan cara membandingkan antara nilai O₁ dengan O₂. Apabila nilai O₂ lebih besar dari pada O₁, maka produk tersebut efektif.

7. Revisi Desain

Jika pengujian efektivitas program pembelajaran baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa program pembelajaran baru ternyata lebih efektif dari program pembelajaran lama atau sebelum menggunakan menggunakan program pembelajaran. Jika perbedaan sangat signifikan maka program

⁶ Sugiyono, *ibid*, hlm. 415

pembelajaran tersebut dapat diberlakukan pada kelas yang lebih luas di mana sampel tersebut diambil.

Kemudian jika dalam pengujian adalah salah satu indikator yang perbedaan keefektifannya tidak signifikan atau tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, misalnya motivasi siswa baru mendapatkan nilai 55%, maka desain program pembelajaran perlu direvisi kembali. Setelah direvisi maka perlu diujicobakan lagi ke kelas yang lebih luas. Setelah program pembelajaran baru diterapkan selama setengah atau satu tahun maka perlu dicek kembali, mungkin masih ada kelemahannya. Kalau ada maka perlu segera diperbaiki lagi, baru kemudian diproduksi secara masal dan dipergunakan secara lebih luas lagi.

Menurut Sugiyono, pengujian program pembelajaran dengan pengumpulan data melalui kuesioner ini dipandang kurang akurat, maka dalam kenyataannya pengujian hasil belajar tidak diukur dengan menggunakan kuesioner, tetapi melalui tes dengan instrumen yang valid dan reliabel.⁷ Pengujian melalui tes dengan instrumen ini juga bisa dibelakukan pada sampel terbatas.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa program pembelajaran baru tersebut diterapkan dalam lingkup pendidikan yang lebih luas, bahkan untuk skala nasional. Dalam operasinya, program tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut dan secara terus menerus.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian produk lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Menurut Sugiyono, dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini program pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian

⁷ Sugiyono, *ibid*, hlm. 426.

dapat diketahui kelemahan-kelemahan yang ada sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.⁸

10. Pembuatan Produk masal

Apabila produk program pembelajaran baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Produk tersebut juga dapat diproduksi secara masal untuk disebarluaskan di pasaran.

Selain menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang ditawarkan Sugiyono tersebut, peneliti juga bisa menggunakan langkah-langkah yang ditawarkan oleh Dick, Carey, & Carey yang terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:⁹

1. Menganalisis kebutuhan untuk mendefinisikan tujuan program atau produk pembelajaran
2. Melakukan analisis pembelajaran untuk mengidentifikasi ketrampilan spesifik, prosedur-prosedur, dan tugas belajar.
3. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa
4. Merumuskan kompetensi dasar beserta indikatornya
5. Mengembangkan instrumen penilaian (tes acuan patokan)
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
8. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif
9. Merevisi pembelajaran
10. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif

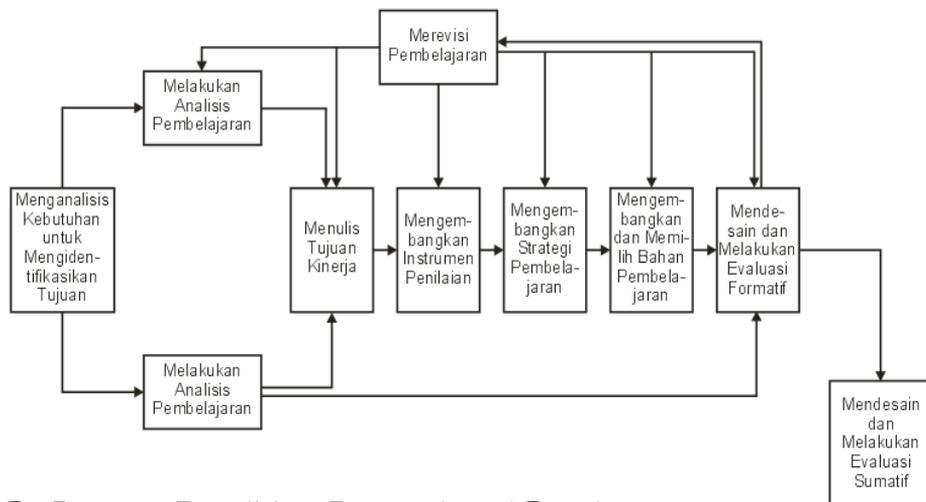
Menurut Gall & Borg, model pengembangan Dick, Carey, & Carey. Ini merupakan model yang banyak dipakai oleh para pengembang, sebagaimana pernyataannya, *“One of the widely used models of educational research and development is the systems approach model designed by Wolter Dick and*

⁸ Ibid.

⁹ Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O., *The systematic design of instruction (5th ed)* (New York: Longman, 2001) hlm. 1-2.

lou Carey”¹⁰. Untuk lebih jelas dalam memahami model pengembangan ini, anda dapat melihat gambar 3 berikut ini:

Gambar 3. Langkah-Langkah Model Pengembangan Dick Carey



D. Laporan Penelitian *Research and Development*

Seerti dijelaskan di muka bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu, laporan penelitian yang dibuat harus selalu dilampiri dengan produk yang dihasilkan berikut spesifikasi dan penjelasannya.

Untuk produk program multimedia pembelajaran hendaknya dilampiri keterangan konfigurasi komputer yang mendukung produk tersebut. Lampiran berupa produk tersebut juga perlu dibuatkan buku tersendiri dan diberikan penjelasan tentang keunggulan produk berdasarkan hasil uji coba, secara cara mengoperasikannya. Sistematika laporan sebagai berikut:

¹⁰ Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R., *Educational research. An introduction (7th ed.)* (New York: Pearson Educational Inc., 2003) hlm. 570.

Contoh Laporan Penelitian dan Pengembangan

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PERSETUJUAN
ABSTRAK
ABSTRACT
PERNYATAAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Pengembangan
- D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan
- E. Pentingnya Pengembangan
- F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan
- G. Definisi Istilah

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

- A. Kajian Pustaka
- B. Hasil Penelitian yang Relevan
- C. Kerangka Pikir
- D. Pertanyaan Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Model Pengembangan
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Uji Coba Produk
 1. Desain Uji Coba
 2. Subyek Uji Coba
 3. Obyek Uji Coba

4. Jenis Data
5. Instrumen Pengumpul Data
6. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

- A. Deskripsi Pengembangan
- B. Data Uji Coba
 1. Deskripsi Data Uji Coba Para Pakar
 2. Deskripsi Data Uji Coba Perorangan
 3. Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Kecil

 4. Deskripsi Data Uji Coba Lapangan
- C. Analisis Data Tentang Tanggapan Responden Terhadap Program Multimedia Pembelajaran
 - a. Aspek Instruksional
 - b. Aspek Isi
 - c. Aspek Tampilan
 - d. Aspek Pemrograman
- D. Revisi Produk
- E. Kajian Produk Akhir

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan tentang Produk
- B. Keterbatasan Penelitian
- C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk
Lebih Lanjut

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN :

- Instrumen penelitian
- Data
- Produk yang dihasilkan dan buku penjelasannya

E. Contoh Judul Penelitian dan Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berikut ini beberapa contoh judul penelitian yang menggunakan R&D. Judul yang dibuat harus mencerminkan produk yang dihasilkan.

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah.
2. Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Peserta Didik
3. Penyusunan Buku Ajar Bahasa Arab dalam rangka Meningkatkan Kreativitas Belajar
4. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kurikulum Muatan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Arab.
5. Pengembangan Model Pendidikan bagi Anak Berbakat
6. Pengembangan Pola Pembelajaran Bahasa Arab bagi Anak-Anak Difable
7. Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI atau MTs atau MA.
8. Studi Komparatif antara Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komputer dengan Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional di MTs N II Yogyakarta.
9. Pengembangan Multimedia Komputer untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MAN III Yogyakarta.
10. Pengembangan Multimedia dalam rangka Menunjang Ketercapaian Keterampilan Berbahasa Arab Siswa MTs
11. Pengembangan Multimedia dalam rangka Pelaksanaan KTSP Bahasa Arab di MI
12. Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab untuk Siswa MI
13. Penggunaan Lagu yang Relevan dengan Topik yang Diajarkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab.
14. Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer: Model Pengajaran Membaca Teks Arab Siswa MI

F. Simpulan

Kompleksitas problem pembelajaran bahasa Arab dewasa ini perlu mendapatkan perhatian serius. Berbagai upaya mengklasifikasikan masalah tersebut telah dilakukan oleh para ahli pembelajaran bahasa. Namun, nampaknya solusi atas problem-problem tersebut masih harus terus diupayakan.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, nampaknya metode *research and development/Re&D* belum banyak mendapatkan perhatian, khususnya di UIN. Hal ini bisa dilihat dari penelitian-penelitian skripsi mahasiswa jurusan PBA, yang pada umumnya terbatas menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan metode ini akan memperkaya penelitian-penelitian yang sudah ada di jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan sedikit demi sedikit problem pembelajaran akan terselesaikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang, 2001)
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O., *The Systematic Design of Instruction (5th ed)* (New York: Longman, 2001)
- Borg W.R. and Gall M.D., *Educational Research: An Introduction, 4th edition* (London: Longman Inc., 1983).
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R., *Educational Research. An Introduction (7th ed.)* (New York: Pearson Educational Inc., 2003)
- Radliyah Zaenuddin, dkk., *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005)
- Sigit Purnama, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa MTs*, (Yogyakarta: Tesis PPs UNY, 2006)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Re&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)