

TUTORIAL TASMI' BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) PADA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA'

Nur Wijayanti

Dosen STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngawi

Email : Um2h17@yahoo.com

Abstract

Maharah istima 'in learning Arabic has a very important role for learners of foreign languages. From maharah istima 'one can get vocabulary, string words correctly so that they can finally convey ideas using the correct language. Therefore a foreign language learner who does not practice much listening will not be able to learn the language well. Maharah istima 'is a basic competency that must be mastered by learners of Arabic, so if a teacher is able to develop these competencies well then he has succeeded in learning Arabic so that it has an impact on the success of students in mastering Arabic properly.

Computer Assisted Instruction (CAI) learning is one of the learning methods that uses educational software that is accessed through a computer where students can interact with it independently. This learning can convey the contents of the lesson, provide training, test the learning progress of students, stimulate the thinking of students to be more active, creative, and fun through educational software that has been accessed on a computer. And through this CAI-based tutorial learning can guide students thoroughly mastering istima's masterpiece material quickly and interestingly.

Keywords : *Tutorial, Tasmi', Maharah Istima', Computer Assisted Intruction*

PENDAHULUAN

Dalam satu dekade ini sistem pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat. Berbagai metode baru telah diperkenalkan dan diterapkan agar pelajaran yang disampaikan oleh pendidik menjadi lebih berkesan dan bermakna bagi peserta didik. Di era globalisasi ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran ICT dalam dunia pendidikan membawa angin segar kepada dosen dan mahasiswa. Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau secara internasional dikenal dengan istilah ICT (*Information and Communication Technology*) untuk

mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi, baik secara individu maupun kelompok, *intra network* (*intranet*) maupun *internasional network* (*internet*), merupakan kebutuhan primer di era digital.

Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan akan memperkuat model pembelajaran yang berpusat pada pelajar di samping yang sudah berkembang secara konvensional. Ini sebagaimana diramalkan oleh Wrigley bahwa pada saatnya ketika datang era informasi, peran tenaga pendidik akan berkurang seiring makin pesatnya penggunaan komputer berbasis jaringan sebagai sumber ilmu pengetahuan. Kehadiran TIK bagi sebagian kalangan akan memberi jawaban terhadap persoalan pendidikan, misalnya menambah kekayaan media pembelajaran dari yang sudah ada..

Pembelajaran adalah suatu proses belajar dan mengajar atau proses yang terjadi secara terus menerus dan bertahap untuk mencapai perubahan yang lebih maju pada diri seseorang. Dalam hal ini Huda mengutip teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Wenger bahwa pembelajaran bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bias terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial.¹

Menurut Undang-Undang Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Guru harus bisa menciptakan metode pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir siswa agar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas seta apa yang diajarkan oleh gurunya. Pembelajaran Computer Assisted Intruction (CAI) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya secara mandiri.

¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis)*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, h. 15

Pembelajaran ini dapat menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, mengetes kemajuan belajar siswa, merangsang daya pikir siswa agar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui software pendidikan yang telah diakses di komputer.

Dalam kegiatan pembelajaran CAI terdapat bermacam-macam metode pembelajaran, salah satunya metode pembelajaran tutorial. Metode tutorial adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada siswa (tutee) untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri siswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi yang dipelajari. Siswa dapat mengkonsultasikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dalam mempelajari materi pelajaran sehingga guru sebagai tutor dapat membantu murid secara individual. Keberadaan tutorial ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Arab karena pada hakekatnya pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab sangat memerlukan media yang dapat memberikan pembiasaan dan latihan secara kontinyu. Thu'aimah mengatakan keberadaan media pembelajaran bahasa Arab yang memuat materi latihan-latihan istima', kalam, Qiro'ah dan kitabah sangat diperlukan di Negara non Arab.² Lebih dari itu, Asrori mengutip teori McCallum bahwasannya ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa yaitu permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat atau kelompok kata tertentu.³

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)*

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (word processor) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu

²Rusydi Thu'aimah, 1989, *Ta'lim Al-Lughoh Al-'Arobiyyah Li Ghairi Al-Nathiqina Bi Ghairiha*, Rabat, h. 16

³ Imam Asrori, 2008, *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, Surabaya : Hilal Pustaka, h.3-4

konsep dan ilmu pengetahuan.⁴ Pemanfaatan komputer dalam pendidikan dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer(CAI). CAI (Computer Assisted Instruction) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram kedalam system tersebut. Dalam mode ini, komputer bisa menampilkan pembelajaran, menggunakan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video), menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran, kuis atau dengan menyediakan interaksi dari siswa, mengevaluasi jawaban siswa, menyediakan umpan balik dan menentukan aktivitas tindak lanjut yang sesuai sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif.

a. Keunggulan Sistem Pembelajaran Berbasis CAI

Ada beberapa keunggulan dari system pembelajaran berbasis IT ini diantaranya adalah:⁵

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas⁶
- 3) Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa.
- 4) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- 6) Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.
- 7) Membawa obyek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 8) Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.

⁴ Anggra, 2008, *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta: Gava Media, h, 24

⁵ Husain Muhammad At-Thubji, 1987, *Wasail Al-Ittishol Wa Al-Tiknulujiya Fi Al-Ta'lim*, Kuwait: Darul Qolam, h. 97

⁶ Muhammad Aziz Syukri, *Al-Al'ab Al-Iliktruniyyah*, diakses dari www.arab-ency.com pada tanggal 26 Mei 2018

b. Sistem Pembelajaran Berbasis CAI meliputi :⁷

Ada beberapa system pembelajaran berbasis IT yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, yaitu :

- 1) *Persiapan*, kegiatan ini mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan maupun desain.
- 2) *Pembelajaran*, metode yang digunakan secara umum adalah :

- a) Metode Klasikal

Metode klasikal, yaitu penggunaan media komputer dengan sebuah media tayang lebar. Untuk metode ini dapat digunakan peralatan : 1 unit komputer + multimedia proyektor (LCD Proyektor), atau 1 unit komputer + televisi

- b) Metode Kelompok

Metode kelompok, metode ini dapat diterapkan pada kelas dengan sejumlah kecil komputer. Sebuah komputer digunakan untuk beberapa siswa. Cara ini memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi.

- c) Metode Individual

Metode individual, yaitu satu orang siswa dengan sebuah komputer. Metode ini dapat digunakan untuk sekolah yang memiliki banyak komputer (laboratorium). Siswa juga dapat mengcopy software untuk digunakan di rumah sebagai bahan remedial. Siswa dapat menggunakan media internet di luar jam sekolah, untuk menerima/kirim tugas, mencari bahan dari luar sekolah.

- 3) Evaluasi

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui apakah strategi yang digunakan cocok atau tidak

c. Pembelajaran Dengan Media Tutorial

Tutorial atau tutoring adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan software komputer yang berisi materi pelajaran

⁷ Husain Muhammad At-Thubji , *op.cit*, h. 101

yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.⁸

Prinsip pokok tutorial adalah “kemandirian mahasiswa” (student’s independency). Dan dalam tutorial, komputer berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemantau. Dalam model ini, sebenarnya software program komputer menggantikan sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Pembelajaran dalam model ini disajikan melalui teks atau grafik yang ditampilkan oleh layar komputer. Kemudian komputer menampilkan pertanyaan sesuai dengan masalah yang disajikan.

Selain itu juga, tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya. siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya.

Ada lima fungsi utama pembelajaran tutorial, yaitu:⁹

- a) Kurikuler yang berperan sebagai pelaksana kurikulum
- b) Instruksional yang berperan melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri
- c) Diagnosis bimbingan yang berperan membantu siswa yang mengalami kelemahan, kekuatan, kelambanan
- d) Administratif yang berperan melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian sesuai tuntutan program
- e) Personal yang berperan keteladanan kepada siswa sehingga menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi

Model pembelajaran ini menganut beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang meliputi:¹⁰

⁸ Rusman, 2008, Manajemen Kurikulum, Bandung : Mulia Mandiri Press, h. 47

⁹ Oemar Hamalik, 2003, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, h. 73

a) Adanya perbedaan individual dalam belajar.

Ciri utama pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara individual yaitu interaksi antara seorang peserta didik dengan software program yang ada dalam komputer sehingga setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa itu sendiri.

b) Perhatian dan motivasi.

Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, setiap materi dan soal disajikan dengan berbagai macam bentuk baik bentuk animasi, grafik, gambar video maupun foto serta pemberian pujian, hukuman dan feedback yang mampu membangkitkan rangsangan, motivasi dan perhatian peserta didik.

c) Prinsip Keaktifan.

Sebagaimana ciri pertama tutorial di atas, yaitu pembelajaran yang bersifat individual, maka setiap siswa akan belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuan dengan adanya interaksi secara aktif antara siswa dengan program.

d) Prinsip keterlibatan langsung.

Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, prinsip ini diakomodasi dengan sifat interaktif dari software program tutorial yang memungkinkan interaksi bersifat visual, audial maupun kinestetik.

e) Prinsip balikan dan penguatan.

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah adanya feedback, serta reinforcement yang berupa pujian dan hukuman yang memungkinkan terjadinya umpan balik yang interaktif serta proses penguatan terhadap konstruksi pengetahuan siswa.

Terdapat 7 identitas model tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer, yaitu :

a) Pengenalan (introduction): Pengenalan terhadap aplikasi tersebut.

b) Penyajian informasi (presentation of information): Penyajian informasi bagi pengguna dalam bentuk materi untuk menggunakan aplikasi tersebut.

¹⁰ Azhar Arsyad, 2008, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 135-137

- c) Pertanyaan dan respon (question and responses): Memberi pertanyaan kemudian aplikasi memberi respon yang berbentuk keterangan dan penilaian (scoring).
- d) Penilaian respon (judging responses): Memberi penilaian (scoring).
- e) Pemberian feedback tentang respon (providing feedback about responses): Setelah pengguna mendapat keterangan atas hasil yang diperoleh dalam menjawab pertanyaan dan respon yang diberi maka aplikasi tersebut memberi feedback dalam bentuk saran untuk pengguna.
- f) Pembetulan (remediation): Pembetulan dapat dilakukan setelah pengguna membuka kunci jawaban.
- g) Penutup (closing): Aplikasi selesai dijalankan.

Pembelajaran dengan media tutorial memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah :

- a) Siswa memperoleh pelayanan pembelajaran secara individual sehingga permasalahan spesifik yang dihadapinya dapat dilayani secara spesifik pula.
- b) Seorang siswa dapat belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh kecepatan belajar siswa yang lain atau lebih dikenal dengan istilah “Self Paced Learning”.

Selain itu pembelajaran ini juga memiliki kelemahan pada prakteknya di lapangan yaitu :

- a) Sulit dilaksanakan pembelajaran klasikal karena guru harus melayani siswa dalam jumlah yang banyak.
- b) Jika tetap dilaksanakan, diperlukan teknik mengajar dalam tim atau “team teaching” dengan pembagian tugas di antara anggota tim.
- c) Apabila tutorial ini dilaksanakan, untuk melayani siswa dalam jumlah yang banyak, diperlukan kesabaran dan keluasaan pemahamann guru tentang materi.

2. PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA'

a. Pengertian Menyimak

Maharah Istima' atau ketrampilan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami, menganalisis dan mengkritisi kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu.¹¹

Maharah istima' dalam pembelajaran bahasa Arab ini memiliki peran yang sangat penting bagi pembelajar bahasa asing. Dari maharah istima' seseorang dapat memperoleh kosa kata, merangkai kalimat dengan benar sehingga akhirnya dapat menyampaikan gagasan dengan menggunakan bahasa yang benar. Oleh karena itu seorang pembelajar bahasa asing yang tidak banyak berlatih menyimak maka dia tidak dapat belajar bahasa tersebut dengan baik. Maharah istima' ini adalah kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa arab, sehingga apabila seorang guru mampu untuk mengembangkan kompetensi ini dengan baik maka ia telah berhasil dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga berdampak pada keberhasilan siswa untuk menguasai bahasa Arab dengan baik dan benar.

b. Urgensi dan Tujuan Maharah Istima'

Kompetensi mendengar atau *maharah istima'* adalah kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kegiatan menyimak atau mendengar merupakan media komunikasi yang utama dari seseorang dengan orang lain atau komunitas lain. Dengan kegiatan maharah istima' ini, seseorang dapat memperoleh kosa kata, mengembangkan kalimat, tata bahasa, serta menyampaikan gagasannya baik secara lisan maupun tulisan. Sehingga dengan menguasai maharah istima' seseorang dapat menguasai maharah kalam, maharah qiroah dan maharah kitabah. Dan kegiatan istima' yang baik adalah ketika siswa dapat menyampaikan informasi atau gagasan dari apa yang telah ia dengarkan dan dapat mengambil faedah dari hal tersebut serta dapat berinteraksi dengannya.

¹¹ Nashir Abdullah Al-Ghali, dan Abdul Hamid Abdulloh, 1991, *Usus I'dad Al-Kutub Al-Ta'limiyyah Li Ghairi Al-Nathiqina Bi Al-'Arobiyyah*, Riyadh : Darul Ghali, h. 51

Dari urgensi maharah istima' di atas, pembelajaran maharah istima' juga memiliki beberapa tujuan, diantaranya :¹²

- 1) Membiasakan telinga terhadap beberapa fonem dan kosa kata asing
- 2) Membiasakan siswa untuk melafakan bahasa asing
- 3) Mampu menjawab pertanyaan dari apa yang telah ia dengarkan
- 4) Mampu menyelesaikan latihan berupa melengkapi kalimat dengan kata yang kosong
- 5) Mampu menunjukkan ide pokok dari materi yang ia dengarkan
- 6) Mampu mengambil pesan/pelajaran dari materi yang telah ia dengarkan

c. Metode Pembelajaran *Tasmi'* Pada Maharah Istima'

Pembelajaran menyimak ada dua macam, yaitu: pertama, menyimak untuk keperluan pengulangan. Menyimak dalam model ini menuntut mahasiswa untuk menyimak teks kemudian mengulang dari apa yang didengarnya. Kedua, menyimak untuk keperluan memahami teks dengan baik, dapat membedakan mana ide pokok dan mana ide tambahan, dapat memahami alur cerita dalam teks dan sebagainya. Strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak adalah sebagai berikut:

a. *Ta'lim Muta'awin*

Strategi ini memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk saling berbagi hasil belajar dari materi yang sama dengan cara berbeda dengan membandingkan catatan hasil belajar.

b. *Talkhis Magza*

Metode ini dapat menguji kemampuan menyimak mahasiswa terhadap isi cerita. Jawaban mahasiswa terhadap pertanyaan (apa, bagaimana, mengapa, kapan, dimana) yang kemudian disintesis ke dalam suatu kalimat singkat, padat, dan

¹² Hamadah Ibrahim, 1987, *Al-Ittijahat Al-Mu'ashiroh fi Tadrisi Al-Lughoh Al-'Arobiyyah Wa Al-Lughoot Al-Hayyah Al-Ukhro Lighoiri An-Nathiqina Biha*, Kairo : Darul Fikri Al-'Arobiy, h. 225

jelas sehingga dapat menumbuhkan proses berfikir kreatif kritis terhadap topik yang diberikan.

c. Istimā' Mutabadil

Metode ini dapat mengiringi mahasiswa untuk tetap konsentrasi dan terfokus pada materi perkuliahan yang sedang disampaikan. Ia berguna untuk membentuk kelompok-kelompok yang bertanggung jawab pada tugas yang terkait dengan materi.

d. Istimā' al-Aghani

Metode ini membantu mahasiswa untuk selalu tanggap dengan cermat, dan tepat dalam memahami dan memaknai syair dan dinyanyikan.

e. Istimā' al-Ma'lumat au al-Akhbar

Pada metode ini, konsentrasi mahasiswa akan terfokus untuk tetap utuh meskipun dalam rentang waktu yang cukup lama. Mahasiswa dapat menyimak dengan seksama sebuah informasi sambil mendalami, keruntutan bahasanya, dan tingkat komunikasinya.

f. Istimā' al-Musykilat

Metode ini digunakan untuk meningkatkan rasa empati mahasiswa pada sesamanya. Mahasiswa dapat memahami keluh kesah mahasiswa yang lain dan menawarkan solusi edukatif dalam penyelesaiannya.

d. Contoh Pembelajaran Tasmi'

a. Al-istimā' wa al-qira'ah (mendengar dan membaca)

Disini siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diperdengarkan dengan memilih salah satu jawaban yang ia baca pada lembar jawaban. Sebagai contoh seorang guru membacakan pertanyaan dan para siswa mendengarkannya, kemudian para siswa diminta untuk mendengarkannya, kemudian siswa diminta untuk menjawabnya dengan cara memilih salah satu jawaban yang benar dari jawaban-jawaban yang telah disediakan pada lembar jawaban yang dapat mereka baca. Pertanyaan tersebut tidak tertulis pada lembar jawaban melainkan hanya diperdengarkan. Sedangkan pilihan jawaban

tertulis dalam lembar jawaban siswa dan siswa diminta untuk membacanya kemudian menjawabnya.

b. *Al-Imla' wa al-Istima'* (dikte dan mendengarkan)

Disini siswa diminta untuk mendengarkan sebuah teks berbahasa arab, kemudian didiktekan dengan dua atau satu kali pengulangan dan siswa diminta untuk menulis apa yang didengar. Sebenarnya model ini lebih menekankan atas latihan siswa membedakan huruf-huruf yang pengucapan dan pelafalannya serupa dan mirip. Teks yang didiktekan bisa diambil dari ayat-ayat al-qur'an atau dari teks lain yang berbahasa arab yang sesuai dengan materi yang diujikan.

c. *Al-Istima' wa al-Dzakirah* (menyimak dan ingatan)

Pada jenis ini siswa diminta untuk mendengarkan sebuah teks yang dibacakan oleh guru atau tape kemudian siswa diminta untuk menulis kembali teks tersebut dengan menulis kembali teks tersebut dengan menggunakan redaksi atau bahasa siswa. Tujuan jenis ini adalah mengukur kemampuan siswa dalam memahami teks yang diperdengarkan dan daya ingat siswa.

d. Mengidentifikasi bunyi

Siswa diminta untuk mendengarkan dan mengidentifikasi bunyi bahasa tertentu yang ditentukan.

e. Membedakan bunyi yang mirip

Siswa diminta untuk mendengarkan rangkaian kalimat atau siswa diminta untuk membedakan dua kata atau lebih yang mempunyai bunyi yang mirip

f. Mengungkapkan kembali

Siswa diminta untuk mendengarkan teks tertentu kemudian diminta kembali mengungkapkan kembali apa yang diperdengarkan dengan bahasa mereka sendiri.

Dari berbagai bentuk dan contoh ikhtibar istima',

kebanyakan menggunakan kemampuan mendengar melalui media teks, baik narasi ataupun dialog yang diperdengarkan langsung atau melalui tape dan tes yang digunakan adalah jenis tes objektif.

KESIMPULAN

Maharah istima' dalam pembelajaran bahasa Arab ini memiliki peran yang sangat penting bagi pembelajar bahasa asing. Dari maharah istima' seseorang dapat memperoleh kosa kata, merangkai kalimat dengan benar sehingga akhirnya dapat menyampaikan gagasan dengan menggunakan bahasa yang benar. Adapun metode Tasmi' yang bisa dikolaborasikan dengan tutorial berbasis CAI adalah *Al-istima' wa al-qira'ah* , *Al-Imla' wa al-Istima'* , *Al-Istima' wa al-Dzakirah* , mengidentifikasi bunyi, membedakan bunyi yang mirip, mengungkapkan kembali

Melalui pembelajaran istima' berbasis CAI yang menggunakan software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya secara mandiri maka tujuan pembelajaran maharah istima' akan tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farjani, Abdul Adzim. 2002. *Tiknulujiya Wa Tathwiru Al-Ta'lim*. Kairo : Darun Ghorib
- Al-Fauzan, Abdurrohman bin Ibrahim. 2001. *Al-'Arobiyyah Baina Yadaik*. Riyadh : Al'Arobiyyah Lil Jami'
- Al-Ghali, Nashir Abdullah, dan Abdul Hamid Abdulloh. 1991. *Usus I'dad Al-Kutub Al-Ta'limiyyah Li Ghairi Al-Nathiqina Bi Al-'Arobiyyah*. Riyadh : Darul Ghali
- Al-Khouli, Muhammad Ali. 2000. *Asalib Tadrish Al-Lughoh Al-'Arobiyya*. Yordan : Darul Falah
- Anggra, 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media
- Suharsimi Arikunto , 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya : Hilal Pustaka
- At-Thubji, Husain Muhammad. 1987. *Wasail Al-Ittishol Wa Al-Tiknulujiya Fi Al-Ta'lim*. Kuwait: Darul Qolam
- Aziz Syukri, Muhammad. *Al-Al'ab Al-Illiktruniyyah*. www.arab-ency.com tanggal 26 Mei 2016
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Ibrahim, Hamadah. 1987. *Al-Ittijahat Al-Mu'ashiroh fi Tadrishi Al-Lughoh Al-'Arobiyyah Wa Al-Lughoot Al-Hayyah Al-Ukhro Lighoiri An-Nathiqina Biha*. Kairo : Darul Fikri Al-'Arobiy
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Krestivitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya : UNS
- Rusman. 2008. *Manajemen Kurikulum*. Bandung : Mulia Mandiri Press

Santyasa, I Wayan. *Makalah: Metode Penelitian Pengembangan*. Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK, tanggal 12-14 Januari 2009

Sholih, Muhammad Ismail. 1995. *Asalib Wa Mabadi' Fi Tadrisi Al-Lughoh*. Riyadh

Sudjana, Nana. 1999. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito

Thu'aimah, Rusydi. 1989. *Ta'lim Al-Lughoh Al-'Arobiyyah Li Ghoiri Al-Nathiqina Bi Ghoiriha*. Rabat