



Hot Potatoes
From Half-Baked Software Inc

Version 6

Cara Mudah membuat Latihan Interaktif Pembelajaran Bahasa

Pilihan Ganda - Menyusun Kata - Teka-Teki Silang
Menjodohkan - Jawaban Singkat - Menyimak - Membaca



Disertai CD
software &
contoh latihan

Yusring Sanusi Baso





Cara Mudah!! Membuat Latihan Interaktif Pembelajaran Bahasa

Yusring Sanusi Baso

Penerbit MISYKAT INDONESIA



Baso, Yusring Sanusi
Cara Mudah Membuat Latihan Interaktif Pembelajaran Bahasa
Penyunting: Ahmad Fuad Effendy

MISYKAT, - Cet.1 - Malang, 2008
- Cet.2 - Malang, 2011
186 hlm. ; 15.5 x 23 cm.

ISBN. 978-979-1122-20-7

Cara Mudah Membuat Latihan Interaktif Pembelajaran Bahasa

Penulis : Yusring Sanusi Baso
Penerbit : Misykat Malang
Tata letak : Agung D.J.
Desain Muka : Masai

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Penerbit MISYKAT
(Anggota IKAPI)
Landungsari Asri Blok D No. 77
Malang 65151
Telp. 0341-460606
Email: misykatindonesia@gmail.com

KATA PENGANTAR

Cetakan I

Syukur Alhamdulillah, buku yang ada di tangan pembaca telah rampung. Materi yang terdapat dalam buku ini merupakan salah satu program pembuatan materi latihan pembelajaran bahasa interaktif dari kumpulan modul mata kuliah Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer yang diajarkan di Jurusan Sastra Asia Barat Program Studi Bahasa Arab Universitas Hasanuddin. Tentu saja materi dari setiap bab memiliki banyak kekurangan.

Materi buku ini terdiri atas 17 (tujuh belas) bab dan disusun dalam dua bagian. Bagian pertama yang terdiri atas 7 (tujuh) bab diperuntukkan bagi para pengajar dan peminat bahasa berkarakter Latin, misalnya bahasa Indonesia dan Inggris. Bagian kedua yang juga terdiri atas 10 (sepuluh) bab diperuntukkan bagi para pengajar dan peminat bahasa berkarakter Hijaiyah, misalnya bahasa Arab dan yang serumpun. Para pembaca yang menggunakan karakter Latin, dapat membaca buku ini tanpa berurutan bab. Begitu pula bagi para peminat karakter berbahasa Arab, dapat membaca dari bab apa saja, namun dianjurkan untuk membaca bab 9 terlebih dahulu.

Materi dalam buku ini sangat mudah diikuti dan dipraktekkan. Sebaiknya pembaca membaca bab 2 terlebih dahulu. Setelah menyelesaikan bab 2, silahkan duduk di hadapan PC atau Laptop dan mengikuti langkah demi langkah. Jika pembaca telah dapat menghasilkan file.html sesuai petunjuk bab 2, maka bab yang lain sangat mudah diikuti. Kata kunci yang harus dipegang teguh adalah berlatih dan berlatih. Jangan khawatir untuk mencoba setiap fasilitas pada program interaktif ini. Yakin dan percayalah bahwa PC atau laptop pembaca tidak akan meledak jika hanya mencoba setiap fasilitas tersebut.

Bagi pembaca yang mengalami banyak kendala saat melihat hasil akhir dari materi latihan interaktif ini, disarankan untuk membaca bab 15. Indeks disarankan untuk dibaca dan dirujuk ke halaman kosa kata atau frase. Indeks ini disiapkan sebagai standard dasar pengetahuan untuk menguasai cara membuat latihan interaktif dalam buku ini. Indeks akan membantu pembaca untuk menggunakan setiap materi dalam buku ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada kolega di Jurusan Sastra Asia Barat program Studi bahasa Arab Universitas Hasanuddin yang selalu menagih buku ini. Begitu pula dengan rekan sejawat di Pusat Media dan Sumber Belajar pada Lembaga Kajian dan Pengembangan Pendidikan (LKPP) Universitas Hasanuddin yang selalu mendorong agar buku pedoman penyusunan latihan

pengajaran interaktif ini diterbitkan secepat mungkin. Tak lupa penghargaan yang tak terhingga kepada Ustadz Drs. Ahmad Fuad Effendy, M.A., yang telah bersedia menerbitkan buku ini, melalui lembaga penerbitannya MISYKAT yang mengkhususkan diri pada penerbitan buku-buku pengembangan pengajaran bahasa Arab. Tanpa beliau, berat rasanya buku yang sederhana ini bisa sampai ke tangan para pembaca. Semoga dorongan dan bantuan mereka mendapat ridha di sisi Allah swt.

Kepada Bapak dr. Muhammad Akbar, Sp.S., Ph.D, Ir. Muhammad Jibril Tajibu, S.E., M.Sc., Drs. Paharuddin, M.Si, Ir. Mahmud Syam, DEA, dan Drs Haeruddin, M.Math yang telah memberikan komentar atas buku ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya. Saran Bapak-bapak atas berbagai langkah sekaligus uji keterbacaannya sangat membantu pembaca lainnya nanti. Apresiasi Bapak tidak akan penulis lupakan wa jazakumullah khairan katsiran.

Terima kasih tentu pula harus penulis alamatkan kepada keluarga penulis, Annisa Johani, Qowy, Ayi dan Aziqah yang telah bersama-sama membangun realitas keluarga yang selalu berinteraksi. Suatu realitas keluarga yang sangat membahagiakan dan yang paling penting adalah mengembangkan prinsip pembelajaran interaktif. Secara khusus, penulis memberikan penghargaan kepada Annisa Johani yang tidak hanya membaca dan mengedit bab per bab dalam buku ini, tetapi juga atas sifat sabarnya dinomorduakan (sebagai istri) lantaran penulis selalu duduk di belakang monitor laptop. Semoga kesabaran dan dukungannya mendapat pahala yang setimpal di sisi Allah swt.

Semoga apa yang tertulis dalam buku ini dapat bermanfaat bagi segenap pembaca. Amin ya Rabbal Alamin.

Makassar, 17 September 2008

Penulis

KATA PENGANTAR

Cetakan II

Alhamdulillah, pada cetakan ke-2 ini dapat ditambahkan 2 bab yang sangat penting, yaitu (1) teknik membuat latihan interaktif membaca dan (2) teknik membuat latihan interaktif menyimak.

Semoga manfaat buku ini bagi para calon guru, dan praktisi TIK, menjadi semakin besar.

Malang, 1 maret 2011

DAFTAR ISI

BAB I PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN	1
A. Latar belakang	1
B. Ruang Lingkup Isi	3
1. Membuat Materi Latihan Interaktif	3
2. Penggunaan Program Hot-Potatoes	4
C. Sasaran Pembelajaran	4
D. Output	4
BAB II CARA MEMBUAT SOAL PILIHAN GANDA	5
A. Memulai Program Hot-Potatoes	5
B. Latihan Soal Pilihan Ganda	5
1. Ikon Program JQuiz	5
2. Nama Latihan	5
3. Membuat Pertanyaan	6
4. Membuat Jawaban	6
5. Memberikan Feedback	6
6. Membuat Pertanyaan Lanjutan	7
7. Menyimpan Data	9
8. Mengeksport File Menjadi HTML	11
9. Kunci File HTML	13
10. Memasukkan Gambar	14
11. Membuat Latihan dengan Gambar	15
12. Membuat Pertanyaan dengan Menyisipkan Gambar	16
13. Menyisipkan Gambar	16
14. Jawaban Terhadap Pertanyaan Dalam Bentuk Gambar	17
BAB III MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF JAWABAN SINGKAT	19
A. Mengaktifkan Program Latihan Jawaban Singkat	19
B. Ikon Program JQuiz	19
1. Membuat Pertanyaan dengan Jawaban Singkat	19
2. Menulis Nama Latihan dengan Jawaban Singkat	20
3. Membuat Pertanyaan Dengan Jawaban Singkat	20
4. Membuat Jawaban Singkat	21
5. Membuat Konfigurasi	21
6. Menyimpan File	22
7. Menyimpan File Pendukung	23
8. Kunci File.HTML	25
9. Melepaskan Kunci pada File.HTML	26

BAB IV MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF "MENYUSUN KALIMAT"	31
A. Mengaktifkan Program Latihan Menyusun Kalimat.....	31
1. Aktifkan program Hot-Potatoes.....	31
2. Menulis Nama Latihan.....	32
3. Membuat Kalimat yang Akan Dilatihkan.....	32
4. Jawaban Kalimat Alternatif.....	33
5. Menyimpan File.....	33
6. Membuat Konfigurasi.....	34
7. Mengekspor File Jmix menjadi File.HTML.....	35
8. Mencoba Latihan Menyusun Kalimat.....	38
BAB V MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF TEKA TEKI SILANG	39
A. Mengaktifkan Program Latihan Teka-Teki Silang.....	39
B. Ikon Program JCross.....	39
1. Klik ikon JCross.....	39
2. Menulis Judul Latihan Teka-teki Silang.....	40
3. Membuat Latihan Teka-teki Silang.....	41
4. Memberi Clues pada setiap Kosakata.....	42
5. Menambah Clues pada Kosakata Lainnya.....	42
6. Membuat Konfigurasi.....	42
7. Mengekspor File JCross menjadi File.HTML.....	43
8. Mengecek File.HTML.....	44
9. Menulis Jawaban Teka-teki Silang.....	45
10. Menginput Latihan Kosakata dengan 'Automatically Grid Maker'.....	45
11. Mengecek Nilai.....	49
BAB VI MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENJODOHKAN	51
A. Mengaktifkan Program Interaktif Menjodohkan.....	51
B. Ikon Program JMatch.....	51
1. Klik Ikon JMatch.....	51
2. Menulis Nama Latihan.....	52
3. Membuat Patokan Jawaban.....	53
4. Memasukkan Gambar.....	53
5. Menyimpan File JMatch.....	55
6. Membuat Konfigurasi.....	56
7. Memilih Ikon Web Spider.....	56
8. Jumlah Pilihan Jawaban.....	57
9. Alternatif Model Latihan Interaktif Menjodohkan.....	59
10. Menambah Nomor.....	60
11. Mengekspor File JMatch menjadi File.HTML.....	61
BAB VII MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF ISIAN OMPONG	63
A. Mengaktifkan program Hot-Potatoes.....	63
B. Ikon Program JCloze.....	63
1. Klik ikon JClose.....	63
2. Menulis Nama Latihan.....	64

3.	Memasukkan Naskah atau Teks Latihan.....	65
4.	Membuat Lubang Essay.....	65
5.	Membuat Clue.....	66
6.	Membuat Auto-Gab Otomatis.....	68
7.	Membuat Clue Otomatis.....	69
8.	Membuat Konfigurasi.....	70
9.	Menyimpan File dalam Format HTML.....	70
10.	Menguji File HTML.....	71
BAB VIII MENGAKTIFKAN SISTEM OPERASI WINDOWS ARAB.....		72
A.	Mengaktifkan Windows Arab dan Latin (Inggris).....	72
B.	Cara menentukan versi Sistem Operasi Windows pada PC pengguna.....	73
C.	Menjalankan Windows untuk membaca Karakter Arab.....	74
D.	Menjalankan Windows XP Home dan Windows XP Pro.....	75
1.	Klik kiri tombol START.....	75
2.	Pilih Scan Menu Arabic.....	75
3.	Pilih Keyboard Yang Tersedia.....	75
4.	Kembali ke Text Service dan Input Language.....	76
5.	Pilih EN atau AR pada Taskbar.....	76
E.	Mengaktifkan On-Screen Keyboard pada Windows.....	76
F.	Layout Keyboard Microsoft Arab.....	78
G.	Membeli Stiker Keyboard berbahasa Arab dan Keyboard Arab/Latin.....	79
H.	Layout Keyboard berbahasa Arab.....	79
I.	Menginstal Keyboard Arab tipe QWERTY.....	79
J.	Memaksimalkan dukungan Sistem Operasi Windows Arab.....	79
K.	Pengecekan Ejaan dan Tata bahasa Arab pada Microsoft Word.....	80
L.	Mengaktifkan fasilitas Arabic Proofing Tools pada Microsoft Word.....	80
M.	Mengetik Angka Arab dan India pada Microsoft Word.....	81
N.	Varian Huruf Arab.....	82
O.	Transliterasi Huruf Arab.....	83
BAB IX LATIHAN INTERAKTIF PILIHAN GANDA BAHASA ARAB.....		84
A.	Mengaktifkan Program Pilihan Ganda untuk Bahasa Arab.....	84
B.	Ikon Program JQuiz.....	84
1.	Klik Ikon JQuiz.....	84
2.	Menulis Nama Latihan.....	85
3.	Membuat Pertanyaan.....	85
4.	Membuat Jawaban.....	86
5.	Membuat Feedback.....	87
6.	Menambah Nomor Pertanyaan.....	87
7.	Membuat Konfigurasi.....	88
8.	Menyimpan File.....	90
9.	Mengubah File JQuiz menjadi File.HTML.....	91
10.	Melepaskan Kunci (blocked) pada Windows.....	93
11.	Latihan Interaktif Pilihan Ganda dengan Gambar.....	94

BAB X MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF JAWABAN SINGKAT	98
A. Mengaktifkan program Jawaban Singkat Bahasa Arab	98
B. Ikon Program JQuiz.....	98
1. Klik ikon Jquiz.....	98
2. Membuat Nama Latihan Jawaban Singkat.....	99
3. Membuat Pertanyaan.....	100
4. Membuat Jawaban.....	100
5. Membuat Konfigurasi	101
6. Menyimpan File.....	101
7. Mengeksport File.JQuiz.....	103
8. Lokasi Penyimpanan File.HTML.....	104
9. Memasukkan Gambar (Image).....	107
 BAB XI MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF PENYUSUNAN KALIMAT	110
A. Mengaktifkan Program Interaktif Penyusunan Kalimat	110
B. Ikon Program JMix.....	111
1. Klik ikon JMix.....	111
2. Menulis Nama Latihan.....	111
3. Membuat Kalimat yang Akan Disusun	112
4. Membuat Jawaban.....	113
5. Konfigurasi Data/File.....	113
6. Mengeksport File.Jmix Menjadi File.html.....	114
7. Mencoba Hasil Akhir dalam bentuk File.html.....	117
 BAB XII MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF TEKA TEKI SILANG	119
A. Mengaktifkan Program Interaktif Teka-teki Silang.....	119
B. Ikon Program JCross.....	119
1. Klik ikon JCross.....	119
2. Membuat pertanyaan.....	120
3. Memberi nama Latihan	121
4. Memasukkan Kata-kata yang Tersusun Mendatar dan Menurun	121
5. Membuat Clues	123
6. Mengeksport File.Jcross menjadi File.HTML.....	124
7. Memasukkan Jawaban Teka-teki Silang	125
 BAB XIII MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENJODOHKAN	126
A. Mengaktifkan Program Interaktif Menjodohkan.....	126
B. Ikon Program JMatch	126
1. Klik ikon JMatch	126
2. Menulis Nama Latihan.....	127
3. Membuat Patokan.....	128
4. Memasukkan Gambar sebagai Patokan	128
5. Melakukan Konfigurasi data/file.....	130
6. Menyimpan File JMatch	131
7. Mengubah File.JMacth menjadi File.HTML.....	131
8. Jumlah Pilihan lebih banyak dari Patokan	132
9. Membuat Model Lain Latihan Menjodohkan.....	133

BAB XIV MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF ISIAN OMPONG.....	136
A. Mengaktifkan Program Interaktif Isian Ompong.....	136
B. Ikon Program JClose.....	136
1. Klik ikon JClose.....	136
2. Membuat Nama Latihan.....	137
3. Memasukkan Teks atau Narasi.....	138
4. Membuat Gap (Lubang Kata).....	138
5. Membuat Clue.....	139
6. Membuat Ompong (gab) Otomatis.....	142
7. Membuat Clue pada Gab otomatis.....	143
8. Melakukan konfigurasi data.....	144
9. Menyimpan File.....	144
BAB XV MENGATASI BERBAGAI PERSOALAN PADA HOT-POTATOES.....	145
A. Kunci (Blocking) pada file HTML.....	145
1. Pilihan Ganda.....	145
2. Jawaban Singkat.....	146
3. Menyusun Kalimat.....	146
4. Teka-teki silang.....	147
5. Menjodohkan.....	147
6. Isian Ompong (Gab).....	148
B. Melepaskan Kunci (Blocking).....	148
BAB XVI TEKNIK MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MEMBACA.....	151
A. Mengaktifkan Program Interaktif Membaca.....	151
B. Ikon Program Jquiz.....	152
1. Klik Ikon JQuiz.....	152
2. Menuliskan Nama Latihan.....	153
3. Memasukkan Naskah Bacaan.....	153
4. Menulis Soal.....	157
5. Cloning Soal dan atau Jawaban.....	158
6. Ekspor File Jquiz menjadi File HTML.....	160
BAB XVII TEKNIK MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENYIMAK.....	165
A. Mengaktifkan Program Interaktif Menyimak.....	165
B. Ikon Program Jquiz.....	165
1. Klik Ikon JQuiz.....	165
2. Menuliskan Nama Latihan.....	166
3. Menulis Soal.....	166
4. Memasukkan file suara.....	167
LAMPIRAN CARA MENGGUNAKAN CD.....	173
INDEKS.....	181
DAFTAR PUSTAKA.....	185

BAB 1

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

A. Latar belakang

Revolusi Teknologi Komunikasi dan Informasi (TKI) telah mengubah berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk melahirkan revolusi dalam pendidikan. Revolusi pendidikan karena TKI telah mengubah cara pembelajaran konvensional menjadi digital, tatap muka pada tempat dan waktu tertentu menjadi pertemuan di mana dan kapan saja. Dulu kita menggunakan paper, sekarang era sudah menuju ke paperless, sebuah masa yang tidak lagi memerlukan kertas dalam beberapa aktifitas. Beberapa waktu yang lalu, hanya guru dan bukulah sumber ilmu, sekarang sumber ilmu terdapat di berbagai media, misalnya CD-room dan internet. Cara belajar kita pun berkembang, dari tatap muka dengan waktu tertentu, menjadi belajar jarak jauh dengan waktu belajar bebas. Muncullah istilah e-learning, knowledge server dan knowledge based society.

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 modeling. 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 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 ke level lanjutan. Komponen drill and practices sebaiknya merupakan bentuk instruksi 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 memonitor kemajuan pembelajar untuk menentukan level pembelajar nantinya.

Sebenarnya, kemampuan komponen tutorial komputer yang digunakan untuk 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 pembelajar dapat menilai kadar kemampuan mereka. Para pengajar tidak hanya mendengarkan jawaban, tetapi juga dapat menilai tingkat kecepatan menjawab, tingkat keraguan, bahasa tubuh mahasiswa, dan sebagainya. Di sisi lain, komputer hanya mampu menanggapi jawaban yang diberikan lewat peran keyboard. Seorang guru bisa membetulkan jawaban yang salah penulisan hurufnya. Sedangkan komputer tidak bisa menanggulangi jawaban yang kurang tepat; misalnya, jika jawaban yang diharapkan adalah dana dan mahasiswa menginput danna (kesalahan huruf disebabkan oleh tombol huruf n dan m yang berdekatan), maka komputer akan menolaknya. Hal ini akan mengakibatkan pembelajar frustrasi.

Terkait dengan hal ini, berbagai penelitian telah dilaksanakan untuk memproduksi Sistem Mengajar yang Cerdas dengan komputer guna mengatasi masalah tersebut. Namun hal ini tetap tergantung pada kecerdasan artifisial (AI), yang oleh beberapa pakar CBI dikatakan 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 di pulau Sulawesi yang hendak mempelajari kereta api, tidak perlu ke pulau Jawa untuk melihat langsung. 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, baik bahasa Indonesia, daerah maupun bahasa asing (khususnya bahasa Arab), dengan menggunakan komputer interaktif 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 modul ini, program Hot-Potatoes akan dibahas dalam hubungannya dengan teknik membuat materi interaktif bahasa Arab.

B. Ruang Lingkup Isi

1. Membuat Materi Latihan Interaktif

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:

1	JBC	Program untuk membuat materi latihan pilihan ganda (<i>multiple-choice</i>)
2	JQUIZ	Program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda dan <i>short-answer</i>
3	JMIX	Program untuk membuat latihan menyusun kalimat
4	JCross	Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang
5	JMatch	Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.
6	JCloze	Program untuk menyusun latihan dalam bentuk "esai ompong" (<i>fill in the blanks exercise</i>)

2. Penggunaan Program Hot-Potatoes

Program Hot-Potatoes menyediakan berbagai fasilitas atau modul pendukung yang menunjang output latihan interaktif. 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)

C. Sasaran Pembelajaran

Buku ini akan berkaitan dengan penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran pada matakuliah Pengajaran Bahasa, baik bahasa nasional, bahasa daerah maupun sebagai media pembelajaran bahasa asing.

Setelah mengikuti paparan dalam buku ini, pembaca diharapkan mampu membuat latihan interaktif pembelajaran atau latihan bahasa dengan menggunakan Teknologi Pendidikan. Materi latihan interaktif yang dimaksud adalah latihan interaktif pilihan ganda (multiple-choice), jawaban pendek (short-answer), menjodohkan (matching), teka-teki silang (Cross-word), essay-ompong (fill in gap) dan menyusun kalimat.

D. Output


Harapan penulis adalah setelah membaca buku ini dan mengikuti bab per bab dihadapan komputer, setiap pembaca mampu merancang file.html yang mengandung contoh latihan interaktif pembelajaran bahasa yang terdiri atas:

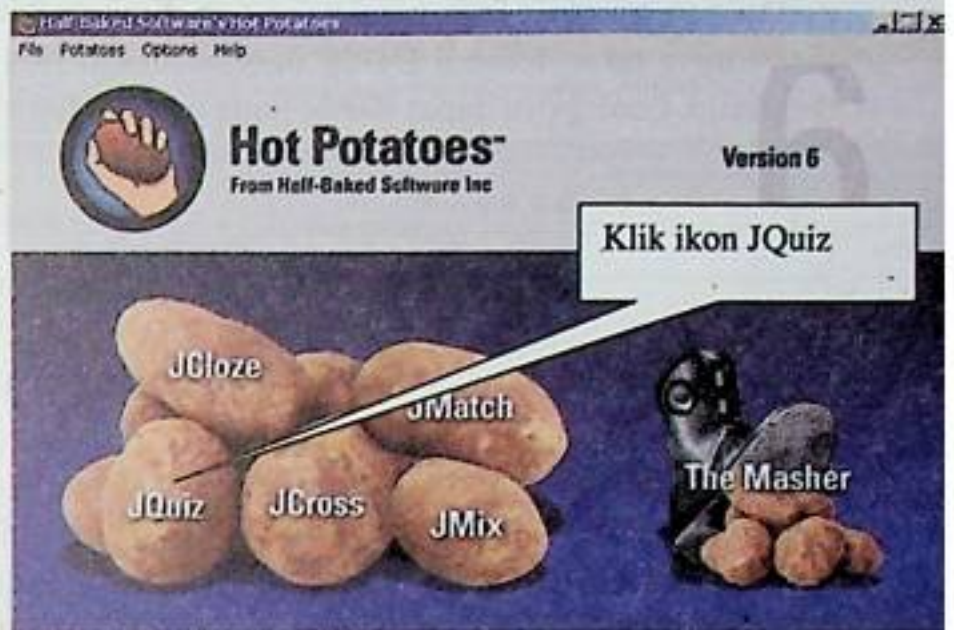
- a. Pilihan Ganda
- b. Jawaban Singkat
- c. Menyusun Kalimat
- d. Teka-teki Silang
- e. Menjodohkan
- f. Essay-ompong

BAB 2

CARA MEMBUAT SOAL PILIHAN GANDA

A. Memulai Program Hot-Potatoes

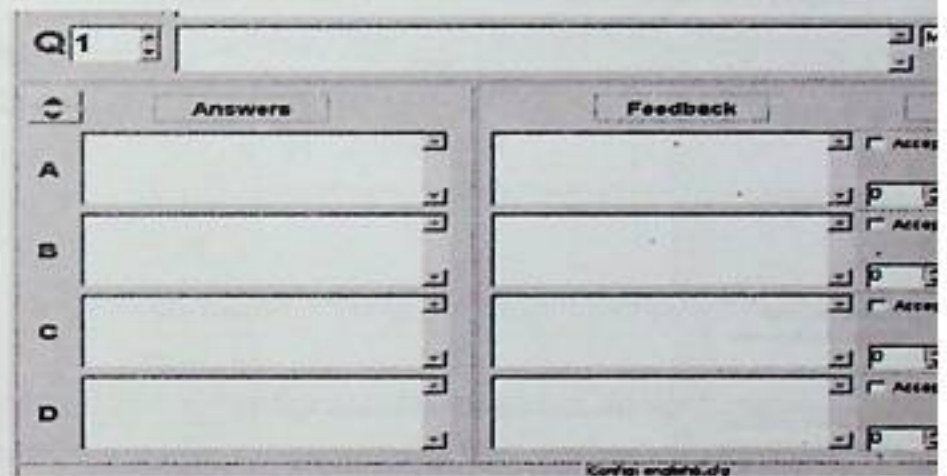
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan mengklik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan seperti pada gambar berikut:



B. Latihan Soal Pilihan Ganda

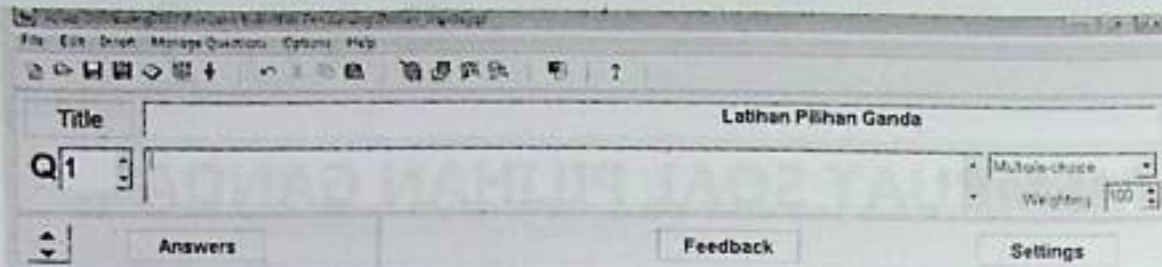
1. Ikon Program JQuiz

Setelah gambar ini terbuka, silahkan mengklik ikon yang bertuliskan JQuiz dan selanjutnya akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



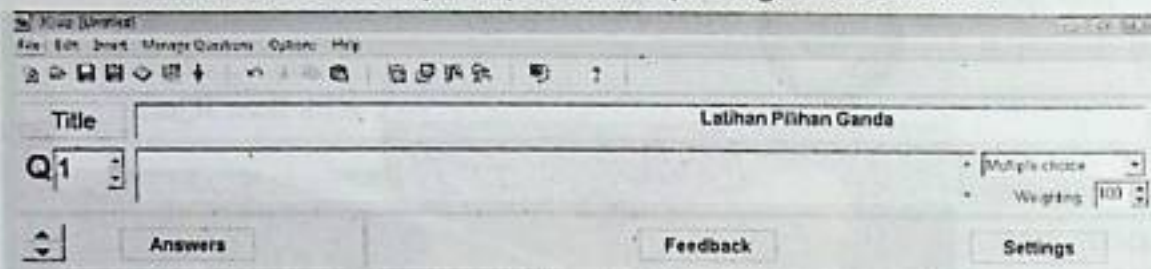
2. Nama Latihan

Klik dalam title box dan tulis nama latihan yang dimaksud. Anda dapat menulis judul latihan, misalnya Latihan Pilihan Ganda atau Latihan Pertama untuk Pilihan Ganda seperti gambar berikut:



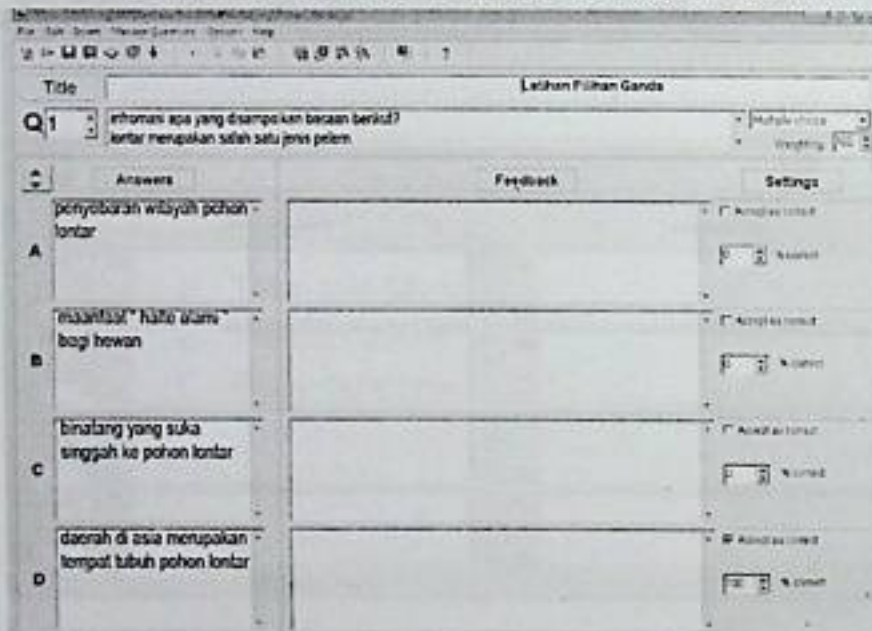
3. Membuat Pertanyaan

Dalam kotak pertanyaan, *the question box*, tulislah pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, misalnya **Informasi apa yang disampaikan dalam bacaan berikut?** Selanjutnya tekan tombol ENTER dan masukkan teks atau narasi bacaan yang dimaksud. Contohnya dapat dilihat pada gambar berikut:



4. Membuat Jawaban

Dalam kotak jawaban, answer box, tulislah jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, dan D. Jangan lupa memberi tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan.

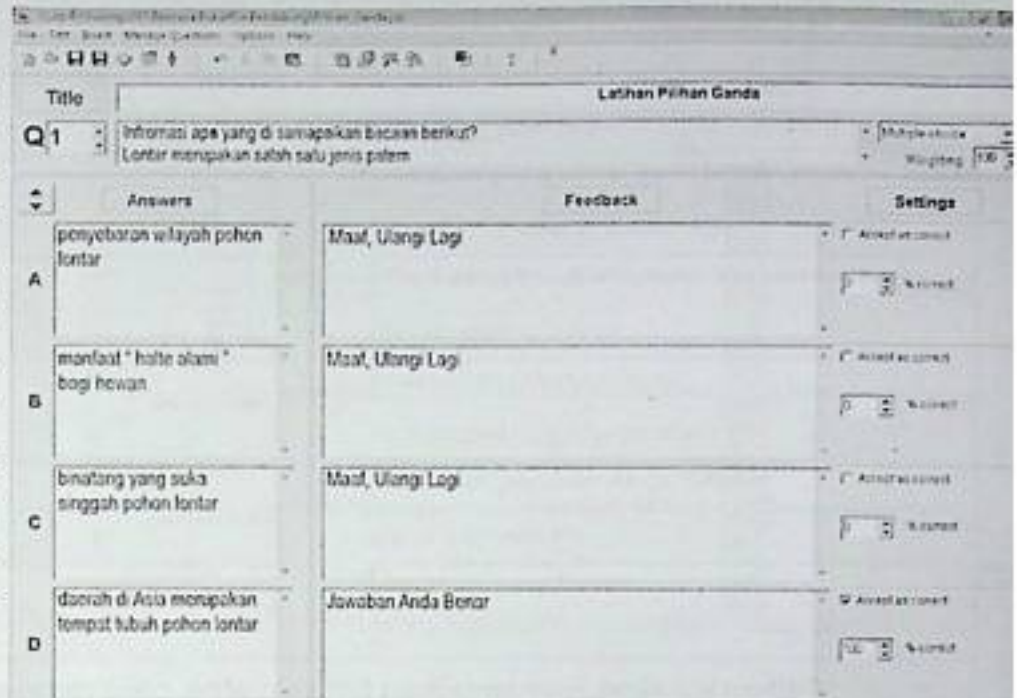


Contoh jawaban untuk soal nomor satu dapat dilihat pada gambar berikut ini:

5. Memberikan Feedback

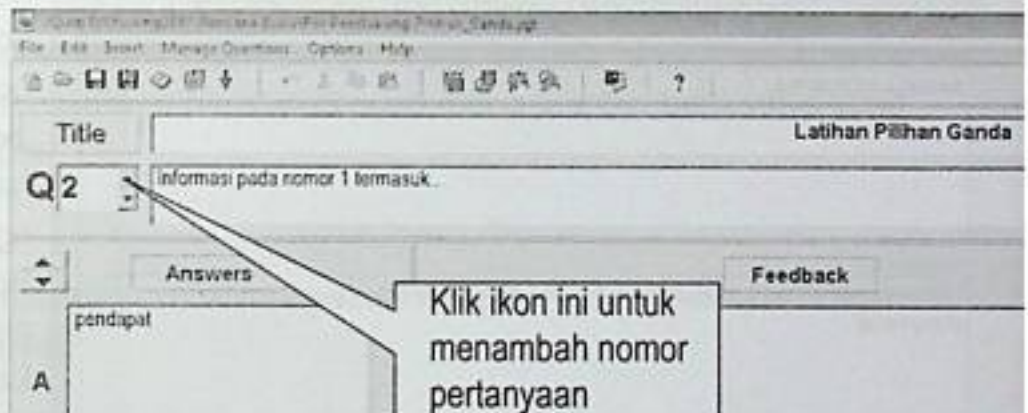
Tulis pula *feedback* untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. *Feedback* ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban, baik yang salah maupun yang benar. *Feedback* dapat berupa frase

pendek, misalnya "Jawaban Anda Benar", atau "Maaf, Ulangi Lagi", dll. Yang perlu diperhatikan adalah filosofi atau dasar memberikan *feedback*, yaitu membantu pembelajar mengenali jawaban yang benar dan jawaban yang salah, termasuk kenapa jawaban tersebut salah. Perhatikan contoh *feedback* pada gambar berikut:

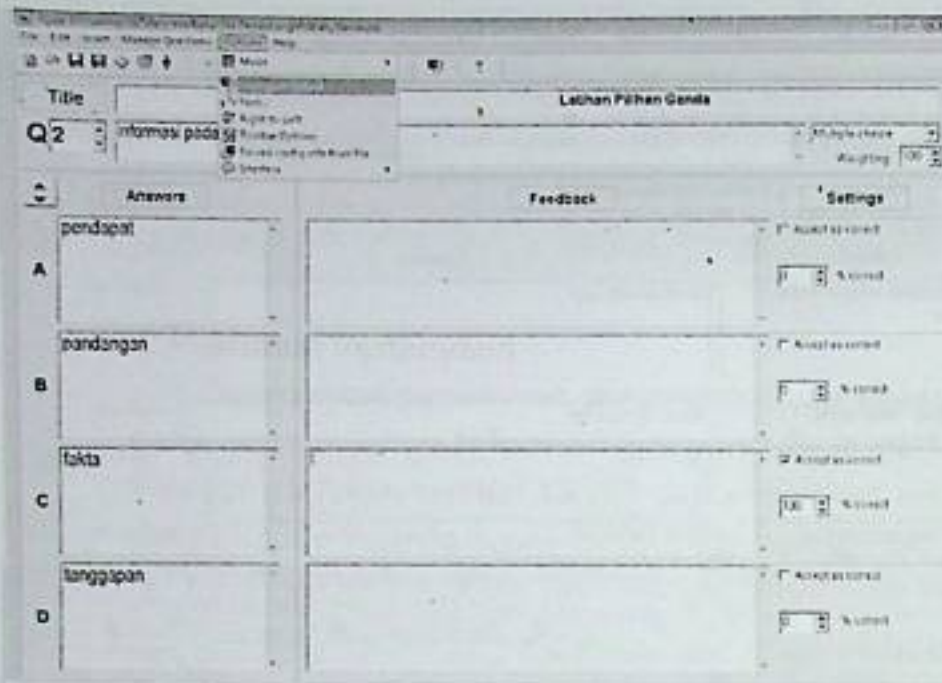


6. Membuat Pertanyaan Lanjutan

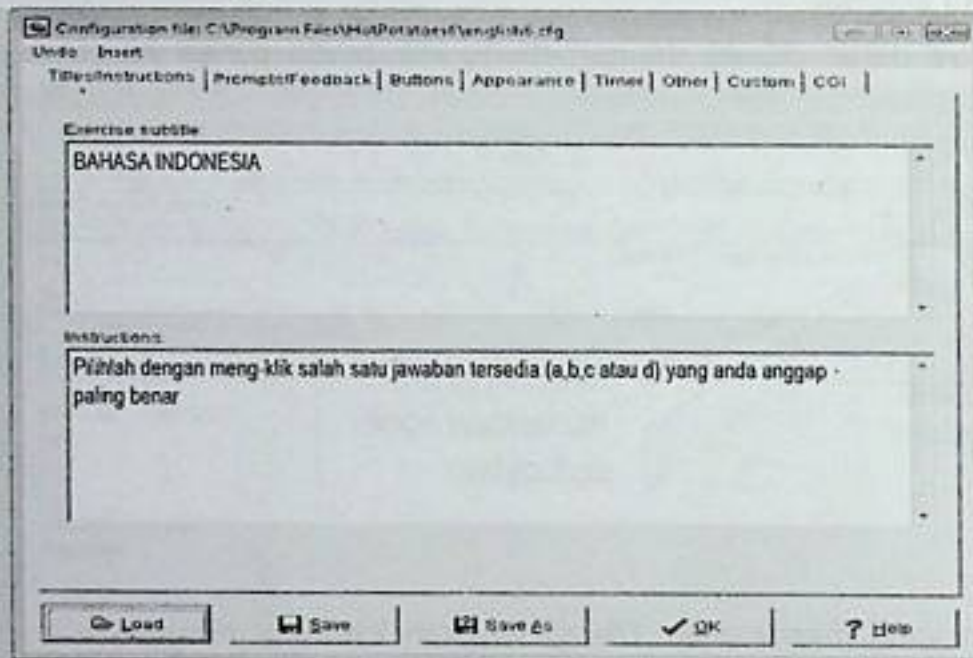
Pertanyaan berikutnya dapat dibuat dengan meng-klik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan. Perhatikan gambar berikut:



- Masukkan pertanyaan yang dikehendaki. Ulangi langkah keempat hingga langkah ke delapan.
- Soal-soal yang telah dibuat dapat dikonfigurasi tampilannya dengan meng-klik menu "Option" kemudian memilih "Configure Output". Perhatikan gambar berikut.



Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:

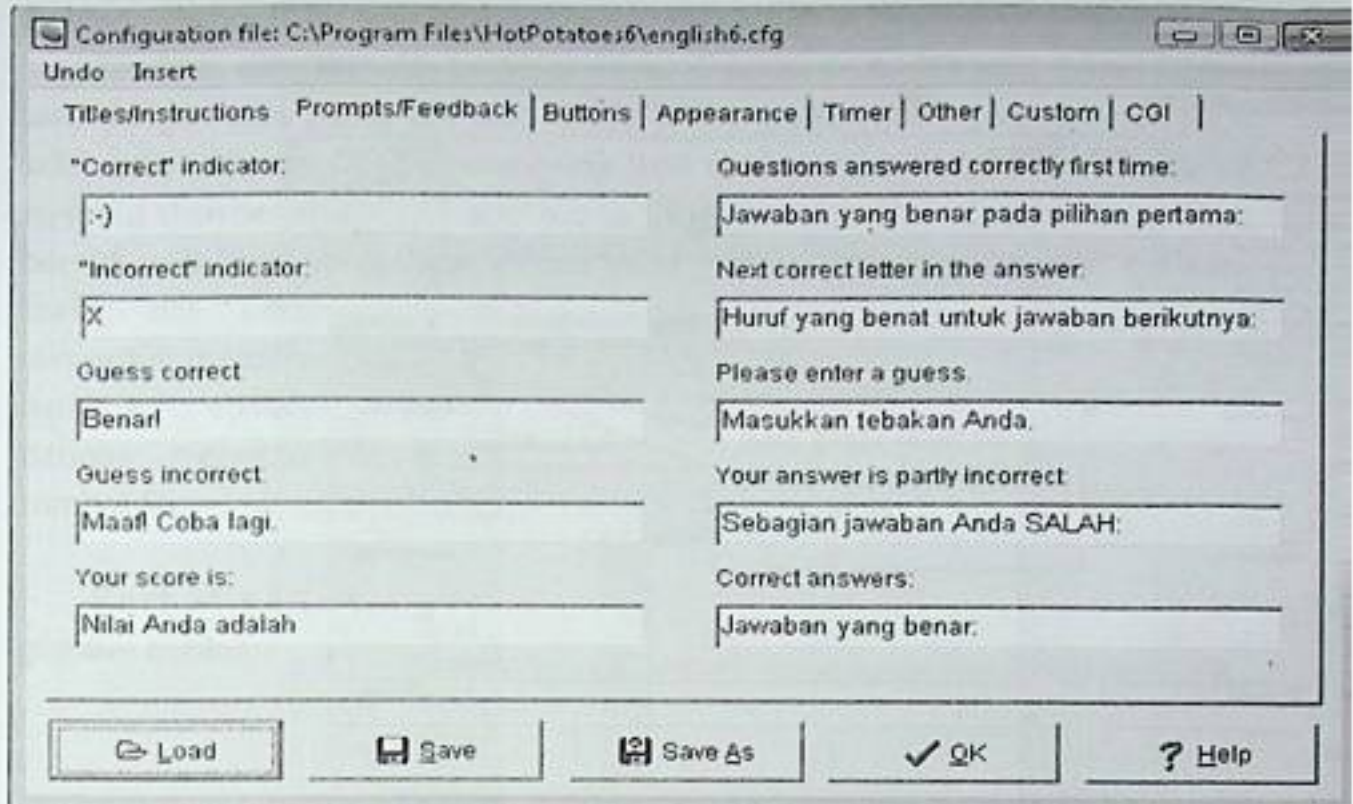


a. Titles/Instructions

Untuk mengkonfigurasi atau mengubah bentuk dan jenis judul. Judul harus disesuaikan dengan tema latihan. Boleh berbeda, asal sesuai dengan kaidah pembelajaran mandiri dan interaktif. Perhatikan contoh berikut.

b. Prompts/Feedback

Menyiapkan fasilitas *feedback* (tanggapan) yang akan ditampilkan. Feedback ini sangat membantu pengguna untuk mengetahui jawaban yang benar. Alasan atas sebuah jawaban yang salah pun dapat dimasukkan. Perhatikan gambar berikut.



c. Buttons

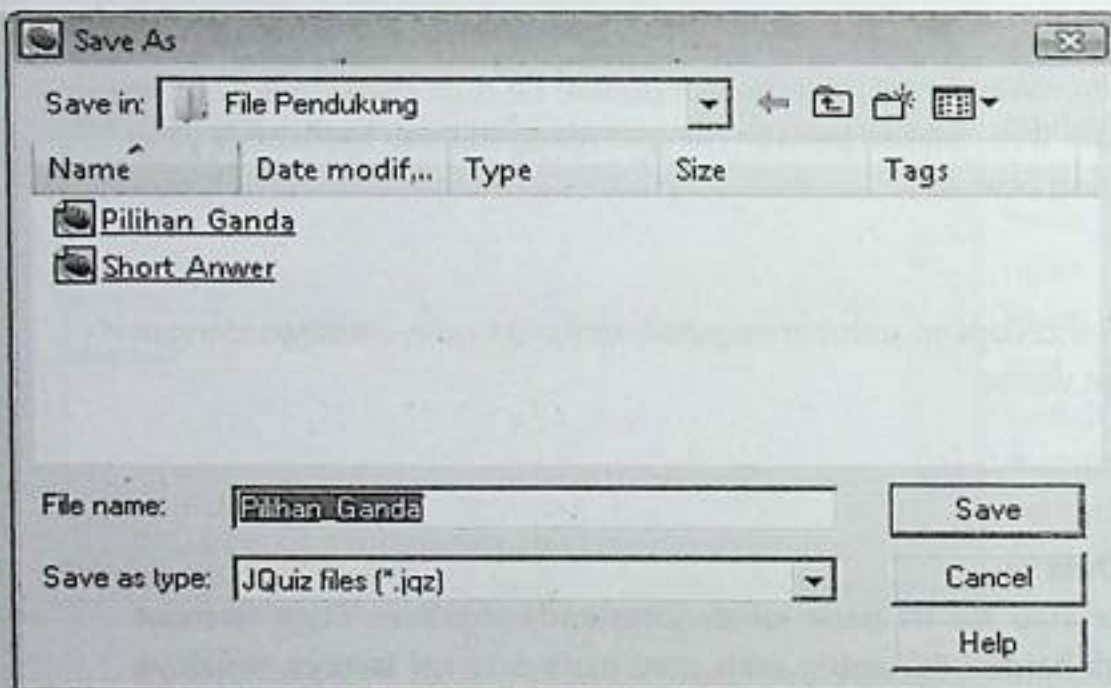
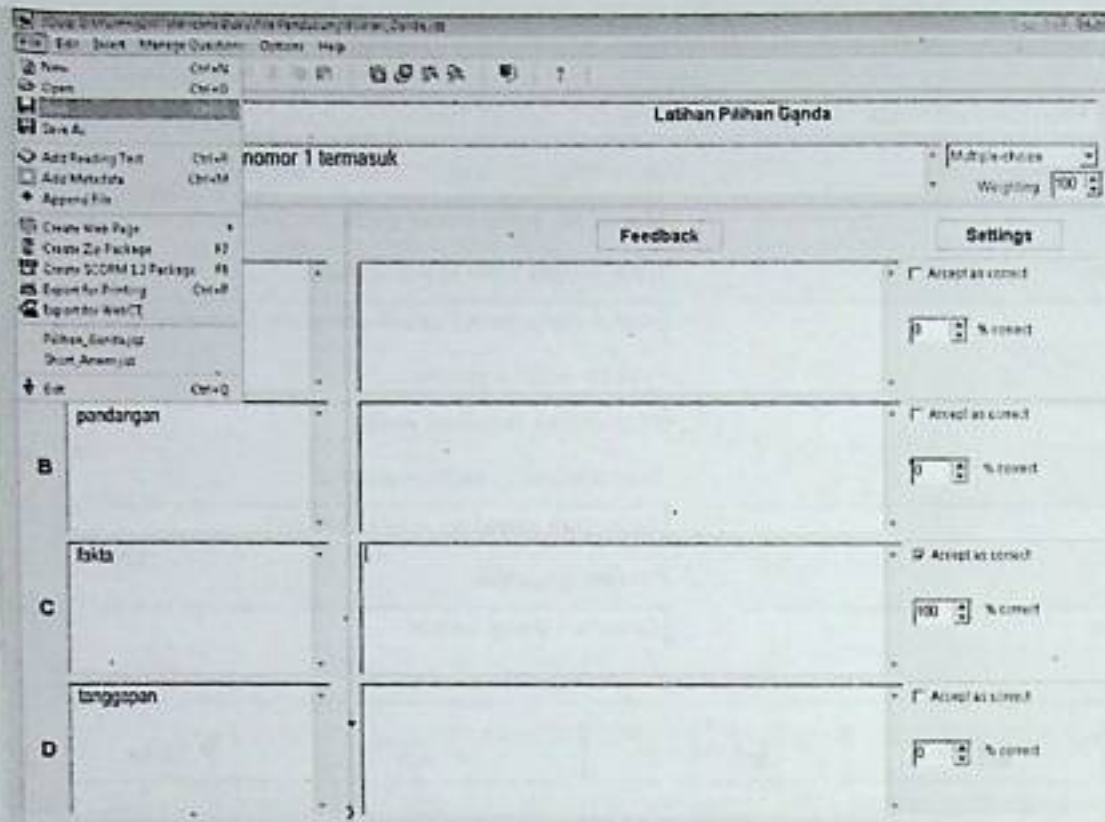
Dapat digunakan untuk membuat *hiperlink* ke *quiz* berikutnya atau ke halaman lain dalam web. Silakan berlatih dengan meng-klik tab berikutnya yang tersedia pada dialog *box*.

d. Appearance

Fasilitas ini disiapkan untuk mengubah tampilan *quiz*, misalnya dengan merubah tampilan warna.

7. Menyimpan Data



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. Proses penyimpanan data dimulai dengan cara meng-klik menu FILE, lalu memilih fasilitas SAVE. Proses ini dapat juga dilakukan dengan hanya menekan tombol CTRL + S. Tombol ini bermakna simpan data file ini. Perhatikan contoh penyimpanan data pada gambar berikut:



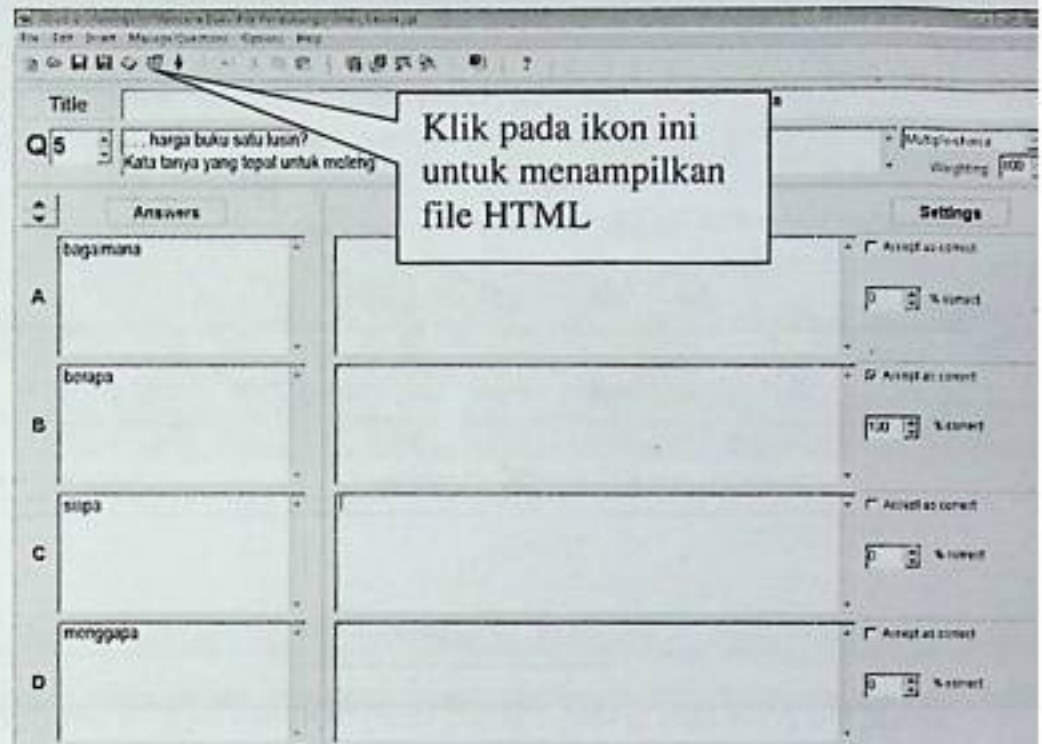
Jika pilihan SAVE sudah dilakukan, maka akan muncul *dialog box* lainnya seperti nampak pada gambar berikut ini:

Penempatan file harus pada folder yang telah disiapkan. Jika ada image, klipvideo atau suara yang terkait dengan data ini, maka sebaiknya image hingga suara tersebut harus berada dalam satu folder. Jika tidak, maka file.html hasil ekspor yang muncul nanti hanyalah frame dengan tanda silang merah (x) pada sisi kiri atas pada frame yang tampil terse

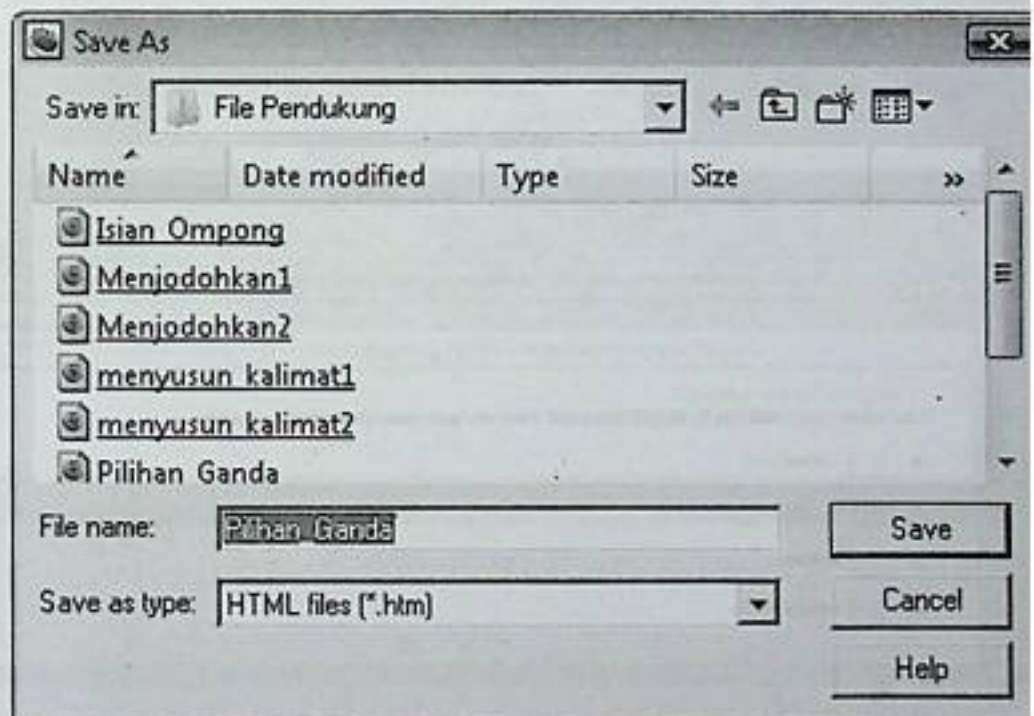
8. Mengeksport File Menjadi HTML

Terakhir, data atau file tersebut dapat di ekspor ke HTML atau dalam format web dengan cara meng-klik ikon spider's web button () yang terletak pada salah satu tool bar. Dengan meng-klik ikon spider's web butto (), maka file tersebut akan berjenis html. Hal ini menjadikan data atau file anda tersimpan dalam bentuk web page yang dapat dilihat lewat browser (misalnya internet explorer, firefix, dll). Cara lain untuk memilih ikon ini adalah dengan menekan tombol F6.

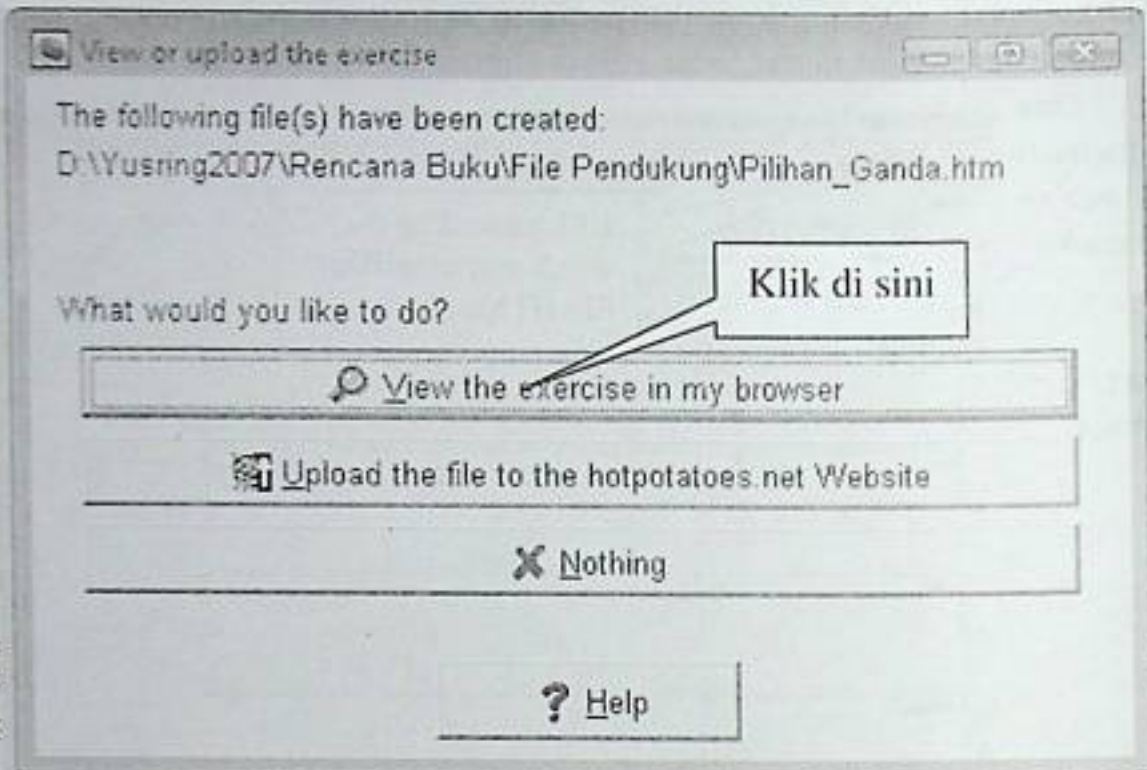
Perhatikan gambar berikut:



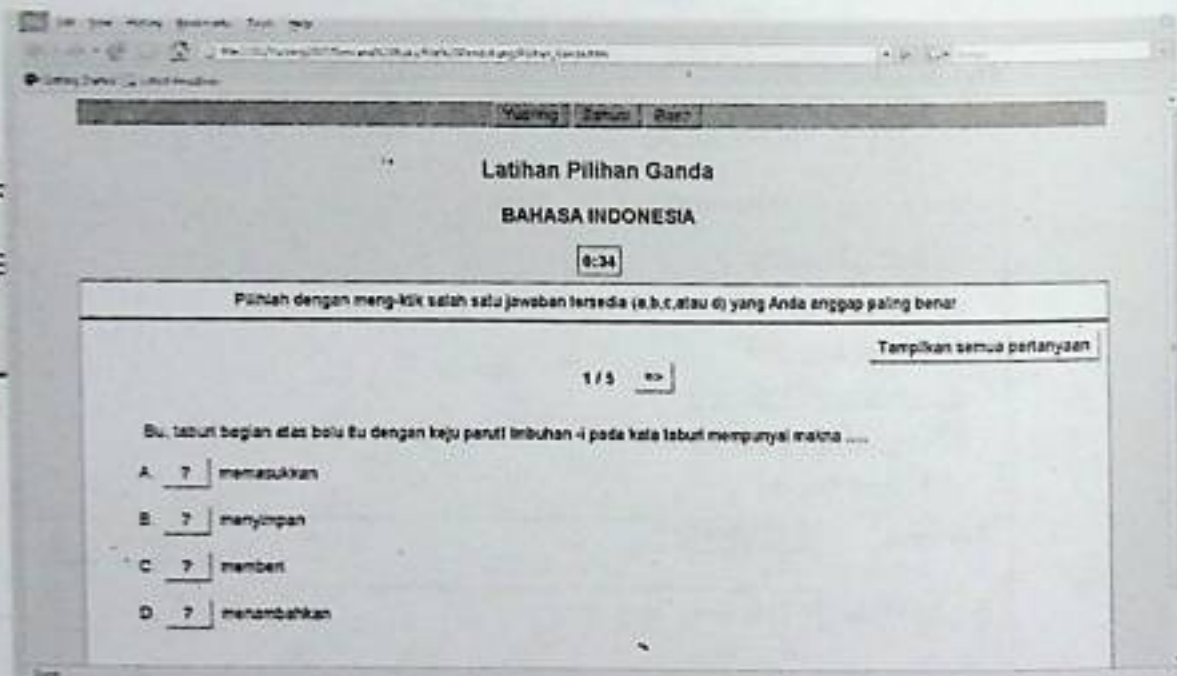
Sesaat setelah ikon tersebut dipilih, akan muncul kotak dialog seperti berikut ini:



Saat Tombol SAVE diklik, maka muncul kotak dialog yang meminta konfirmasi, apakah outputnya dalam bentuk HTML. Pertanyaan konfirmasi itu adalah "View the exercise in my browser?" yang dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan "Apakah anda hendak melihat tampilan file html tersebut?"

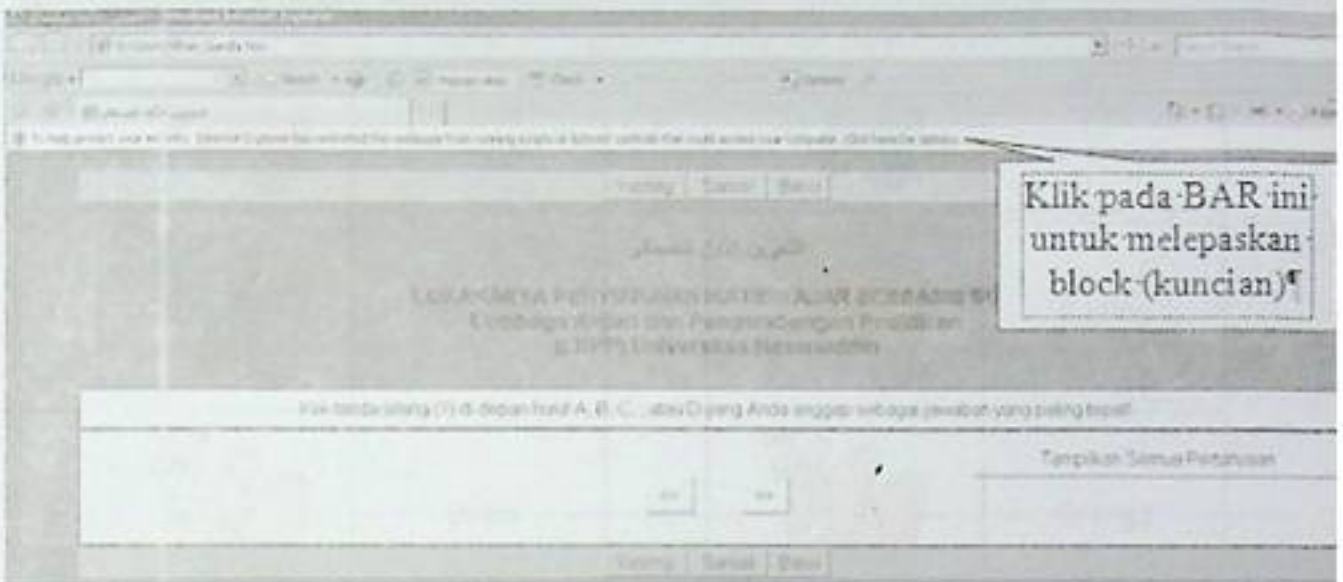


Selanjutnya, jika tombol konfirmasi tersebut diklik, maka akan muncul kotak dialog yang berisi output file.html seperti gambar dibawah ini:

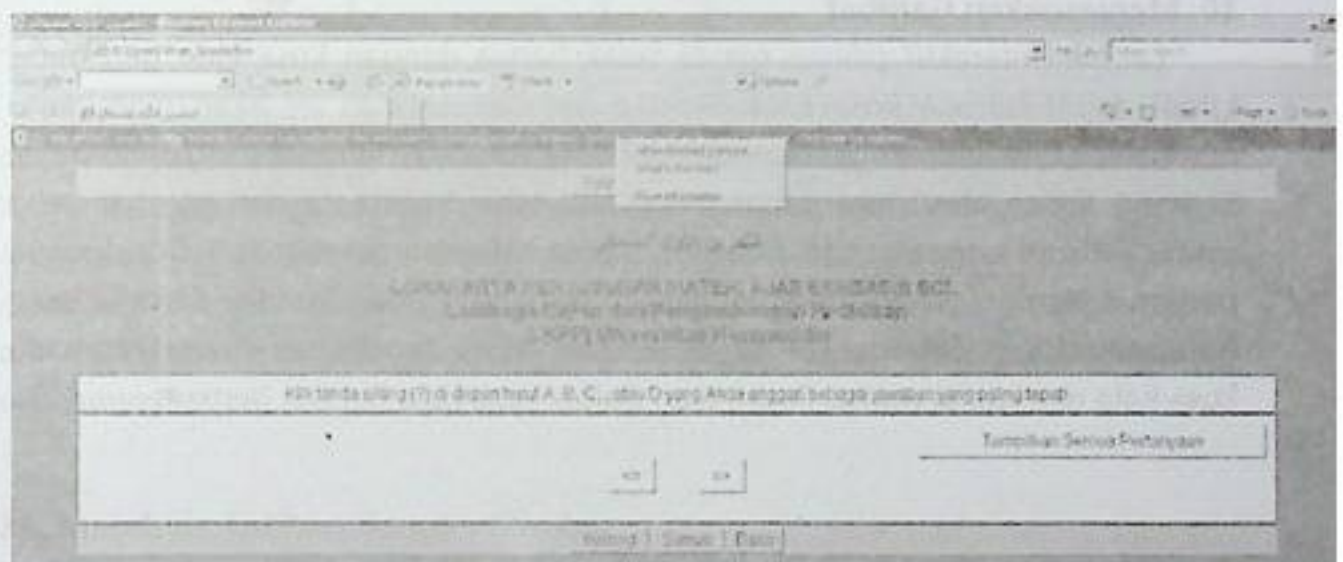


9. Kunci File HTML

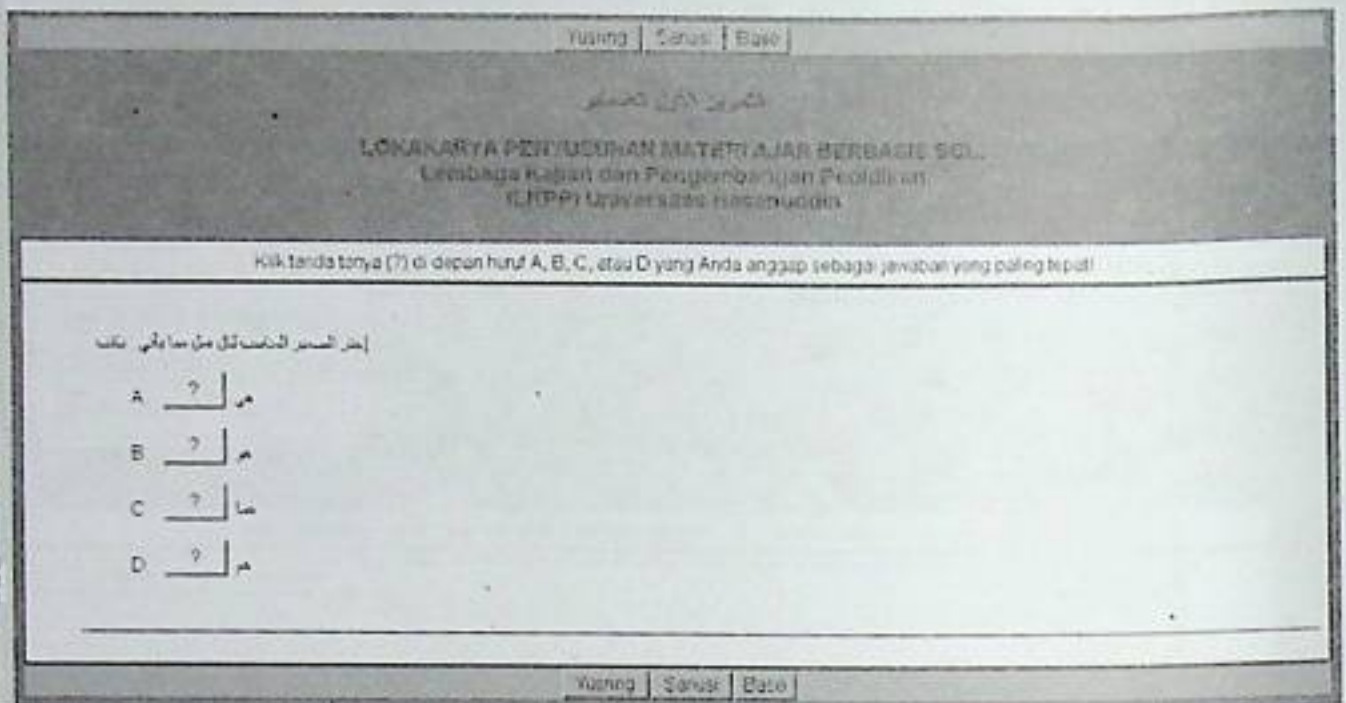
Perlu diperhatikan bahwa soal pada file ini belum aktif. Hal itu disebabkan oleh kunci (blok) otomatis dari Windows yang aktif pada beberapa komputer. Kunci atau blocking tersebut sering terjadi pada computer yang menggunakan browser *Internet Explorer*. Untuk melepaskan kunci tersebut, pengguna hanya mengklik pada bar kunci (proteksi) tersebut. Biasanya akan muncul kotak dialog untuk memberikan pilihan, apakah file tersebut akan dilepaskan kuncinya seperti nampak pada gambar berikut ini:



Karena itu, pengguna tinggal memilih (klik) pilihan paling atas yang berbunyi "Allow Blocked Content" yang bermakna "Isi yang terkunci diizinkan untuk dibuka". Perhatikan gambar berikut:

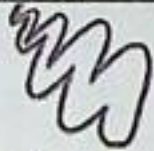













Sesaat setelah pilihan "Allow Blocked Content" dipilih, maka windows akan melepaskan kunciannya. Dengan demikian, file latihan dengan jenis html tersebut dapat diaktifkan. Hal ini memberi makna bahwa pengguna file tersebut dapat menggunakan latihan interaktif dalam bentuk pilihan ganda. Output latihan ini dapat dilihat seperti contoh berikut:



10. Memasukkan Gambar

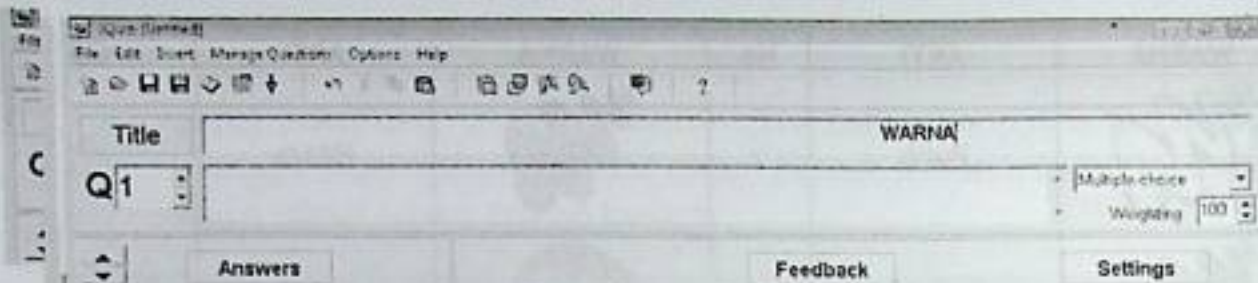
Latihan interaktif pilihan ganda tidak hanya dengan kosa kata dan frase, tetapi dapat berupa kosa kata dengan gambar. Latihan ini akan membantu pembelajar untuk meningkatkan jumlah kosa kata atau *mufradat* yang dimilikinya. Seorang dosen atau guru dapat menyusun tabel kosa kata dan gambar yang akan dijadikan target latihan. Sebaiknya kosa kata dan gambar tersebut disusun pertama. Namun, penyusunan latihan ini tergantung dari kondisi dan visi sang guru atau dosen. Sebagai contoh dalam latihan ini, tema akan dipusatkan pada kosa kata mengenai warna. Perhatikan daftar kosa kata berikut berikut:

No	WARNA	ARTI	No	WARNA	ARTI
1		Putih	7		Hitam
2		Hijau	8		Hitam
3		Merah	9		Biru
4		Abu-abu	10		Kuning
5		Ungu	11		Orange
6		Merah Jambu	12		Coklat

Daftar, kosa kota dan gambar tersebut akan memudahkan para guru atau dosen dalam merancang latihan interaktif pilihan ganda. Dengan table tersebut, seorang dosen dan guru tinggal mengaktifkan program Hot-Potatoes JQuiz untuk menyusun latihan interaktif pilihan ganda. Seperti biasa, program Hot-Potatoes diaktifkan dengan memilih ikon JQuiz. Secara singkat, langkah-langkah dapat dimulai dengan mengikuti langkah-langkah mulai nomor tiga seperti dijelaskan sebelumnya.

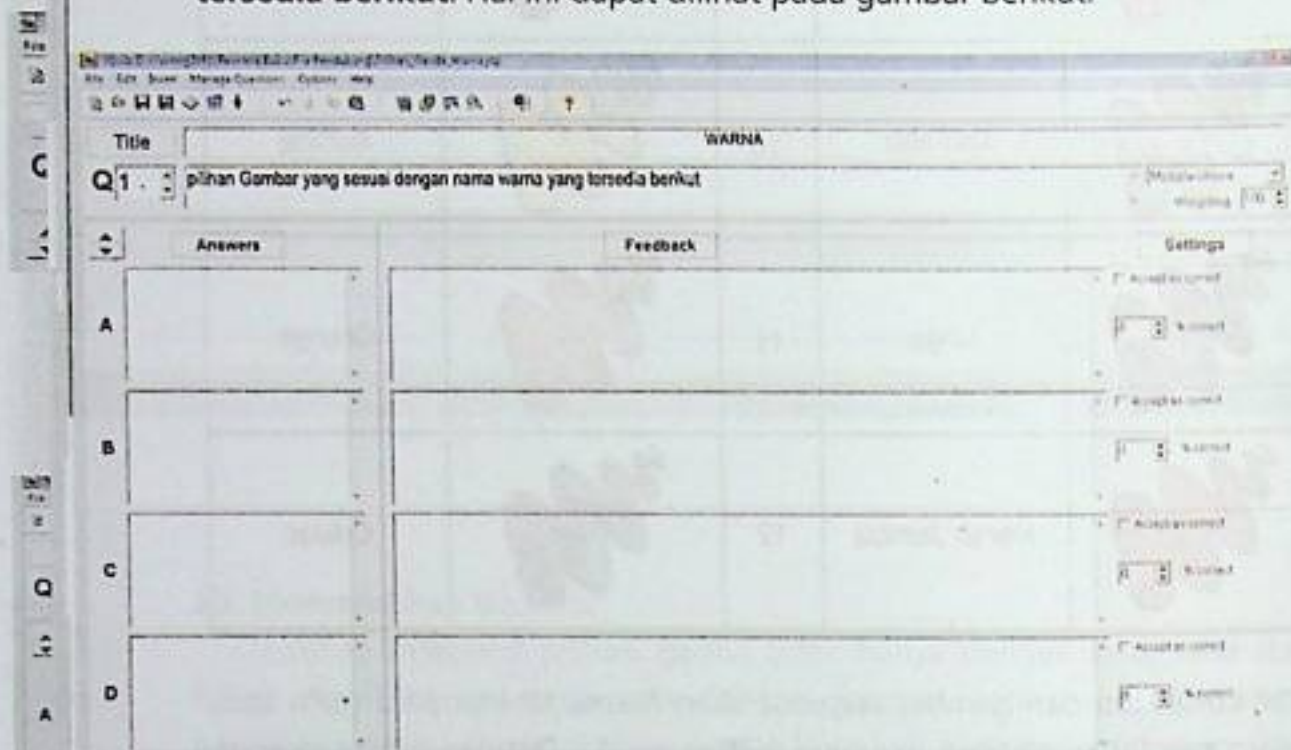
11. Membuat Latihan dengan Gambar

Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud. Anda dapat menulis judul latihan, misal WARNA atau Latihan Kedua untuk Warna dapat dilihat pada gambar berikut:



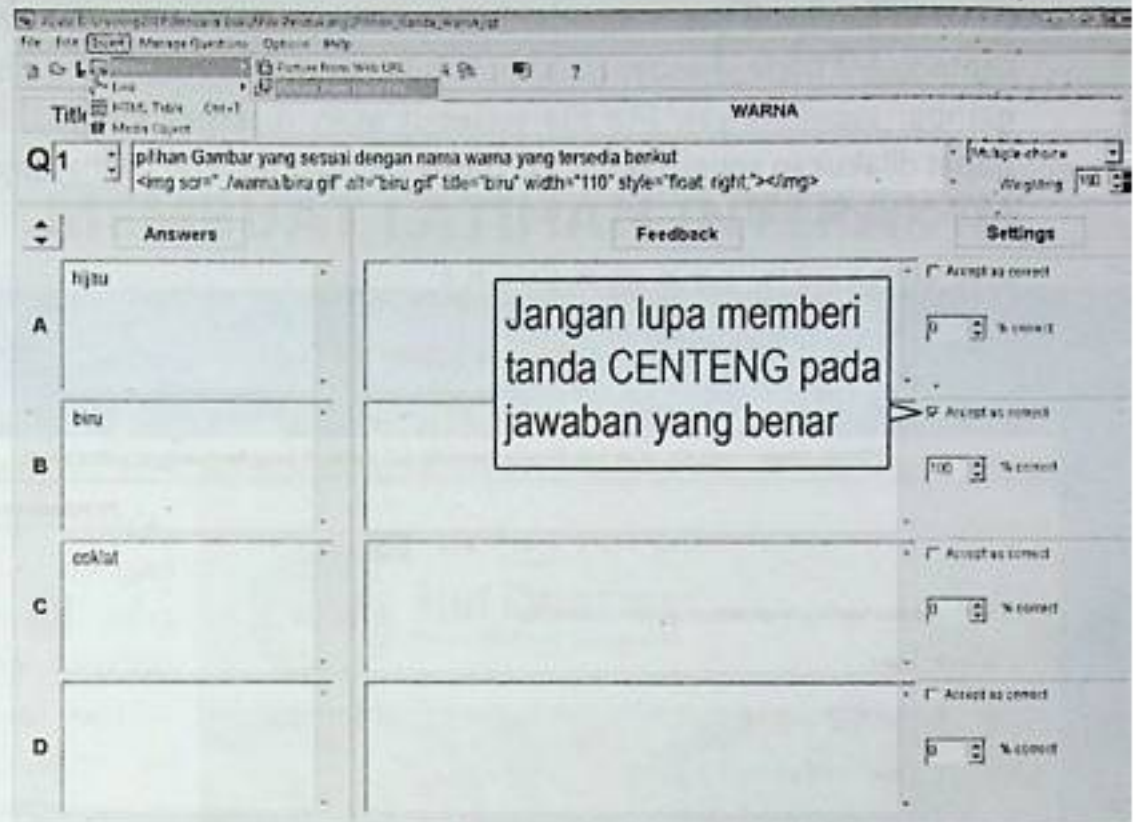
12. Membuat Pertanyaan dengan Menyisipkan Gambar

Dalam kotak pertanyaan, the question box, tulislah pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, misalnya **Pilihlah Gambar yang sesuai dengan nama warna yang tersedia berikut**. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



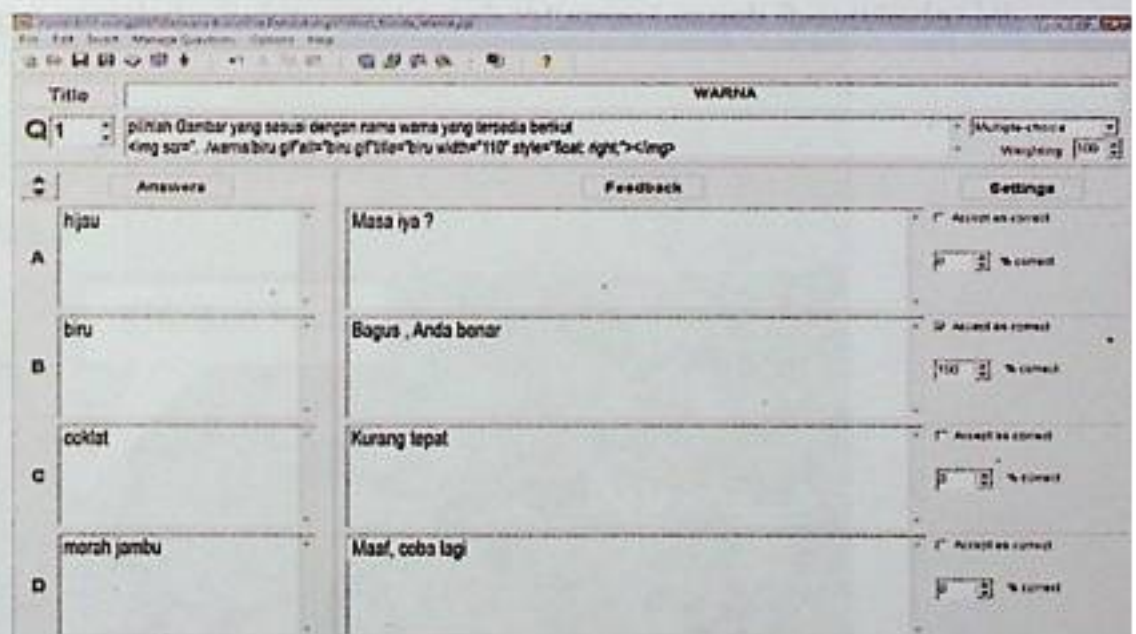
13. Menyisipkan Gambar

Klik tombol ENTER di akhir pertanyaan **Pilihlah Gambar yang sesuai dengan nama warna yang tersedia berikut** untuk memasukkan gambar yang akan ditanyakan. Lakukan perintah Insert picture (masukkan gambar) dengan meng-klik menu *INSERT/Picture/From File* seperti terlihat dalam tampilan gambar berikut. Namun, pastikan bahwa kursor anda benar-benar pada posisi yang tepat sebelum melakukan *insert picture* tersebut.

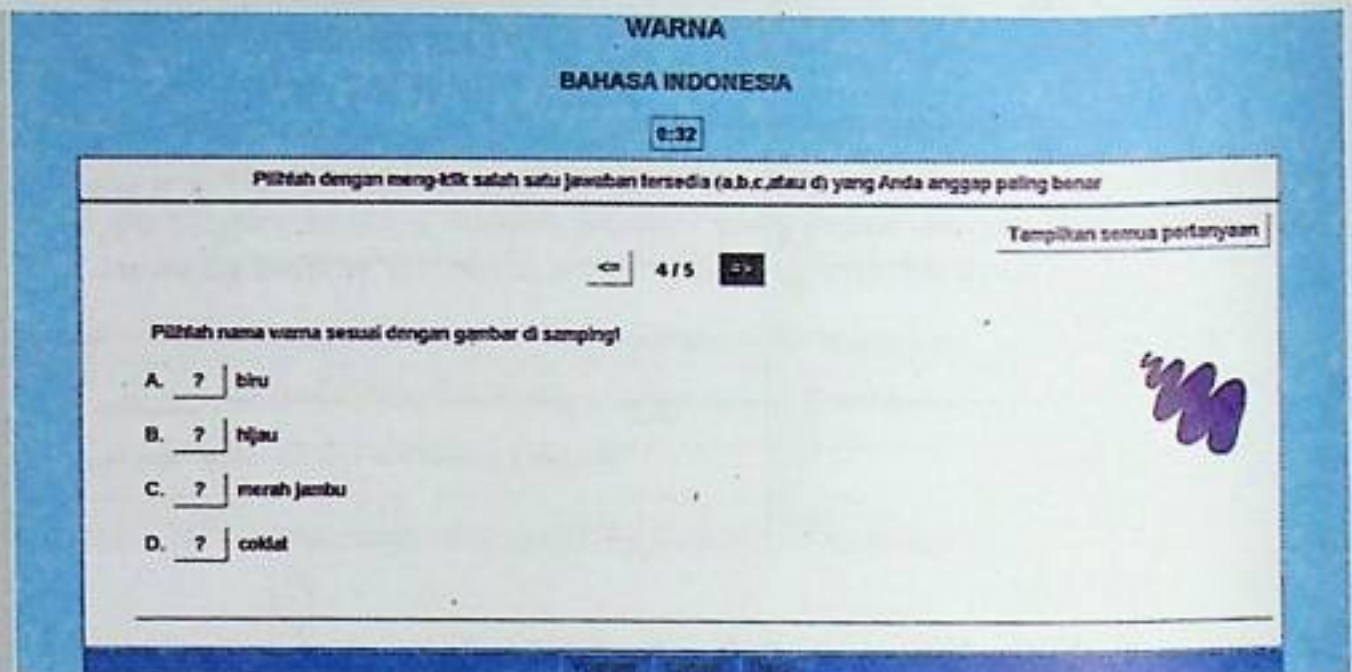


14. Jawaban Terhadap Pertanyaan Dalam Bentuk Gambar

Dalam kotak jawaban, *answer box*, copy-lah nama-nama warna yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, dan D. Sedang pada kotak *Feedback*, isilah saran atau komentar yang sesuai. Umpan balik (*Feedback*) tersebut dapat berupa frase jawaban BENAR-SALAH. Namun, umpan balik tersebut dimungkinkan berupa kalimat koreksi terhadap kesalahan memilih suatu jawaban. Contoh jawaban untuk soal nomor ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Hal lain yang harus diperhatikan adalah jangan sampai lalai memberi tanda centeng (✓) pada jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan (Lihat gambar sebelumnya). Jika file tersebut akan diekspor menjadi file.html, maka dapat dilakukan seperti point 11. Untuk gambar terakhir ini, hasilnya dapat dilihat seperti berikut ini.




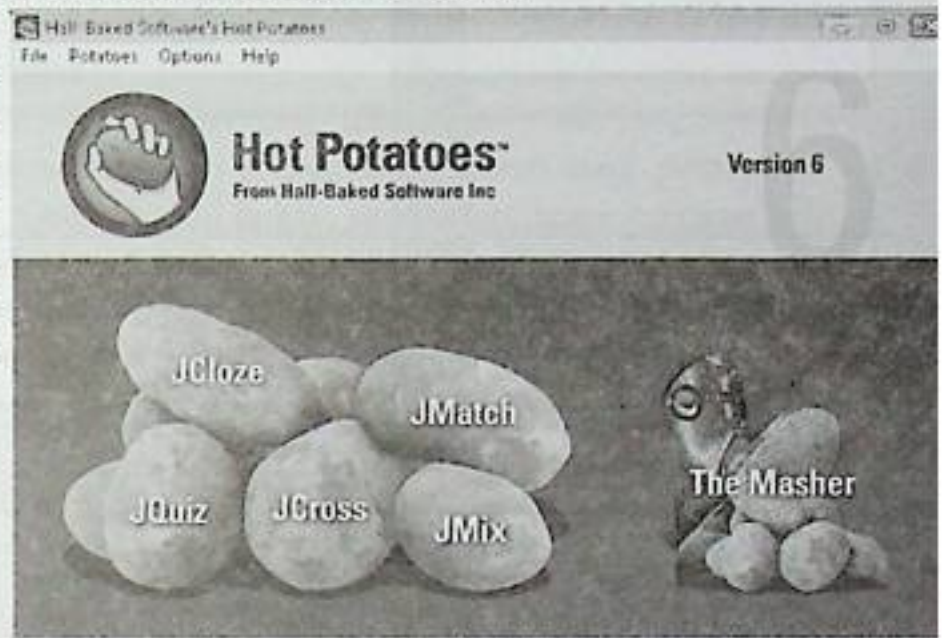
Sekedar catatan, para penyusun materi perlu menyiapkan image dan dokumen lainnya dalam satu folder. Hal ini untuk mendukung kemudahan dalam proses penyusunan materi interaktif tersebut. Selain itu, praktek menggunakan software ini sebaiknya di depan komputer dan mengikuti buku halaman perhalaman.

BAB 3

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF JAWABAN SINGKAT

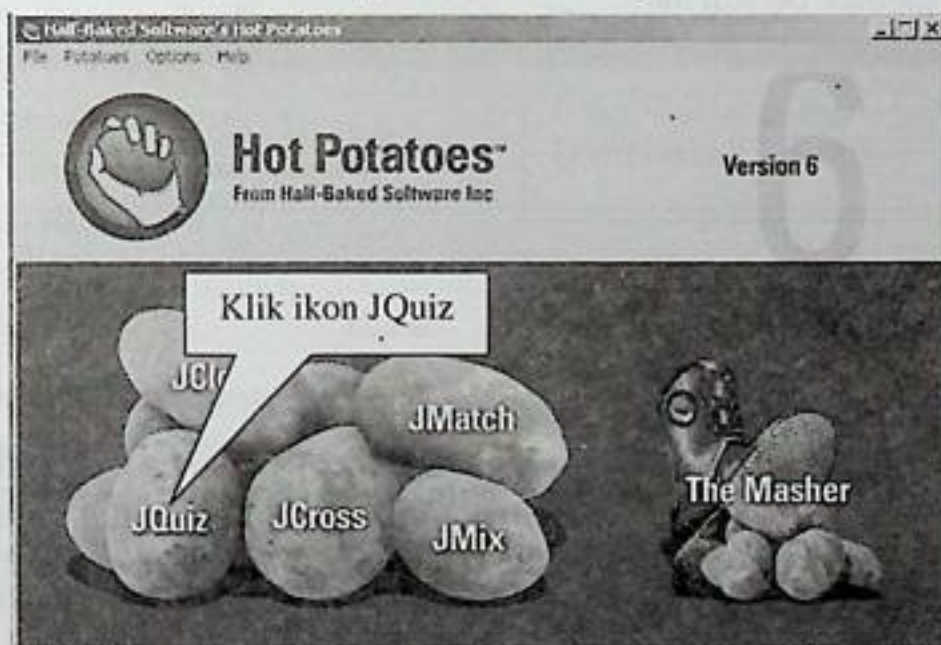
A. Mengaktifkan Program Latihan Jawaban Singkat

Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan mengklik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti berikut.

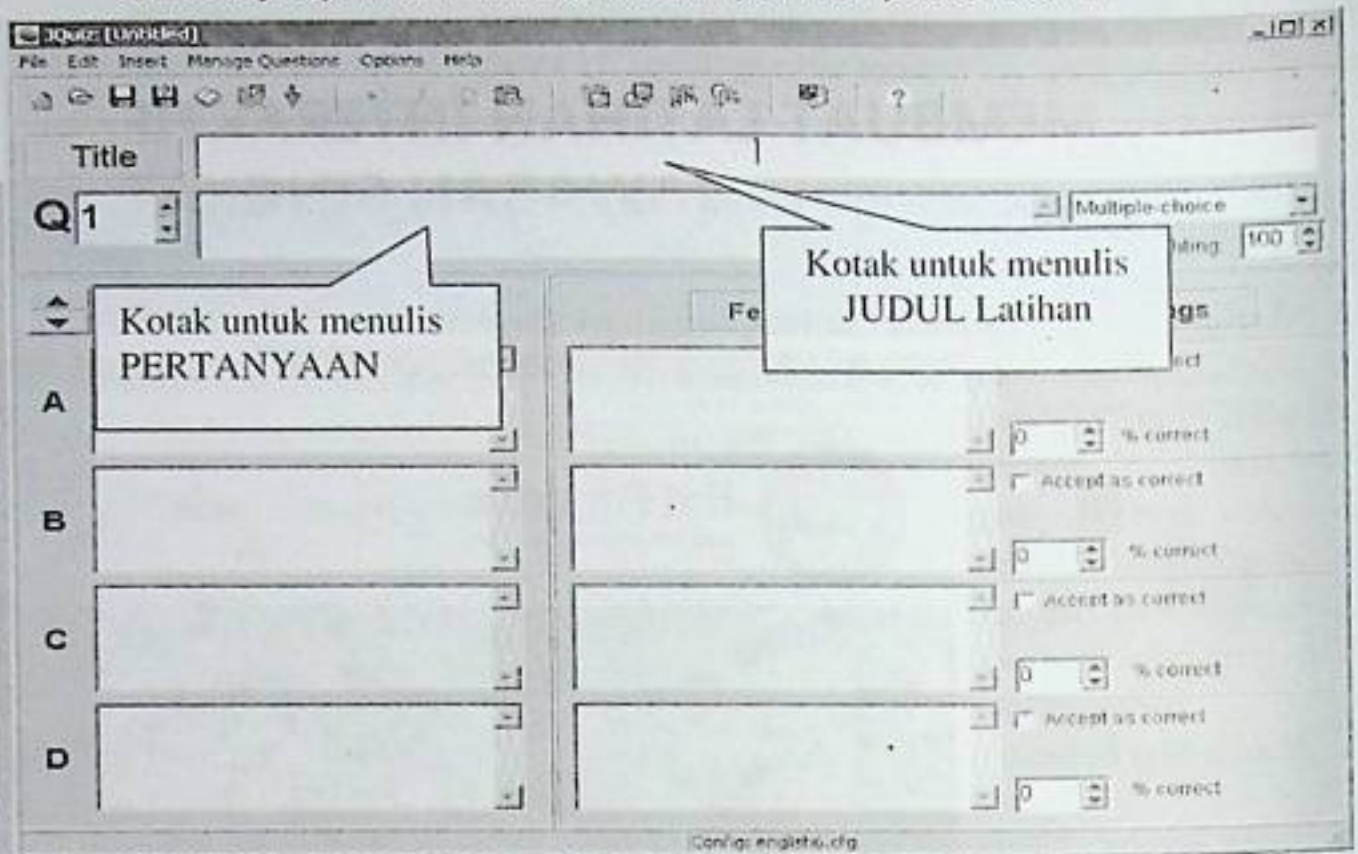


B. Ikon Program JQuiz

1. Membuat Pertanyaan dengan Jawaban Singkat

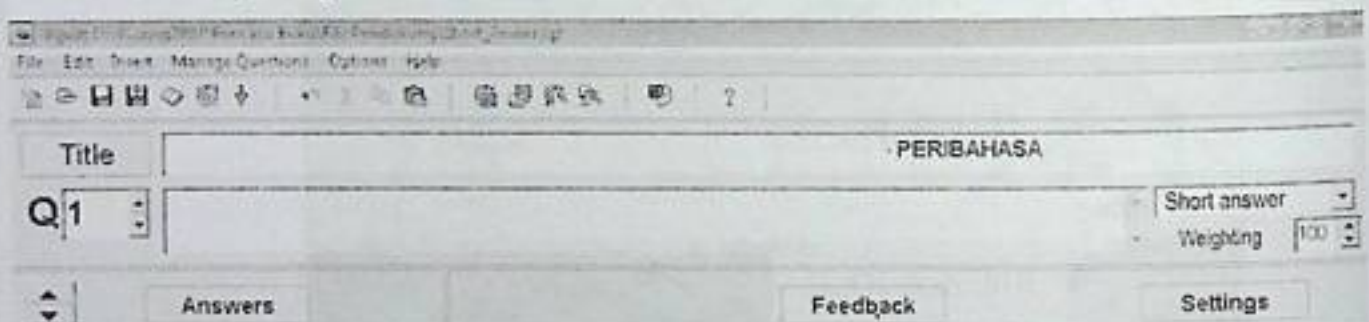


Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan JQuiz dan selanjutnya akan muncul gambar seperti nampak berikut ini.



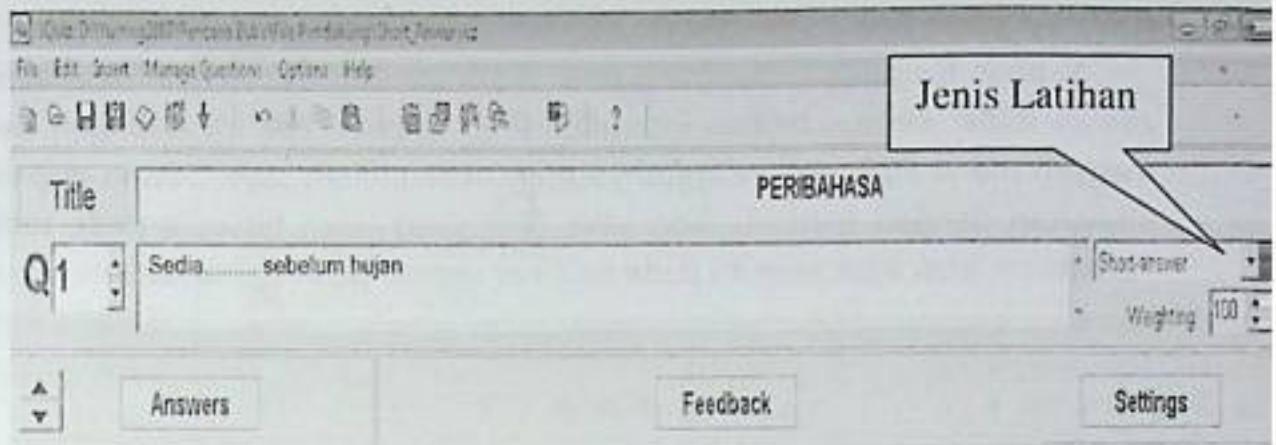
2. Menulis Nama Latihan dengan Jawaban Singkat

Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud. Mengisi kotak judul dengan nama tertentu atau yang sesuai dengan isi latihan interaktif tersebut dapat dilakukan seperti membuat judul untuk latihan interaktif pilihan ganda. Anda dapat menulis judul latihan short-answer, misalnya *Peribahasa* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



3. Membuat Pertanyaan Dengan Jawaban Singkat

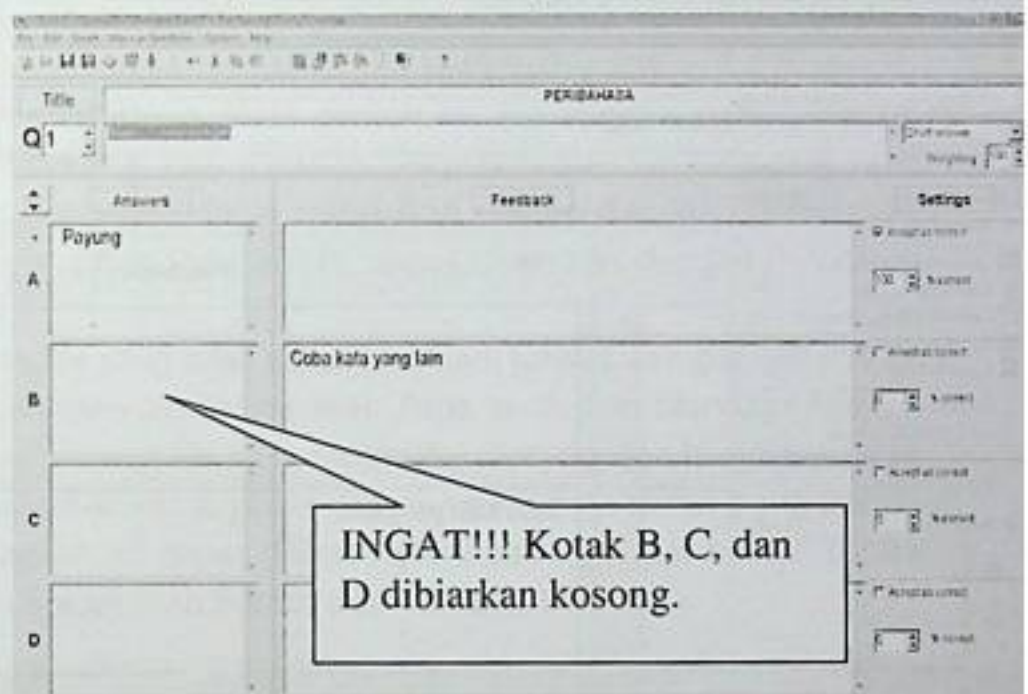
Dalam kotak pertanyaan, *the question box*, tulislah pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, misalnya *Sediasebelum hujan*. Pastikan pada sudut kanan, jenis pilihan latihan adalah **Short-Answer**. Contoh latihan *Short-Answer* dapat dilihat pada gambar berikut.



4. Membuat Jawaban Singkat

Dalam kotak jawaban, *the answer box*, tuliskan jawaban yang memiliki kemungkinan benar. Jawaban ini akan merupakan rujukan bagi pembelajar. Karena itu, bentuk tulisan, KAPITAL atau bukan, akan tetap diperhitungkan oleh sistem. Karena itu, kebenaran jawaban harus diteliti dengan baik sebelum lembar kerja disimpan. Contoh pertanyaan dapat ditambahkan. Cara singkat penambahan dengan menekan tombol ENTER pada akhir pertanyaan pertama. Contoh pertanyaan misalnya,

Sedia sebelum hujan. Sedangkan jawabannya adalah kata payung. Kotak jawaban hanya diisi untuk kotak pertama atau kotak A saja. Kotak lainnya, kotak B, C, dan D, dibiarkan kosong. Contoh penambahan pertanyaan dan jawaban latihan ini dapat dilihat pada gambar berikut.

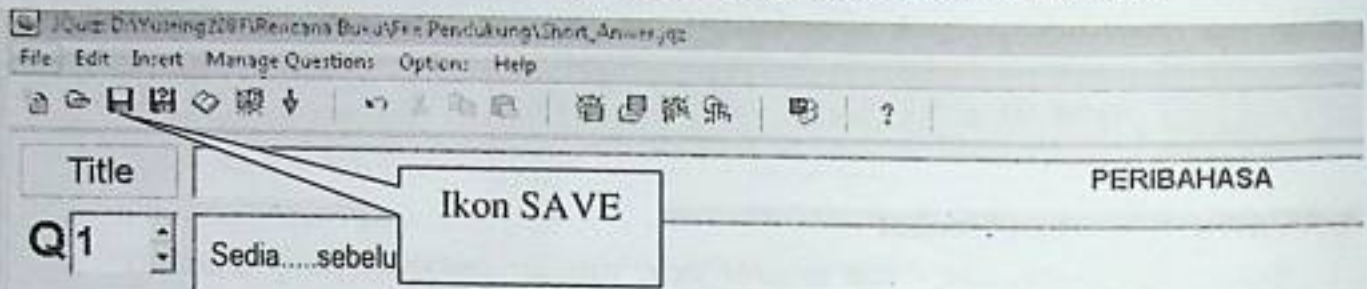


5. Membuat Konfigurasi

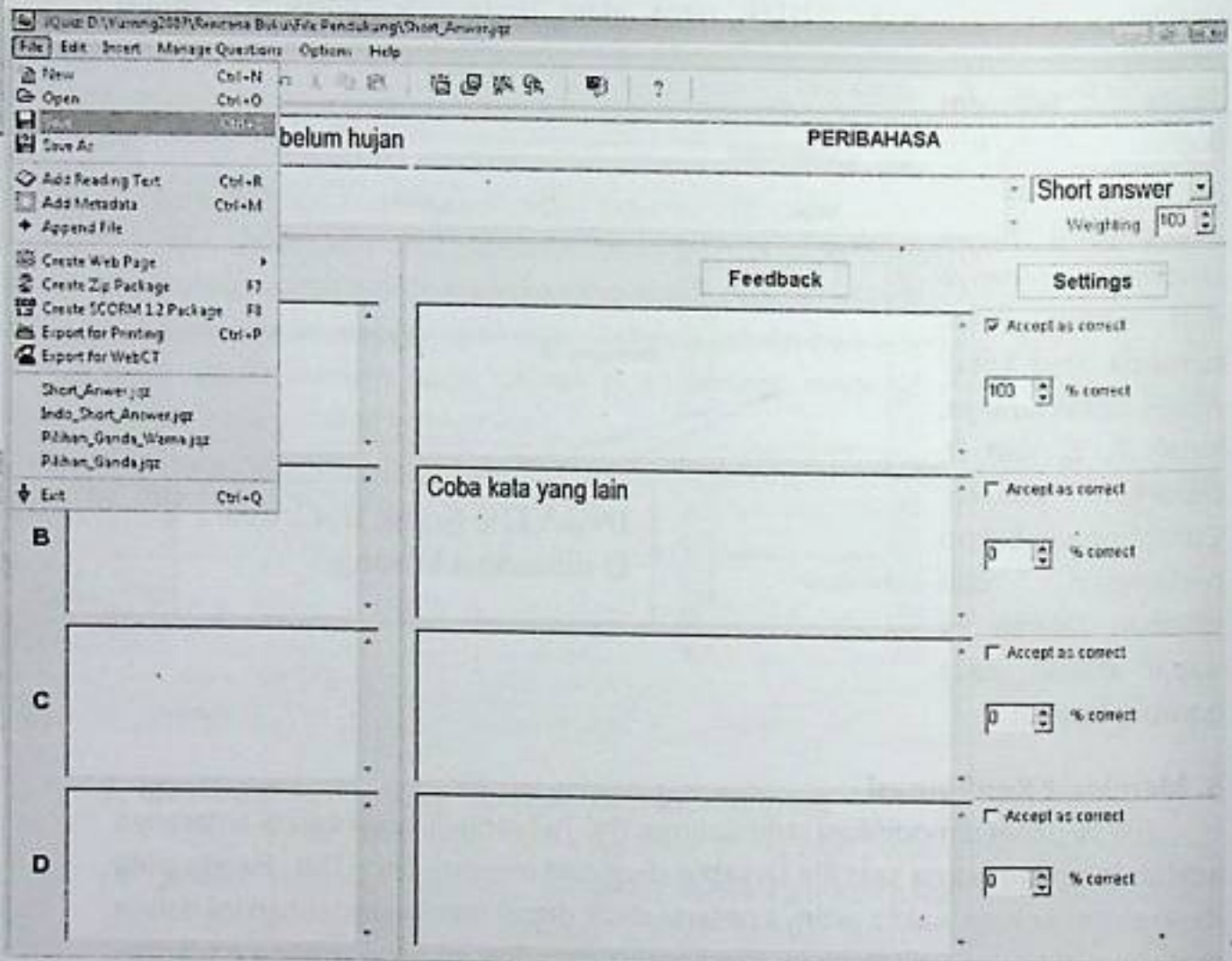
File ini dapat dimodifikasi tampilannya. Hal-hal yang dimodifikasi di antaranya adalah tampilan warna saat file tersebut diupload menjadi file HTML. Begitu pula dengan penentuan waktu, artinya peserta didik dapat menjawab latihan ini dalam rentang waktu yang ditetapkan. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple-choice*.

6. Menyimpan File

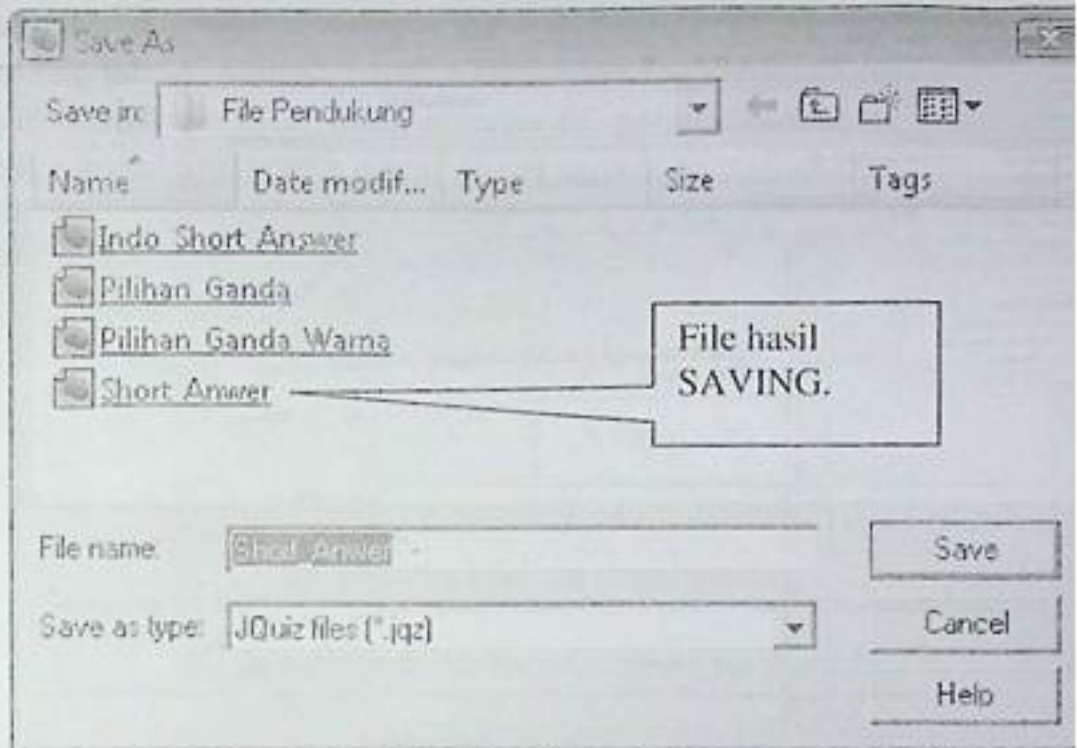
Simpan file pada folder yang telah anda siapkan. Sebaiknya folder tersebut adalah folder khusus latihan interaktif *short-answer*. File ini disimpan dengan memilih menu FILE, dan selanjutnya meng-klik pilihan save. Saving dapat juga dilakukan dengan memilih ikon save (📁) yang telah tersedia pada tool bar. Perhatikan letak ikon save ini pada tool bar seperti gambar berikut:



Sesaat setelah melakukan kliking pada ikon save, muncul kotak dialog seperti gambar berikut:



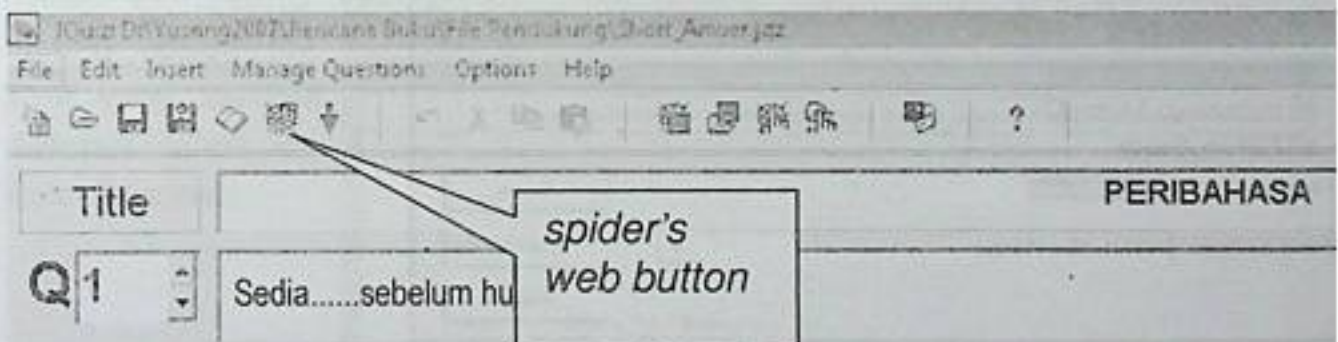
Sesaat setelah meng-klik pilihan SAVE, akan muncul kotak dialog berikut seperti tampak pada gambar berikut ini.

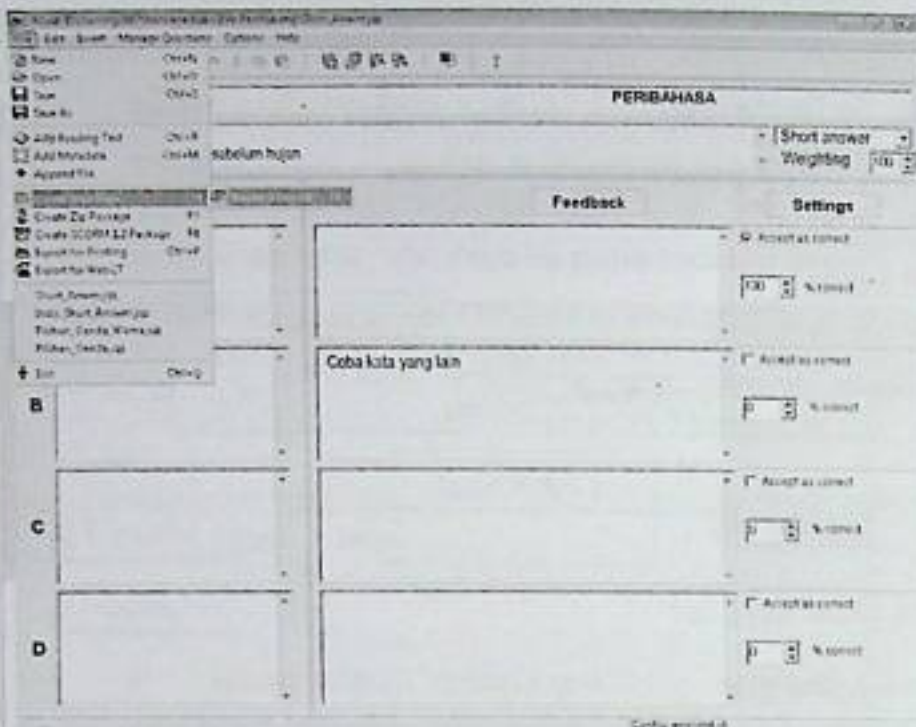


7. Menyimpan File Pendukung

Hal yang harus diperhatikan oleh pengguna program ini adalah folder tempat file *short-answer* akan disimpan. Pada contoh ini, file *short-answer* disimpan dalam folder **File Pendukung**. File ini adalah "file proses atau file kerja". File yang memungkinkan para pengguna dapat melakukan editing dan atau perubahan. Adapun output filenya dalam jenis HTML, dapat dilakukan dengan mengikuti langkah ke delapan.

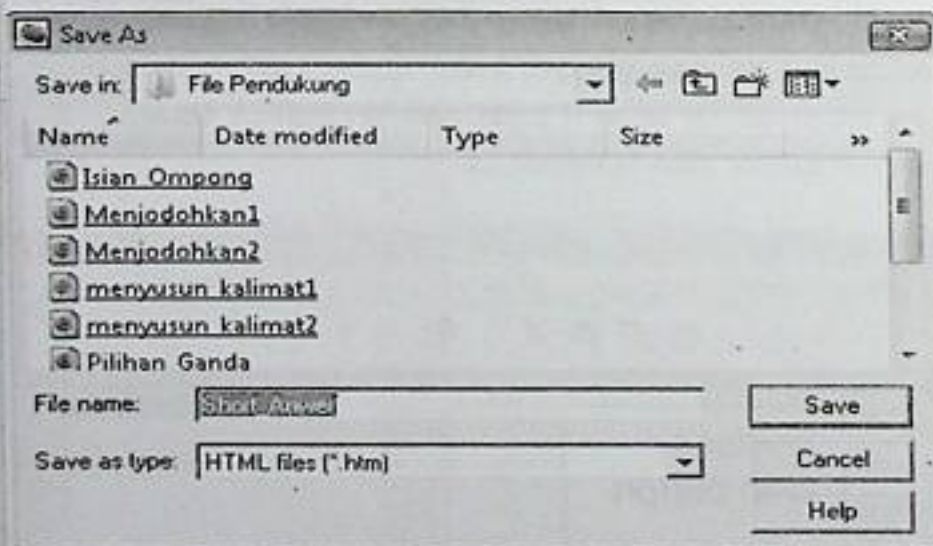
- Kirim (*export*) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik menu FILE dan memilih *Create Web Page* kemudian *Standard Format*. Secara ringkas, memformat file.html dapat dilakukan dengan hanya menekan TOMBOL F6. Dapat dilakukan juga dengan meng-klik ikon *spider's web* button pada toolbar. Langkah ini dapat dilihat seperti pada gambar berikut secara berturut dari Ikon *Spider Web Button* dan TOMBOL F6:





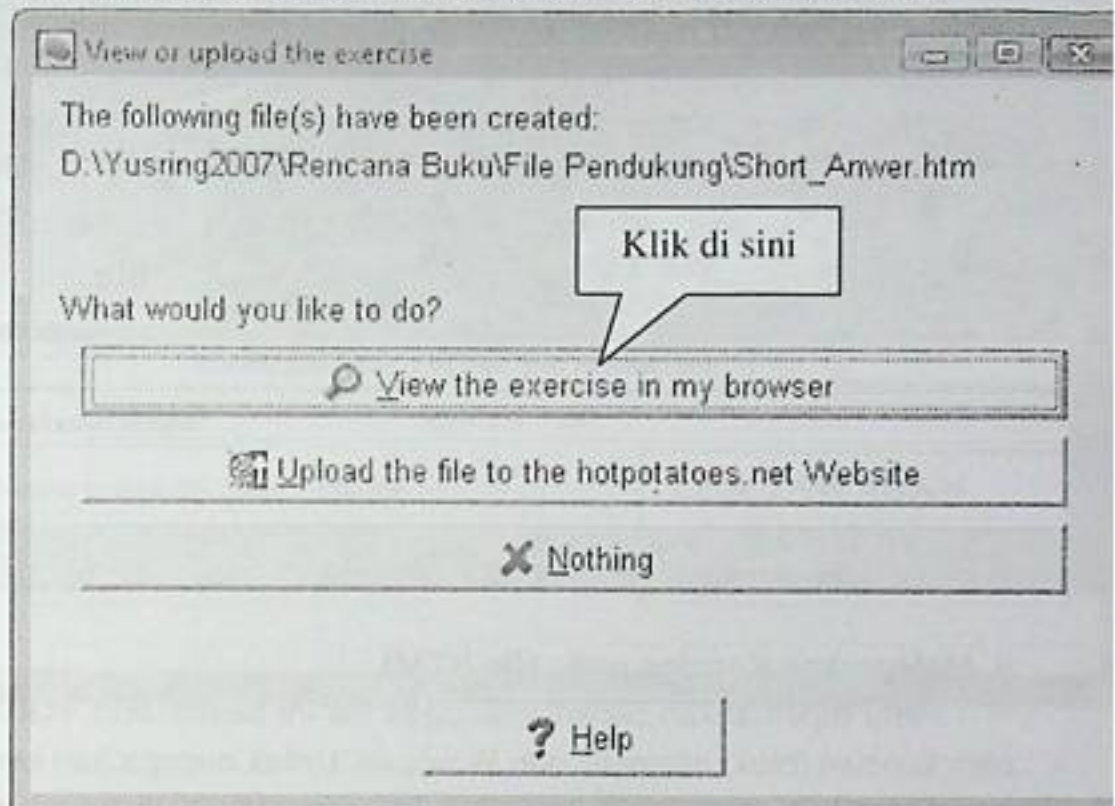
b. Mengupload file dengan menekan tombol F6

- c. Saat pengguna melakukan eksekusi dengan meng-klik tombol export file ke web, maka program akan menampilkan kotak dialog untuk meminta konfirmasi tentang lokasi penyimpanan file.html yang dimaksud kepada pengguna. Konfirmasi ini penting untuk membantu pengguna mengingat lokasi file.html tersebut. Sering terjadi, pengguna hanya melakukan berbagai "klik-klik", dan tidak memperhatikan kotak dialog atau konfirmasi yang ditampilkan oleh program. Akibatnya, pengguna kehilangan lokasi penyimpanan file-html. Walau demikian, file tersebut tetap dapat ditemukan dengan menggunakan fasilitas searching yang telah tersedia.



Kotak dialog konfirmasi tersebut dapat dilihat seperti pada gambar berikut.

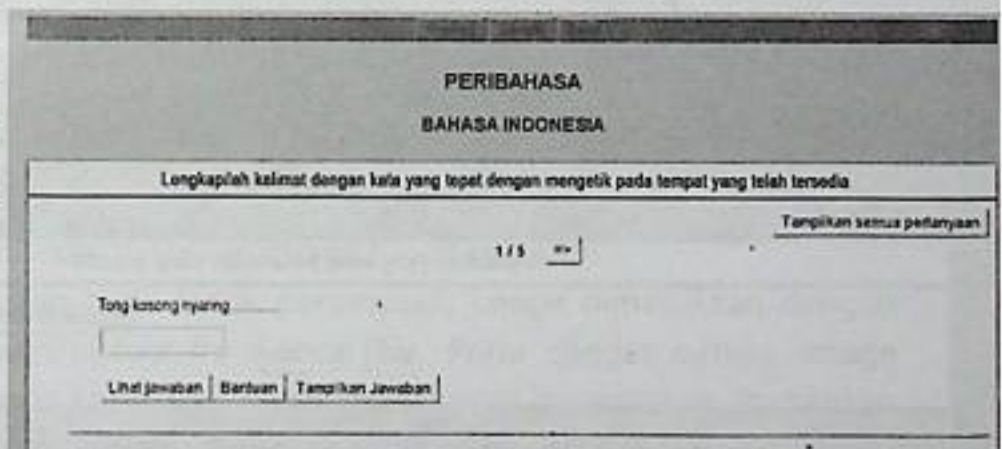
- d. Sesaat setelah kotak dialog ini muncul, para pengguna harus meng-klik tombol SAVE. Selanjutnya muncul kotak dialog konfirmasi, apakah file.html yang dimaksud akan ditampilkan pada monitor PC pengguna saat itu atau nanti. Contoh kotak dialog tersebut dapat dilihat seperti contoh berikut.



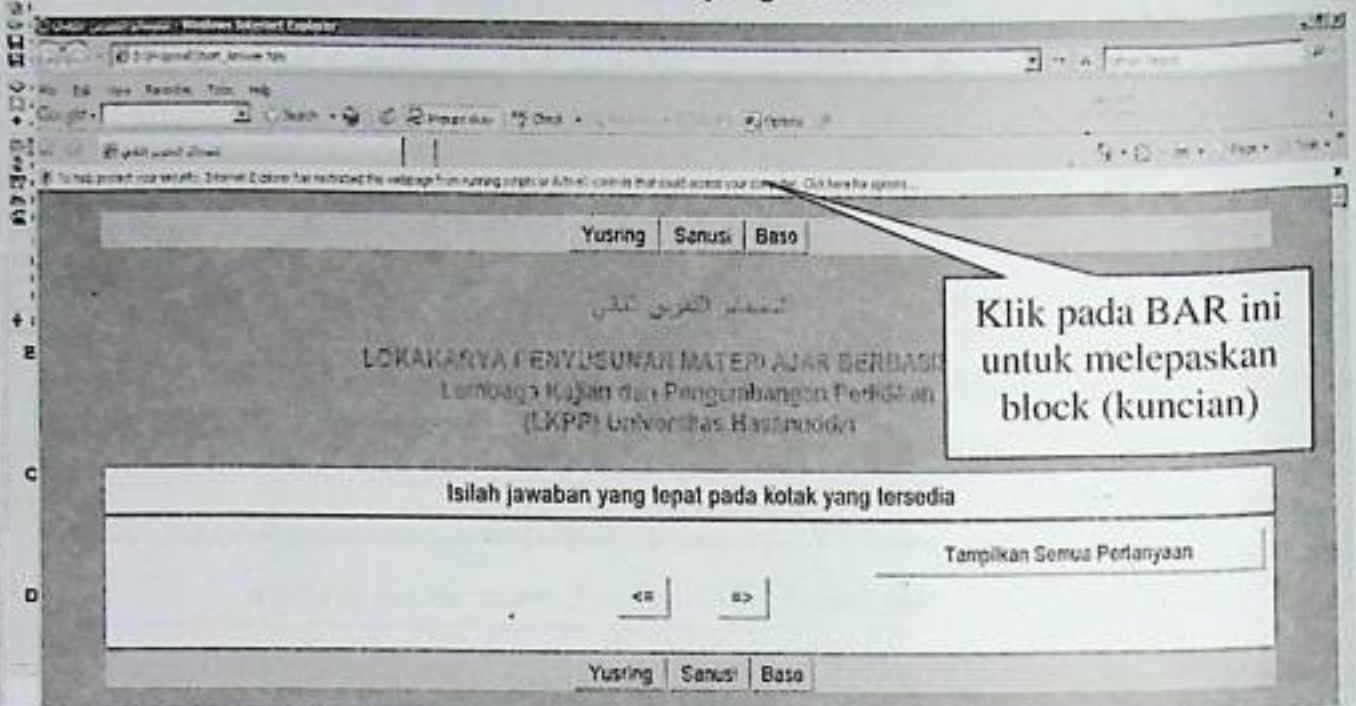
- e. Selanjutnya, jika tombol konfirmasi tersebut diklik, maka akan muncul kotak dialog yang berisi output file html. Namun, pengguna harus memperhatikan bahwa file-html yang muncul masih terkunci. Hal ini akan menyebabkan tampilan tidak maksimal. Tampilan ini sering membuat pengguna frustrasi karena merasa gagal dalam membuat latihan interaktif short-answer. Padahal, file tersebut hanya ter-terkunci (ter-block) oleh sistem.

8. Kunci File.HTML

Gambar di-bawah ini masing-masing adalah *file.html* yang berhasil diekspor tanpa di-kunci (blocked).

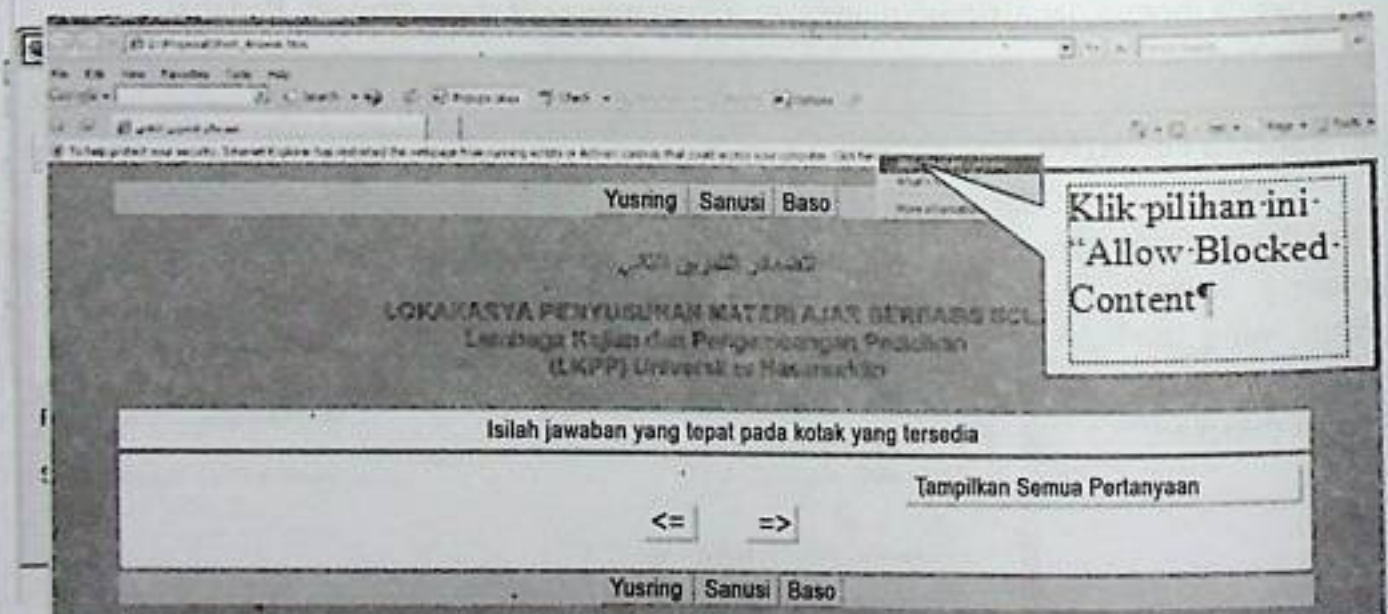


Gambar berikut adalah file.html yang terkunci

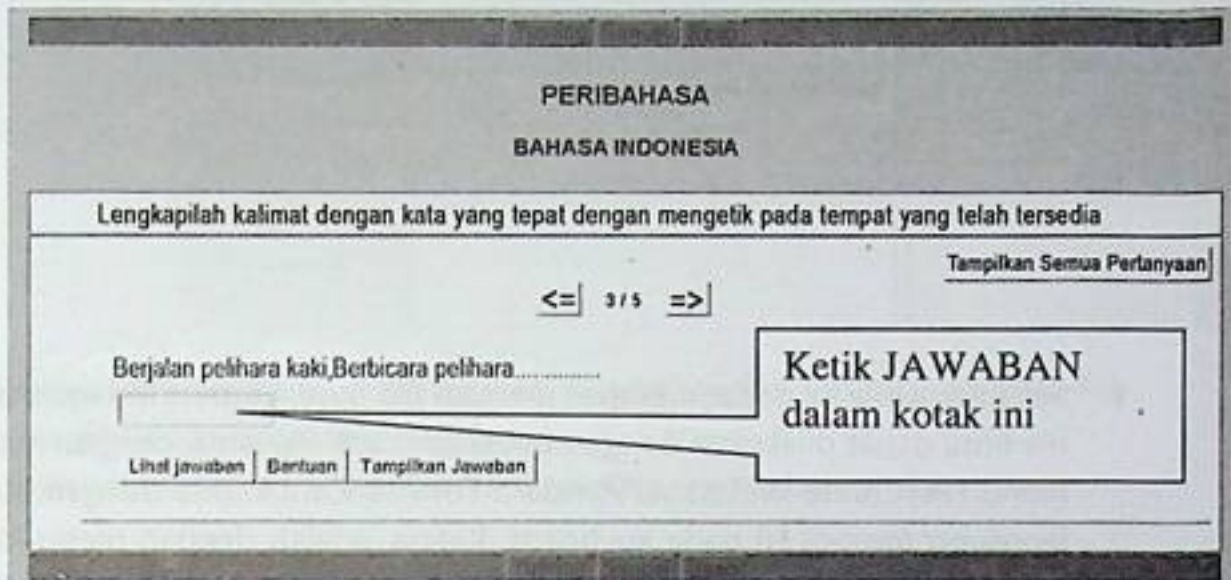


9. Melepaskan Kunci pada File.HTML

Perlu diperhatikan bahwa soal pada file ini belum aktif. Hal itu disebabkan oleh kunci (blok) otomatis dari Windows. Untuk melepaskan kunci tersebut, pengguna hanya mengklik pada bar kunci atau proteksi tersebut. Biasanya akan muncul kotak dialog untuk memberikan pilihan, apakah file tersebut akan dilepaskan kuncinya atau pilihan lain. Karena itu, pengguna tinggal memilih (klik) pilihan paling atas yang berbunyi "Allow Blocked Content" yang bermakna "File yang terkunci diizinkan untuk dibuka". Perhatikan gambar berikut:



Sesaat setelah pilihan "Allow Blocked Content" dipilih, maka windows akan melepaskan kunciannya. Dengan demikian, file latihan dengan jenis html tersebut dapat diaktifkan. Hal ini memberi makna bahwa pengguna file tersebut dapat menggunakan latihan interaktif dalam bentuk jawaban singkat. Pada output ini, pengguna tinggal mengisi jawaban atau menebak jawaban dengan menuliskannya pada kotak yang tersedia. Output latihan ini dapat dilihat seperti contoh berikut.

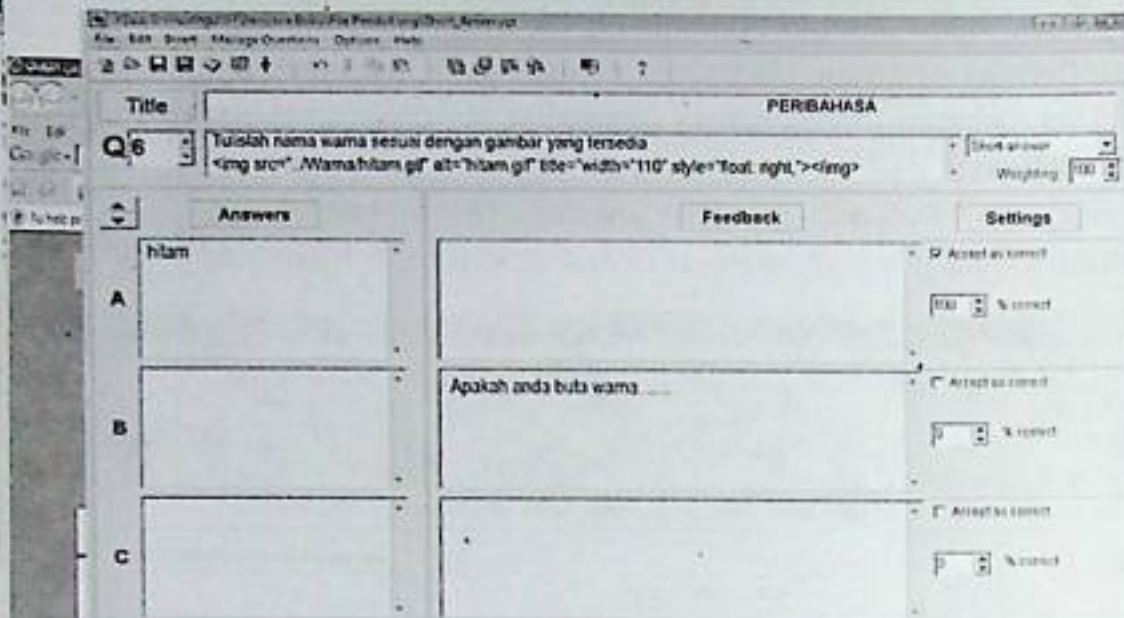


Pengguna dapat melakukan uji coba terhadap kebenaran jawaban dalam file latihan interaktif *short-answer* tersebut. Jika terjadi kesalahan atau tampilan yang tidak memuaskan, maka pengguna sebaiknya melakukan editing pada file JQuiz. Editing atau perbaikan dapat juga dilakukan pada file html lewat menu View/Source dengan syarat pengguna memahami bahasa XHTML.

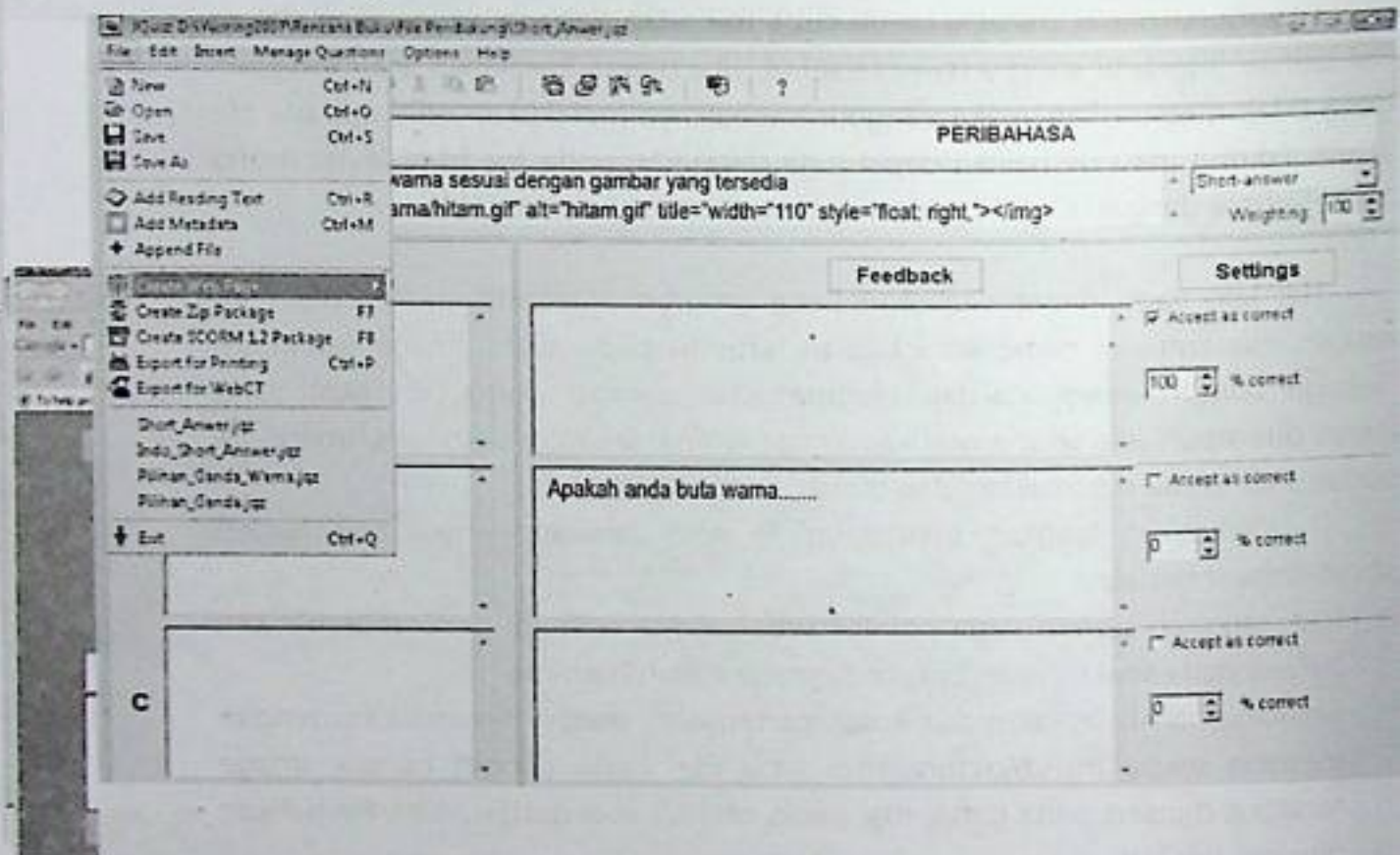
Hal lain yang dapat dilakukan pada program interaktif *short-answer* ini adalah menentukan nama atau bagian tertentu pada suatu image (gambar). Sebagai contoh, pengguna dapat memasukkan gambar warna. Langkah yang harus ditempuh adalah menyiapkan image warna. Dengan demikian, image ini sudah siap untuk dimasukkan dan diolah di *Hot-Potatoes*.

Perhatikan langkah berikut untuk melaksanakan penyusunan materi *short-answer* berikut.

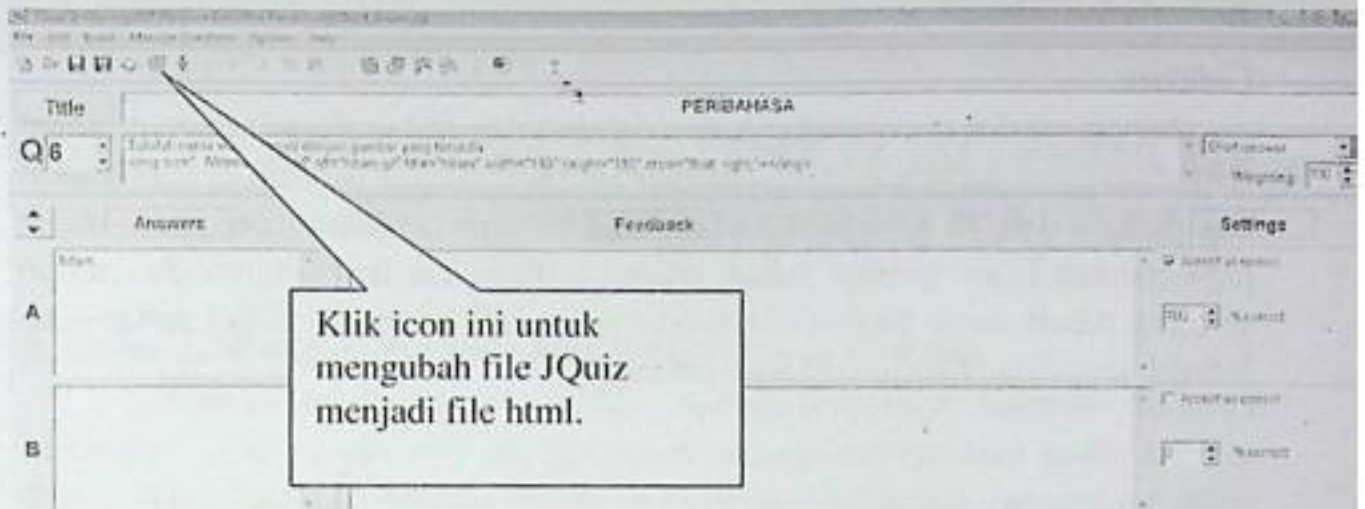
- Ikuti langkah seperti pada point 4 sebelumnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa pada soal ini akan diikutkan image tubuh manusia.
- Setelah soal disiapkan pada kotak pertanyaan, image dimasukkan dengan memilih menu *Insert/picture/from local file*. Perlu diingat bahwa, image tersebut diinsert pada kotak soal persis setelah soal dimasukkan. Perhatikan gambar berikut:



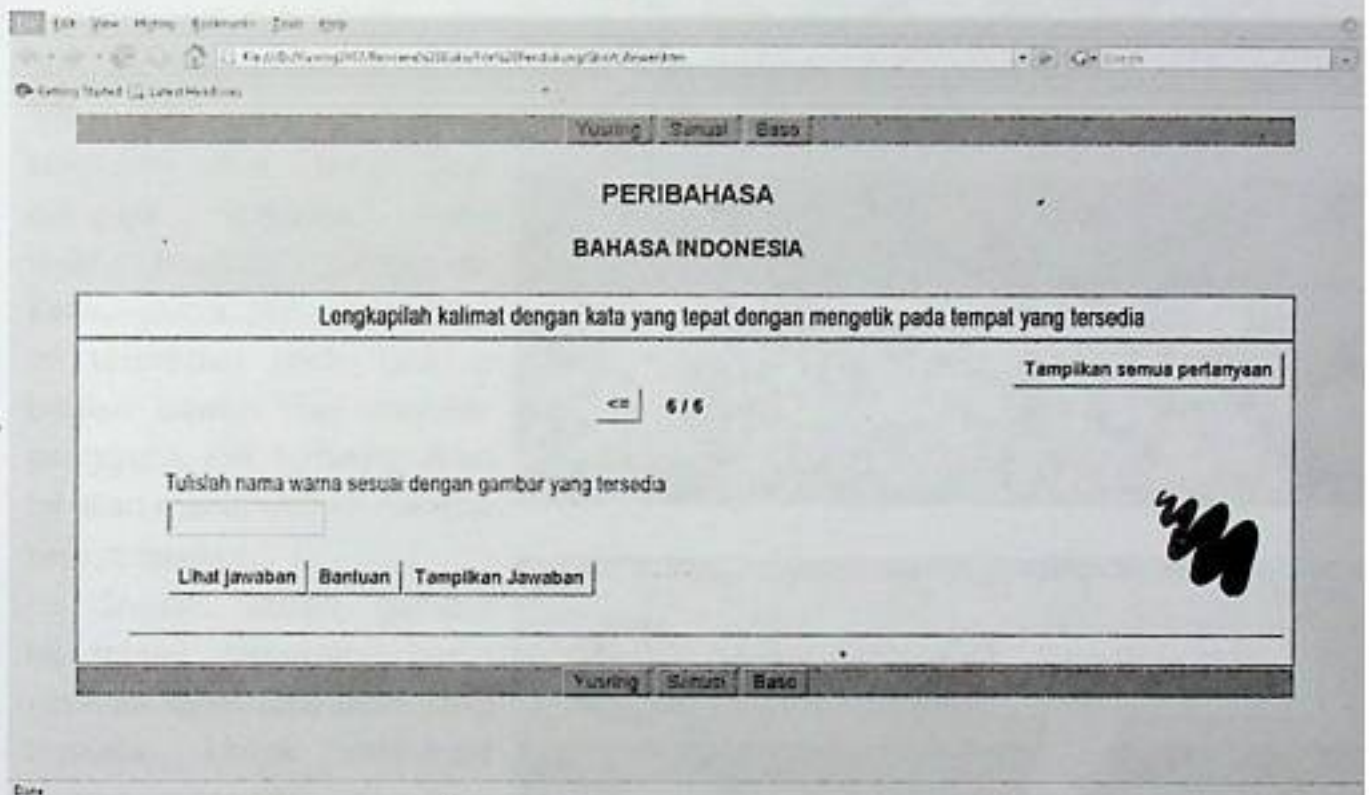
- c. Selanjutnya, file ini dapat diekspor menjadi file html. Eksport file Jquiz menjadi file html dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, dengan membuka menu File/Create Webpage/Standard Format. Cara kedua dengan menekan langsung tombol F6 pada keyboard. Ketiga, adalah dengan meng-klik ikon spider's web button pada toolbar. Untuk langkah pertama dan kedua, dapat dilihat gambar berikut:



Adapun untuk langkah ketiga, dengan melihat gambar berikut:



- d. Langkah selanjutnya untuk melakukan perubahan file tersebut menjadi file html dapat dilihat pada poin 8 (delapan sebelumnya).
 e. Hasil ekspor file ini akan memberikan tampilan seperti berikut ini:



- f. Jawaban dapat ditulis pada kotak yang telah tersedia

Catatan:

Pengguna dapat melakukan kreasi dalam hal tampilan. Kreasi tersebut sangat tergantung dari penyusun materi latihan. Semakin banyak berlatih, maka semakin banyak cara dan trik yang akan didapatkan. Sebagai tambahan, pengguna dapat juga memasukkan gambar tubuh manusia. Pada bagian tertentu dari tubuh tersebut diberi tanda. Bagian ini ditandai karena akan menjadi target pertanyaan. Intinya, kreatifitas pengguna sangat dituntut.


BAB 4

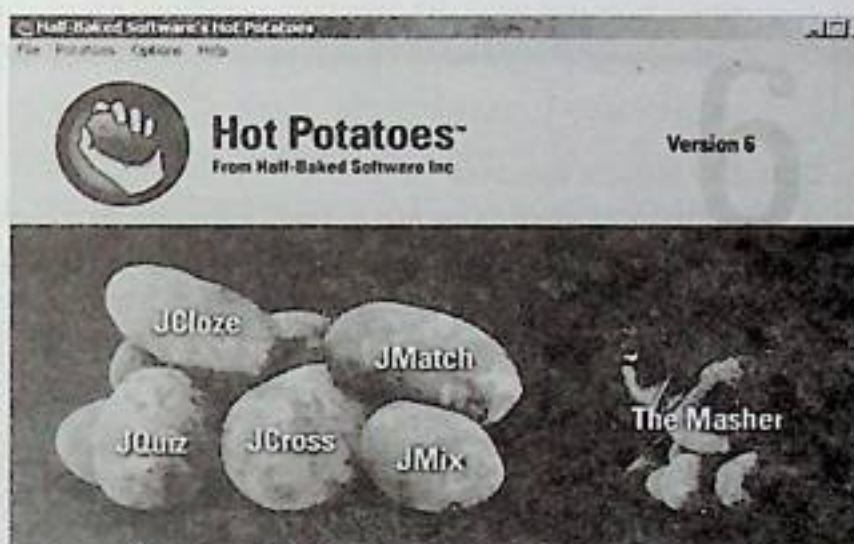
MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF "MENYUSUN KALIMAT"

A. Mengaktifkan Program Latihan Menyusun Kalimat

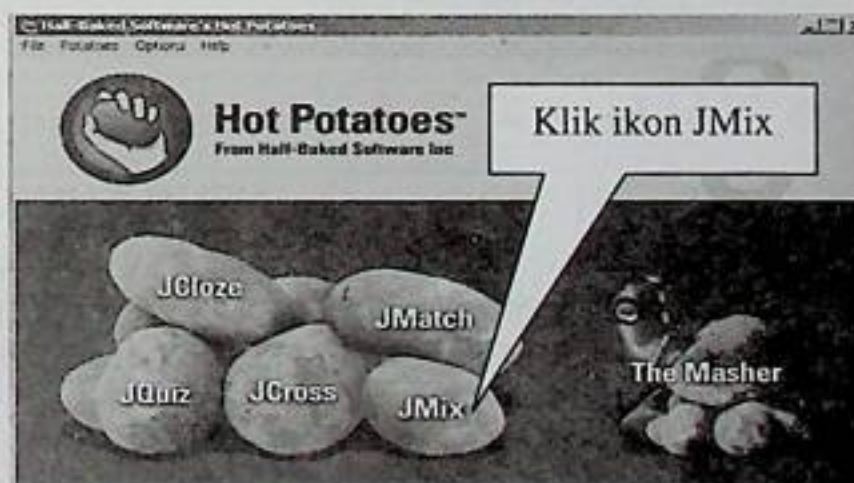
Program ini disiapkan sebagai latihan menyusun kalimat. Biasanya digunakan untuk membantu pemula yang sedang mempelajari suatu bahasa. Dalam hubungannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajar asing dapat dibantu dengan berbagai variasi susunan atau struktur kalimat bahasa Indonesia melalui program ini. Untuk membantu pembelajar bahasa Indonesia, maka para pengguna dapat membuat latihan interaktif dengan memilih program *Jumble Sentence Exercise*.

1. Aktifkan program Hot-Potatoes

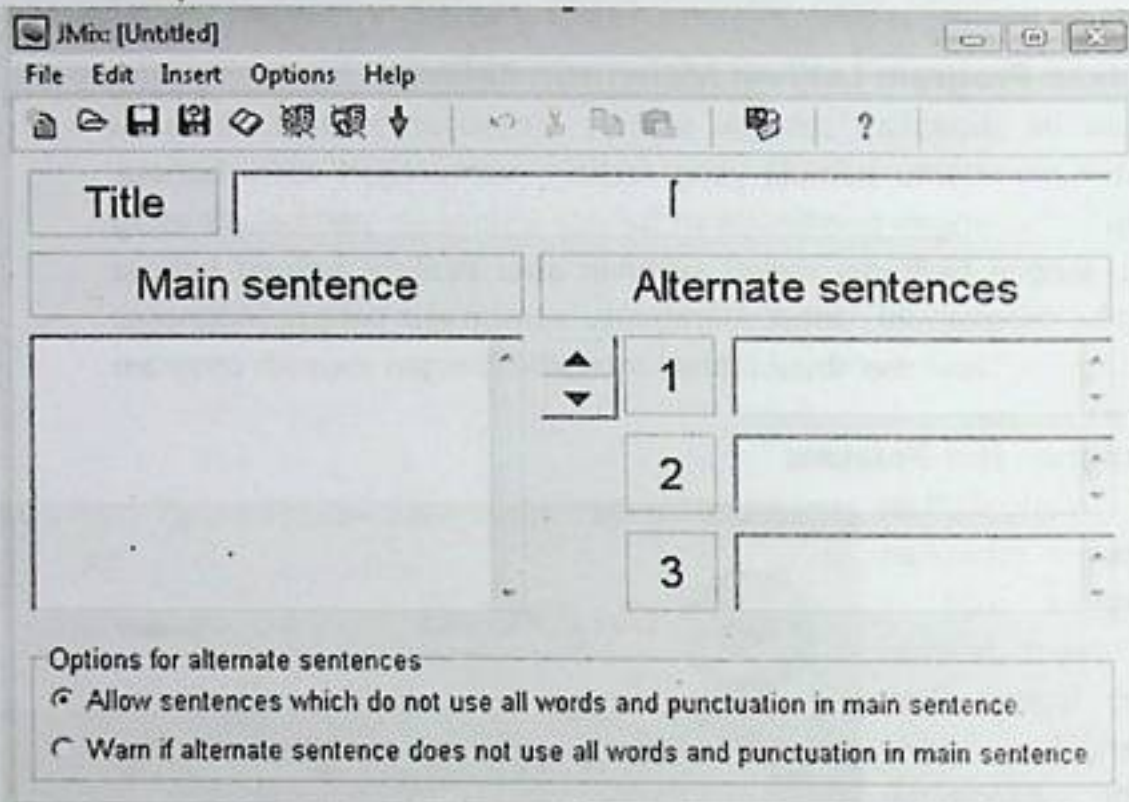
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat desktop komputer atau laptop. Ikon biasanya tersedia pada layar monitor pengguna. Kemungkinan lain adalah ikon ini tersimpan pada Taskbar bagian bawah dari monitor pengguna. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti berikut:



Sesaat setelah gambar ini tampil, pengguna harus memilih salah satu ikon yang tersedia. Untuk membuat latihan interaktif menyusun kalimat, pengguna harus memilih ikon JMix. Karena itu, silakan klik ikon tersebut untuk memulai.

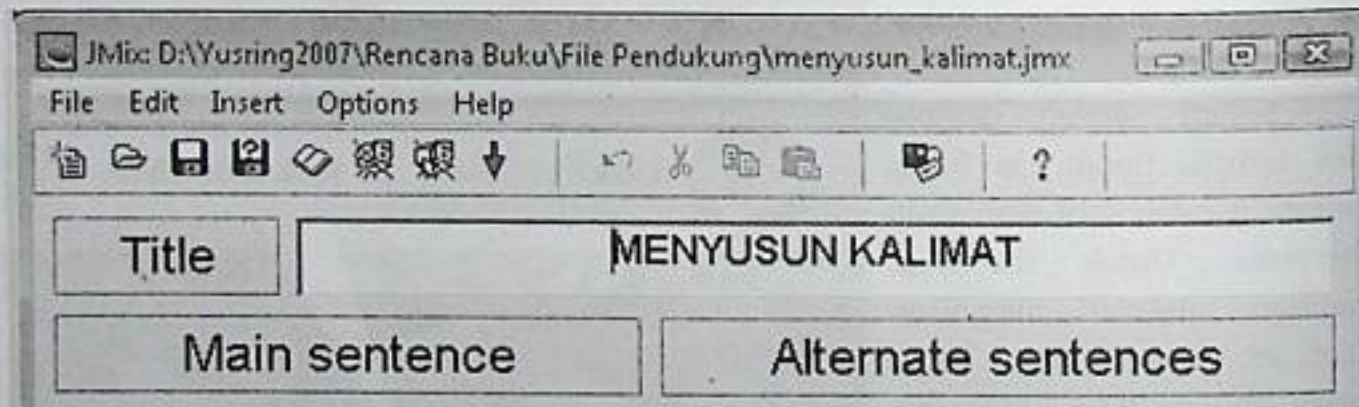


Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan Jmix. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor pengguna kotak dialog untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk menyusun kalimat. Sebagai tambahan, program *Hot-Potatoes* adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Karena itu, klik yang dilakukan pada ikon Jmix akan memunculkan gambar seperti tampak berikut ini:



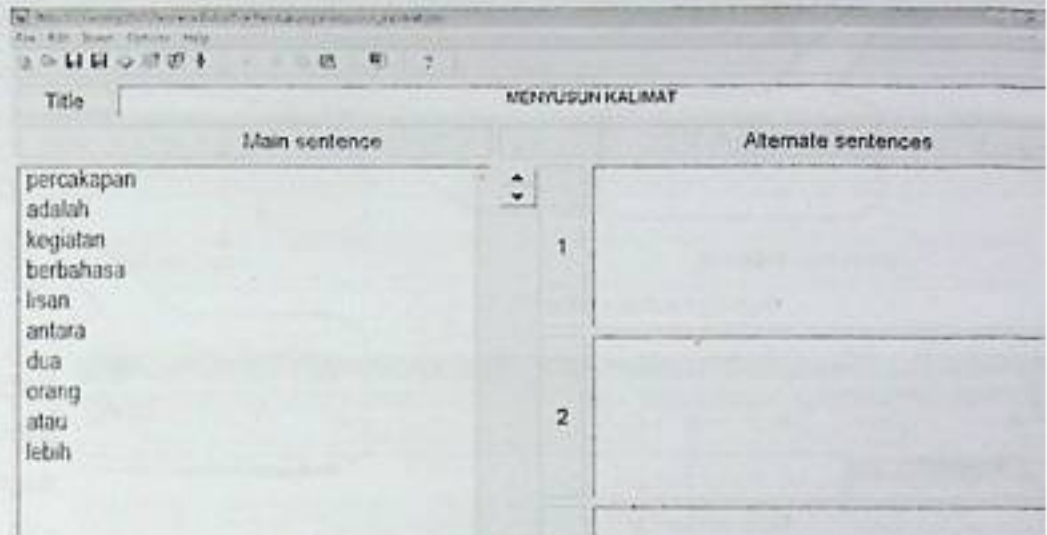
2. Menulis Nama Latihan

Klik dalam *title box* (kotak untuk menuliskan judul latihan) dan tulis nama latihan yang dimaksud. Perhatikan contoh pada gambar berikut:



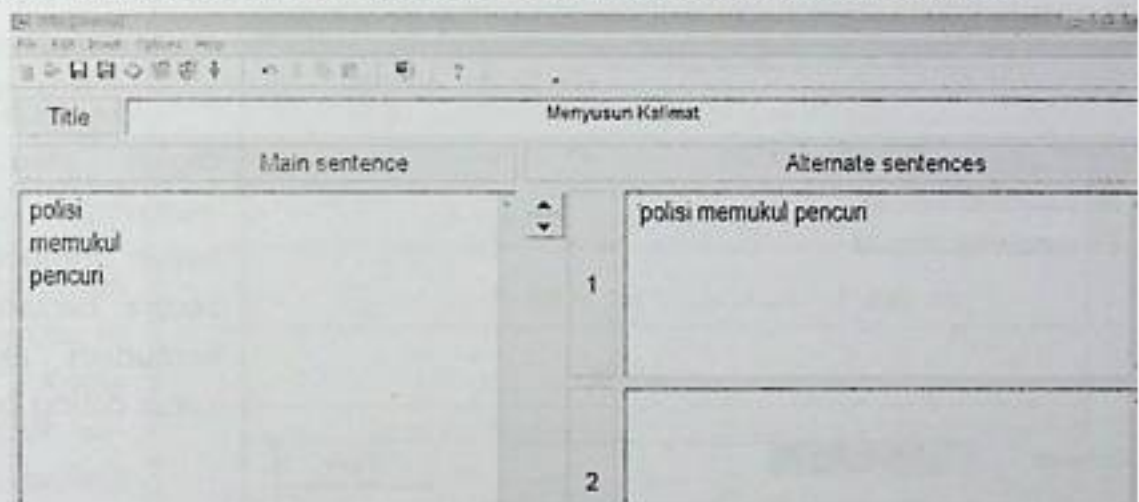
3. Membuat Kalimat yang Akan Dilatihkan

Dalam kotak kalimat, *the sentence box*, tuliskan kalimat dengan tanda baca. Setiap kata dan tanda baca harus ditulis pada baris baru (*on a new line*). Contoh kalimat yang dapat ditulis adalah **percakapan adalah kegiatan berbahasa lisan antara dua orang atau lebih**. Perhatikan gambar berikut:



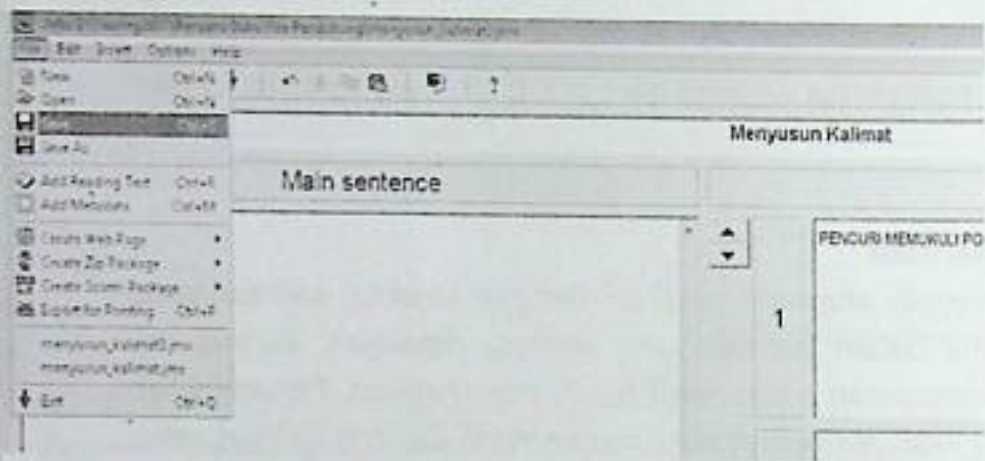
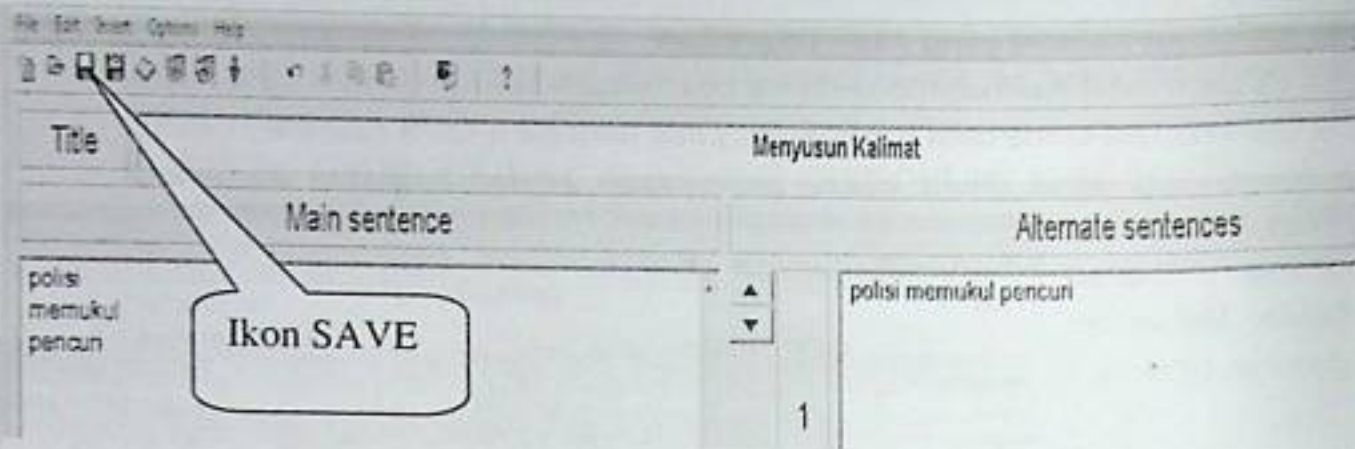
4. Jawaban Kalimat Alternatif

Pengguna dapat menulis alternatif jawaban dengan struktur kalimat yang berbeda tetapi berterima dalam bahasa yang sedang dipelajari. Karena itu, struktur kalimat dan penempatan setiap kata harus diperhatikan. Penambahan morfem pada suatu kata akan mempengaruhi program ini. Contoh kalimat yang dapat diubah strukturnya adalah "**polisi memukul pencuri**". Struktur kalimat ini dapat diubah menjadi "**pencuri memukul polisi**". Perhatikan contoh berikut ini:

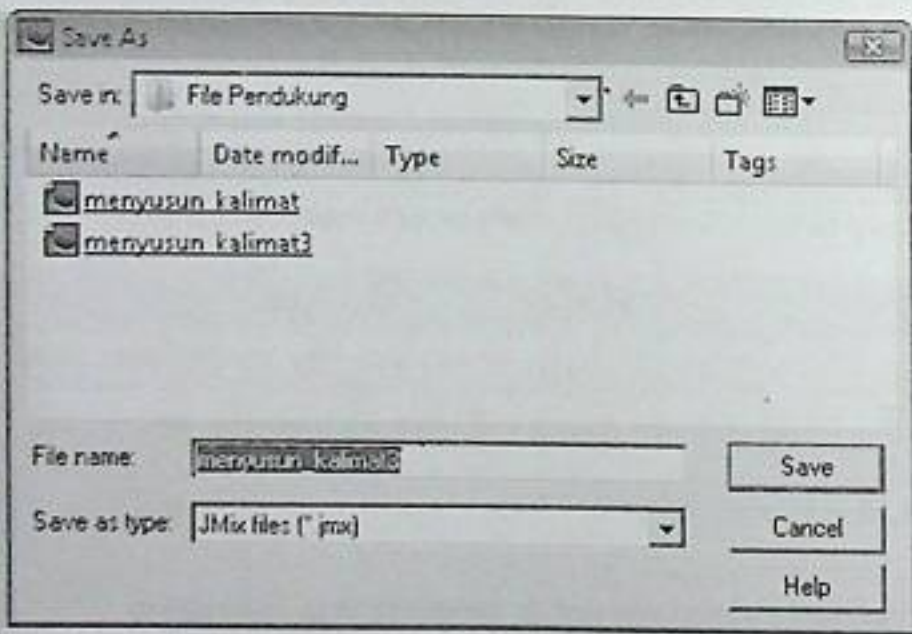


5. Menyimpan File

Simpan file tersebut dengan nama yang unik untuk memudahkan pengguna memanggilnya kembali, misalnya "**menyusun_kalimat**". Langkah penyimpanan file JMix ini sama seperti JClose yaitu dengan meng-klik ikon SAVE atau membuka menu file/save/CTRL+ Tombol S. Gambar berikut adalah menyimpan file dengan ikon SAVE.



Penyimpanan file dapat pula dilakukan dengan memilih menu File. Pada menu ini telah tersedia pilihan menyimpan (save) file. Gambar berikut menunjukkan penyimpanan file dengan memilih menu file/save.



Jika ikon SAVE telah dipilih atau pengguna menyimpan dengan menekan tombol CTRL + S secara bersamaan, sesaat kemudian akan muncul kotak dialog berikut ini:

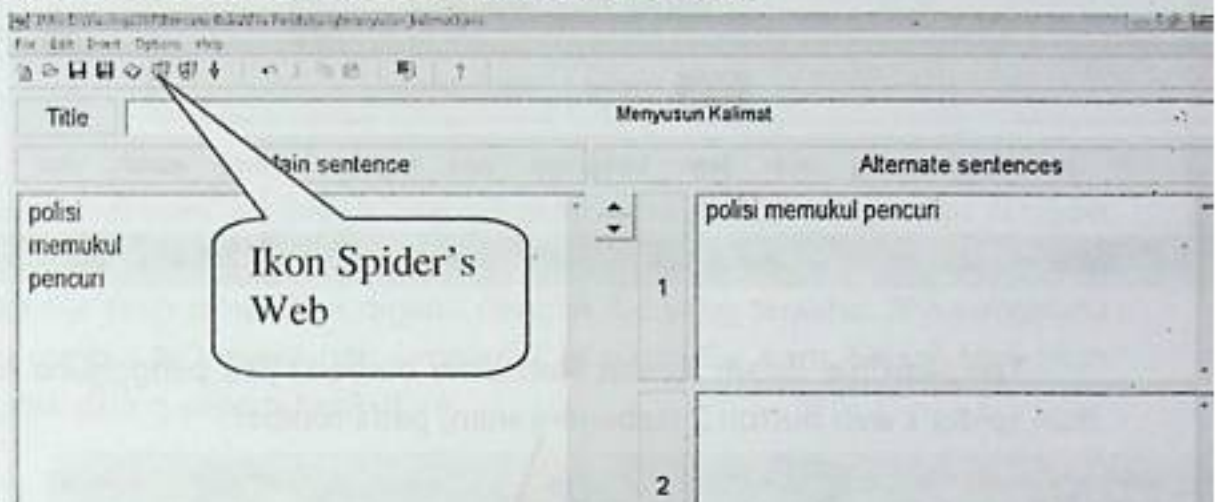
6. Membuat Konfigurasi

Seperti biasa, pengguna dapat melakukan perubahan terhadap tampilan file.HTML. Segala perbaikan dan perubahan pada file.html dilakukan dengan

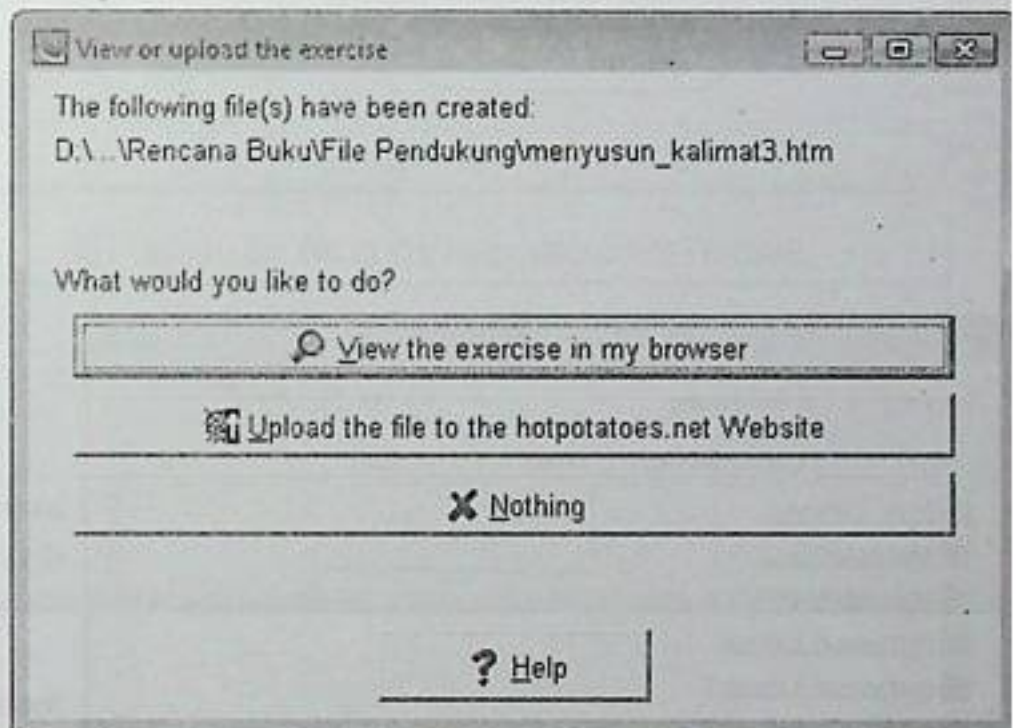
memilih menu *configuration output*. Secara singkat, konfigurasi data/file ini dapat dilakukan seperti konfigurasi pada multiple-choice.

7. Mengekspor File.Jmix menjadi File.HTML

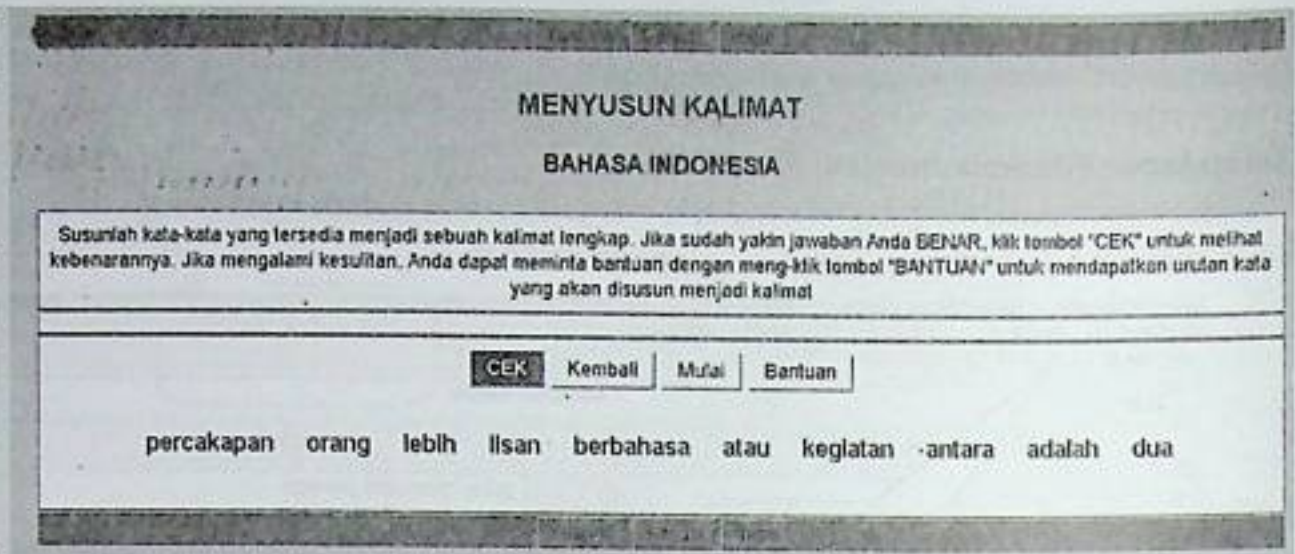
Kirim (*export*) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan mengklik ikon spider's web button 1 (sebelah kiri) pada *toolbar*.



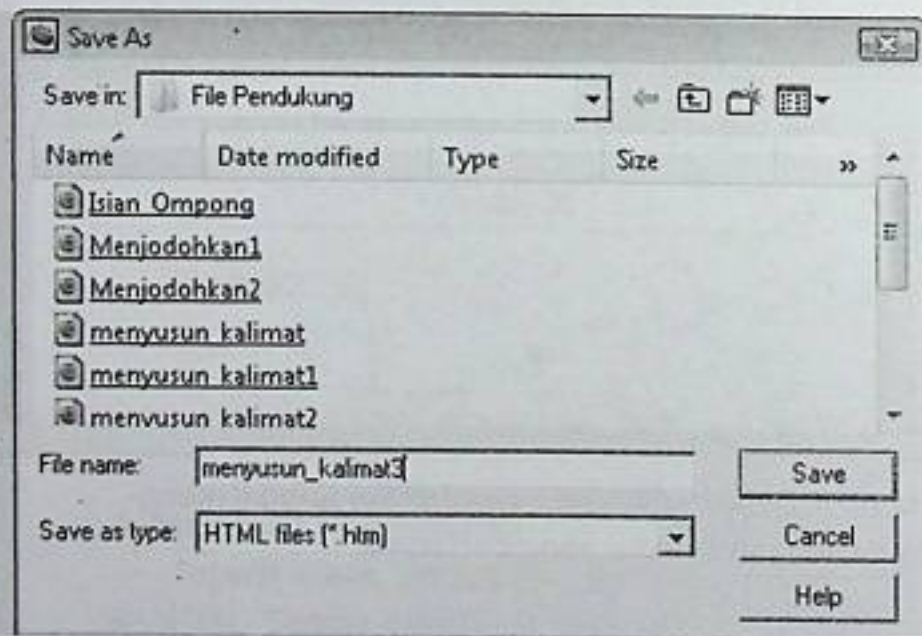
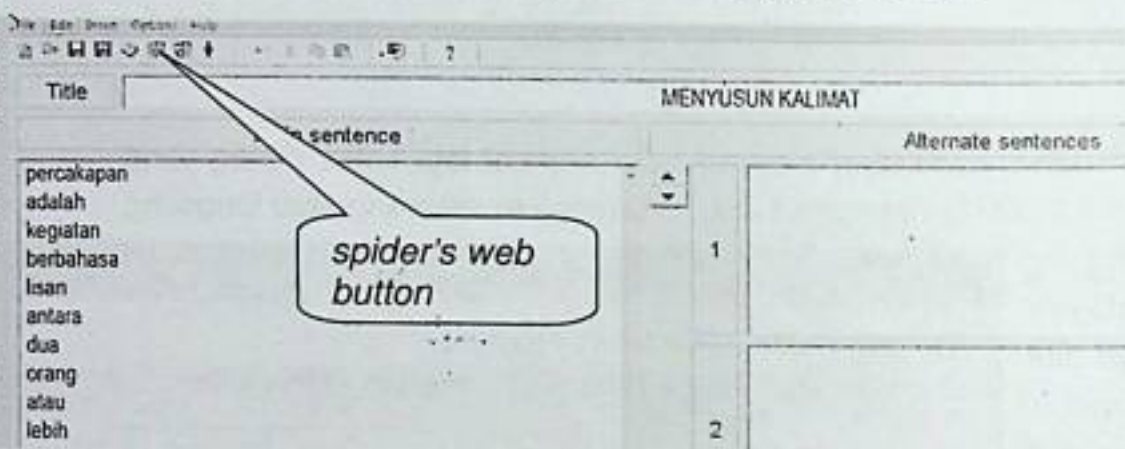
Sesaat kemudian, pada layar monitor akan muncul lagi kotak dialog yang menanyakan apakah file.html tersebut akan ditayangkan sekarang atau langsung diekspor ke web yang telah disediakan. Pada umumnya, file.html ini ditampilkan terlebih dahulu untuk dilihat dan diteliti penampakannya (tampilannya). Klik kotak yang bertulisan "View the exercise in my browser". Kotak dialog tersebut seperti gambar berikut ini:



Hasilnya adalah seperti berikut. Dengan demikian, pembelajar tinggal mengklik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima.



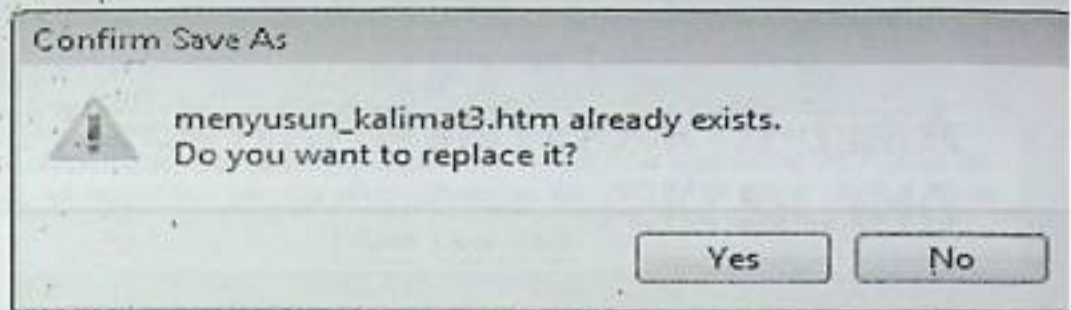
Tampilan file dalam format web akan berbeda jika pengguna meng-klik ikon *spider's web button 2* (sebelah kanan) pada toolbar.



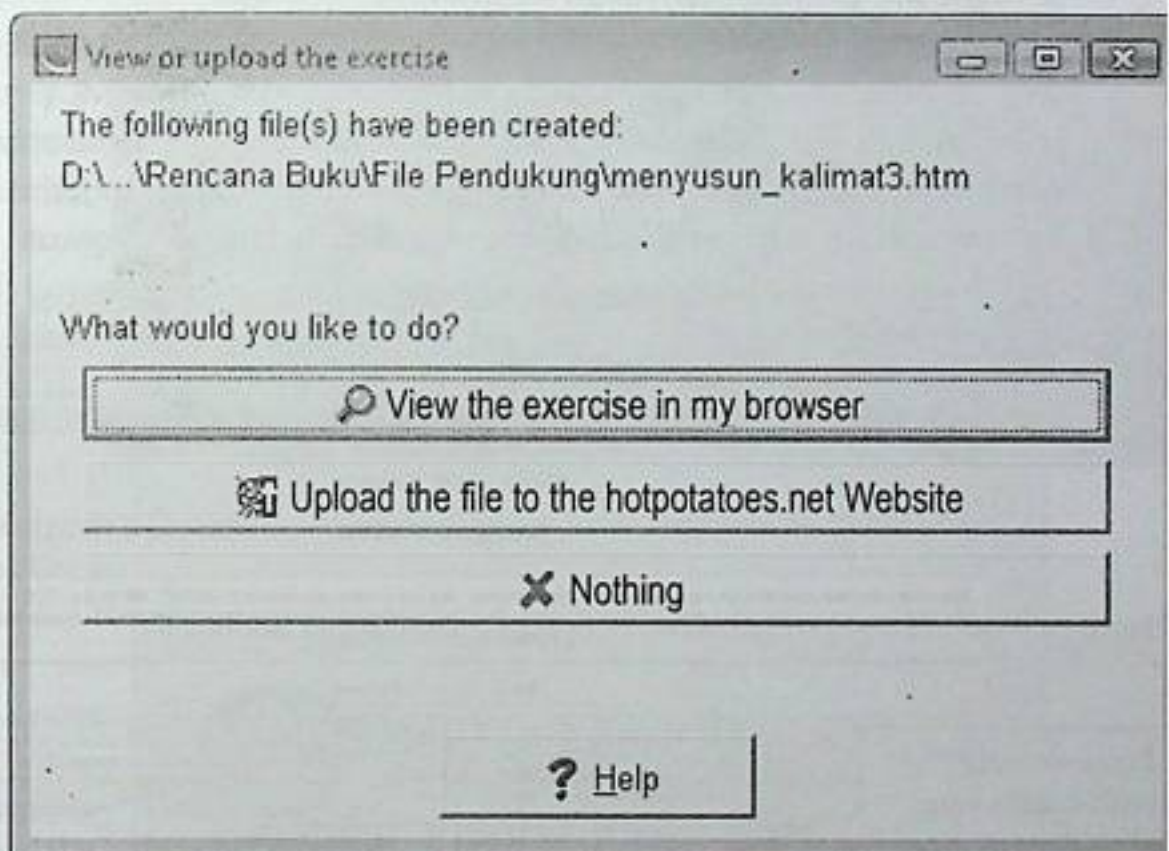
Pilihan pada ikon ini akan menampilkan kotak dialog seperti berikut ini:

Kotak dialog ini menanyakan kepada pengguna dimana file terakhir akan disimpan.

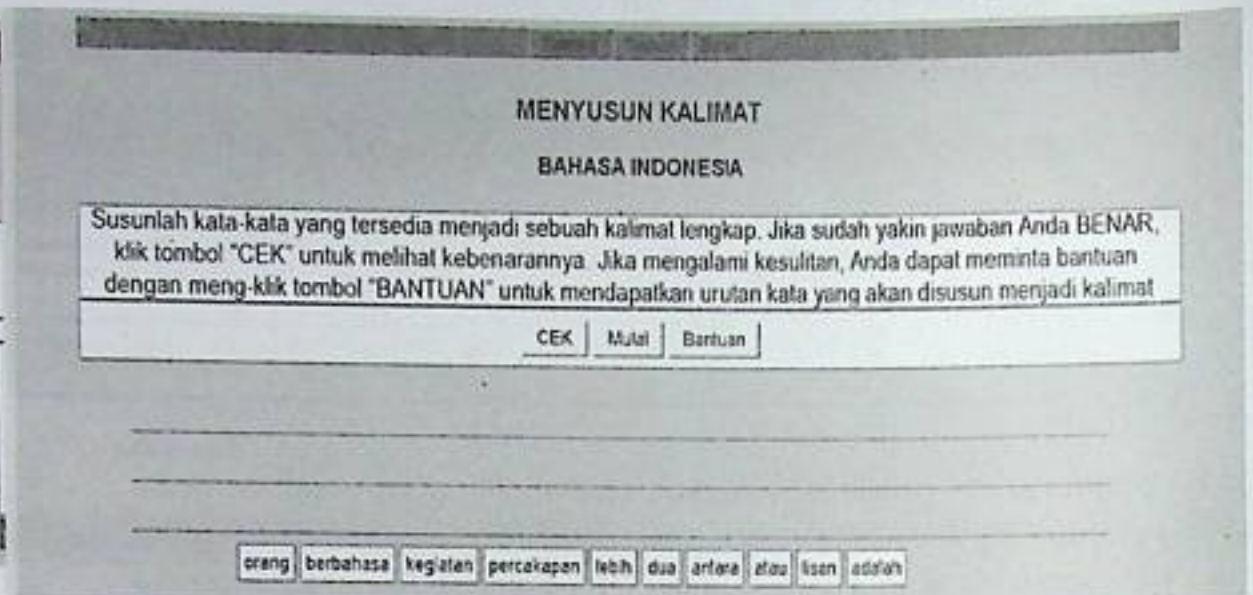
Jika pengguna langsung memilih atau meng-klik Save, maka akan muncul kotak konfirmasi seperti pada tampilan berikut:



Kotak konfirmasi ini hanya menanyakan apakah file yang telah tersedia sebelumnya akan diganti dengan file yang terakhir. Jika pengguna menekan tombol YES, maka file yang lama akan diganti dengan file yang terakhir. Jika pengguna menekan tombol NO, maka harus menuliskan nama file baru. Selanjutnya akan tampil kotak dialog seperti berikut ini:

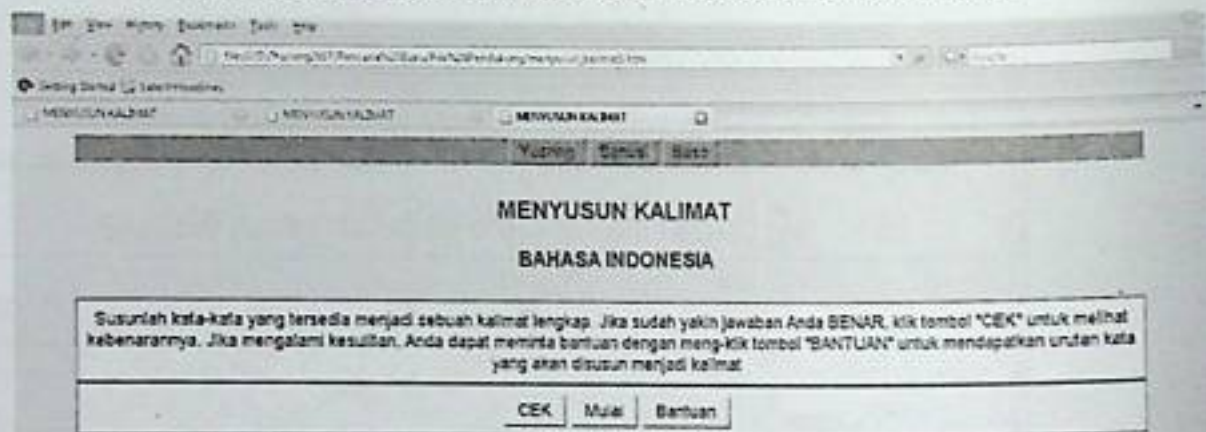


Dengan demikian, pembelajar tinggal meng-klik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima. Hasilnya adalah seperti berikut.



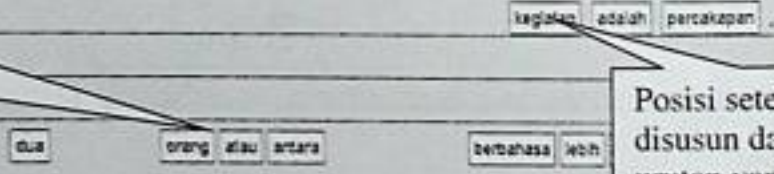
8. Mencoba Latihan Menyusun Kalimat

Berdasarkan gambar sebelumnya yang memperlihatkan kosa kata yang telah tercatat, maka pengguna dapat mengecek file ini. File.HTML tersebut dapat dijadikan sebagai file untuk latihan ujicoba. Berdasarkan gambar sebelumnya, pembelajar tinggal meng-klik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima. Hasil susunan dapat dilihat seperti pada tampilan berikut:



Posisi semula pilihan kata yang akan disusun.

Posisi setelah kata disusun dalam urutan yang dianggap benar

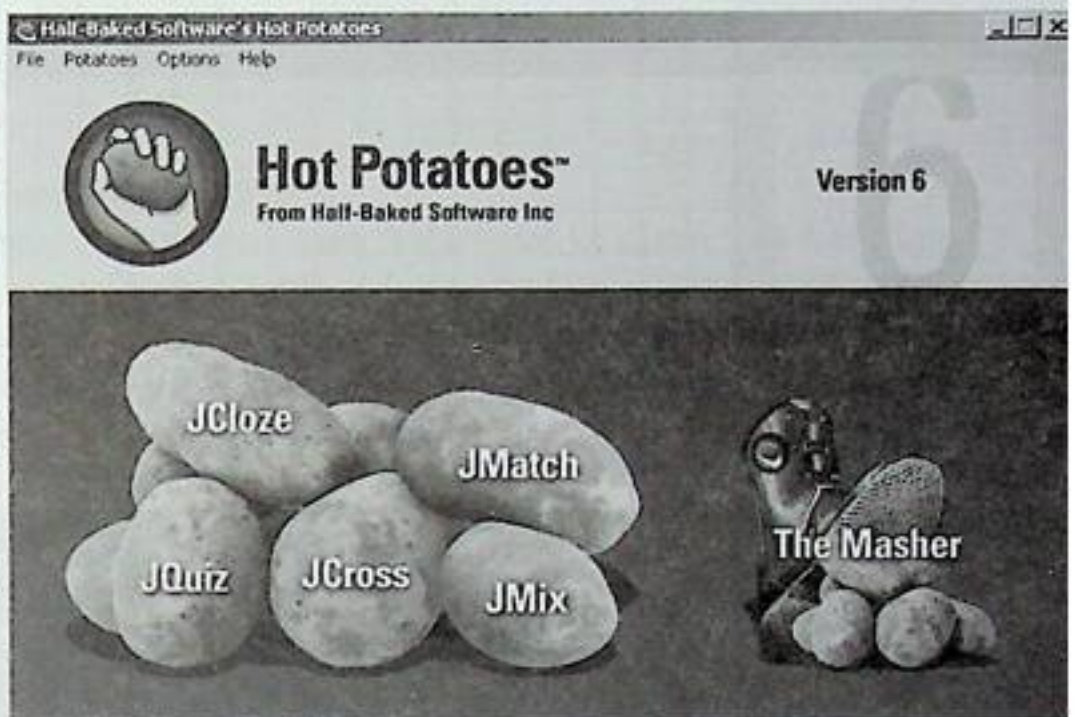


BAB 5

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF TEKA TEKI SILANG

A. Mengaktifkan Program Latihan Teka-Teki Silang

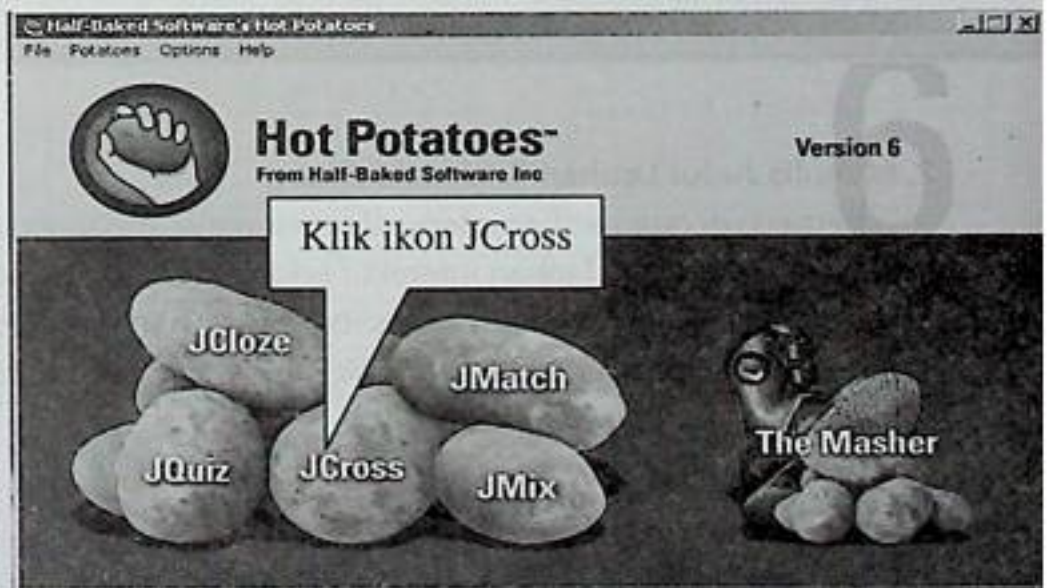
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan mengklik ikon yang terdapat desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti tampak berikut ini.



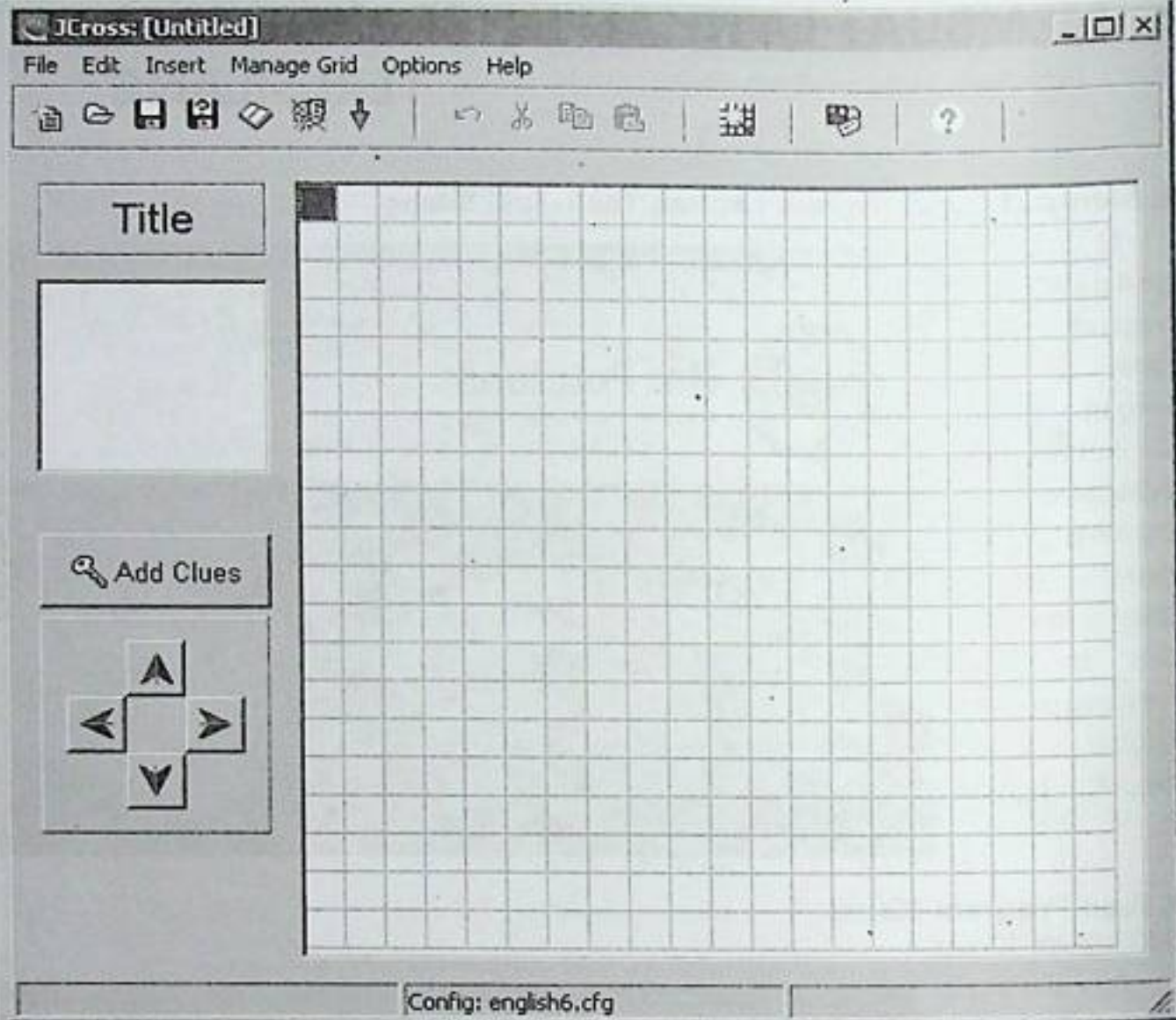
B. Ikon Program JCross

1. Klik ikon JCross

Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan JCross. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor pengguna kotak dialog untuk membuat materi latihan interaktif



khusus untuk menyusun kalimat. Sebagai tambahan, program *Hot-Potatoes* adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Karena itu, klik ikon JCross dan akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:

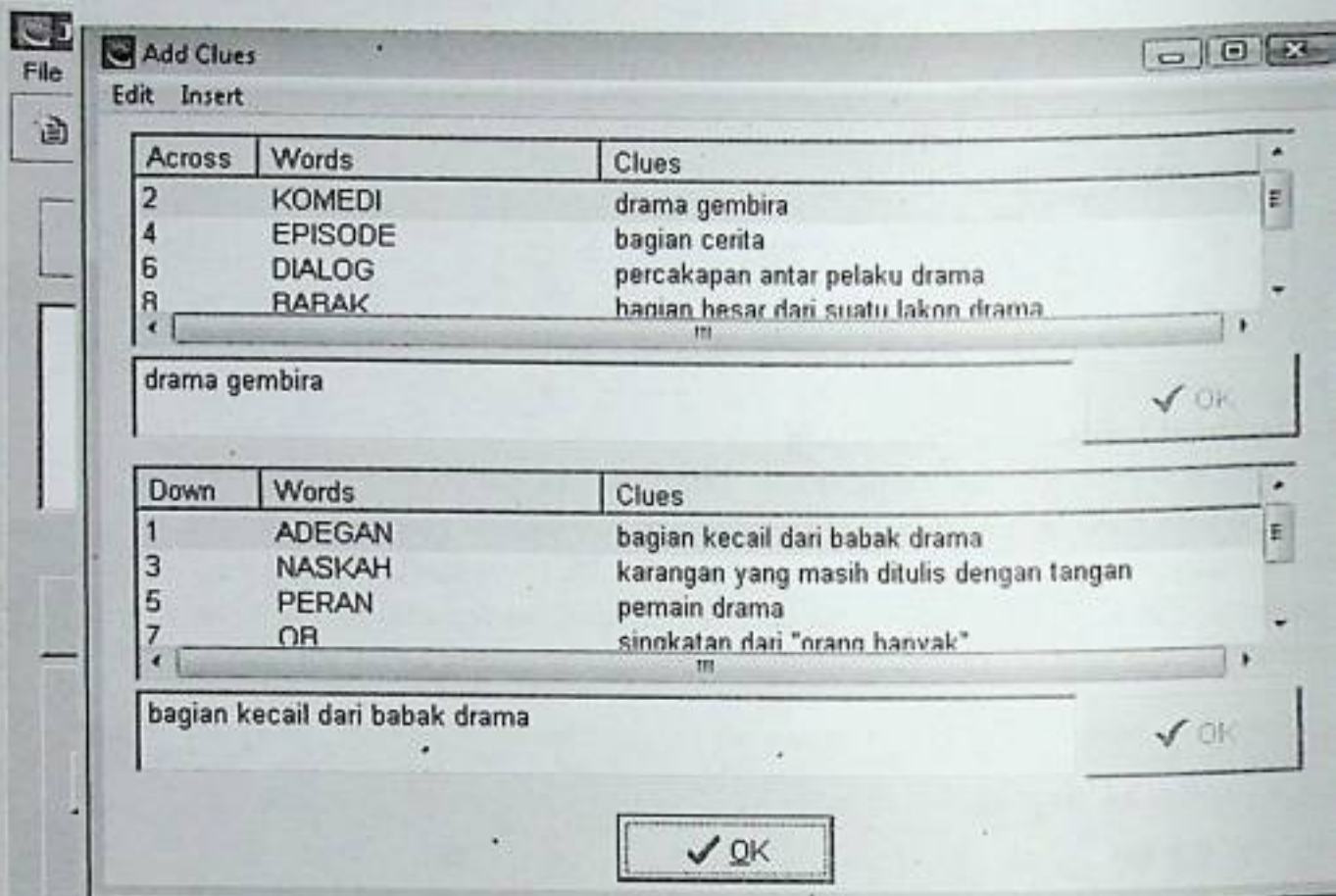


2. Menulis Judul Latihan Teka-teki Silang

Berbeda dengan latihan interkatif sebelumnya, misalnya latihan pilihan ganda atau jawaban singkat, latihan interaktif teka-teki silang memiliki tempat menulis Nama Latihan yang terletak pada sebelah kiri gambar. Karena itu, pengguna dapat memulai dengan melakukan klik dalam *title box* dan selanjutnya menulis nama latihan yang dikehendaki.

4. Memberi Clues pada setiap Kosa Kata

Klik tombol "Add Clues" untuk memasukkan frase atau kalimat yang menuntun pengguna teka-teka ini menjawab setiap nomor, baik mendata maupun menurun. Gambar berikut adalah tampilan untuk membuat *clues*



5. Menambah Clues pada Kosa Kata Lainnya

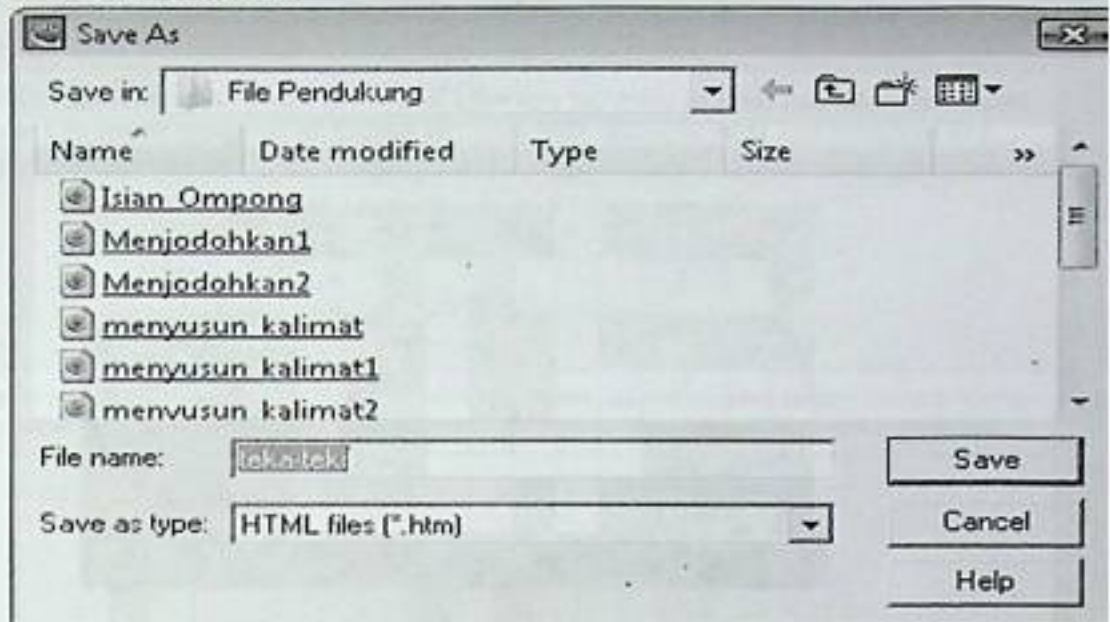
- Pilih kata-kata yang akan diberi penjelasan (Clues) lalu klik tombol **O** (tanda centeng).
- Ulangi nomor 6 untuk memasukkan setiap Clues.

6. Membuat Konfigurasi

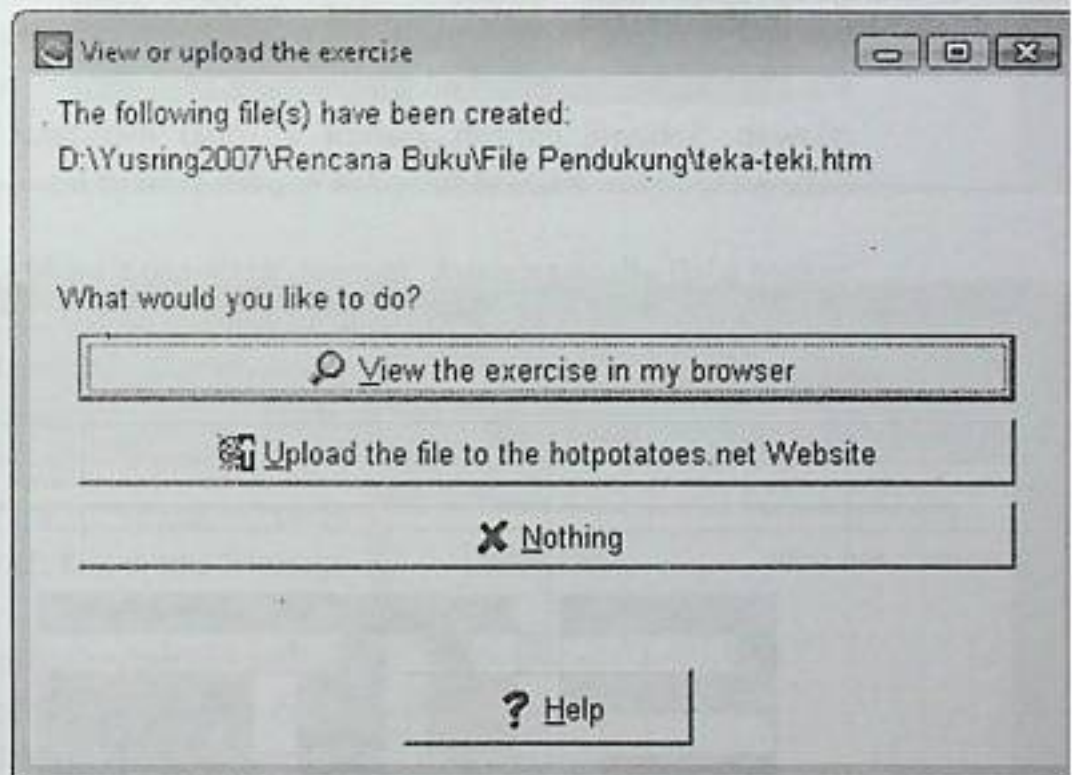
Seperti halnya dengan program latihan interaktif lainnya, File.JCross ini dapat dimodifikasi tampilannya. Modifikasi ini biasanya diperlukan untuk mengubah konfigurasi standar. Cara mengubah konfigurasi dapat dilakukan seperti pada konfigurasi data/file di program latihan interaktif *multiple-choice*.

7. Mengekspor File.JCross menjadi File.HTML

- Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:



- Klik tombol SAVE dan akan muncul tampilan kotak dialog seperti berikut ini:



- Klik kotak tombol yang bertuliskan "*View the exercise in my browser*". Selanjutnya akan muncul gambar seperti tampilan berikut:

DRAMA

TEKA TEKI SILANG

Sempurnakan teka-teki silang berikut. Klik tombol "Cek" untuk melihat jawaban Anda. Jika Anda mengalami kesulitan, klik tombol "Bantuan" untuk mendapatkan huruf, bagian dari jawaban. Kliklah nomor untuk menjawab dan mendapatkan informasi untuk nomor tersebut.

8. Mengecek File.HTML

- Pengguna dapat mengecek, apakah teka teki silang ini dapat dijalankan atau tidak. Pengecekan dilakukan dengan memilih nomor yang akan dijawab. Sebagai contoh, nomor 2 (dua) mendatar menjadi pilihan. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:

DRAMA

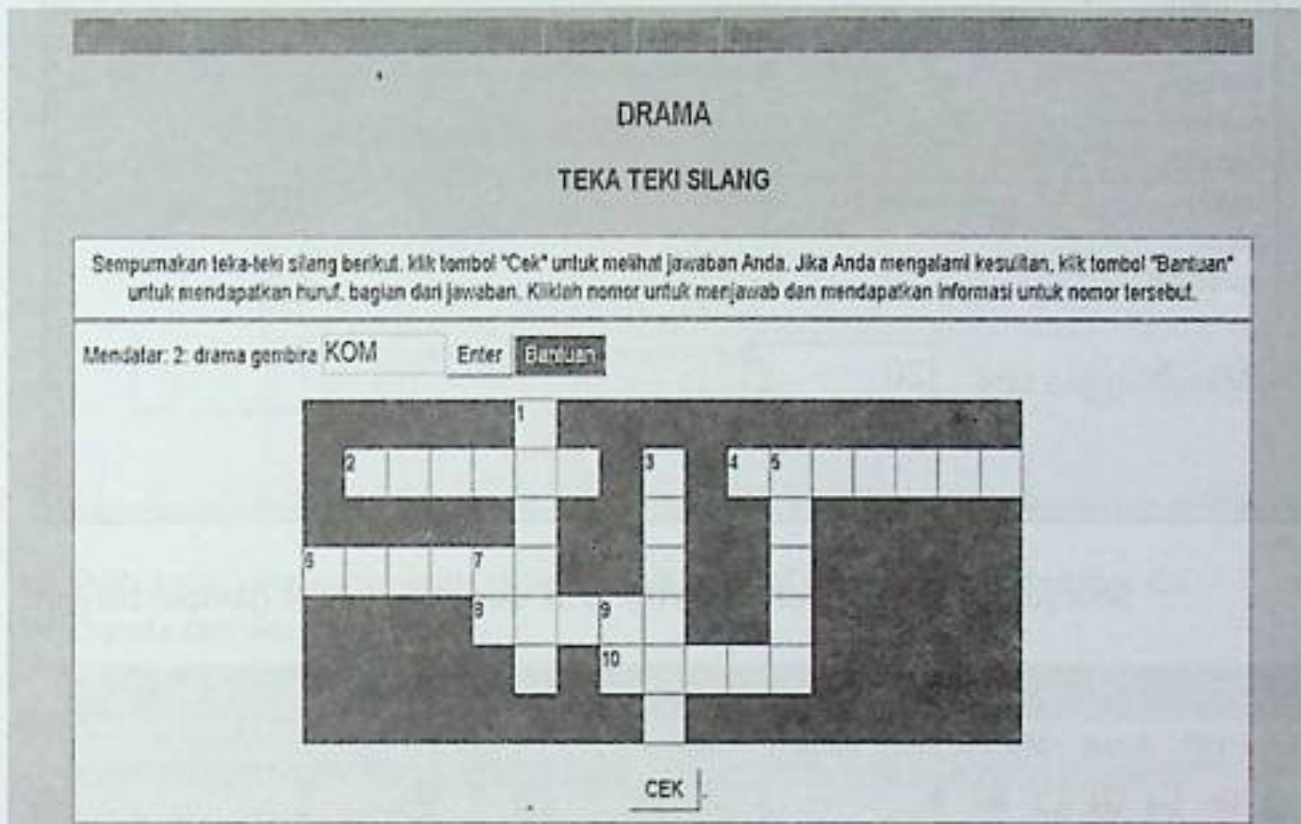
TEKA TEKI SILANG

Sempurnakan teka-teki silang berikut. Klik tombol "Cek" untuk melihat jawaban Anda. Jika Anda mengalami kesulitan, klik tombol "Bantuan" untuk mendapatkan huruf, bagian dari jawaban. Kliklah nomor untuk menjawab dan mendapatkan informasi untuk nomor tersebut.

Mendatar: 2: drama gembira

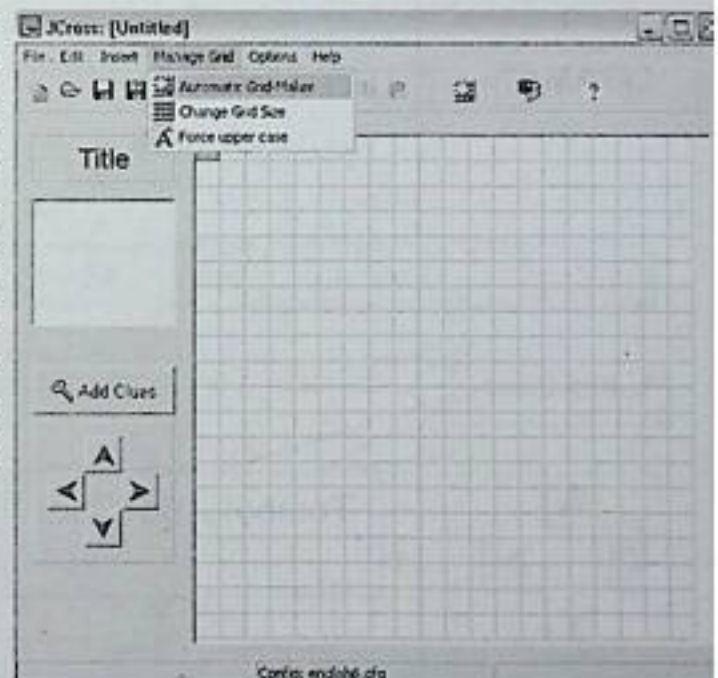
9. Menulis Jawaban Teka-teki Silang

Jawaban ditulis pada kotak di samping TAB Enter. Jika jawaban yang dimasukkan dianggap benar, maka pengguna dapat meng-klik tombol ENTER. Namun, jika pengguna ragu atau membutuhkan bantuan beberapa huruf untuk menebak jawaban yang mungkin, maka pengguna dapat meng-klik tombol BANTUAN. Tampilan dapat dilihat seperti berikut:

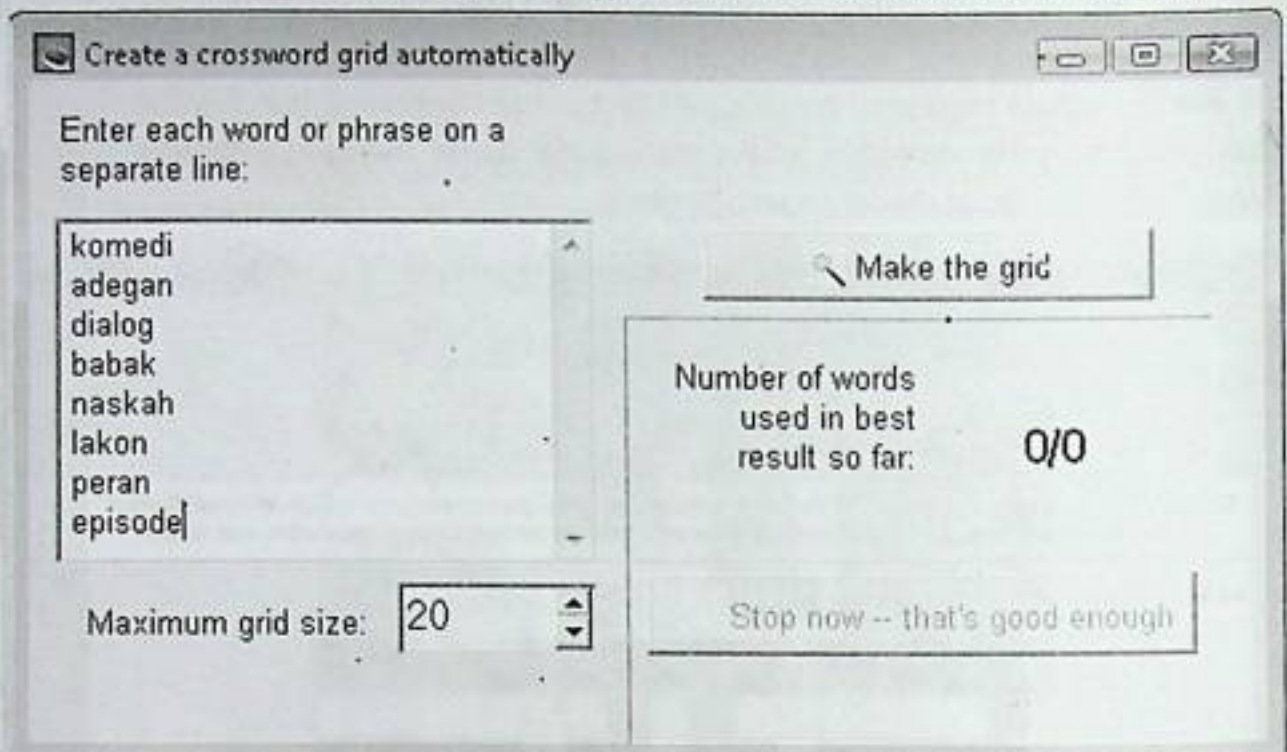


10. Menginput Latihan Kosa-kata dengan 'Automatically Grid Maker'

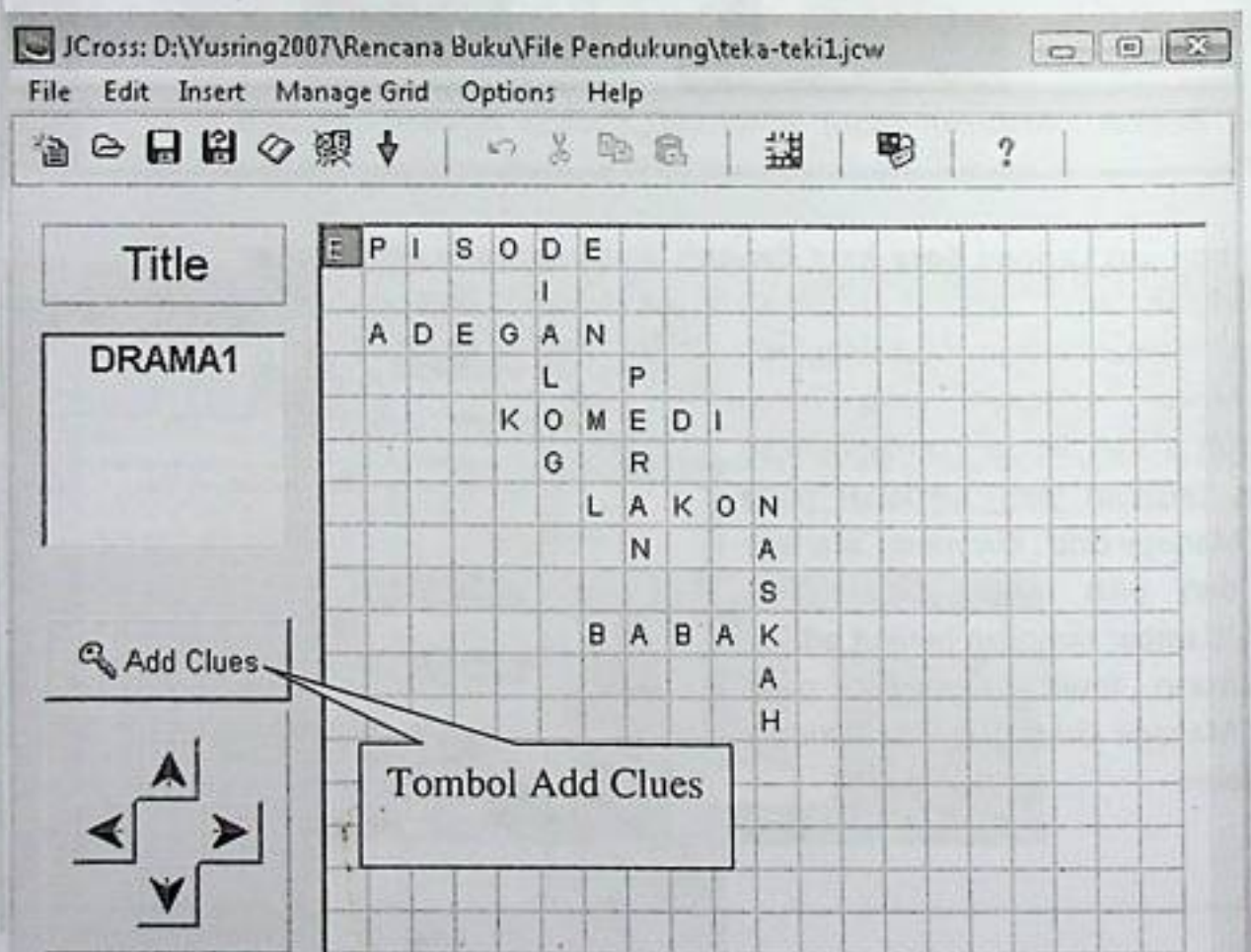
Penginputan dapat dilakukan dengan memanfaatkan 'Automatically Grid Maker'. Langkah yang harus ditempuh adalah dengan memanfaatkan fasilitas tersebut yang terdapat pada menu 'Manage Grid'. Klik menu 'Manage Grid' dan pilih 'Automatically Grid Maker'. Gambar tampilan berikut adalah penggunaan fasilitas tersebut pada menu 'Manage Grid' dan 'Automatically Grid Maker'



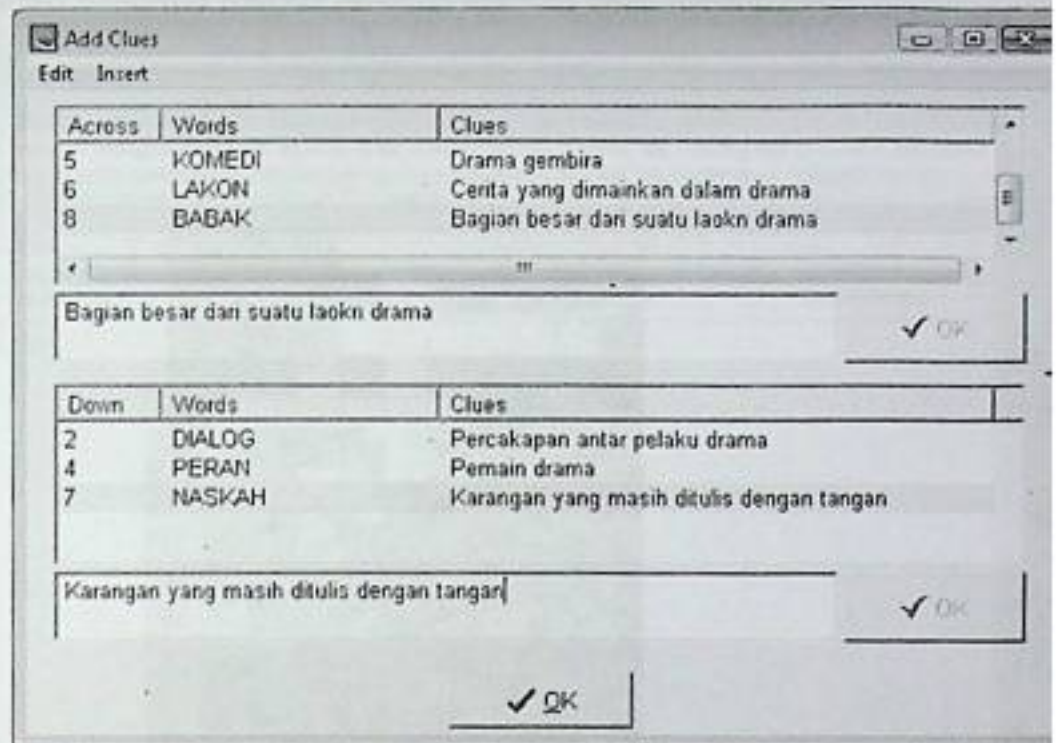
Untuk membuat *clues*, tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



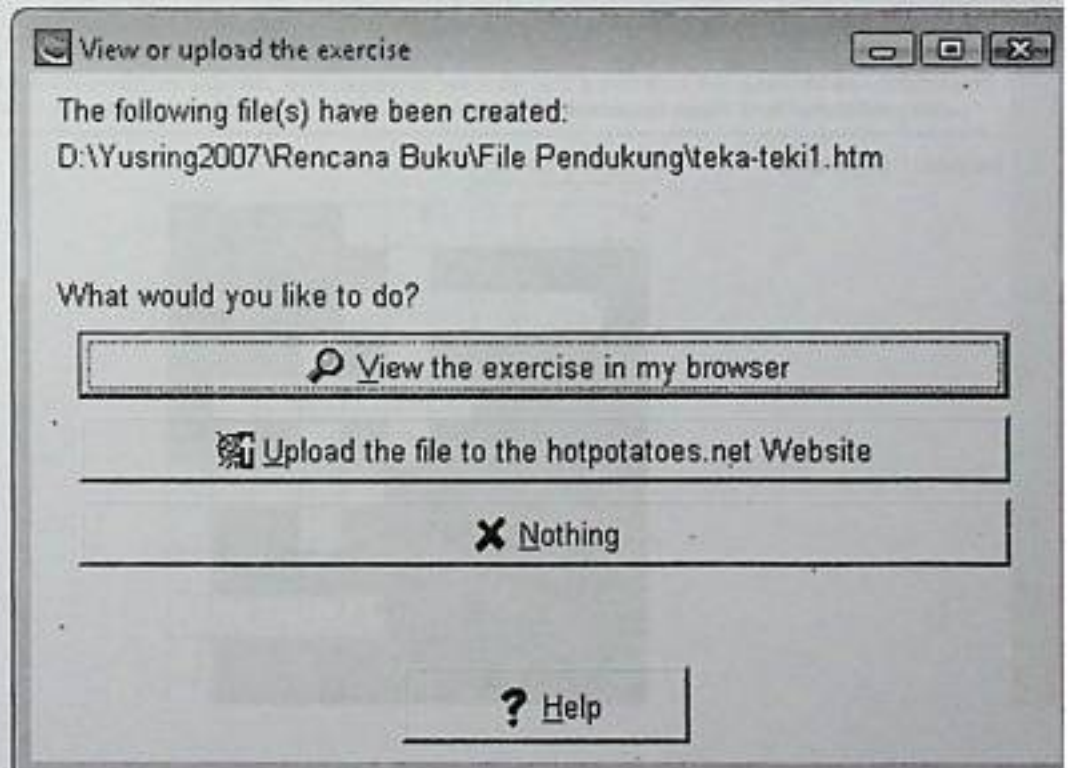
Selanjutnya klik tombol 'Make the grid' dan akan tampil gambar berikut:



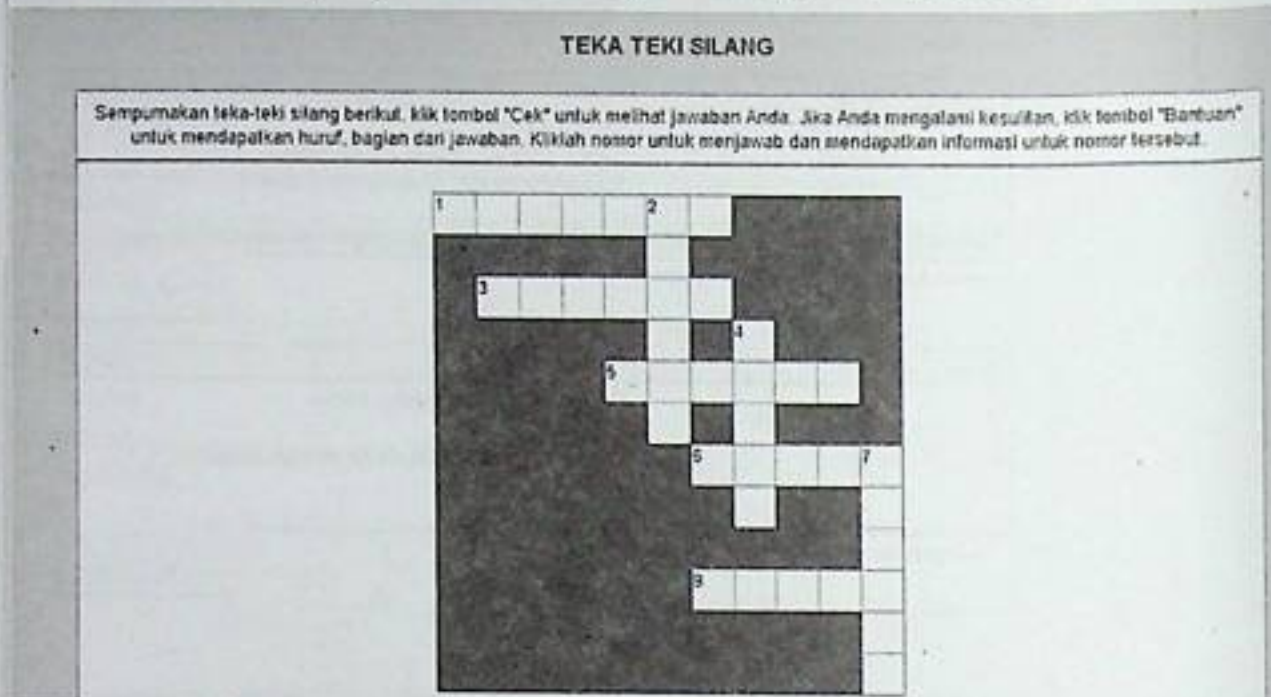
- Pilih tombol "Add Clues". Selanjutnya akan muncul box window seperti berikut:



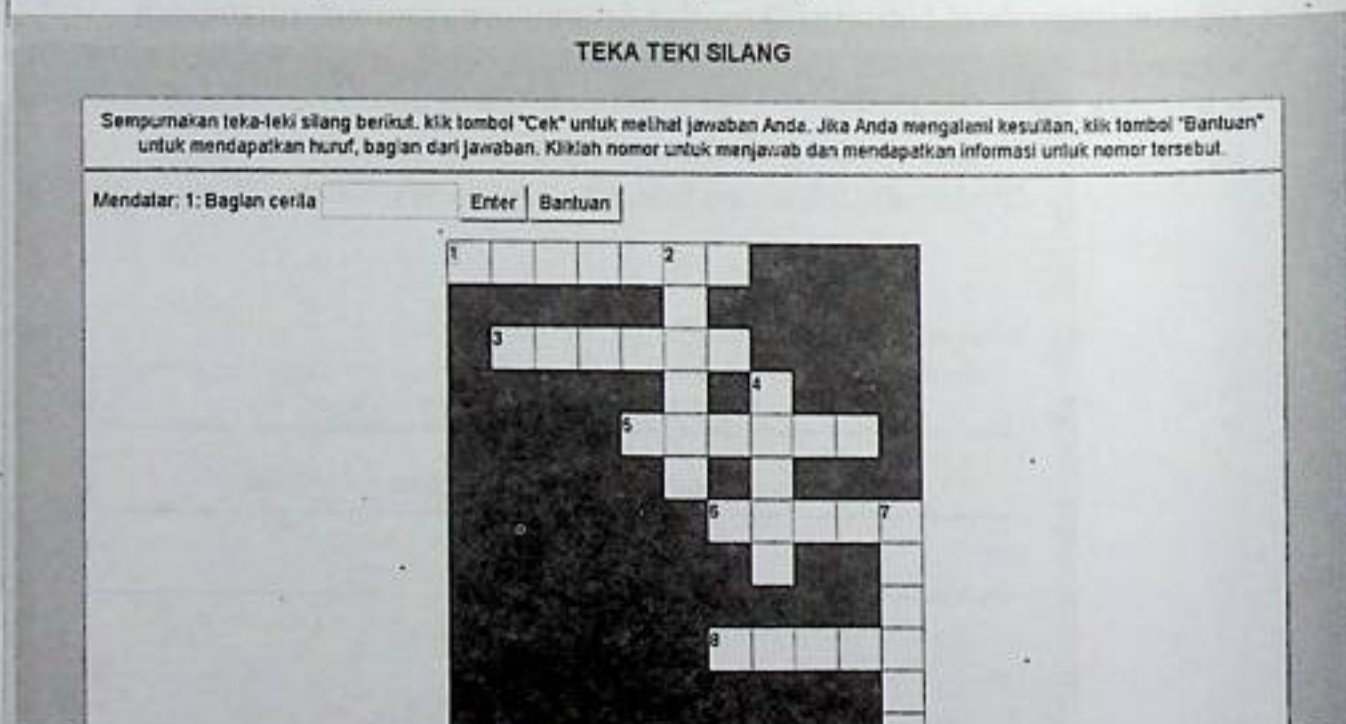
- Pilih kata-kata yang akan diberi penjelasan (Clues) lalu klik tombol OK (tanda centeng).
- Ulangi langkah 15 untuk memasukkan setiap Clues.
- Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple-choice*.
- Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan mengklik ikon *spider's web button* pada *toolbar*. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:



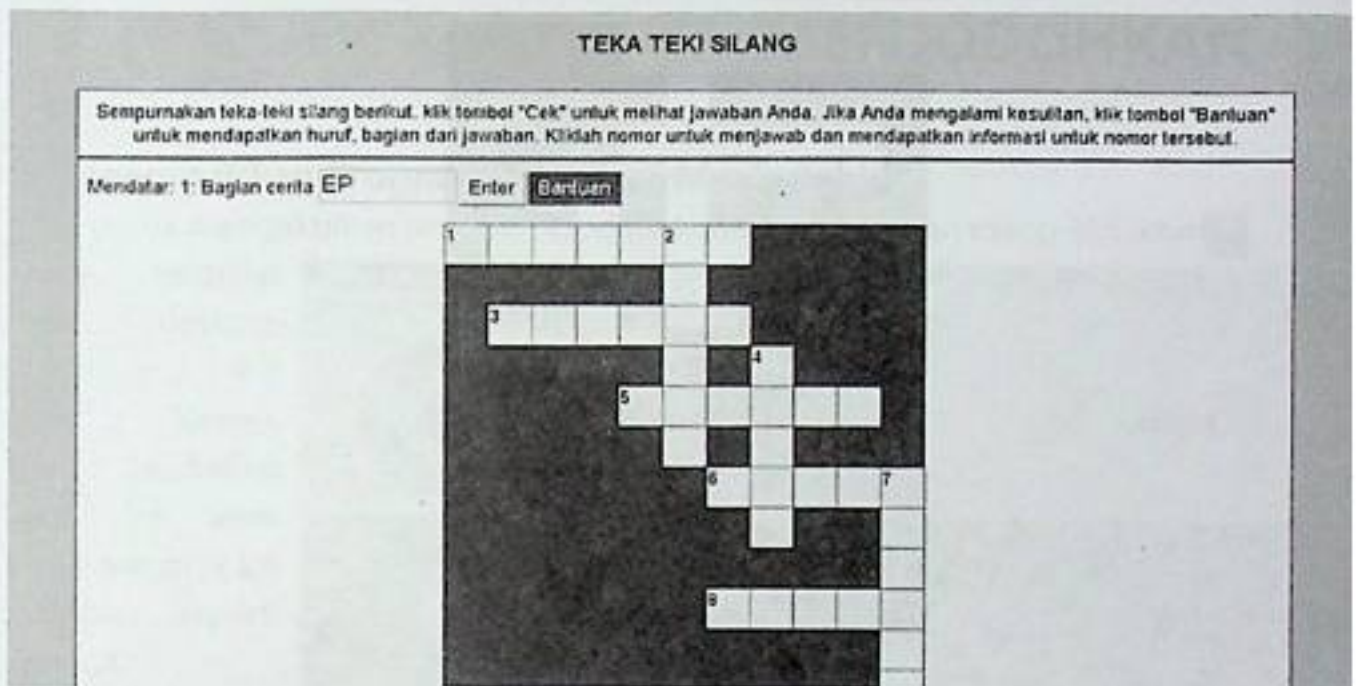
- Klik kotak tombol yang bertuliskan "View the exercise in my browser". Selanjutnya akan muncul gambar seperti tampilan berikut:



- Pengguna dapat mengecek file.html, apakah teka teki silang ini dapat dijalankan atau tidak. Pengecekan dilakukan dengan memilih nomor yang akan dijawab. Sebagai contoh, nomor 1 (satu) mendatar menjadi pilihan. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:

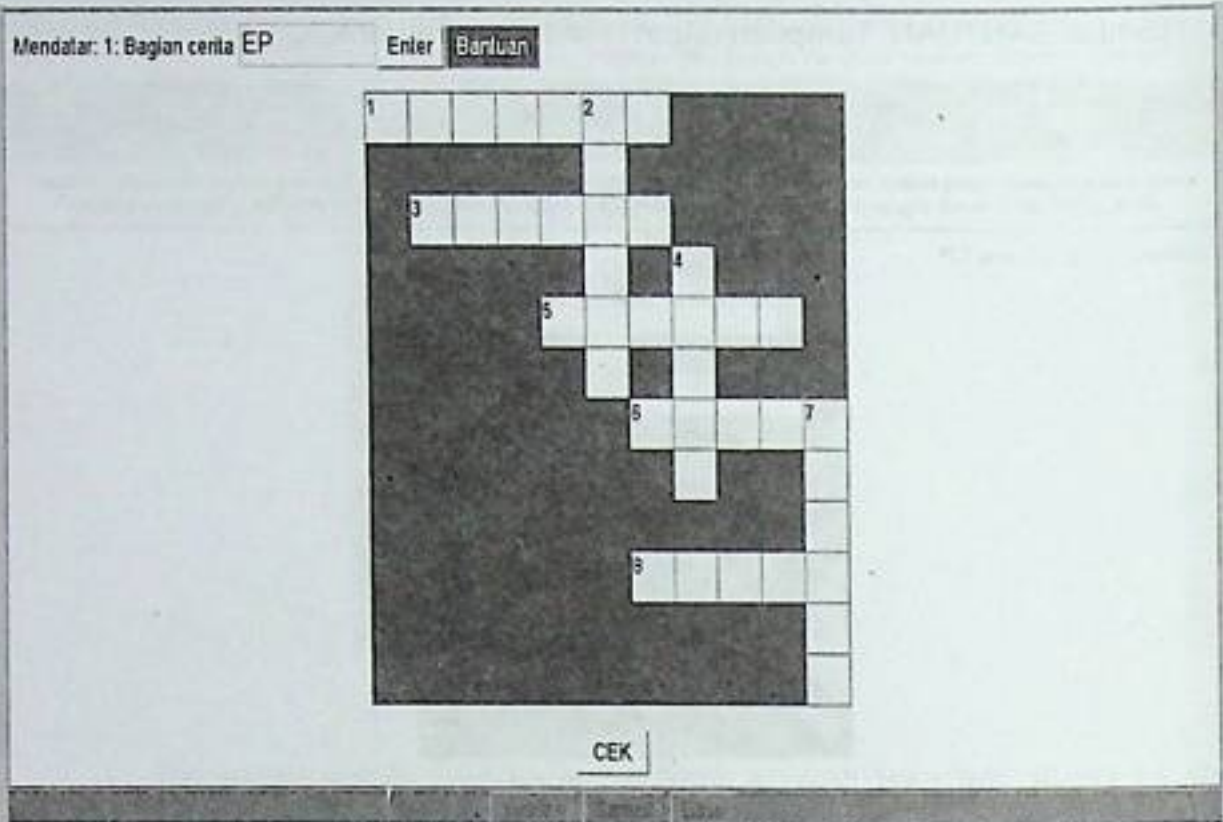


- Jawaban ditulis pada kotak di samping TAB Enter. Jika jawaban yang dimasukkan dianggap benar, maka pengguna dapat meng-klik tombol ENTER. Namun, jika pengguna ragu atau membutuhkan bantuan beberapa huruf untuk menebak jawaban yang mungkin, maka pengguna dapat meng-klik tombol BANTUAN. Tampilan dapat dilihat seperti berikut:



11. Mengecek Nilai

Pengecekan nilai atau jumlah jawaban yang benar dapat dilakukan dengan meng-klik tombol CEK yang terletak pada bagian bawah. Lihat tampilan berikut:

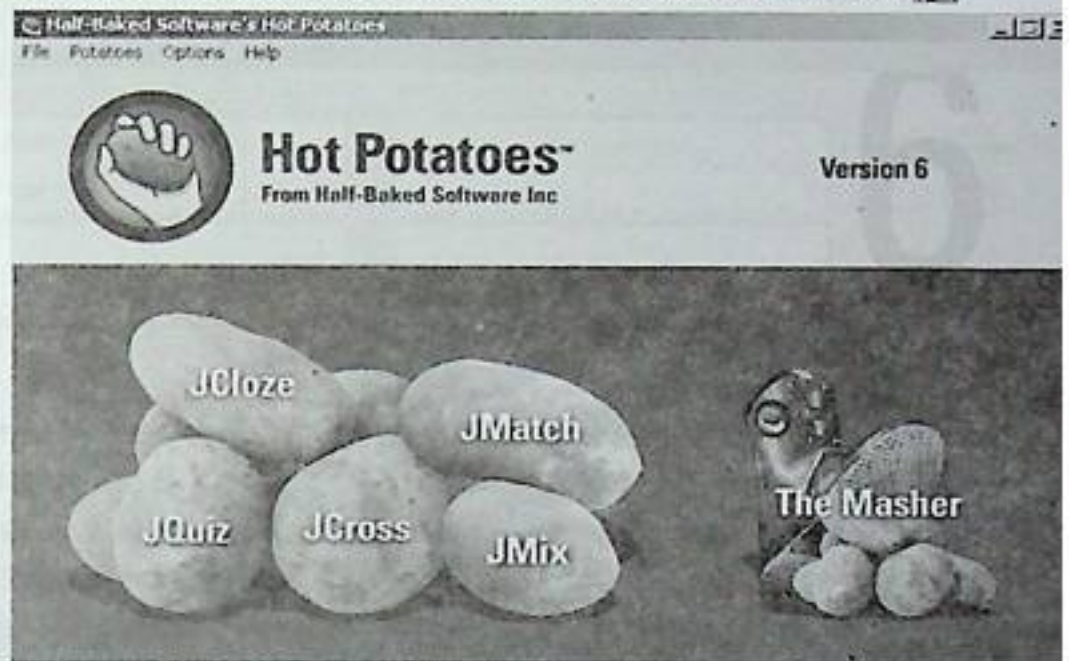


BAB 6

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENJODOHKAN

A. Mengaktifkan Program Interaktif Menjodohkan

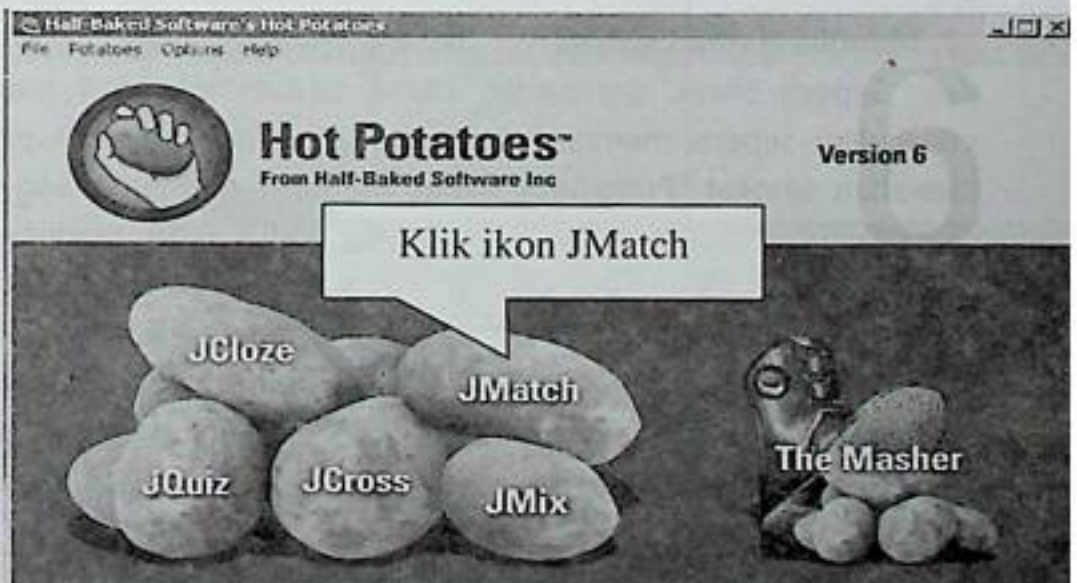
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti berikut:



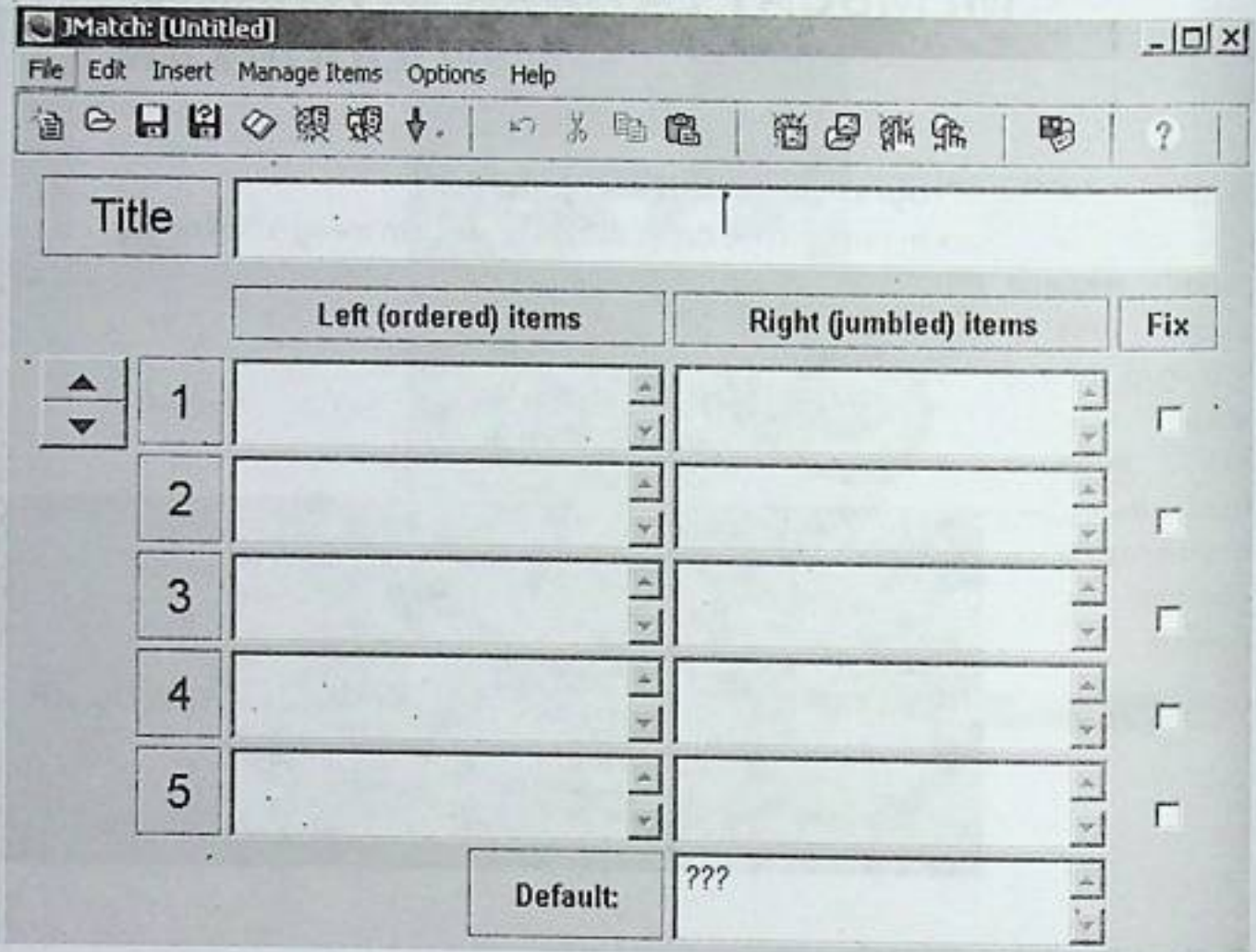
B. Ikon Program JMatch

1. Klik Ikon JMatch

Setelah gambar ini terbuka, silahkan mengklik ikon yang bertuliskan JMatch. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor *dialog box* untuk membuat materi latihan interaktif

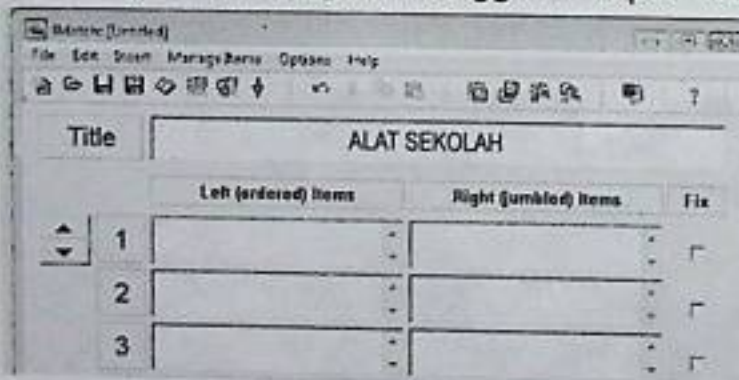


khusus untuk menyusun kalimat. Sebagai tambahan, program *Hot-Potatoes* adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Karena itu, klik ikon JMatch dan akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



2. Menulis Nama Latihan

Sebagai biasa, pemberian nama latihan interaktif menjodohkan dapat dilakukan seperti memberi nama pada latihan interaktif pilihan ganda atau jawaban singkat. Pengguna dapat memulai dengan meng-klik dalam kotak



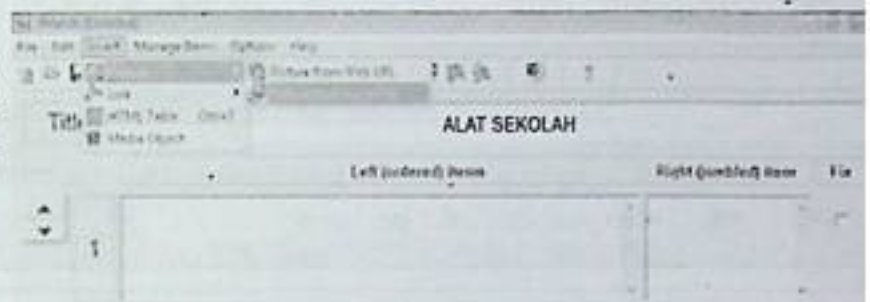
judul (*title box*) lalu menulis nama latihan yang dimaksud. Contoh latihan menjodohkan adalah kosa kata yang berhubungan dengan *ALAT SEKOLAH*. Jangan lupa menyimpan file ini.

3. Membuat Patokan Jawaban

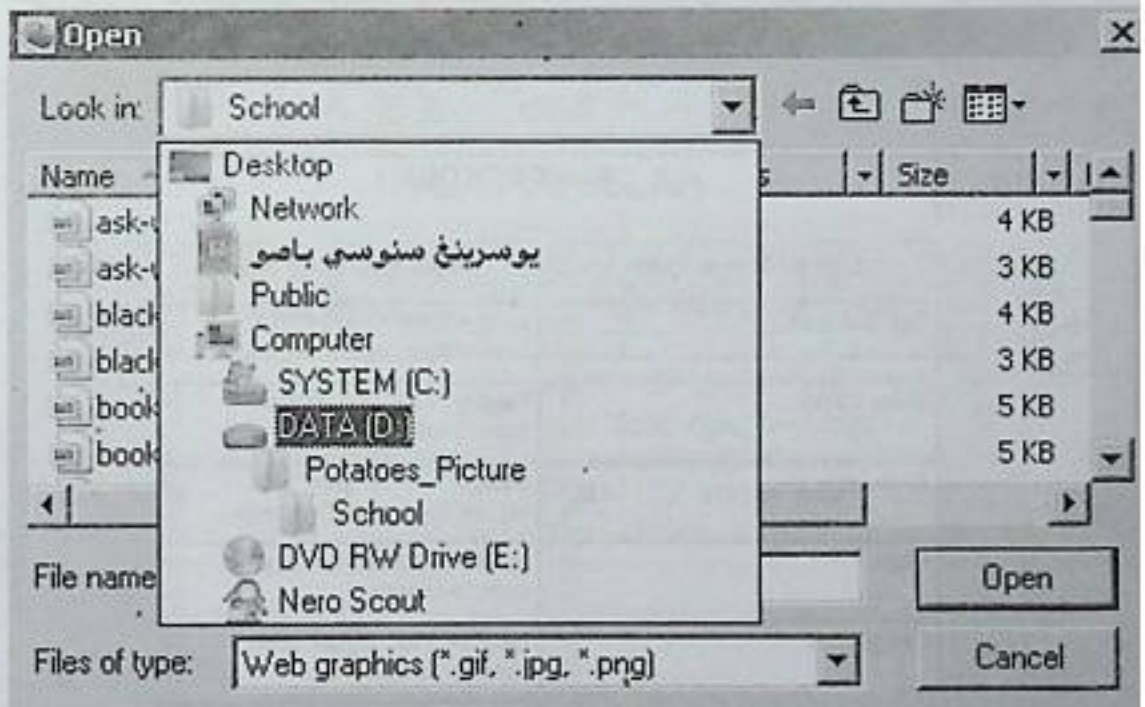
Pada kolom kiri, masukkan pertanyaan atau objek atau kalimat yang akan dijadikan patokan/jawaban. Sedangkan pada kolom sebelah kanan, masukan jawaban yang benar. Jawaban bisa saja gambar atau bisa juga kosa kata dengan frase atau kalimat pendek. Kreatifitas pengajar atau pembuat desain latihan menjodohkan secara interaktif ini sangat diperlukan. Pada gambar berikut, jawaban pada kolom sebelah kanan adalah gambar yang diinsert dari folder tertentu.

4. Memasukkan Gambar

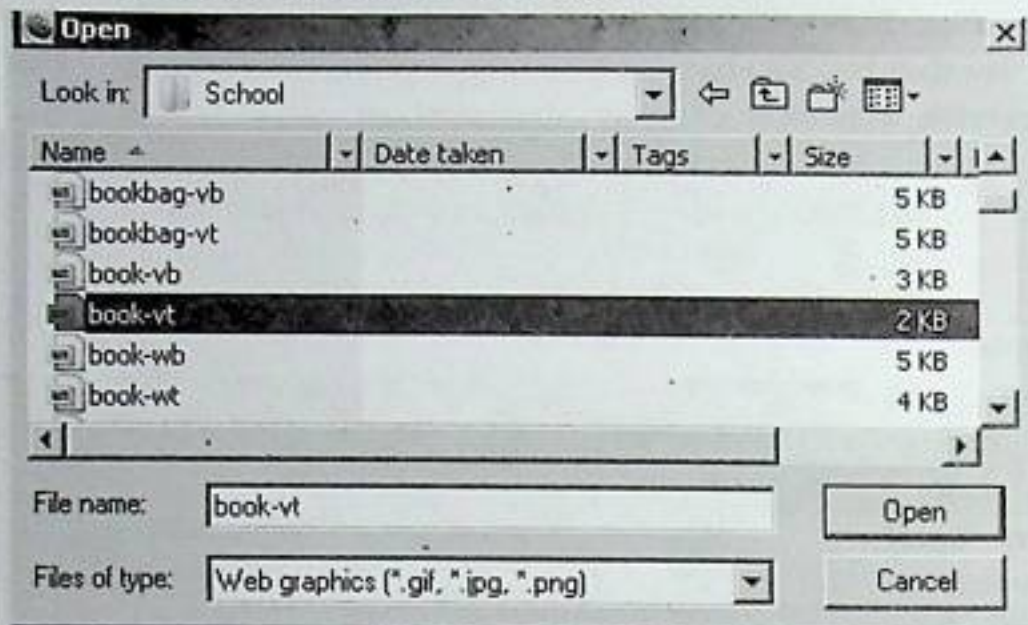
Cara melakukan insert gambar adalah dengan mengklik menu **Insert/Picture/Picture from Local File**. Lihat gambar berikut:



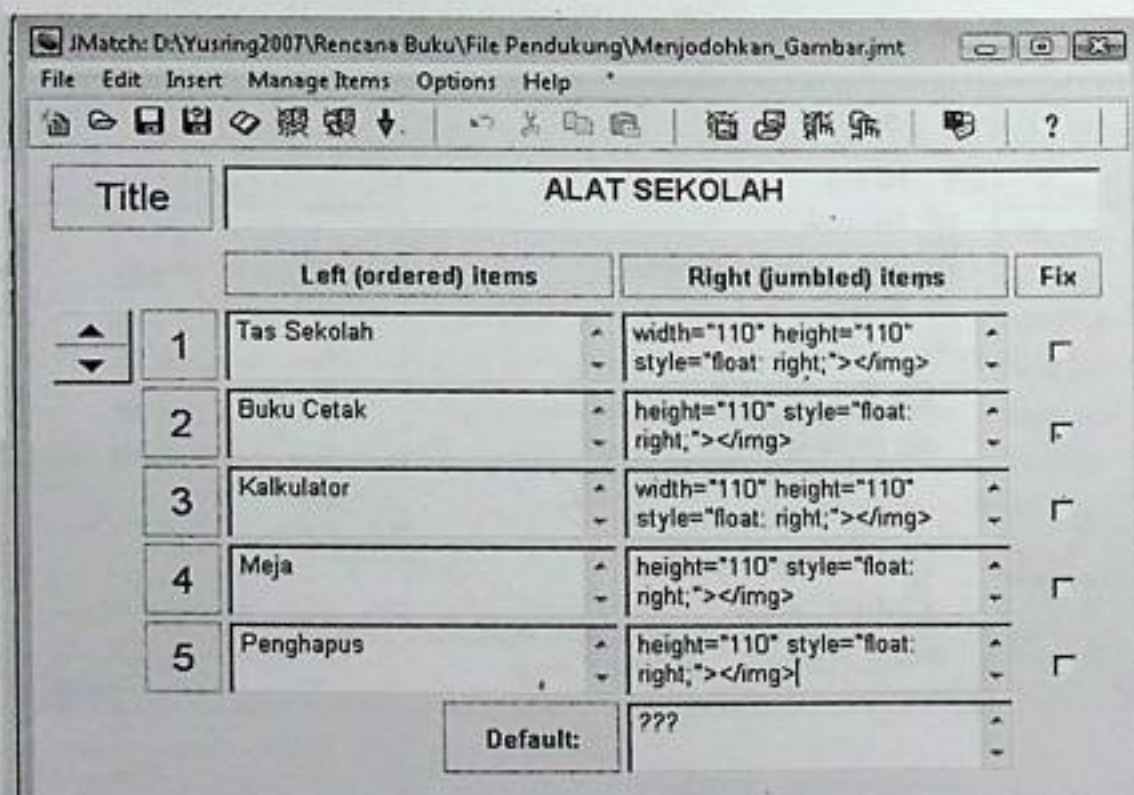
Selanjutnya cari folder atau lokasi penyimpanan file yang berisi image (gambar) untuk diinsert. Misalnya, pada PC atau laptop anda, file tersebut disimpan pada hardisk bagian D:\Potatoes_Picture\School. Silahkan memilih gambar yang sesuai dan terdapat pada folder tersebut. Perhatikan gambar berikut:



Selanjutnya klik folder School dan pilih gambar yang dijadikan target untuk diinsert. Lihat dialog box berikut:

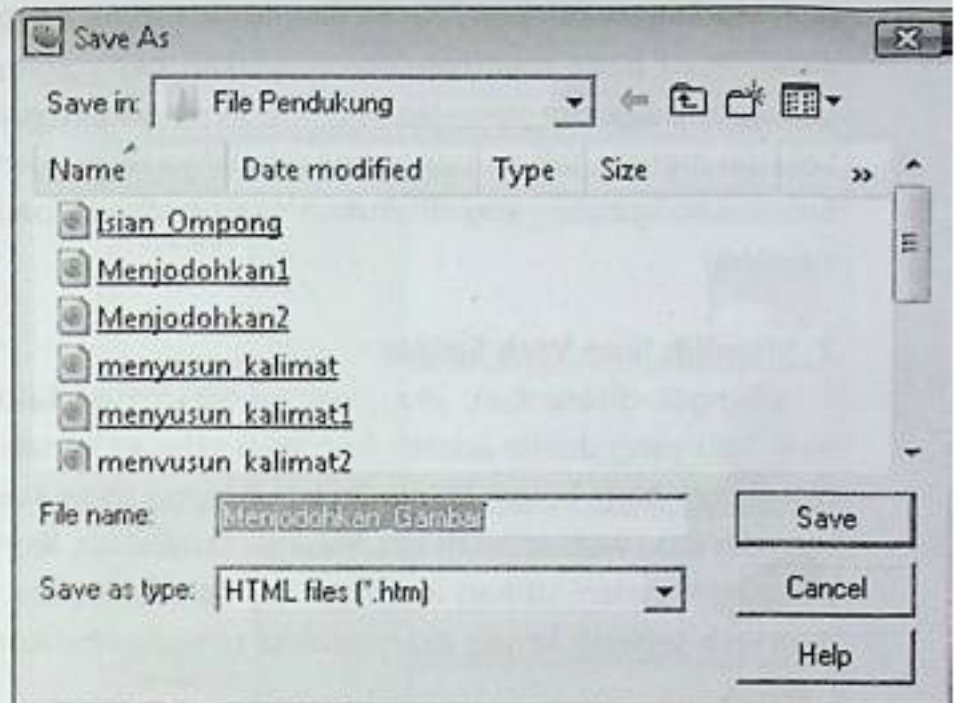


INGAT, sebelum anda mengklik tombol Open, yakinkan bahwa kursor anda pada file Jmatch dalam posisi atau terletak pada kotak TAB Right items atau pada tempat di mana gambar tersebut akan diinsert. Jika anda melakukan hal ini berulang-ulang, maka hasilnya dalam bentuk command. Ulangi untuk gambar yang sama. Hasilnya dapat dilihat seperti gambar berikut.

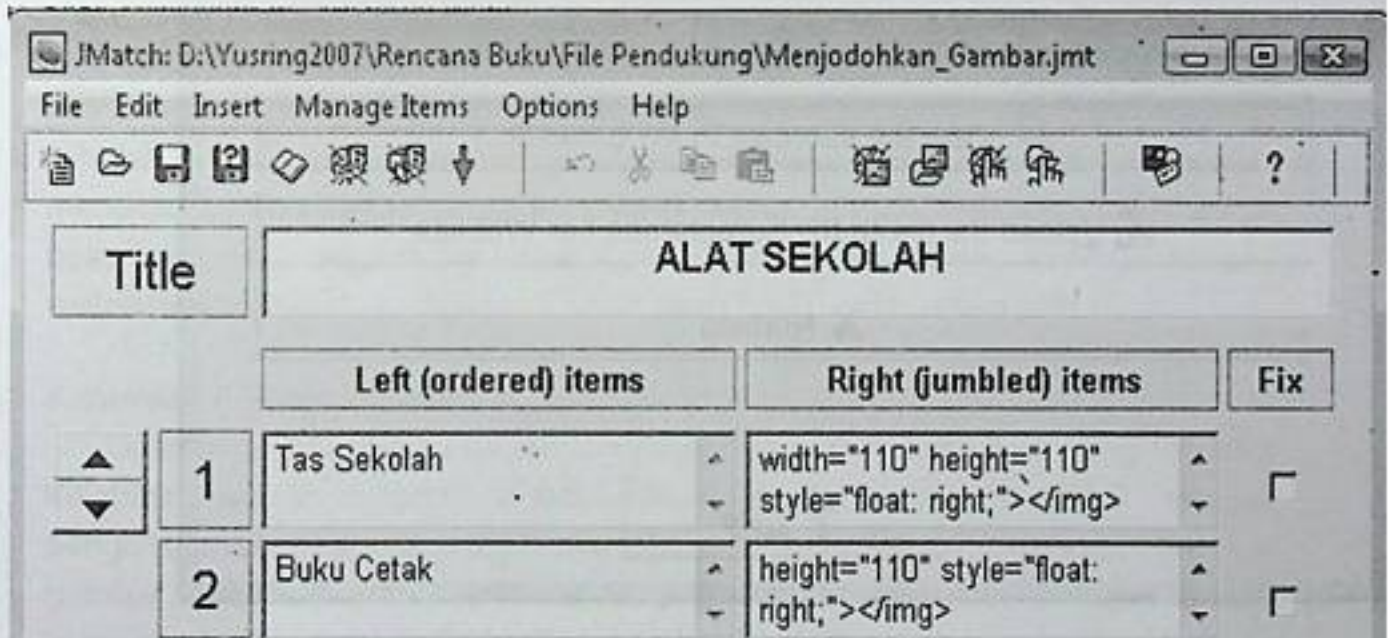


5. Menyimpan File JMatch

Untuk menyimpan file ini, perhatikan gambar berikut. Simpan file JMatch yang akan diubah menjadi file.HTML. Sekedar mengingatkan, segala file pendukung harus dibuat dalam satu folder. Artinya, file pendukung tersebut termasuk file image harus satu folder dengan file-HTML JMatch.



Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada toolbar.

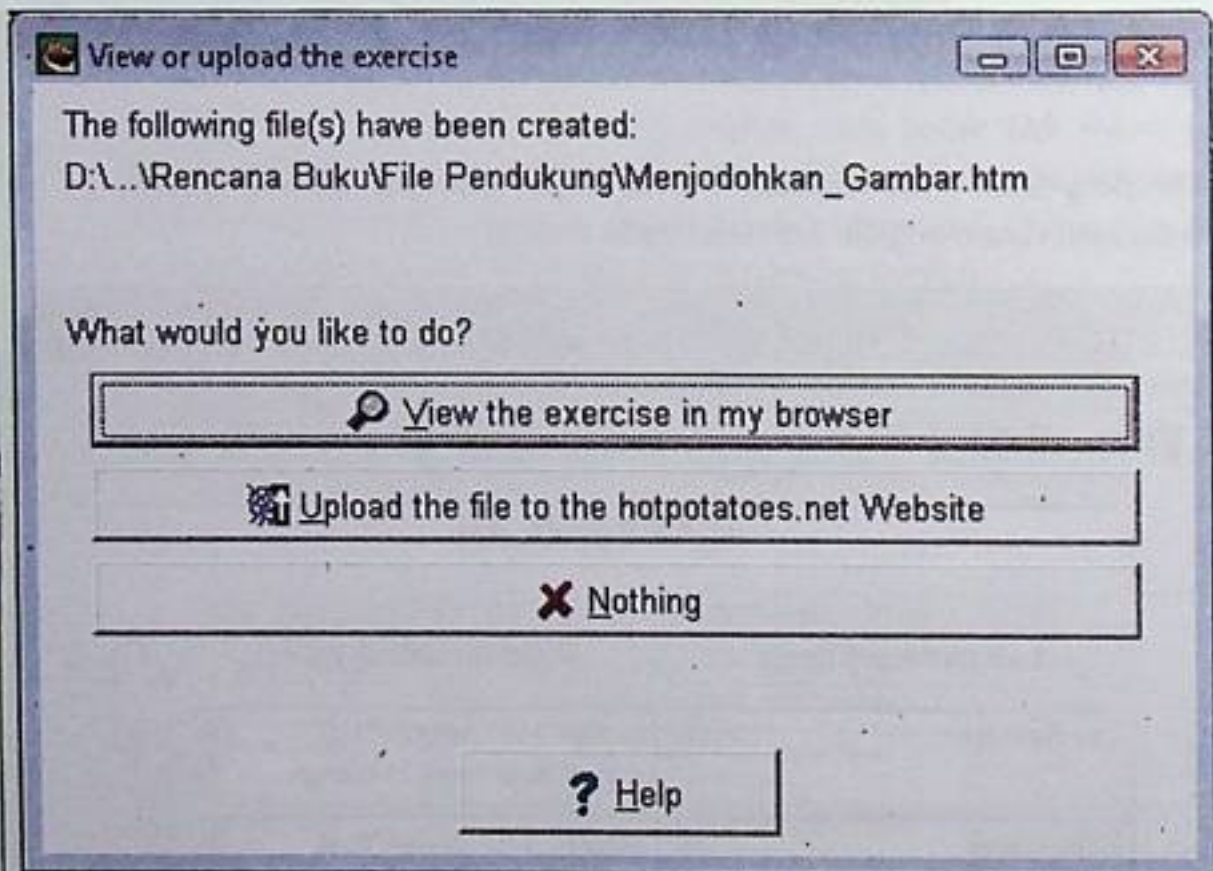


6. Membuat Konfigurasi

Modifikasi dan konfigurasi file.JMatch sama dengan melakukan konfigurasi data/file ini pada *multiple-choice*. Silakan pengguna membaca dan mengikuti petunjuk pada program latihan interaktif pilihan ganda atau *multiple-choice*. Sekedar mengingatkan, pengguna sebaiknya selalu mengecek tampilan file.HTML. Sebab konfigurasi yang dilakukan akan berbeda pada setiap program latihan interaktif.

7. Memilih Ikon Web Spider

Sangat disarankan, jika jawaban yang disediakan adalah gambar, maka ikon web yang dipilih adalah ikon web sebelah kanan. Tetapi jika jawaban yang disediakan pada kolom kanan tersebut hanya frase atau kalimat, maka sebaiknya memilih ikon web sebelah kiri. Sebagai tambahan, ikon apapun yang dipilih oleh penyusun materi latihan interaktif ini, bersifat bebas. Saat pengguna menekan ikon web sebelah kanan, akan muncul tampilan berikut:




Klik tombol yang bertuliskan "View the exercise in my browser". Selanjutnya akan muncul tampilan gambar berikut:

**ALAT SEKOLAH
MENJODOHKAN**

Gunakan mouse untuk mendekatkan gambar dengan kala yang sesuai

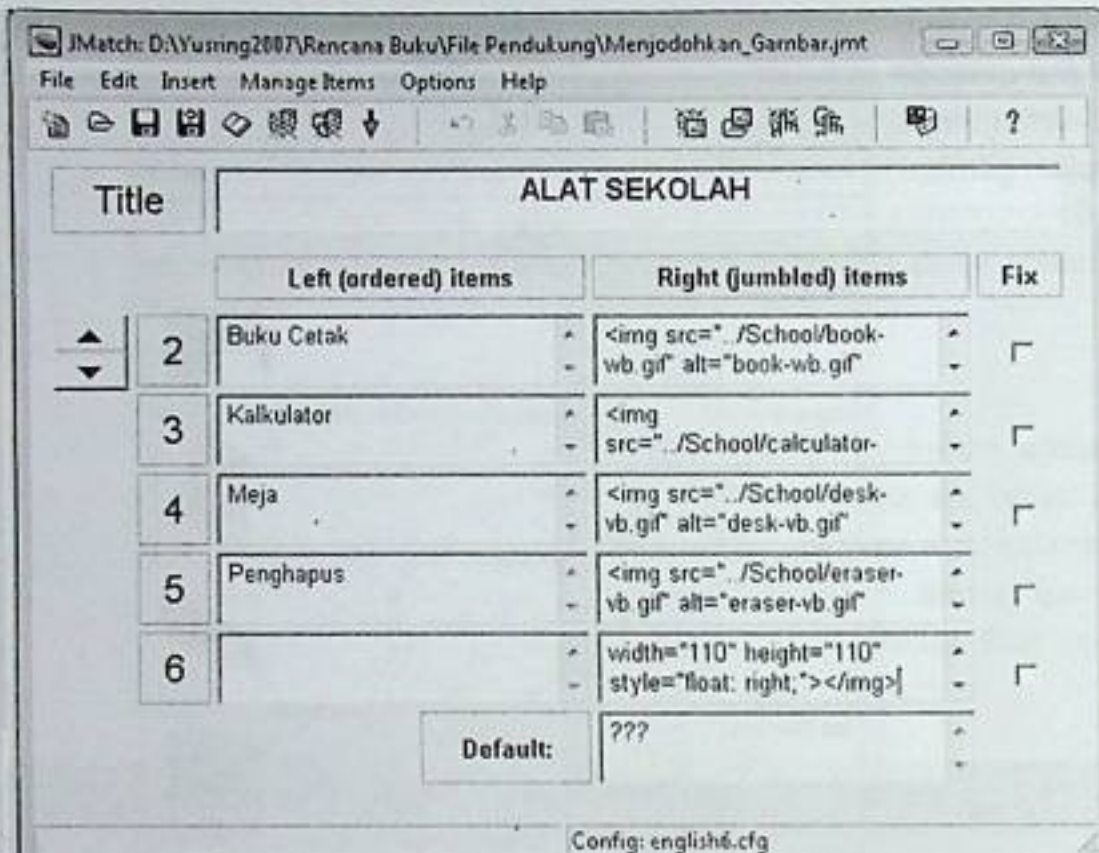
CEK

Penghapus	
Buku Cetak	
Meja	
Tas Sekolah	
Kalkulator	

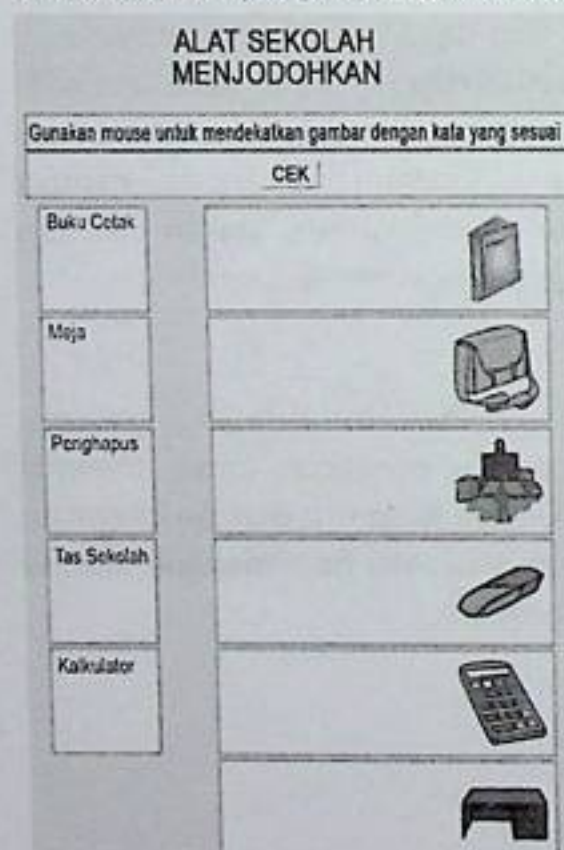
Tampilan di atas adalah tampilan yang siap dijadikan sebagai latihan bagi pembelajar. Karena itu, urutan gambar tidak sesuai dengan urutan kosa kata pada sebelah kiri. Model ini akan mengarahkan pembelajar untuk memilih gambar dan mendekatkannya kepada kosa kata yang sesuai. Jumlah kosa kata dan gambar pada setiap file tergantung kepada penyusun materi latihan. Jumlah bisa saja melebihi lima kosa kata dengan urutan yang bisa diacak setiap saat.

8. Jumlah Pilihan Jawaban

Jumlah gambar bisa saja lebih banyak dari pilihan kosa kata yang tersedia. Kelebihan jumlah tersebut dimaksudkan sebagai pengecoh untuk menguji penguasaan kosa kata yang telah dikenal sebelumnya. Selain itu, dengan kelebihan gambar maka tidak serta merta membuat gambar terakhir pasti merujuk ke kosa kata yang belum terpilih. Perhatikan gambar berikut:



Pada TAB Right items, jumlah gambar adalah 6 (enam), sedangkan pada TAB Left items jumlah kosa kata hanya 5 (lima). Artinya, pada TAB Left items, terdapat kotak yang kosong. Perhatikan kotak nomor 6 (enam) tersebut. Sebagai



tambahan, output dari file ini jika telah diexport menjadi file.html, maka posisi gambar akan selalu berubah setiap latihan diulang. Dengan demikian, konsep ini akan membantu pembelajar untuk tidak menghafal urutan gambar dan urutan kosa kata sebelumnya. Pembelajar harus mengenal betul pasangan gambar dan kosa kata yang tersedia. Jika file ini di-export, maka hasilnya akan menyerupai tampilan berikut:

9. Alternatif Model Latihan Interaktif Menjodohkan

Model lain dari latihan menjodohkan adalah memasangkan kalimat pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan kosa kata yang telah disiapkan sebelumnya. Soal dapat dirancang berdasarkan tema, misalnya tema lokasi atau tempat, pekerjaan, atau apa saja. Sebagai catatan, pernyataan atau pertanyaan yang dibuat benar-benar dipahami dengan mudah oleh pembelajar. Sedapat mungkin, pernyataan atau pertanyaan tersebut tidak berkonotasi ganda.

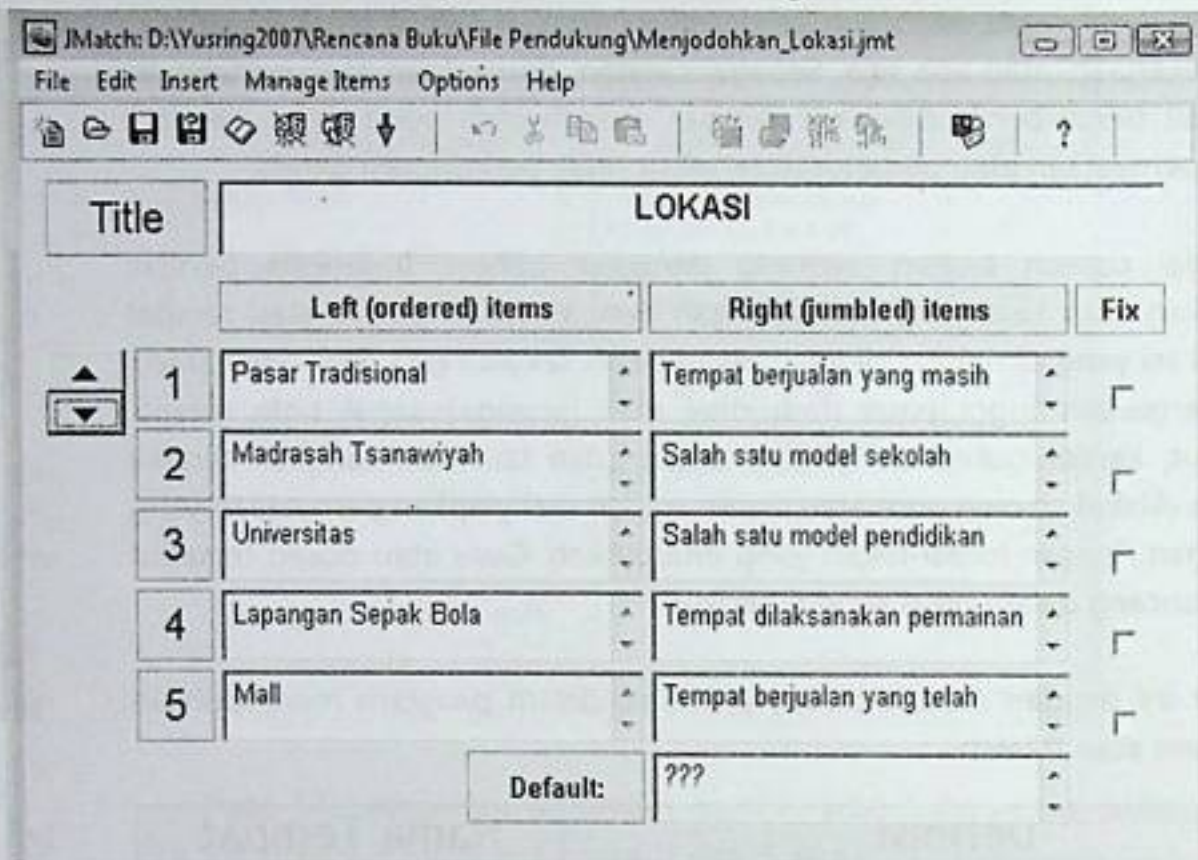
Sebagai contoh latihan, seorang pengajar bahasa Indonesia hendak mengenalkan kosa kata yang berhubungan dengan lokasi publik atau tempat umum. Lokasi yang dimaksud di antaranya adalah sekolah (SD, SMP atau SMA), kampus perguruan tinggi, pasar tradisional, mall, lapangan sepak bola, mesjid, rumah sakit, kantor gubernur, telepon umum, dan lain lain. Langkah terbaik yang harus dilakukan oleh guru atau dosen adalah menyiapkan pernyataan yang berhubungan dengan lokasi-lokasi yang ditargetkan. Guru atau dosen tersebut dapat merancang dalam tabel seperti berikut:

Daftar ini dengan mudah *dicopy-paste* ke dalam program menjodohkan *Hot-Potatoes* atau *JMatch*.

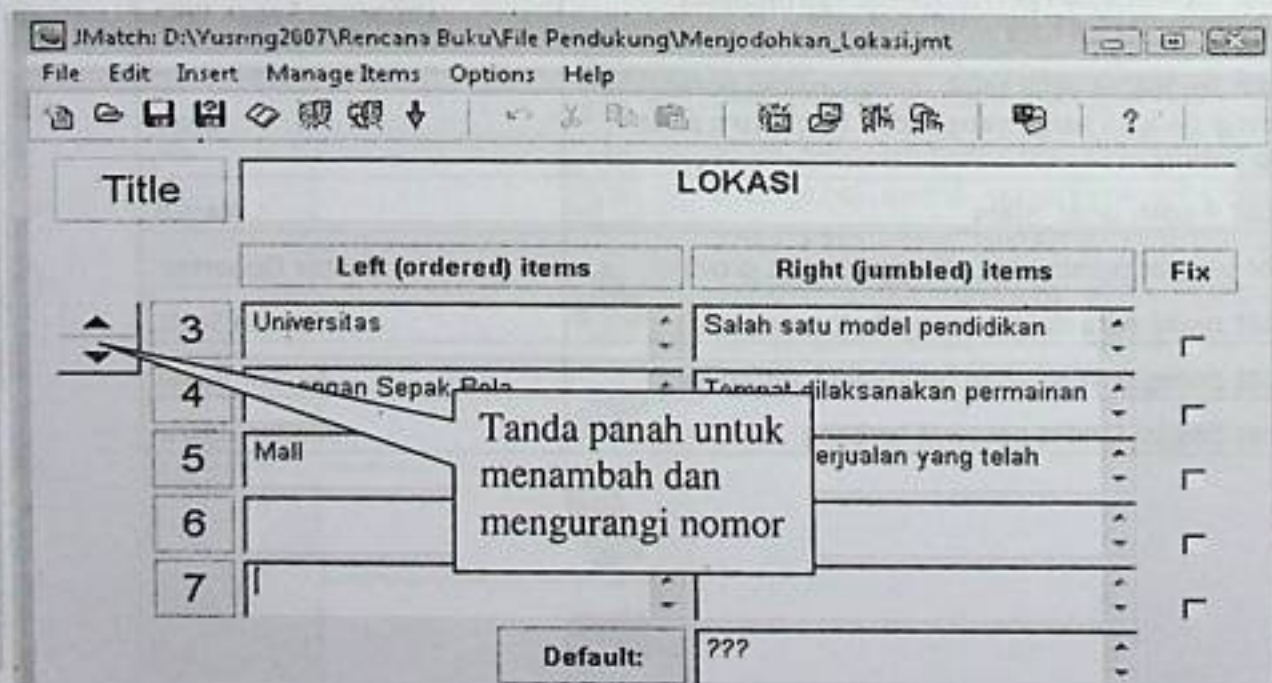
Definisi	Nama Tempat
Tempat berjualan yang masih menggunakan pola lama masyarakat, misalnya sistem tawar menawar.	Pasar Tradisional
Salah satu jenis sekolah menengah tingkat pertama	Madrasah Tsanawiyah
Salah satu jenis pendidikan tinggi	Universitas
Tempat dilaksanakan permainan dengan sebelas pemain dan sebuah bola	Lapangan Sepak Bola
Tempat berjualan yang telah menggunakan perangkat teknologi dengan harga yang sudah tercantum pada setiap barang.	Mall
Tempat ibadah umat Islam	Masjid
Kantor tempat pemimpin tertinggi tingkat provinsi	Kantor Gubernur
Tempat resmi para dokter mengobati orang sakit	Rumah Sakit
Tempat penegak keamanan berkumpul setiap hari	Kantor Polisi
Tempat tinggal landas pesawat terbang	Bandar Udara

10. Menambah Nomor

Seperti biasa, pengguna dapat mengulangi langkah awal untuk membuat latihan interaktif menjodohkan. Perhatikan gambar berikut:

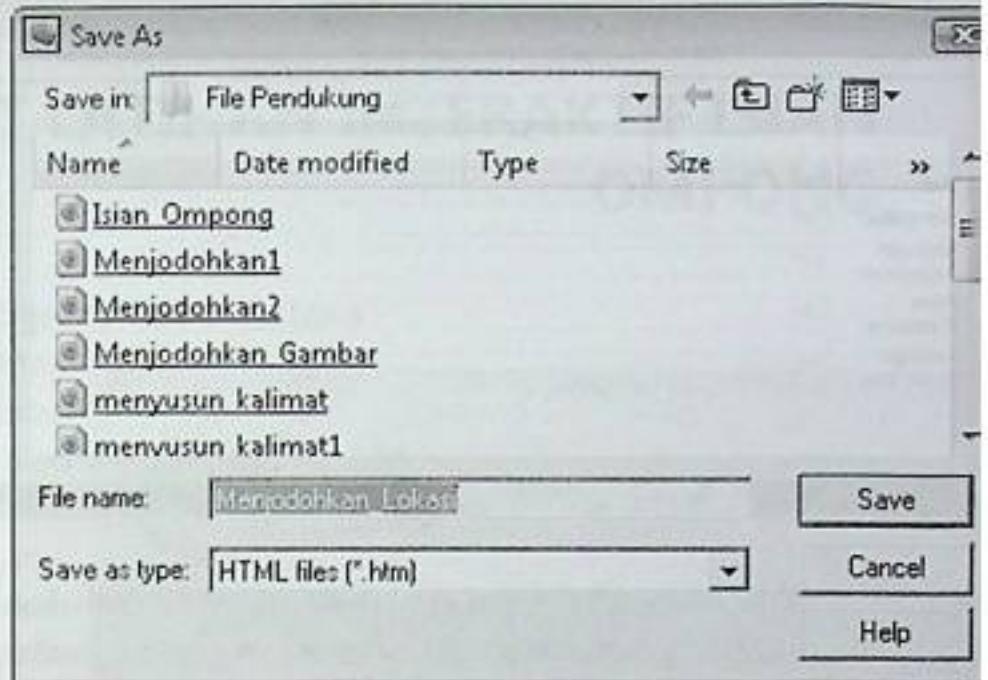


Langkah ini dapat dilanjutkan untuk nomor berikutnya. Caranya adalah dengan meng-klik tanda segitiga yang terdapat di bawah Title. Lihat gambar sebelumnya.

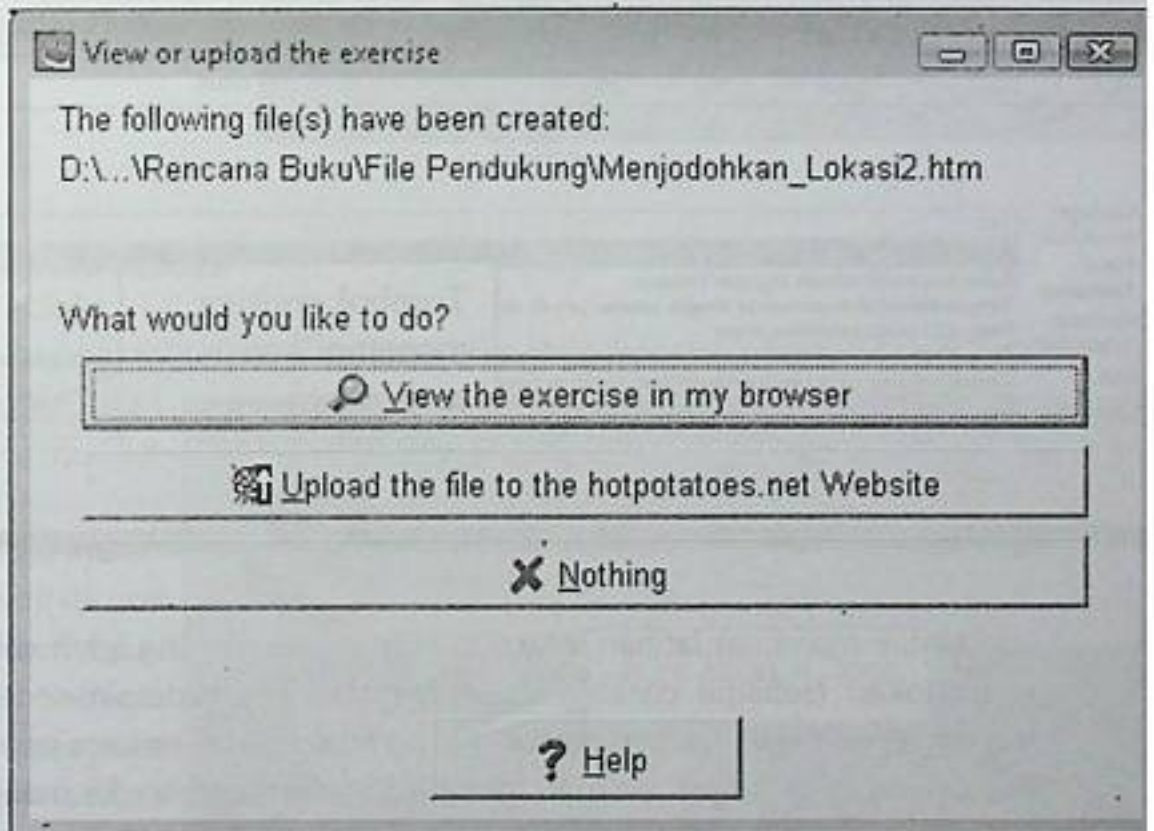


11. Mengeksport File JMatch menjadi File.HTML

Selanjutnya pengguna dapat meng-klik ikon sebelah web kiri dan akan muncul kotak dialog seperti berikut:



Klik tombol SAVE dan selanjutnya akan muncul kotak dialog berikut:



Klik tombol yang bertuliskan "View the exercise in my browser" dan akan tampak tampilan berikut dalam bentuk file.html seperti berikut:

LOKASI
MENJODOHKAN

Klik tanda segitiga yang terletak pada sebelah kanan dan pilih definisi yang sesuai.

Mal	???	▾
Universitas	???	▾
Madrasah Tsanawiyah	???	▾
Pasar Tradisional	???	▾
Lapangan Sepak Bola	???	▾

Klik tombol segitiga yang terletak di sebelah kanan untuk menampilkan pernyataan seperti contoh pada tampilan gambar berikut:

LOKASI
MENJODOHKAN

Klik tanda segitiga yang terletak pada sebelah kanan dan pilih definisi yang sesuai.

Lapangan Sepak Bola	???	▾
Pasar	???	▾
Tradisional	Seleh satu model sekolah tingkatan pertama	▾
Madrasah	Tempat dilaksanakan permainan dengan sebelas pemain dan	▾
Tsanawiyah	Tempat dilaksanakan permainan dengan sebelas pemain dan	▾
Mal	Tempat berjualan yang telah menggunakan perangkat teknologi	▾
Universitas	Tempat berjualan yang masih menggunakan pola lama masyarakat	▾


Tombol segitiga menampilkan pernyataan

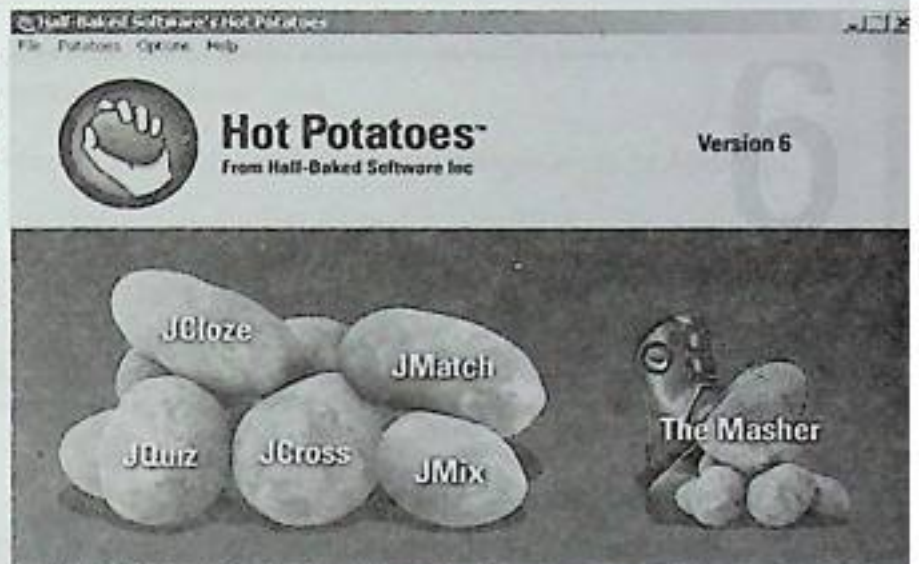
Untuk membuat latihan interaktif menjodohkan yang lebih sulit, sebaiknya nama lokasi (sebagai contoh) dan pernyataannya didesain sedemikian rupa sehingga pembelajar akan terkecoh. Paling tidak, saat membaca pernyataan yang akan merujuk ke target jawaban, pembelajar akan berpikir ke mana tujuan dari pernyataan yang dimaksud.

BAB 7

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF ISIAN OMPONG

A. Mengaktifkan program Hot-Potatoes

Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan seperti pada gambar berikut:

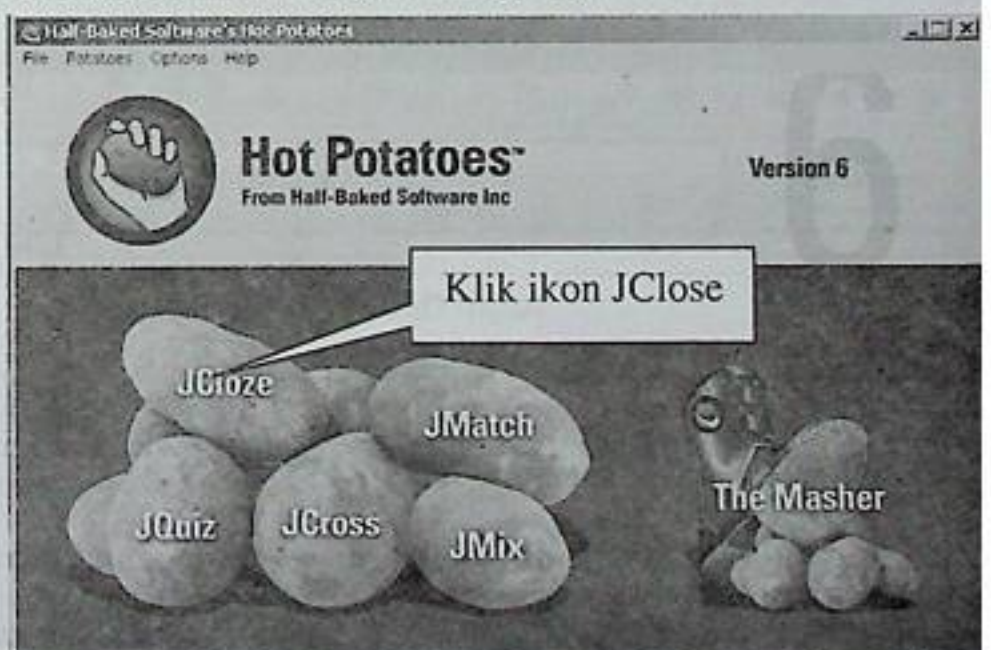


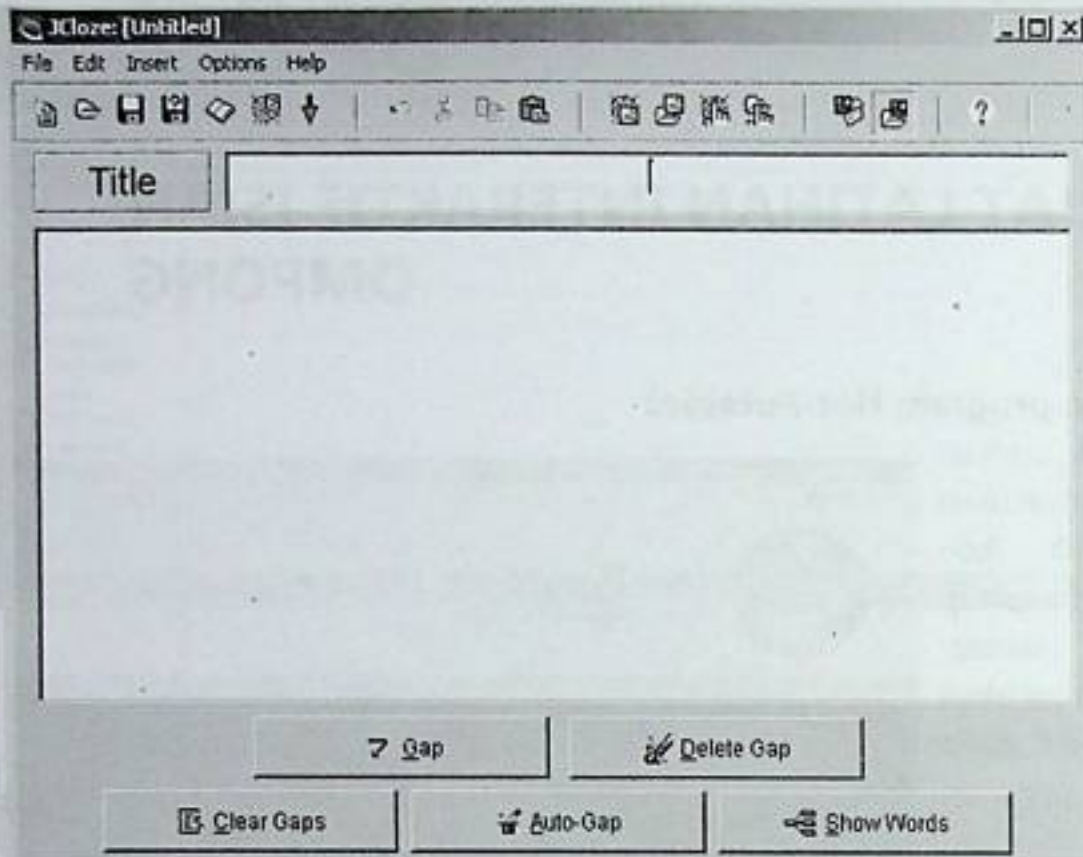
B. Ikon Program JCloze

1. Klik ikon JCloze

Setelah gambar ini terbuka, silahkan mengklik ikon yang bertuliskan JCloze.

Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor pengguna dialog box untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk menyusun kalimat. Sebagai tambahan, program Hot-Potatoes adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif

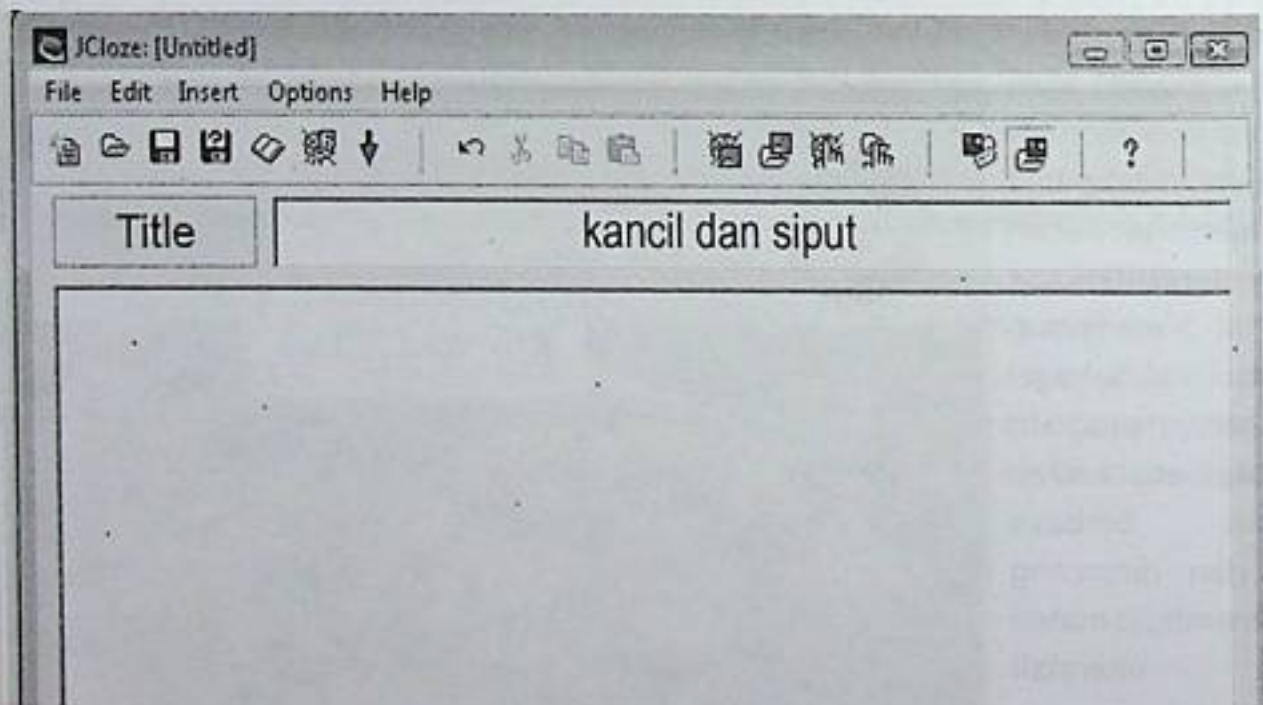




pembelajaran bahasa. Karena itu, klik ikon JClose dan akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:

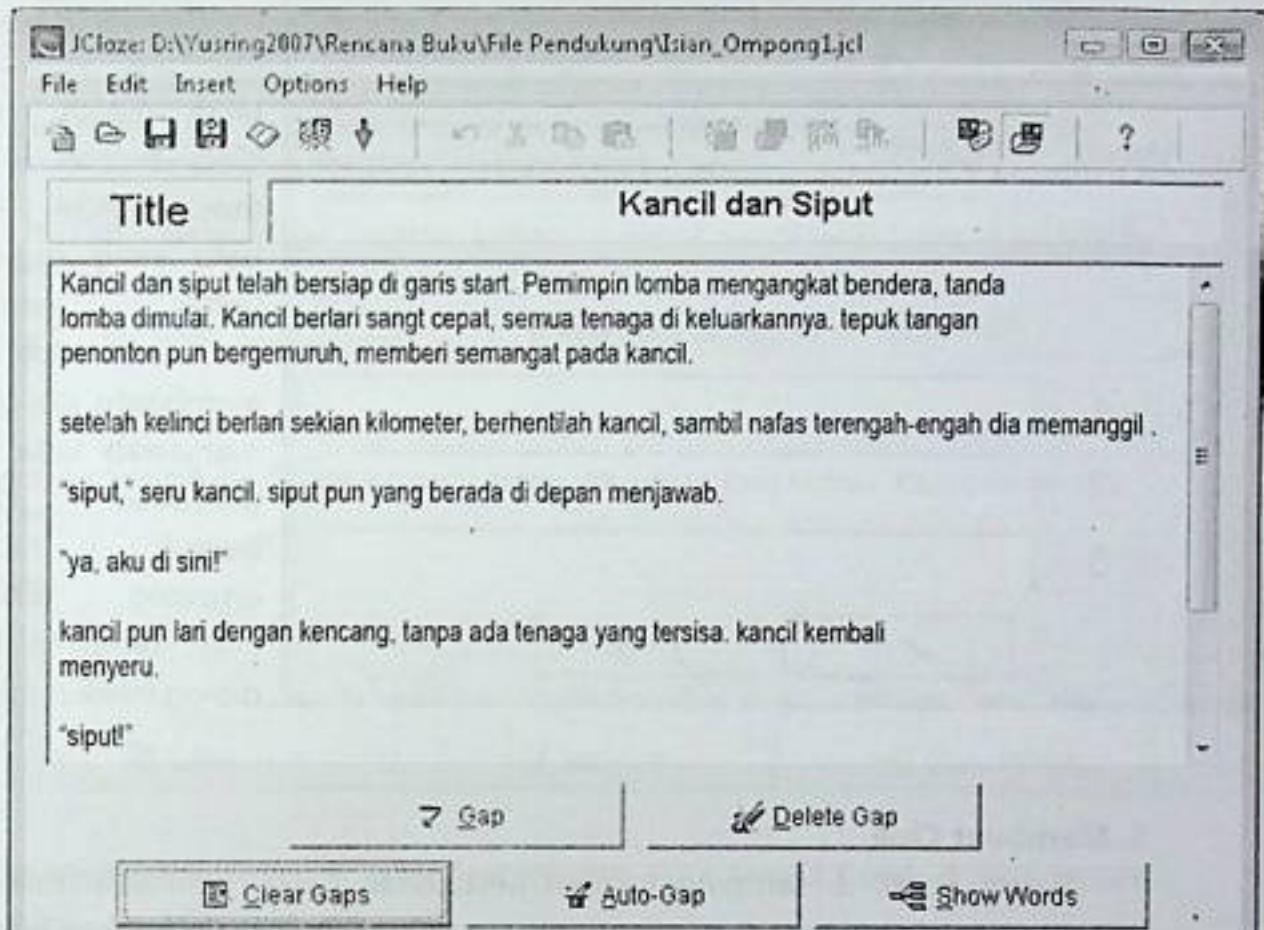
2. Menulis Nama Latihan

Pengguna dapat memuat nama latihan seperti program latihan interaktif lainnya. Pengguna dapat melakukan *kliking* pada 'title box' dan menuliskan nama latihan yang dikehendaki, misalnya **Kancil dan Siput**. Pembaca dapat melihat contoh tampilan latihan berikut:



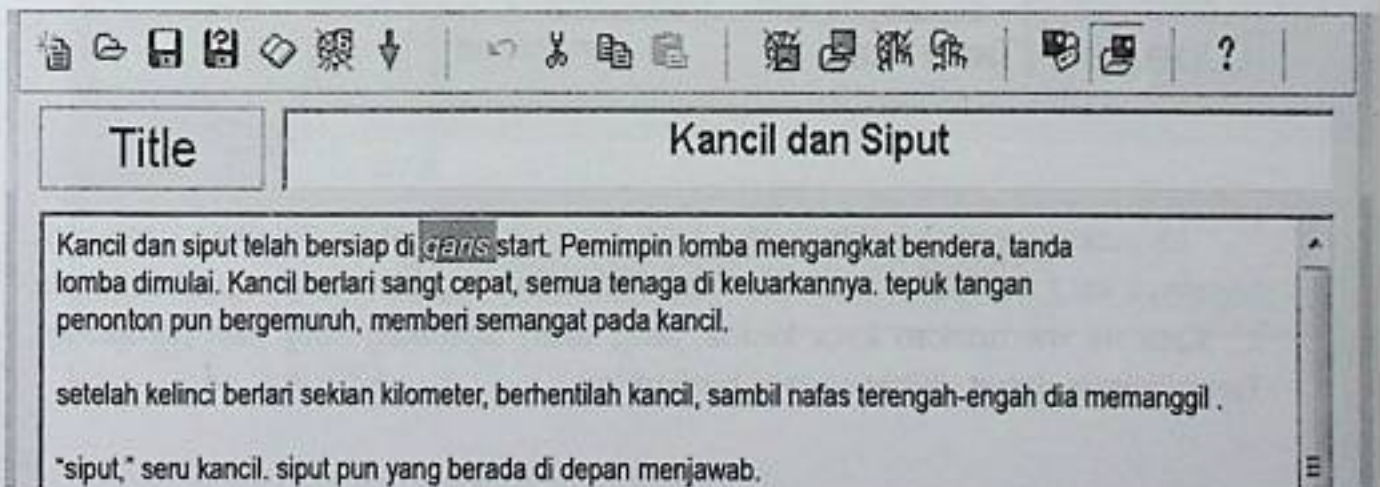
3. Memasukkan Naskah atau Teks Latihan

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. Membuat Lubang Essay

Blok (hitami/highlight) kata yang akan dijadikan 'lubang/ompong' dalam teks. Pada kasus berikut, kata pertama yang dipilih adalah **GARIS** pada kalimat 'Kancil dan Siput telah bersiap di garis start' seperti tampak pada gambar berikut:



Selanjutnya pengguna meng-klik tombol 'Gab button'. Tombol ini berfungsi untuk menampilkan kotak dialog yang akan menuntun pengguna memasukkan

Gapped word alternatives

Gap.# 1

Word garis

Clue

Alternative correct answers

1

2

3

OK Help

frase atau kalimat yang akan menuntun pembelajar untuk menebak kata yang telah dipilih. Begitu 'Gab button' di-klik, akan muncul jendela baru yang disiapkan untuk membuat penjelasan (clue) yang membantu pengguna menjawab kata yang disajikan dalam bentuk 'lubang/ompong' tersebut. Lihat tampilan kotak dialog berikut ini:

5. Membuat Clue

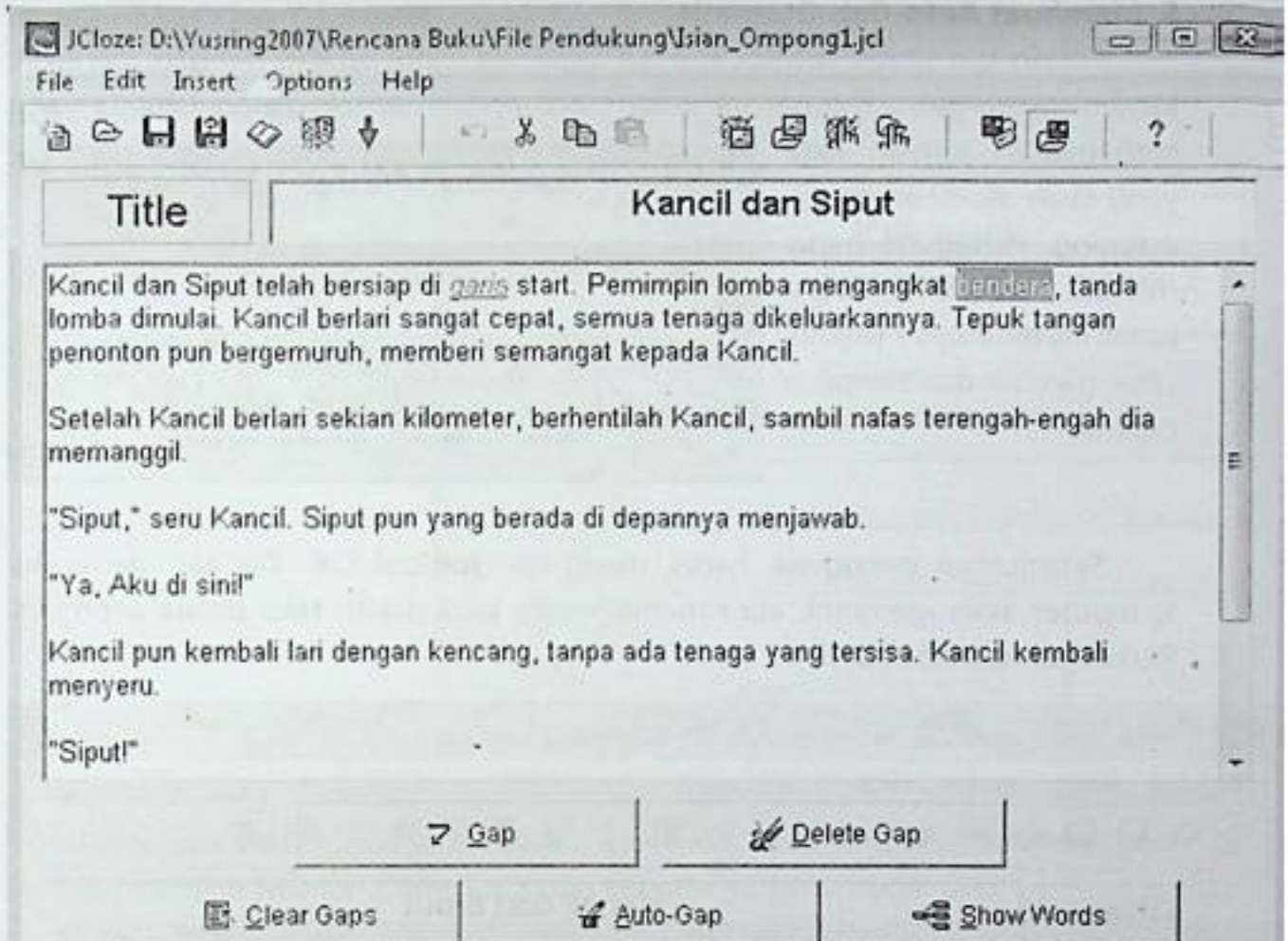
Dalam kotak di samping tombol bertuliskan CLUE, ketikalah frase atau kalimat yang akan menjadi informasi, misalnya 'tanda awal'. Perhatikan tampilan gambar berikut:

Gap # 1

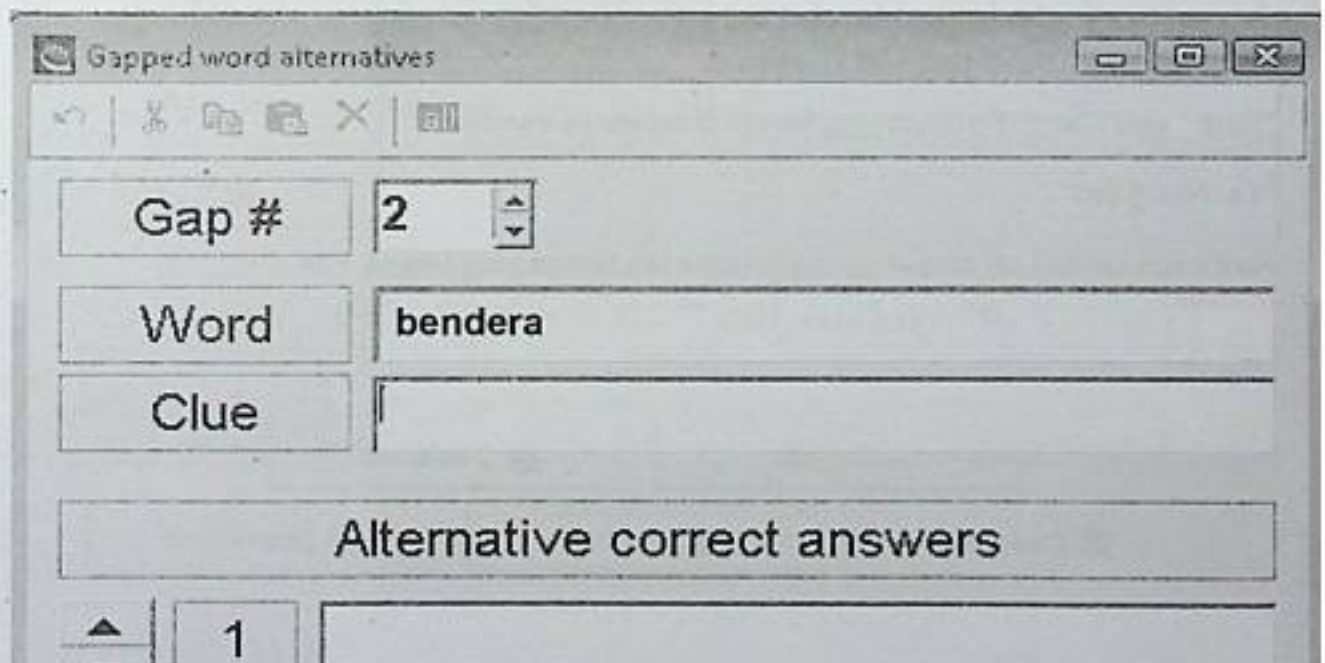
Word garis

Clue Tanda awal

Lanjutkan langkah kelima untuk kata-kata lain yang akan dijadikan 'ompong'. Misalnya kata BENDERA pada kalimat 'Pemimpin lomba mengangkat bendera, ...'. Kata ini merupakan kata kedua yang akan dijadikan soal gab (Ompong). Tampilannya dapat dilihat seperti berikut ini:

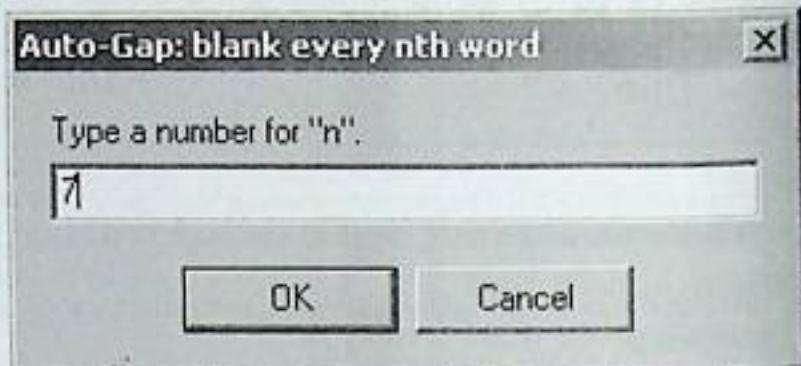


Selanjutnya tekan pilih 'Gab Botton' dan akan tampil kotak dialog seperti berikut ini:

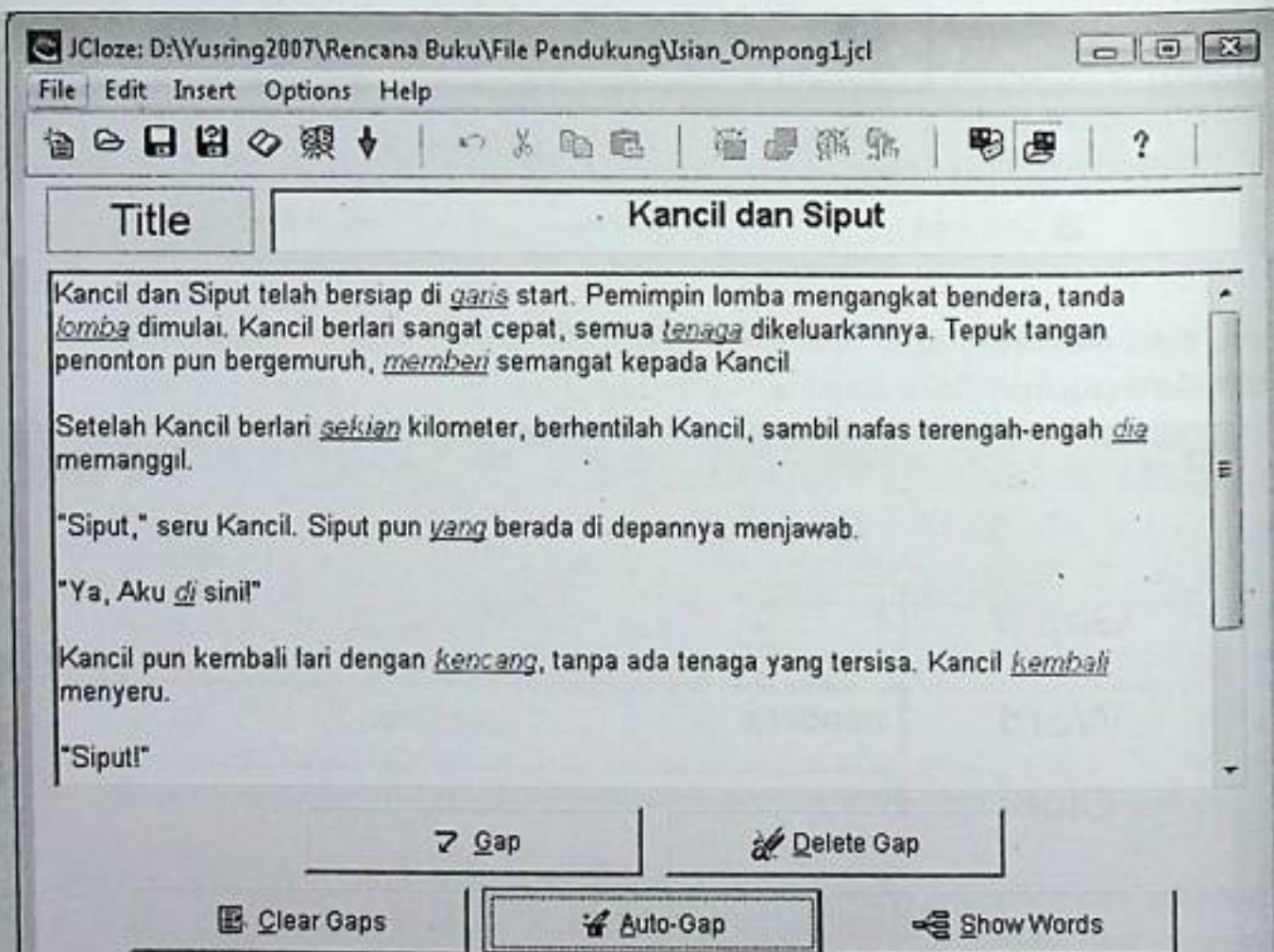


6. Membuat Auto-Gab Otomatis

Pilihan lain untuk membuat esai ompong (gab) adalah dengan mengklik tombol 'Auto-gab'. Tombol ini akan menampilkan kotak dialog lainnya yang menanyakan jumlah kata yang akan dijadikan *essay-ompong*. Pengguna harus menulis **NOMOR** dalam kotak ini, misalnya 7 (tujuh). Lihat gambar dan tampilan berikut:

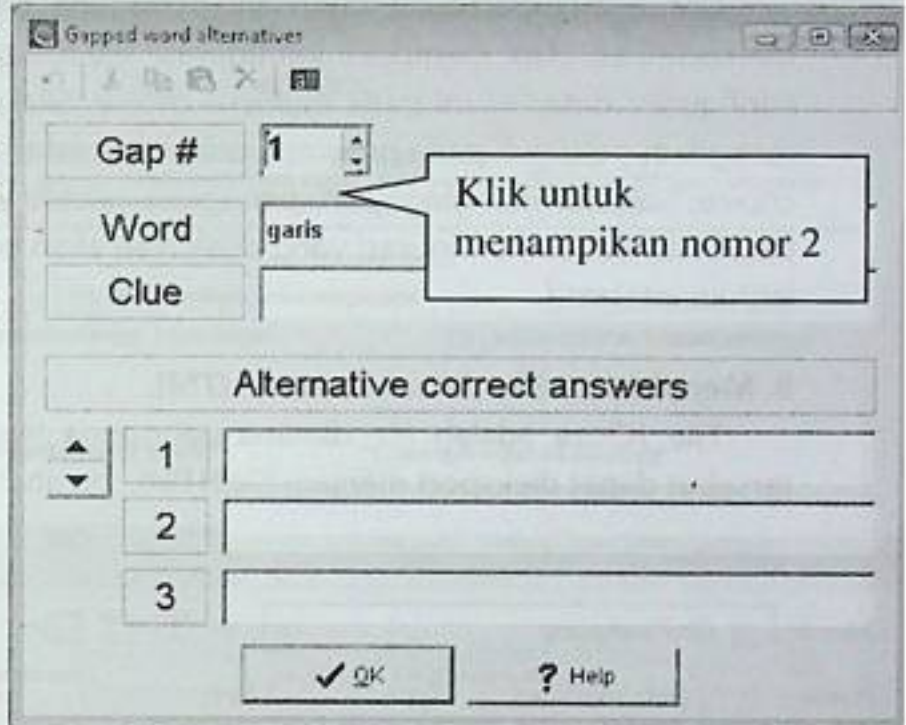


Selanjutnya pengguna harus meng-klik tombol OK. Dengan demikian, komputer akan memblok atau memilih kata-kata dalam teks secara otomatis. Perhatikan tampilan berikut:

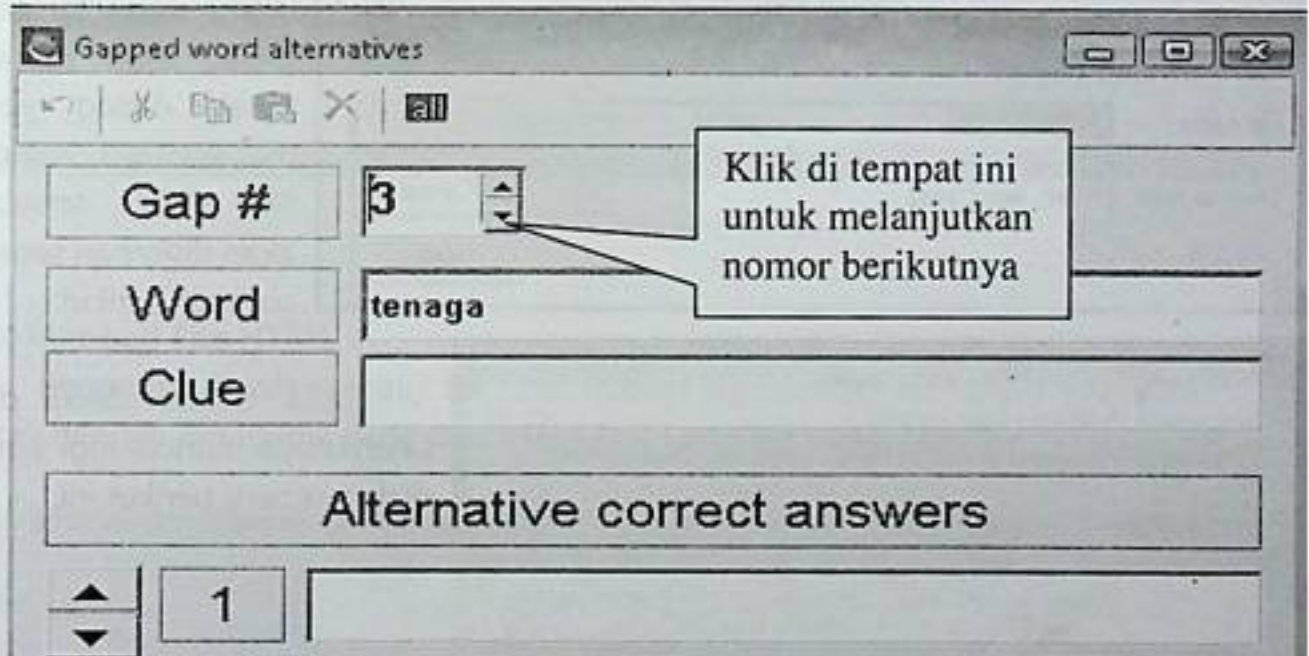


7. Membuat Clue Otomatis

Langkah berikutnya pengguna harus meng-klik tombol SHOW WORDS. Tombol ini akan mengantar pengguna membuat clue untuk setiap kata yang telah dipilih secara otomatis. Lihat tampilan berikut:



Pengguna dapat melakukan atau membuat clue untuk kata selanjutnya dengan memilih Nomor 2, Nomor 3 dan seterusnya pada kotak Gap.

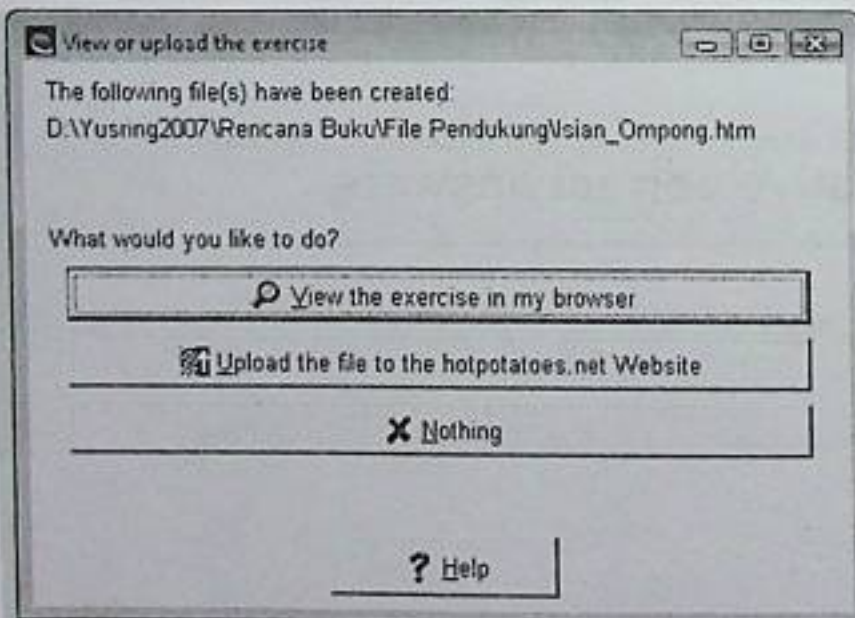
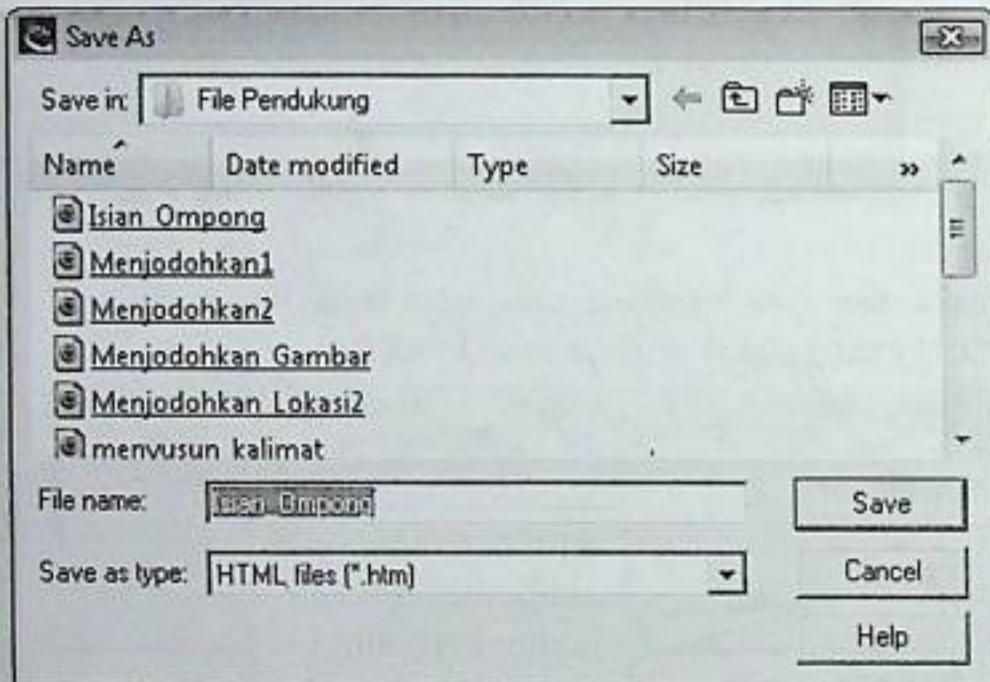


8. Membuat Konfigurasi

Untuk mempercantik tampilan, pengguna dapat melakukan konfigurasi. Memodifikasi dan membuat konfigurasi file.JCloze sama dengan melakukan konfigurasi data/file ini pada *multiple-choice*. Silakan pengguna membaca dan mengikuti petunjuk pada program latihan interaktif pilihan ganda atau *multiple-choice*. Sekedar mengingatkan, pengguna sebaiknya selalu mengecek tampilan file.HTML. Sebab konfigurasi yang dilakukan akan berbeda pada setiap program latihan interaktif.

9. Menyimpan File dalam Format HTML

File JCloze adalah file dimana pengguna melakukan segala editing. File tersebut dapat diekspor menjadi file.HTML. perubahan tersebut dapat dilakukan



dengan melakukan save file yang telah dikerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada toolbar. Sesaat setelah ikon web tersebut diklik, akan muncul kotak dialog yang menanyakan tempat file HTML tersebut akan disimpan seperti gambar berikut:

Klik tombol SAVE dan selanjutnya muncul lagi kotak dialog seperti berikut ini:

Klik tombol yang bertuliskan "View the exercise in my browser". Sesaat kemudian di layar monitor pengguna akan muncul file.html seperti tampilan berikut berikut:

Yayang Benut Base

Kancil dan Siput

BAHASA INDONESIA

Isilah kata yang tepat pada kotak yang tersedia, tekan tombol "Cek" untuk melihat jawaban Anda. Gunakan tombol "Bantuan" untuk mendapatkan harus bantuan jika jawaban yang ada masukkan KURANG TEPAT. Anda dapat meng-klik tombol "[?]" untuk memperoleh informasi tambahan. INGAT, Anda kehilangan NILAI jika menggunakan "BANTUAN" atau "[?]"

Kancil dan Siput telah bersiap di [?] start. Pemimpin lomba mengangkat [?] tanda lomba dimulai. Kancil berlari sangat cepat, semua tenaga dikeluarkannya. Tepuk tangan [?] pun bergemuruh, memberi semangat kepada Kancil.

Setelah Kancil berlari sekian kilometer, berhentilah Kancil, sambil [?] terengah-engah dia memanggil.

"Siput," seru Kancil. Siput pun yang berada di depannya menjawab.

"Ya, Aku di sini!"

Kancil pun kembali lari dengan kencang, tanpa ada [?] yang tersisa. Kancil kembali menyeru.

"Siput!"

Siput yang di depannya menjawab "Ya, aku di sini!"

Kancil hanya geleng-geleng kepala, tidak [?] lagi berlari, ia pun mengaku kalah.

Yayang Benut Base

10. Menguji File HTML

Pengguna dapat menguji file.html apakah file tersebut bisa diaktifkan atau tidak dengan meng-klik pada tanda [?]. Lihat tampilan berikut berikut:

Yayang Benut Base

Kancil dan Siput

BAHASA INDONESIA

Isilah kata yang tepat pada kotak yang mendapatkan harus bantuan jika jawaban informasi tambahan

Tanda Awal

da. Gunakan tombol "Bantuan" untuk meng-klik tombol "[?]" untuk memperoleh BANTUAN atau "[?]"

Kancil dan Siput telah bersiap di [?] start. Pemimpin lomba mengangkat [?] tanda lomba dimulai. Kancil berlari sangat cepat, semua tenaga dikeluarkannya. Tepuk tangan [?] pun bergemuruh, memberi semangat kepada Kancil.

Klik di sini

BAB 8

MENGAKTIFKAN SISTEM OPERASI WINDOWS ARAB

Saat ini kesulitan yang biasa dihadapi oleh para dosen, guru, mahasiswa, dan siswa dalam mempelajari bahasa Arab adalah kurangnya fasilitas dan sumber pembelajaran berbasis teknologi. Sumber-sumber pembelajaran berbasis teknologi yang dimaksud adalah yang bersumber dari internet dan CDs. Kedua sumber pembelajaran ini mengharuskan dosen, guru, mahasiswa, dan siswa untuk menggunakan computer. Di sisi lain, program computer yang beredar terkadang belum menyiapkan fasilitas yang mendukung ketersediaan program berbahasa Arab.

Tujuan utama dari bab ini adalah menyiapkan langkah-langkah yang dapat digunakan oleh dosen, guru, mahasiswa, dan siswa untuk mengaktifkan computer yang dimilikinya. Uraian dalam bab ini sangat teknis dan hanya melingkupi versi system operasi Windows. Di antara materi yang akan dibahas adalah:

- mengaktifkan fasilitas keyboard virtual untuk On-Screen berbahasa Arab
- menginstall Keyboard (QWERTY) berbahasa Arab,
- membeli stiker keyboard berbahasa Arab
- Menginstall berbagai jenis huruf bahasa Arab
- Mengembangkan fasilitas yang mendukung pemanfaatan program berbahasa Arab

A. Mengaktifkan Windows Arab dan Latin (Inggris)

Versi program pengolah kata (word processing) yang ada pada komputer memainkan peran penting dalam memudahkan para pengguna (dosen, guru, mahasiswa dan siswa) bekerja dengan bahasa Arab. Pada sistem windows yang lama, sistem operasi bahasa Arab dapat diinstall dengan membeli sistem operasi tersebut secara khusus. Saat ini, setelah Windows mulai membuat sistem pendukung untuk bahasa-bahasa bukan rumpun bahasa roman yang dikenal dengan bahasa-bahasa dari kanan ke kiri (right-to-left non-Roman fonts), maka para pengguna tidak perlu lagi membeli secara khusus sistem operasi bahasa Arab. Dengan fasilitas tersebut para pengguna dapat memiliki sistem operasi windows Arab yang dapat dijalankan pada windows versi lama, misalnya melakukan run

Microsoft Word 2000 pada Windows 98. Sistem operasi windows Arab tersebut memungkinkan para pengguna menulis karakter Arab, baik di pengolah kata (Microsoft Word) maupun di Internet.

Suatu keberuntungan bagi para pengguna karakter Arab, sebab saat ini sistem operasi Windows Arab sudah sangat maju. Karena itu, bagi para pengguna yang memiliki Windows XP (home edition dan sesudahnya) dapat dengan mudah menjalankan Windows Arab tersebut. Dengan diaktifkannya sistem operasi tersebut, para pengguna dapat menggunakan dua jenis karakter secara bersamaan, baik menulis karakter dari kiri ke kanan maupun menulis karakter dari kanan ke kiri. Sistem operasi ini pun tidak hanya mendukung program pengolah kata (Microsoft Word), tetapi juga dapat digunakan pada program office lainnya, misalnya Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher, Microsoft FrontPage, Microsoft Outlook, Microsoft Excel, WordPerfect, Eudora, Internet Explorer, Mozilla, and Netscape Navigator.

B. Cara menentukan versi Sistem Operasi Windows pada PC pengguna

Versi Windows Arab yang beredar saat ini umumnya adalah Windows XP dan 2000. Cara untuk menentukan versi windows yang telah terinstall pada PC pengguna adalah dengan melakukan klik kanan (right click) pada My Computer. Kotak dialog akan tampil. Jika tidak, para pengguna dapat melakukan Scroll Down. Selanjutnya lakukan klik kiri (left click) pada Propertis. Klik kiri pada Tab General yang tampil pada bagian sebelah kiri dari kotak dialog tersebut. Di bawah System, silakan membaca sistem operasi komputer yang telah terinstall. Jika sistem operasi tersebut adalah Windows XP Home atau Windows XP Pro, lanjutkan ke langkah (Step) 3a.

Jika sistem operasi yang muncul adalah Microsoft Windows 98 atau Windows 98 SE, para pengguna harus membaca perintah (Instruction) yang tersedia. Perintah tersebut akan membimbing para pengguna menginstall sistem operasi windows Arab tersebut. Perlu dicatat, bahwa berbagai item berbeda akan muncul jika membandingkan sistem operasi Microsoft Windows 98 atau Windows 98 SE dengan Windows XP Home atau Windows XP Pro.

Jika desktope atau PC anda menampilkan sistem operasi Microsoft Windows 95a, Windows 95b, atau Windows 95c, maka sistem operasi Windows tidak dapat mendukung menjalankan sistem windows berbasis bahasa Arab. Sebaiknya gantilah sistem operasi windows tersebut dengan Windows XP atau vista. Para pengguna dapat meminta bantuan rekan sejawat yang telah memiliki sistem operasi tersebut dan sudah aktif pada desktope atau PC-nya.

C. Menjalankan Windows untuk membaca Karakter Arab

Sebelum mengaktifkan Microsoft Windows berbasis bahasa Arab, sebaiknya para pengguna telah memiliki CD Windows dan office-nya. Untuk Windows XP Home and Windows XP Pro, para pengguna dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

- a. Klik kiri pada tombol STAR.
- b. Pilih Control Panel.
- c. Klik dua kali (double Click) pada Regional and Language Options
- d. Klik kiri pada Tab Regional Options yang muncul pada bagian atas kotak dialog.
- e. Tetap pertahankan (jangan mengubah) Standards and Formats as English (United States)
- f. Klik kiri pada Tab Language.
- g. Di bawah Supplemental Language Support, beri tanda centeng (✓) pada kotak yang berbunyi "Install Files for Complex Scripts and Right-to-Left Languages (including Thai)"
- h. Selanjutnya klik tombol Apply yang terletak pada bagian kanan bawah kotak dialog. Tunggulah hingga computer selesai melakukan file yang mendukung.
- i. Jika muncul kotak dialog yang meminta CD, masukkan CD Windows XP. Klik tombol OK yang terletak pada kiri bawah kotak dialog untuk menyelesaikan proses penginstalan.
- j. Para pengguna sebaiknya melakukan Restart PC.

Untuk Windows 2000 Professional, para pengguna dapat melakukan penginstalan windows berbasis bahasa Arab tersebut dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

- a. Klik kiri pada tombol STAR.
- b. Klik kiri pada Setting
- c. Klik kiri Control Panel
- d. Klik dua kali (double Click) pada Regional Setting
- e. Klik kiri pada Tab General yang muncul pada bagian atas kotak dialog
- f. Tetap pertahankan Your Locale (location) as English (United States)
- g. Pada screen yang sama, di bawah Tab Language Setting, beri tanda centeng (✓) pada kotak Arabic (Arabic box).
- h. Selanjutnya klik tombol Apply yang terletak pada bagian kanan bawah kotak dialog. Tunggulah hingga computer selesai melakukan file yang mendukung.

- i. Jika muncul kotak dialog yang meminta CD, masukkan CD Windows XP. Klik tombol OK yang terletak pada kiri bawah kotak dialog untuk menyelesaikan proses penginstalan.
- j. Para pengguna sebaiknya melakukan Restart PC.

D. Menjalankan Windows XP Home dan Windows XP Pro

Bagi pengguna Windows XP Home and Windows XP, ikuti 5 (lima) langkah berikut:

1. Klik kiri tombol START. Pilih Control Panel. Klik kiri dua kali (double-left click) pada Regional and Language Options. Klik kiri pada Tab Languages. Di bawah Text Services and Input Languages, klik kiri pada tombol Details. Klik kiri pada Tab Setting yang terletak pada bagian atas kotak dialog yang aktif. Di bawah Installed Services pada bagian sebelah kanan kotak dialog, klik kiri tombol Add. Selanjutnya akan tampil kotak Add Input Language. Tambahkan Bahasa Arab (Add Arabic). Para pengguna akan melihat daftar berbagai jenis karakter bahasa Arab. Nama negara yang tertera di belakang tidak menunjukkan dialek bahasa Arab negara tersebut. Jadi, para pengguna dapat memilih bahasa Arab dan nama negara yang diminati.
2. Pada kotak dialog yang sama, di bawah Input Language, tersedia fasilitas untuk memilih jenis keyboard. Pilih (Scan) menu Arabic keyboard. Pilih Arabic keyboard kemudian klik kiri pada tombol OK. Pada tahap ini, para pengguna dapat memilih jenis layout keyboard yang disediakan oleh Microsoft. Apapun tipe keyboard yang dipilih, maka keyboard berbasis Arab tersebut sebenarnya berpasangan dengan keyboard Latin. Artinya, setiap tombol huruf pada keyboard Latin akan menampilkan huruf tertentu dalam bahasa Arab. Sebagai contoh, jika pengguna menekan tombol huruf L pada keyboard Latin, maka keyboard tersebut akan menampilkan huruf MIM (م) dalam bahasa Arab, bukan huruf LAM (ل). Sedangkan tombol huruf M pada keyboard Latin menampilkan Ta' Marbutah (ة) dalam bahasa Arab. Karena itu, bagi para pemula pengguna bahasa Arab, sebaiknya memilih salah satu dari tiga pilihan yang tersedia (Arabic 101, Arabic 102, or Arabic 102 AZERTY). Bagi pengguna yang lebih tinggi (advanced level), khususnya bagi mereka yang telah dan pernah belajar di negara-negara berbahasa Arab, dipersilahkan mengikuti unit **F (Layout Keyboard Microsoft Arab)**. Jika para pembaca buku ini bertanya, "Jenis Keyboard apa yang digunakan oleh Penulis Buku ini?", maka jawabannya adalah "Bukan salah satu dari tiga yang tersedia tersebut (Arabic 101, Arabic

102, or Arabic 102 AZERTY)". Untuk mengetahui jenis keyboard yang sering penulis gunakan, ikuti unit **H (Layout Keyboard berbahasa Arab)**.

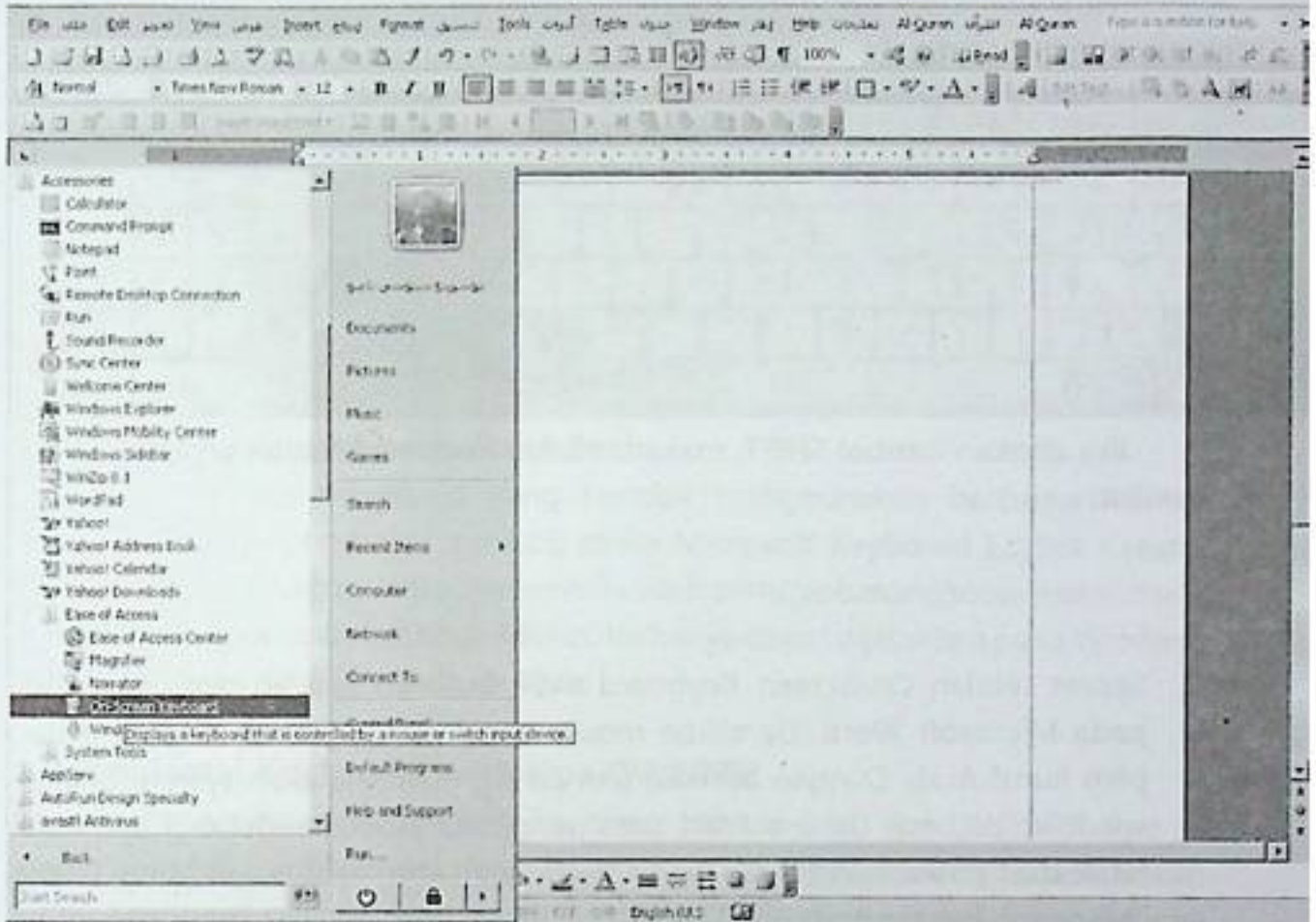
3. Namun, untuk memudahkan para pengguna mengaktifkan Sistem Operasi Windows berbahasa Arab, pilih saja salah satu dari tiga jenis keyboard yang disediakan oleh Microsoft. Jangan lupa meng-klik tombol OK jika telah memilih salah satu jenis keyboard.
4. Para pengguna harus kembali ke Text Services and Input Languages box. Pertahankan atau jangan mengubah Default Input Language English (United States)-US. Di bawah Preferences, klik kiri tombol Language Bar. Selanjutnya akan muncul kotak dialog Language Bar Settings. Beri tanda centeng (✓) pada kotak yang berbunyi "Show the Language Bar on the Desktop" dan beri tanda centeng (✓) pada kotak lain yang berbunyi "Show Additional Language Bar Icons". Jangan lupa meng-klik tombol OK.
5. Pada bagian bawah layar (Taskbar) monitor PC atau laptop pengguna, muncul kotak dengan tulisan EN (singkatan dari English). Klik kiri pada EN yang akan membantu pengguna memilih bahasa yang akan diaktifkan atau digunakan. Dalam kasus mengubah dari bahasa Inggris (EN sebenarnya mewakili karakter Latin) ke bahasa Arab (disingkat dengan AR), pengguna dapat melakukan klik kiri pada kotak EN tersebut dan memilih AR.

E. Mengaktifkan On-Screen Keyboard pada Windows

Penulis menganggap bahwa pembaca buku ini telah menginstal Sistem Operasi Windows Arab. Pertanyaan yang dapat diajukan setelah itu adalah "Bagaimana pembaca mengetahui tombol dengan keyboard Latin tersebut dapat menghasilkan huruf Arab yang diinginkan? Ya, pembaca dapat membeli stiker untuk keyboard berbahasa Arab atau membuat sendiri dengan mengetik huruf hijaiyah yang diberi isolasi bening.

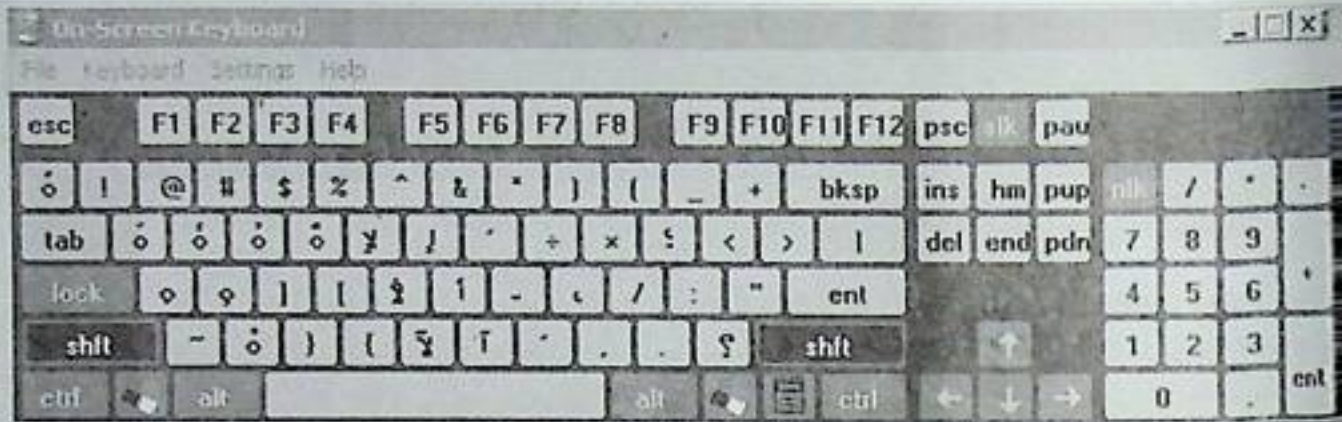
Sebenarnya, para pengguna system operasi Windows Arab ini dapat mengaktifkan Microsoft's built-in, free, virtual Arabic On-Screen keyboard. Cara melakukannya sangat mudah. Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Klik kiri tombol START
2. Klik kiri Programs atau All Programs
3. Pilih Accessories
4. Klik Accessibility
5. Klik kiri On-Screen Keyboard seperti tampilan berikut:



6. Selanjutnya akan tampil On-Screen Keyboard, seperti gambar berikut:





Jika ditekan tombol SHIFT, maka tampilan keyboard adalah seperti gambar berikut:

7. Sesaat setelah On-Screen Keyboard aktif, bukalah sebuah dokumen baru pada Microsoft Word. Gerakkan mouse anda ke On-Screen Keyboard dan pilih huruf Arab. Dengan berlatih dan sering menggunakan system operasi windows berbasis bahasa Arab, para pengguna akan mengetahui dan hafal letak dan posisi huruf Arab pada keyboard Latin. Jadi, siapa yang bilang "Mengetik bahasa Arab itu SUSAH?"

F. Layout Keyboard Microsoft Arab

Pertanyaan yang sering diajukan oleh pengguna system operasi Windows berbahasa Arab adalah:

- a. Apa sih Perbedaan antara keyboard Microsoft ARABIC (101), ARABIC (102) and ARABIC (102) AZERTY?
- b. Jenis Keyboard apa yang harus digunakan?

Untuk mengetahui lebih dalam tentang ketiga jenis keyboard ini, silahkan mengunjungi website <http://www.microsoft.com/globaldev/reference/keyboards.aspx>. Ketiga jenis keyboard ini akan muncul. Sekedar untuk diperhatikan, mungkin akan muncul pop-up windows. Oleh karena itu, hati-hatilah untuk mengaktifkan pop-up ad blocker. Selanjutnya, perbedaan ketiga keyboard ini dapat dilihat dengan menggerakkan mouse pada tombol khusus (state keys), misalnya Shift Caps, atau Alt. Pengguna dapat melakukan lock atau unlock pada tombol-tombol tersebut dengan meng-klik kiri.

Secara umum, perbedaan mendasar antara keyboard 101 dan 102 adalah penempatan huruf dhadh (ض) pada bagian atas 101 keyboard, tepat di atas tombol Tab.

G. Membeli Stiker Keyboard berbahasa Arab dan Keyboard Arab/Latin

Bagi pengguna yang sering memakai keyboard berbahasa Arab dapat membeli stiker atau keyboard berbahasa Arab/Latin. Kedua fasilitas ini dapat disediakan oleh Fingertip Software (<http://www.fingertipsoft.com/arabic.html>). Pengguna dapat memilih harga yang cocok dengan mengunjungi situs <http://www.customkeys.com/>, <http://www.arabickeyboards.com/>, dan <http://www.datacal.com/dce/arabic-keyboards.htm>.

H. Layout Keyboard berbahasa Arab

Bagi para pengguna yang hendak menggunakan berbagai fasilitas keyboard dengan berbagai symbol, maka Microsoft Keyboard Layout Creator (MSKLC) lewat situs <http://www.microsoft.com/globaldev/tools/msklc.mspx>, menyiapkan keperluan tersebut. MSKLC ini hanya dapat dijalankan pada Windows 2000, Windows XP dan Windows Vista.

I. Menginstal Keyboard Arab tipe QWERTY

Pengguna dapat memilih keyboard bahasa Arab tipe QWERTY. Tipe ini dapat diunduh (didownload) dari situs <http://zsigri.tripod.com/fontboard/arabic.html>. Keyboard bahasa Arab ini dibuat oleh Zsigri Gyula dengan pendekatan yang mirip keyboard US English QWERTY. Keyboard ini sangat bermanfaat jika pengguna sering menggunakan office secara bergantian antara karakter Latin dan Arab.

J. Memaksimalkan dukungan Sistem Operasi Windows Arab

Bagi para pengguna yang menggunakan Windows XP dan Vista dan hendak memaksimalkan dukungan system operasi windows Arab, dapat melakukannya dengan mengikuti tahapan langkah berikut:

1. Klik kiri tombol START
2. Pilih Control Panel
3. Klik kiri dua kali (Double-left click) Regional and Language Options
4. Klik kiri Tab Languages
5. Pilih tombol Details
6. Klik tombol Advanced pada bagian atas dari kotak yang tampil
7. beri tanda centeng (✓) pada kotak yang berbunyi " Extend Support of Advanced Text Services to All Programs"
8. Klik kiri tombol Apply pada bagian bawah kotak dialog.
9. Sebaiknya lakukan Restart

K. Pengecekan Ejaan dan Tata bahasa Arab pada Microsoft Word

Pengecekan ejaan (Spelling Check) bahasa Arab pada Microsoft Word dapat dilakukan secara otomatis. Otomasi tersebut dapat diaktifkan dengan mengikuti langkah berikut:

1. Klik kiri menu Tool
2. Pilih Language
3. Klik kiri Set Language
4. Pada kotak dialog Language, pilih Arabic lalu klik tombol Default
5. Selanjutnya akan muncul kotak dialog yang menanyakan bahwa system akan berubah. Klik YES untuk mengaktifasi perubahan tersebut
6. Klik kotak tombol yang berbunyi " Detect Language Automatically".
7. Terakhir, klik tombol OK.

Dengan aktifasi tersebut, maka Word dapat mengecek ejaan dan tata bahasa (spelling and grammar) yang ditulis dalam teks bahasa Arab.

L. Mengaktifkan fasilitas Arabic Proofing Tools pada Microsoft Word

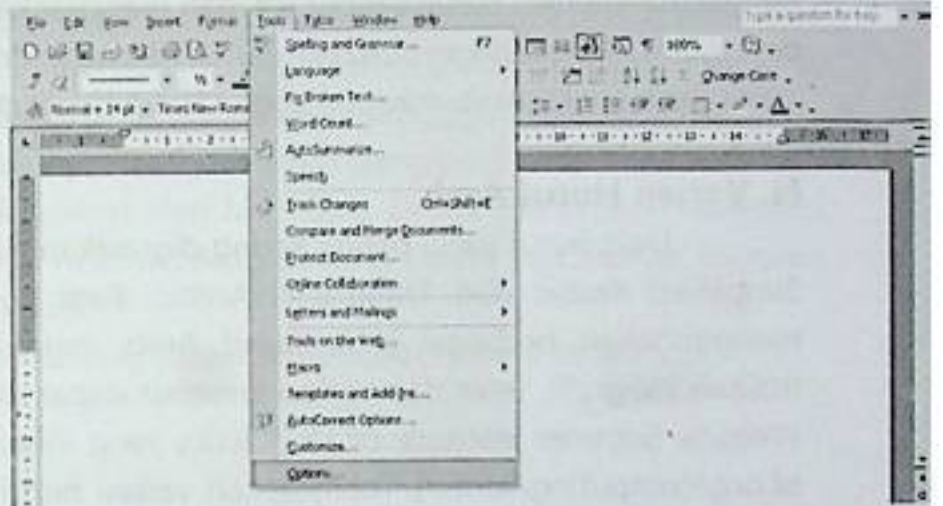
Apakah pembaca telah mengetahui bahwa fasilitas pemeriksaan ejaan bahasa Arab (Arabic Spelling Checker), tata bahasa Arab (Arabic Grammar Checker), dan Thesaurus bahasa Arab (Arabic Thesaurus) telah siap di Microsoft Word? Untuk mengecek apakah Arabic Proofing Tools telah terinstal pada computer pembaca atau pengguna system operasi windows berbahasa Arab, ketiklah naskah atau teks dalam bahasa Arab. Tekan tompol F7 dan lihat apa yang terjadi. Jika teks tersebut tidak dikenal, maka pembaca atau pengguna system operasi Windows Arab harus menginstal Arabic Proofing Tools.

Untuk menginstal Arabic Proofing Tools, masukkan CD Office XP Arabic Proofing Tools ke CD-Rom. Klik kiri tombol START dan pilih Run. Carilah file: **Ptksetup.exe**. Dalam Proofing Tools Setup, pilih Custom. Pilih Arabic language Proofing Tools lalu klik Run All from My Computer. Setelah instalasi, lakukan reboot pada computer.

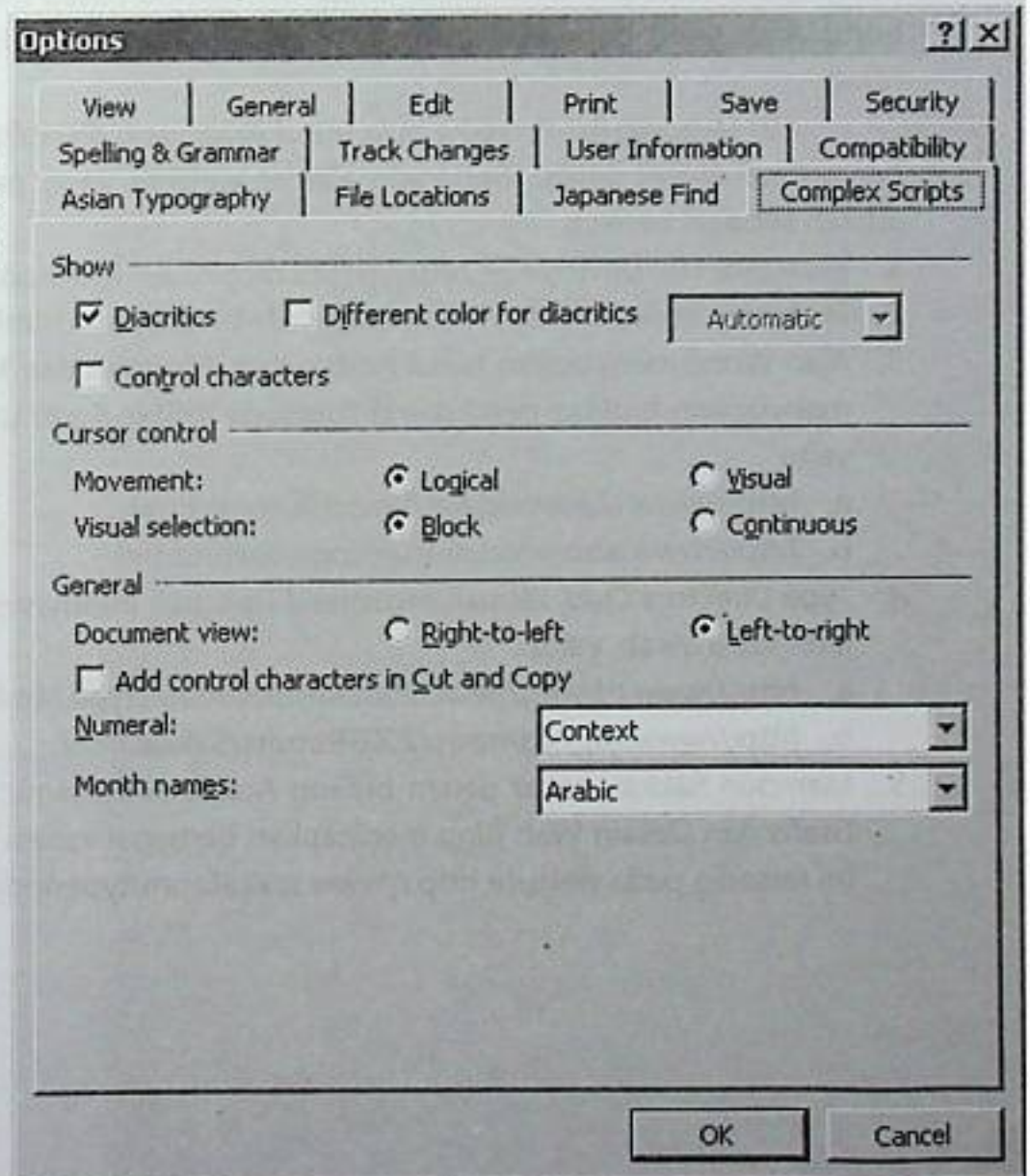
Arabic Proofing Tool untuk Microsoft Office 2003 tidak cocok digunakan untuk Microsoft Office sebelumnya (Office 2000, dll). CD Microsoft Office 2003 Proofing Tools harus dibeli tersendiri. CD ini dapat dibeli pada <http://www.microsoft.com/products/info/product.aspx?view=22&pcid=071b9ced-ed82-47ef-b5fa-a42ecbdec9b7&type=ovr>. Para pembaca dapat juga menelusuri situs <http://www.microsoft.com/middleeast/arabicdev/office> untuk memperoleh informasi terkini tentang Windows Arab.]

M. Mengetik Angka Arab dan India pada Microsoft Word

Penulisan angka Arab dan Hindi dalam Windows 2000, XP dan Vista sangatlah mudah. Bukalah dokumen baru pada Microsoft Word. Klik kiri menu Tools yang terletak pada bagian atas toolbar. Gerakkan mouse ke bagian bawah menu yang terbuka dan pilih Options. Selanjutnya akan terbuka sebuah kotak dialog.



Klik kiri pada tombol kotak yang bertuliskan Complex Scripts.



Di bawah kata General dan di samping kata Numeral, klik tanda panah turun dan pilih kata Context. Klik kotak tombol OK. Pilihan Numeral Context akan membuat Windows 2000, XP, dan Vista menjalankan Angka Arab (1,2,3,) sedangkan pengguna memilih bahasa input EN, dan menjalankan angka Hindi (१, २, ३....) jika pengguna mengaktifkan bahasa input AR. Dengan demikian, pada dokumen yang sama, baik angka Arab maupun angka Hindi dapat digunakan secara bergantian.

N. Varian Huruf Arab

Jenis huruf yang paling sering digunakan dalam Microsoft Word adalah Simplified Arabic dan Traditional Arabic. Bagi para pengguna yang hendak menggunakan berbagai jenis huruf Arab, misalnya untuk kebutuhan Khat (tulisan kaligrafi), jenis dan variasi tersebut dapat dibeli pada berbagai website. Website Summer Institute of Linguistics yang dikenal dengan SIL (<http://www.sil.org/computing/fonts/>), menyiapkan variasi huruf Arab. Bahkan situs ini pun menyiapkan host alamat website untuk mengunduh atau mendownload variasi huruf Arab yang dimaksud (<http://www.sil.org/computing/fonts/Lang/archives.html>).

Di samping itu, tersedia pula huruf Arab yang disiapkan tanpa dikenakan biaya (free Arabic fonts). Beberapa alamat website yang penulis rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Professor Luc Devroye → <http://jeff.cs.mcgill.ca/~luc/arab.html>
2. Professor Berlin → <http://user.dtcc.edu/~berlin/fonts.html>
3. Alan Wood menyiapkan huruf Arab untuk Windows dan Macintosh. Dia juga menyiapkan fasilitas pendukung (Unicode Arabic Font) untuk Web Browser, yaitu
 - a. <http://www.alanwood.net/unicode/fonts.html>
 - b. <http://www.alanwood.net/unicode/arabic.html>
4. Type Directors Club, sebuah organisasi Tipografi Internasional menyiapkan dua jenis huruf Arab, yaitu:
 - a. <http://www.tdc.org/news/2003Results/ArabicType.html>
 - b. <http://www.tdc.org/news/2003Results/Sakkal.html>
5. Mamoun Sakkal, pakar dalam bidang Arabic and Islamic Art, Kaligrafi serta Grafis dan Desain Web juga menyiapkan berbagai variasi huruf Arab. Variasi ini tersedia pada website <http://www.sakkal.com/type/index.html>

O. Transliterasi Huruf Arab


Dalam hal transliterasi huruf Arab pada Windows, terdapat empat jenis yang bagus (setidaknya dalam pandangan penulis). Jenis pertama adalah transliterasi huruf Arab yang disiapkan oleh Microsoft (tentunya pengguna harus menyiapkan rupiah untuk membelinya). Tiga jenis lainnya dapat pengguna unduh (download) dari berbagai situs. Namun, jika pengguna menghendaki tipe transliterasi yang stabil, maka pilihannya adalah pengguna sebaiknya membeli jenis tersebut yang telah disiapkan oleh Microsoft. Untuk menambah wawasan para pengguna sistem operasi windows Arab tentang sistem transliterasi, silahkan mengunjungi website berikut ini:

<http://fp.arizona.edu/mesassoc/Bulletin/meri%20software.htm>.

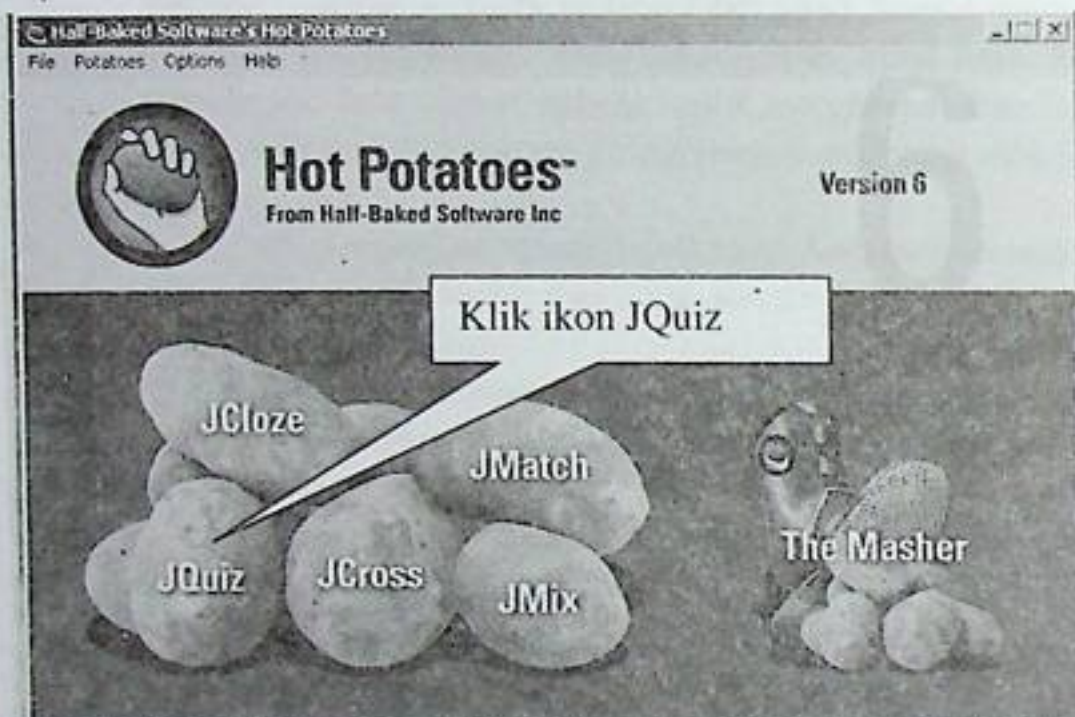
BAB 9

LATIHAN INTERAKTIF PILIHAN GANDA BAHASA ARAB

A. Mengaktifkan Program Pilihan Ganda untuk Bahasa Arab

Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan

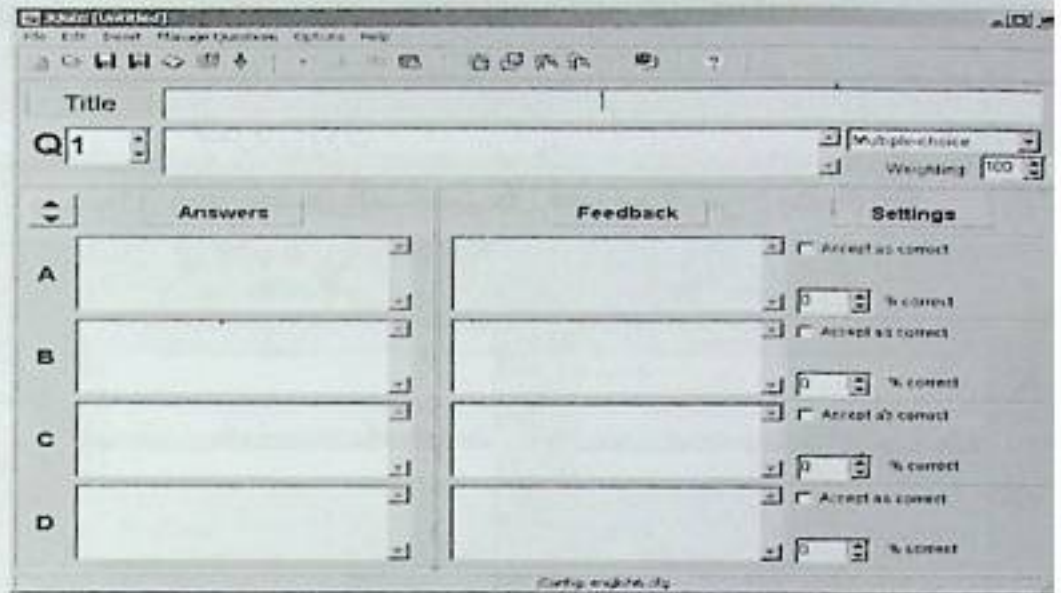
menampilkan seperti pada gambar berikut:



B. Ikon Program JQuiz

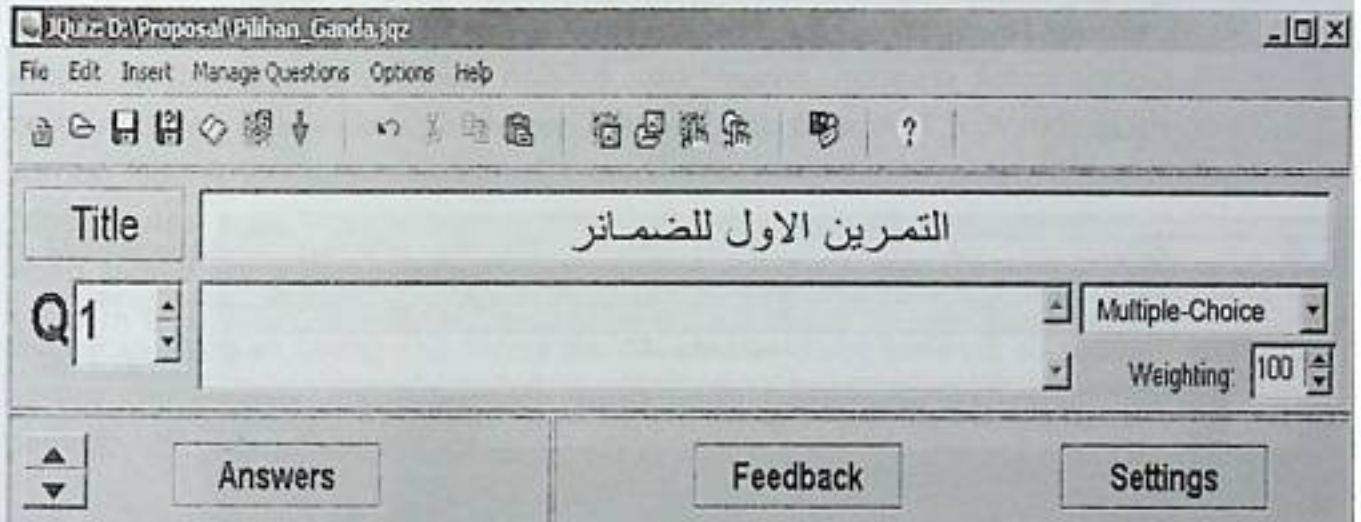
1. Klik Ikon JQuiz

Ikon JQuiz untuk membuat materi latihan interaktif bahasa Arab sama saja dengan JQuiz pada bab 2. Namun, untuk membuat latihan interaktif bahasa Arab, pengguna harus memperhatikan *Language Bar* pada *Taskbar* bagian bawah monitor. Pengguna harus mengaktifkan atau mengganti ikon EN menjadi AR. Jika ikon AR telah aktif, pembaca dapat mengklik ikon yang bertuliskan JQuiz. Selanjutnya akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



2. Menulis Nama Latihan

Klik dalam title box dan tulis nama latihan yang dimaksud. Anda dapat menulis judul latihan, misalnya التمرين الأول للضمائر atau **Latihan Pertama untuk Kata Ganti** dapat dilihat pada gambar berikut:



3. Membuat Pertanyaan

Dalam kotak pertanyaan, the question box, tuliskan pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, misalnya اختر الضمير المناسب لكل فعل مما يأتي **Pilihlah Kata Ganti yang sesuai dengan Kata Kerja yang tersedia berikut** dapat dilihat pada gambar berikut:

Quiz: Untitled

File Edit Insert Manage Questions Options Help

Title: التمرين الاول

Q1 اختر الضمير المناسب لكل فعل مما يأتي : يكتب Multiple-choice Weighting: 100

Answers	Feedback	Settings
A		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
B		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
C		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
D		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct

4. Membuat Jawaban

Dalam kotak jawaban, *answer box*, tuliskan jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, dan D. Jangan lupa memberi tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan. Contoh jawaban untuk soal nomor

Quiz: D:\Proposal\Pilihan_Ganda.qz

File Edit Insert Manage Questions Options Help

Title: التمرين الأول للضمير

Q1 اختر الضمير المناسب لكل فعل مما يأتي : يكتب Multiple-choice Weighting: 100

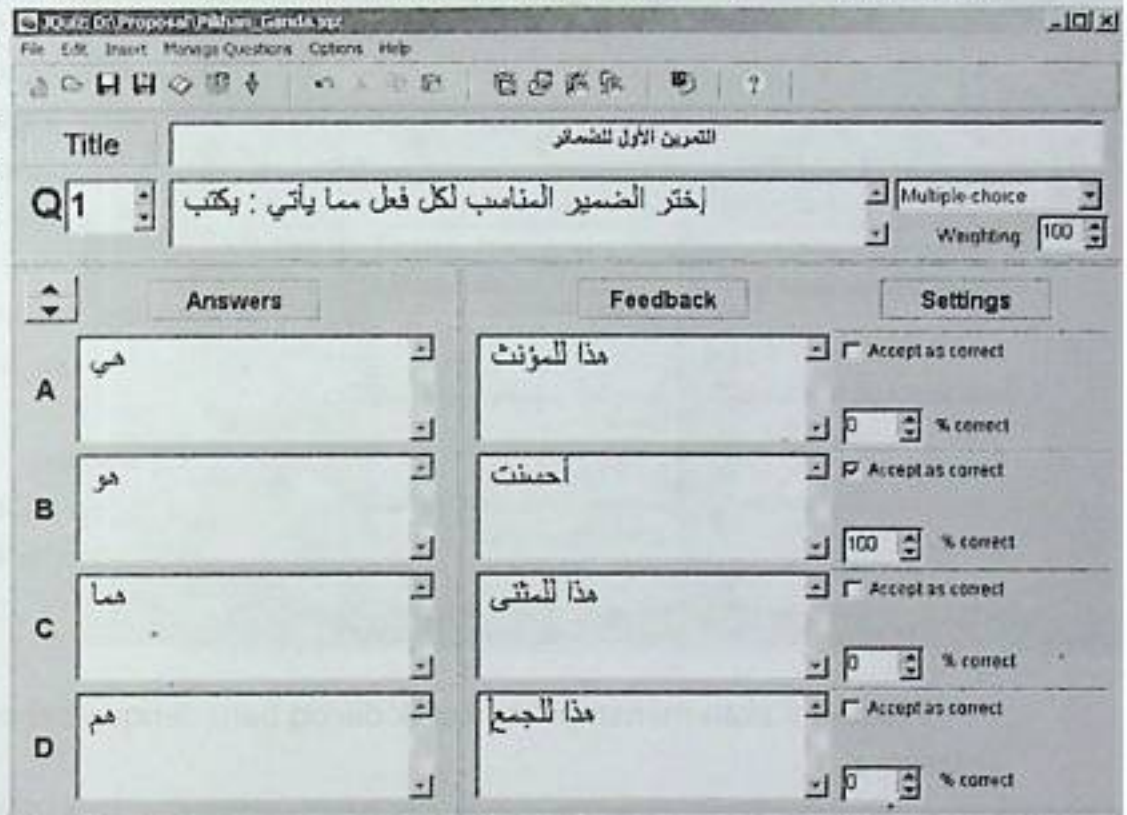
Answers	Feedback	Settings
A هي		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
B هو		<input checked="" type="checkbox"/> Accept as correct 100 % correct
C ما		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
D لم		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct

satu dapat dilihat pada gambar berikut ini:

5. Membuat Feedback

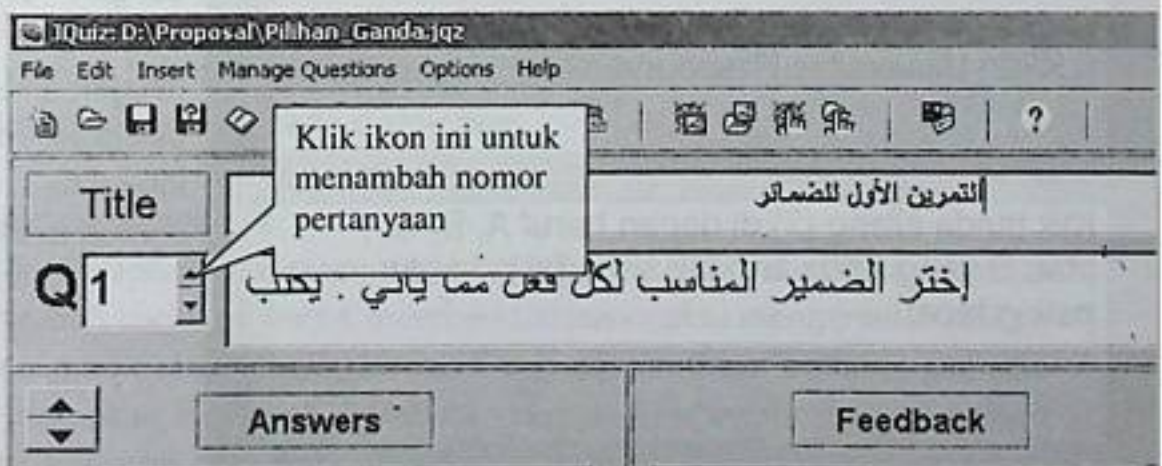
Tulis pula feedback untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. Feedback ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban, baik yang salah maupun yang benar. Feedback dapat berupa frase pendek, misalnya "أحسنت (Jawaban Anda Benar)", atau "آسف، كبر (Maaf, Ulangi Lagi)", dll. Perhatikan

contoh feedback pada gambar berikut:



6. Menambah Nomor Pertanyaan

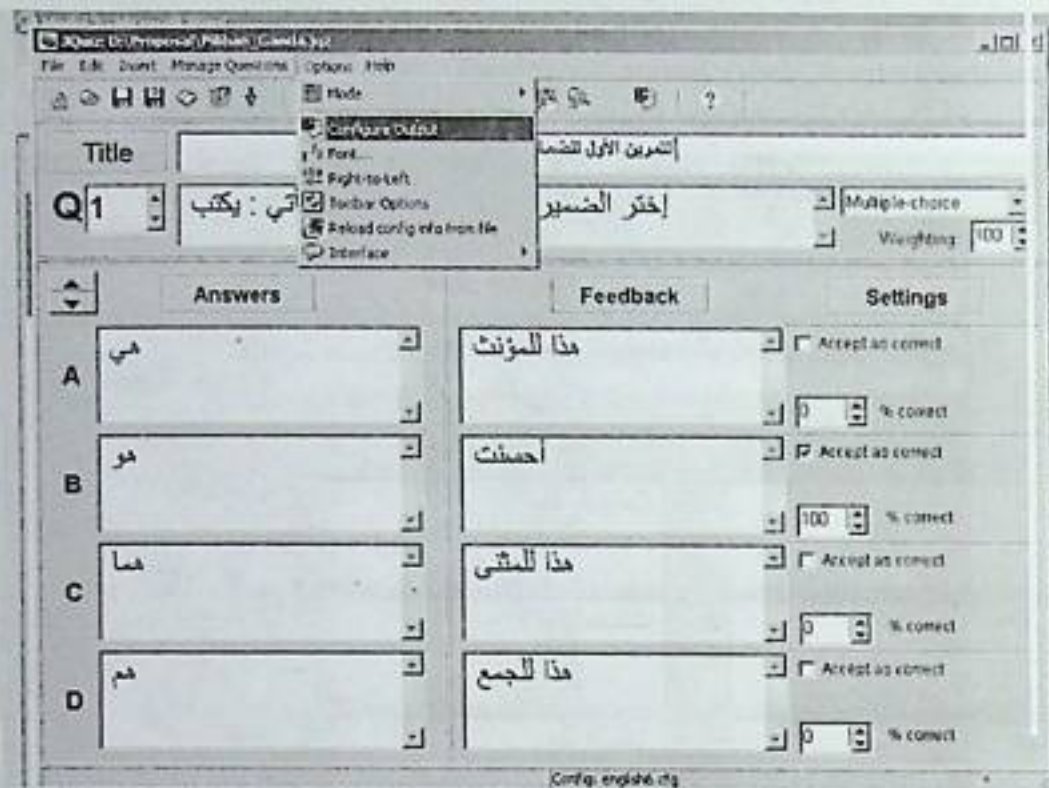
Pengguna dapat menambah nomor pertanyaan. Penambahan ini dapat dilakukan dengan meng-klik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan. Ikuti langkah yang telah disiapkan. Perhatikan gambar berikut:



Masukkan pertanyaan yang dikehendaki. Ulangi langkah ketiga hingga langkah kelima.

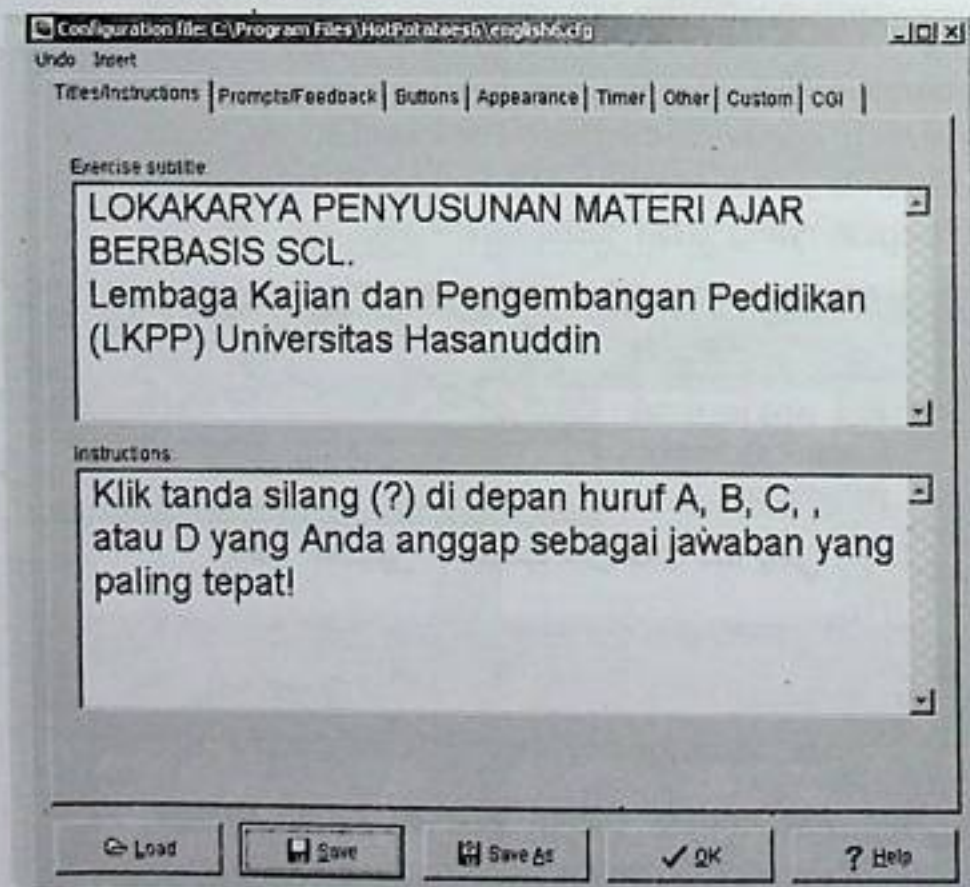
7. Membuat Konfigurasi

Penampilan soal-soal yang telah dibuat dapat dikoneksikan tampilannya



dengan meng-klik menu "Option" kemudian memilih "Configure Output". Perhatikan gambar berikut.

Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:

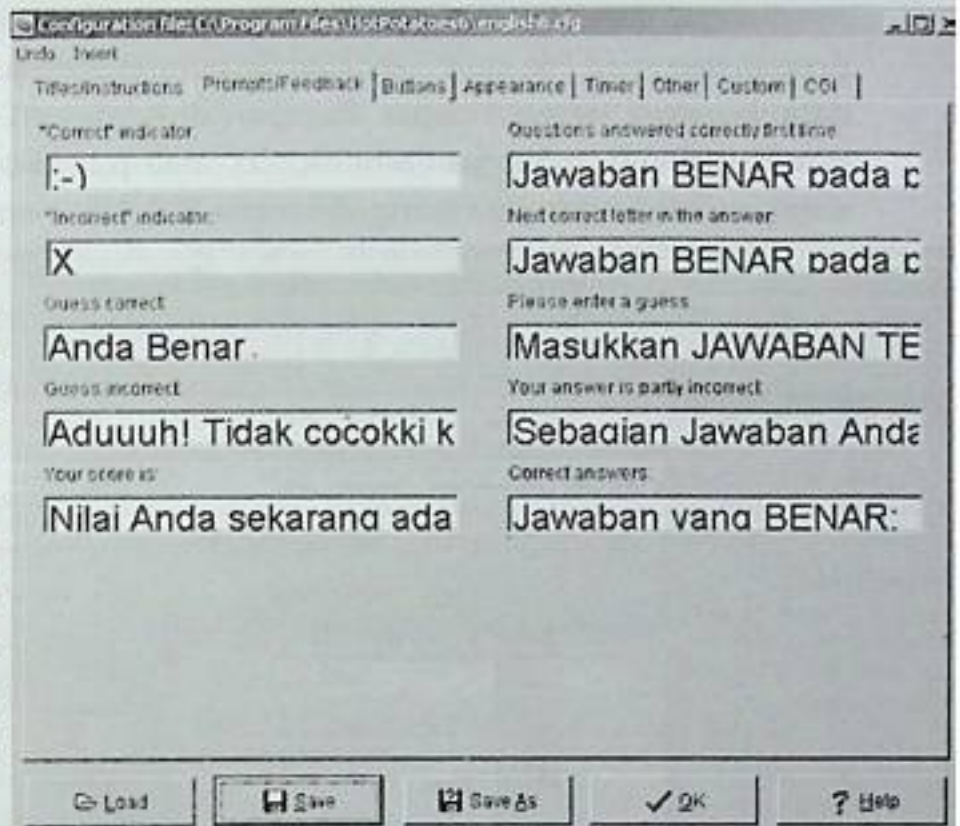


a. Titles/Instructions

Untuk mengkonfigurasi atau mengubah bentuk dan jenis judul Judul harus disesuaikan dengan tema latihan. Boleh lain, asal sesuai dengan kaidah pembelajaran mandiri dan interaktif, perhatikan contoh berikut.

b. Menyiapkan Feedback (Tanggapan balik)

Pengguna dapat menyiapkan fasilitas feedback untuk membuat latihan pilihan ganda ini lebih interaktif. Fasilitas feedback (tanggapan) yang akan ditampilkan sangat mudah dibuat. Feedback ini sangat membantu pengguna untuk mengetahui jawaban yang sebenarnya. Alasan atas sebuah jawaban yang salah pun dapat dimasukkan. Perhatikan gambar berikut.



c. Tombol (Buttons)

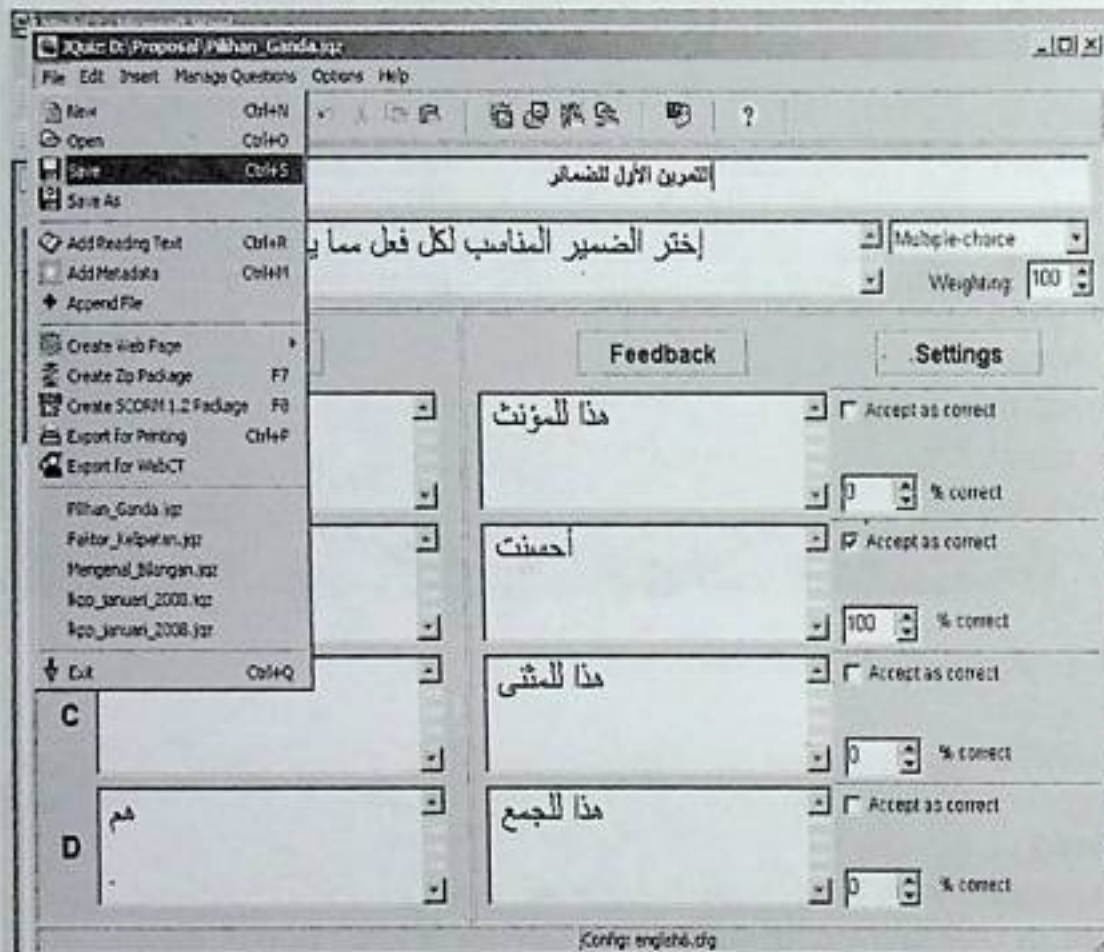
Tombol atau buttons yang tersedia pada kotak windows ini, misalnya *Title/Instructions* diaktifkan. Pengaktifan dilakukan dengan mengklik tombol yang ditargetkan atau yang dibutuhkan. Tombol-tombol tersebut dapat digunakan untuk membuat hiperlink ke program latihan interaktif yang sedang aktif atau untuk berpindah ke halaman lain dalam web. Silahkan berlatih dengan meng-klik tab berikutnya yang tersedia pada *dialog box*.

d. Penampilan (Appearance)

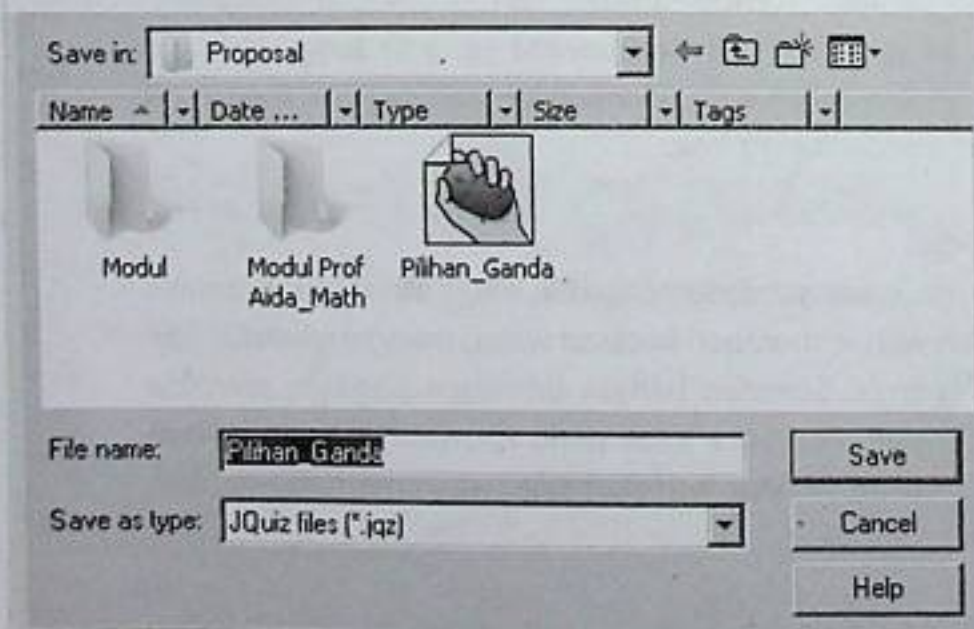
Fasilitas ini disiapkan untuk mengubah tampilan file.HTML atau Quiz, misalnya dengan mengubah tampilan warna, memberi batasan waktu mengerjakan latihan interaktif, dan modifikasi lainnya. Semakin banyak pembaca berlatih, semakin banyak trik yang akan diperoleh. Pembaca tidak perlu khawatir dengan pilihan atau berbagai klik yang dilakukan. Pilihan tersebut tidak akan membuat laptop atau PC pembaca meledak.

8. Menyimpan File

Simpan data atau file ini pada lokasi yang anda inginkan. Jenis file adalah file dengan tipe.jquiz. File.jquiz ini adalah file tempat pengguna melakukan modifikasi data. File.jquiz tersebut dapat disimpan di hardisk PC/laptop anda atau pada external lainnya, misalnya flashdisk, CD, atau pun disket. Proses penyimpanan data dimulai dengan cara meng-klik menu FILE, lalu memilih fasilitas SAVE. Proses

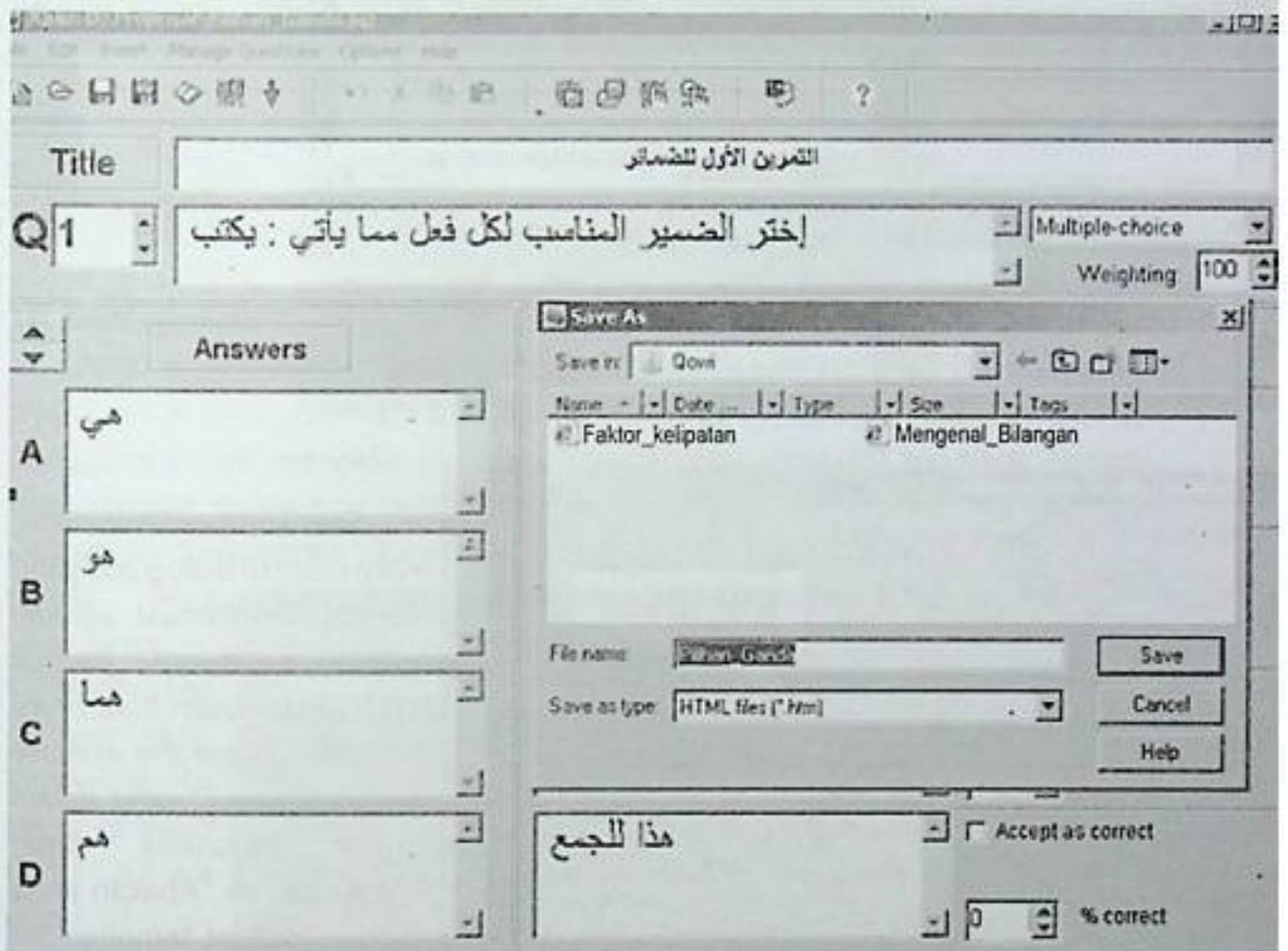


ini dapat juga dilakukan dengan hanya menekan tombol CTRL + S. Tombol ini bermakna simpan data file ini. Perhatikan contoh penyimpanan data pada gambar berikut:





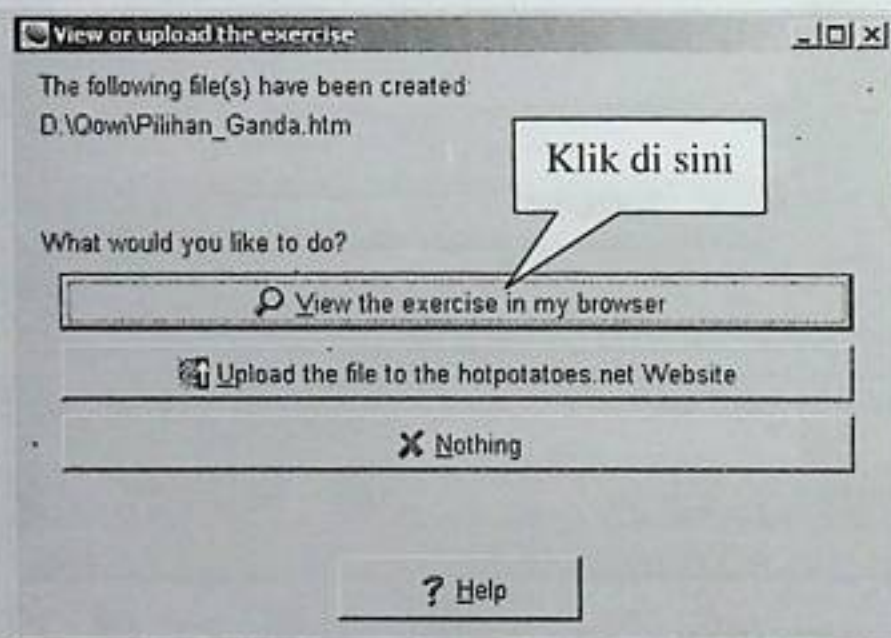
Jika pilihan SAVE sudah dilakukan, maka akan muncul dialog box lainnya seperti tampak pada gambar berikut ini:

Penempatan file harus pada folder yang telah disiapkan. Jika ada image, klipvideo atau suara yang terkait dengan data ini, maka sebaiknya image hingga suara tersebut harus berada dalam satu folder. Jika tidak, maka file.jquiz yang telah dieksport menjadi file.html yang muncul nanti hanyalah frame dengan tanda silang merah (x) pada sisi kiri atas pada frame yang tampil tersebut, bukan gambar yang telah dimasukkan pada saat pengguna melakukan aktifitas pada file jquiz.



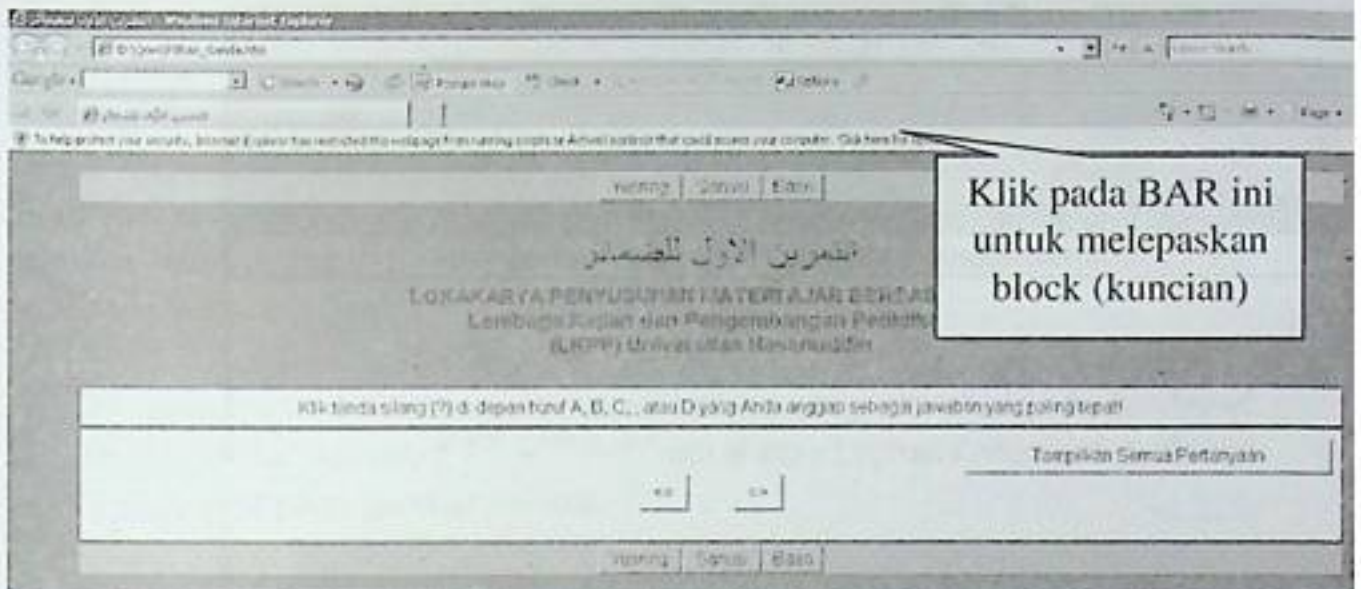
9. Mengubah File.JQuiz menjadi File.HTML

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 satu toolbar. Dengan meng-klik ikon spider's web button (), maka file tersebut akan berjenis html. Hal ini menjadikan data atau file a n d a tersimpan dalam bentuk web page yang dapat dilihat lewat browser (misalnya internet explorer, firefox, dll). Cara lain untuk memilih ikon ini adalah dengan menekan tombol F6. Perhatikan gambar berikut:



Saat Tombol SAVE diklik, maka muncul dialog box yang meminta konfirmasi, apakah outputnya dalam bentuk HTML. Pertanyaan konfirmasi itu adalah "View the exercise in my browser?" yang dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan "Apakah anda hendak melihat tampilan file html tersebut?"

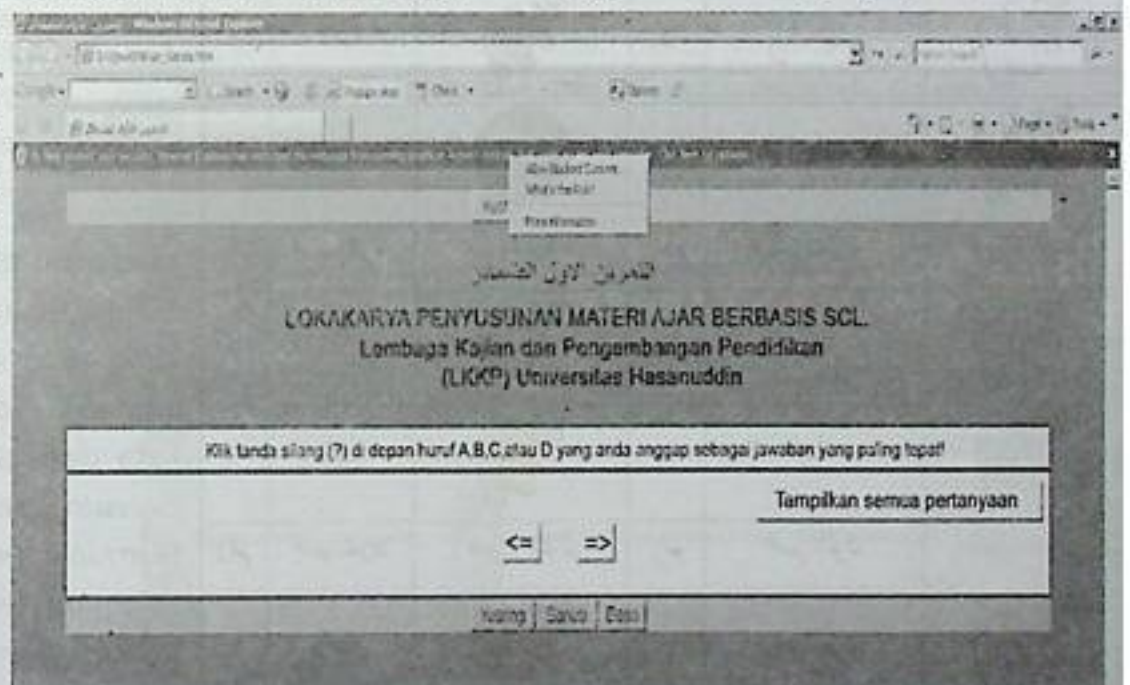
Selanjutnya, jika tombol konfirmasi tersebut diklik, maka akan muncul dialog box yang berisi output file HTML seperti gambar dibawah ini:



10. Melepaskan Kunci (blocked) pada Windows

Perlu diperhatikan bahwa soal pada file ini belum aktif. Hal itu disebabkan oleh kunci (blok) otomatis dari Windows. Untuk melepaskan kunci tersebut, pengguna hanya mengklik pada bar kunci atau proteksi tersebut. Biasanya akan muncul dialog box untuk memberikan pilihan, apakah file tersebut akan dilepaskan kuncinya. Karena itu, pengguna tinggal memilih (klik) pilihan

paling atas yang berbunyi "Allow Blocked Content" yang bermakna "Isi yang terkunci diizinkan untuk dibuka". Perhatikan gambar berikut:



Sesaat setelah pilihan "Allow Blocked Content" dipilih, maka windows akan melepaskan kunci. Dengan demikian, file latihan dengan jenis HTML tersebut dapat diaktifkan. Hal ini memberi makna bahwa pengguna file tersebut dapat menggunakan Latihan interkatif dalam bentuk pilihan ganda. Output latihan ini dapat dilihat seperti contoh berikut:

التدريب الأول التقييم

KONKORDIA UNIVERSITY COLLEGE FOR WOMEN
Linguistic Knowledge Test in Arabic Language
JALFRA, Dhahran, Kingdom of Saudi Arabia

Pick tanda silang (?) di depan huruf A, B, C, atau D yang anda anggap sebagai jawaban yang paling tepat!

اختر الصيغة المناسبة للآلة من ما يلي :
 أ. آلة
 ب. آلة
 ج. آلة
 د. آلة

Yours | Sincerely | Best

11. Latihan Interaktif Pilihan Ganda dengan Gambar

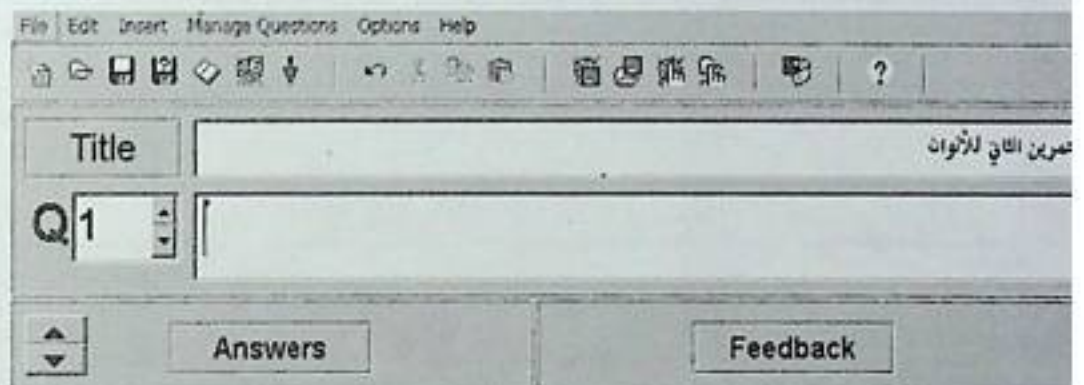
Latihan interaktif pilihan ganda tidak hanya dengan kosa kata dan frase,

رقم	اسم اللون	صورة اللون	رقم	اسم اللون	صورة اللون
1	أسود		2	أبيض	
2	أحمر		4	أخضر	
3	أزرق		10	أحمر	
4	أصفر		11	أرمي	
5	برتقالي		12	بنفسجي	
6	بن		13	زهري	
7	مرقط				

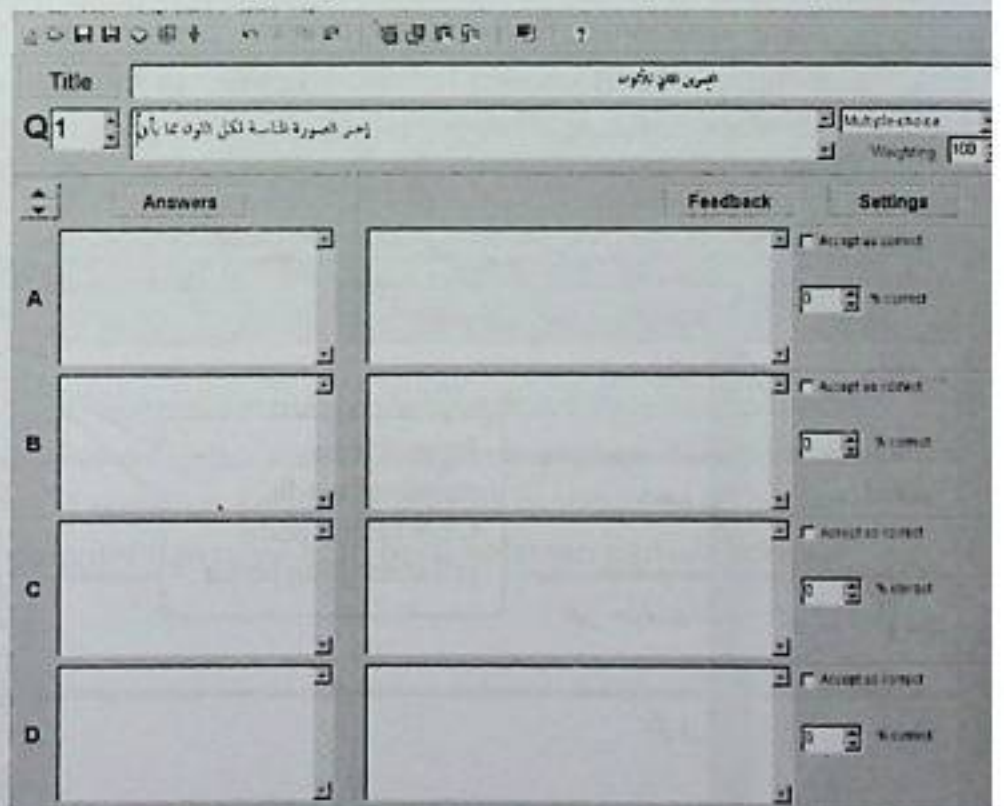
tetapi dapat berupa kosa kata dengan gambar. Latihan ini akan membantu pembelajar untuk meningkatkan jumlah kosa kata atau mufradat yang dimilikinya. Seorang dosen atau guru dapat menyusur tabel kosa kata dan gambar yang akan dijadikan target latihan. Sebaiknya kosa kata dan gambar tersebut disusun secara pertema. Namun, penyusunan latihan ini tergantung pada kondisi dan visi sang guru atau dosen. Dalam contoh berikut ini, latihan akan dipusatkan pada kosa kata bertema warna. Perhatikan daftar kosa kata berikut:

Daftar kosa kota dan gambar tersebut akan memudahkan para guru atau dosen dalam merancang latihan interaktif pilihan ganda. Dengan table tersebut, seorang dosen dan guru tinggal meng-aktif-kan program Hot-Potatoes JQuiz untuk menyusun latihan interaktif pilihan ganda. Seperti biasa, program Hot-Potatoes diaktifkan dengan selanjutnya memilih ikon JQuiz. Secara singkat, langkah-langkah dapat dimulai dengan mengikuti langkah-langkah mulai nomor dua pada bab ini.

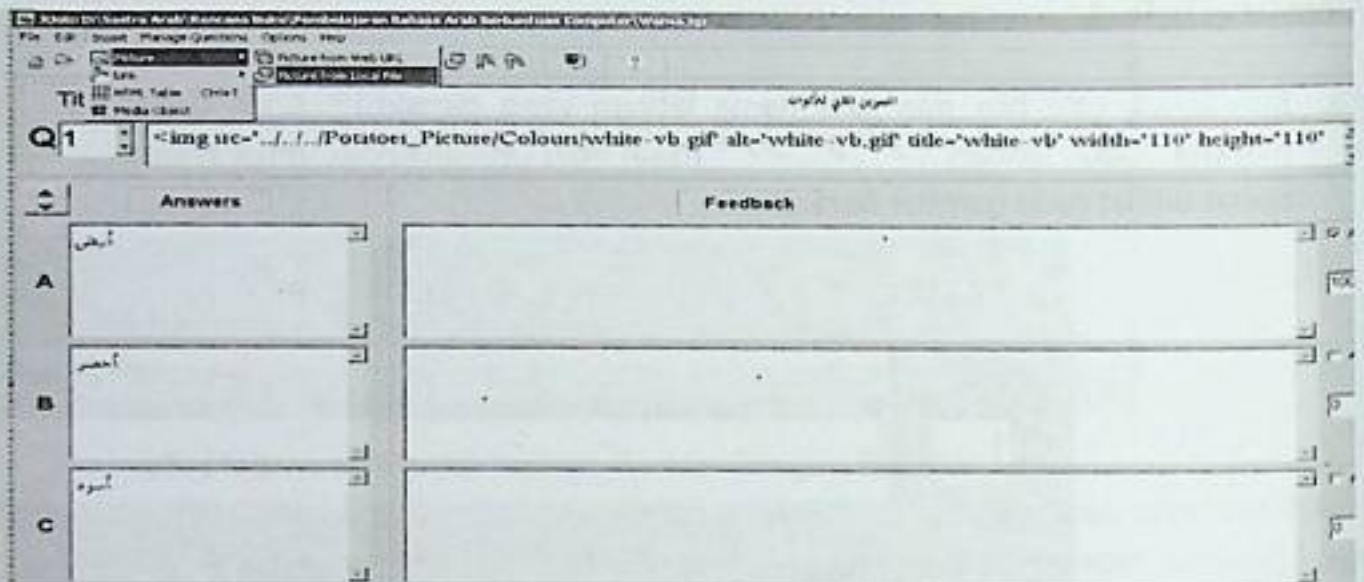
- a. Klik dalam title box dan tulis nama latihan yang dimaksud. Anda dapat menulis judul latihan, التمرين الثاني للألوان misal atau Latihan Kedua untuk Warna dapat dilihat pada gambar berikut:



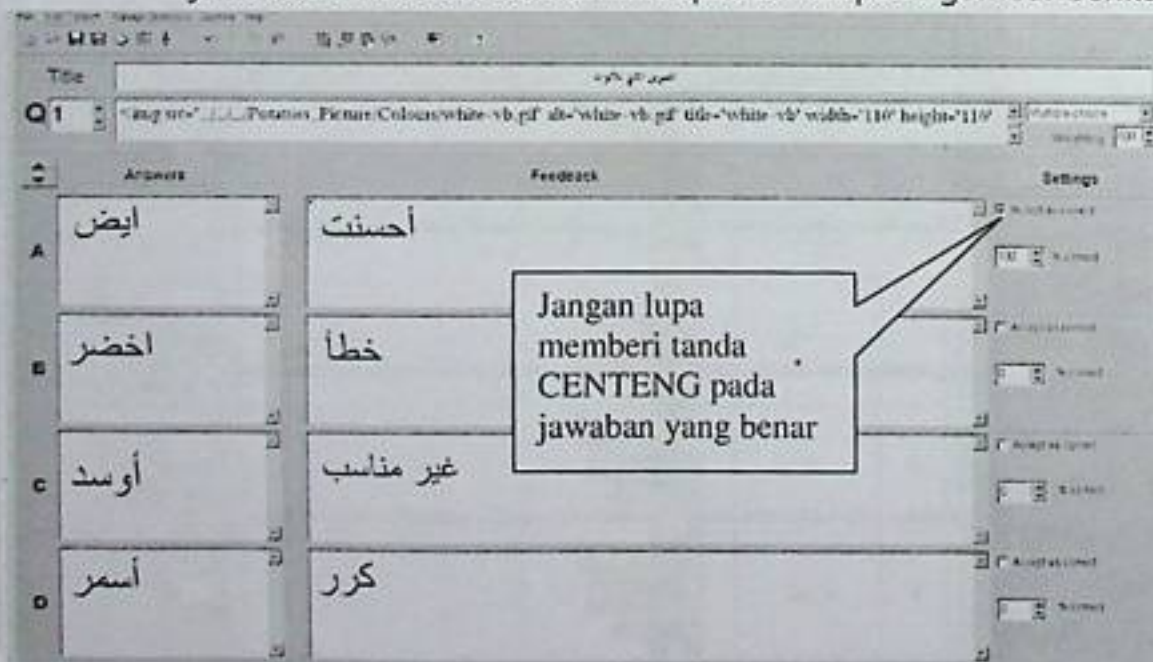
- b. Dalam kotak pertanyaan, the question box, tulislah pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, اختر الصورة المناسبة لكل لون مما يأتي misalnya atau **Pilihlah Gambar yang sesuai dengan nama warna yang tersedia berikut** dapat dilihat pada gambar berikut:



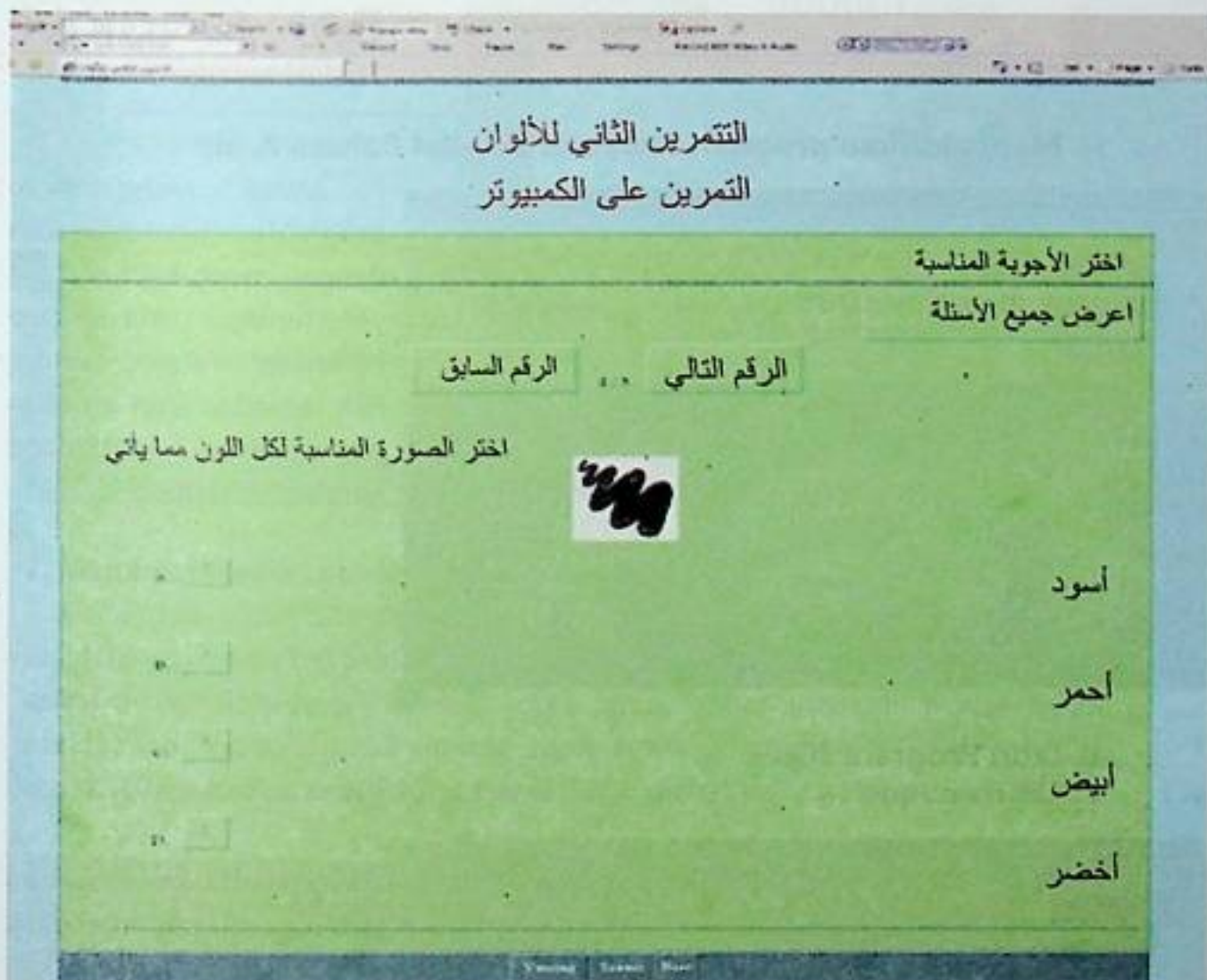
- c. Klik tombol ENTER di akhir pertanyaan untuk اختر الصورة المناسبة لكل لون مما يأتي memasukkan gambar yang akan ditanyakan. Lakukan perintah Insert picture (masukkan gambar) dengan meng-klik menu INSERT/Picture/From File seperti terlihat dalam tampilan gambar berikut. Namun, pastikan bahwa kursor anda benar-benar pada posisi yang tepat sebelum melakukan insert picture tersebut.



- d. Dalam kotak jawaban, answer box, copy-lah nama-nama warna yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, dan D. Sedang pada kotak Feedback, isilah saran atau kementar yang sesuai. Umpan balik (Feedback) tersebut dapat berupa frase jawaban BENAR-SALAH. Namun, umpan balik tersebut dimungkinkan berupa kalimat koreksi terhadap kesalahan memilih suatu jawaban. Contoh jawaban untuk soal nomor ini dapat dilihat pada gambar berikut:



- e. Hal lain yang harus diperhatikan adalah jangan sampai lalai memberi tanda centeng (✓) jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan (Lihat gambar sebelumnya). Jika file tersebut akan diekspor menjadi file.html, maka dapat dilakukan seperti point 9 dalam bab ini. Gambar berikut atau yang terakhir ini, hanya merupakan hasil akhir dari berbagai langkah yang telah dilakukan. Tampilan hasil akhir tersebut dapat dilihat seperti berikut ini.

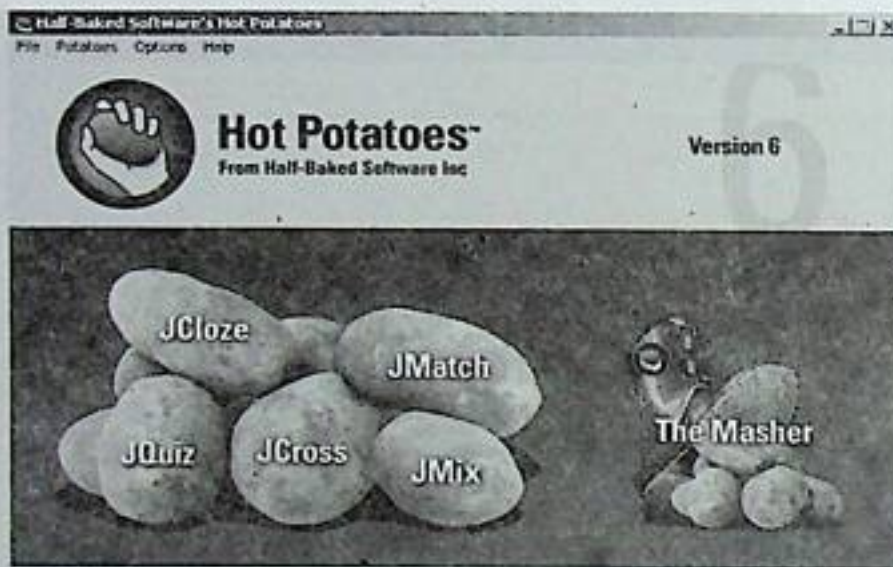



Sekedar catatan, perlu para penyusun materi menyiapkan image dan dokumen lainnya dalam satu folder. Hal ini untuk mendukung kemudahan dalam proses penyusunan materi interaktif tersebut. Selain itu, praktek menggunakan software ini sebaiknya di depan komputer dan mengikuti buku halaman perhalaman.

BAB 10

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF JAWABAN SINGKAT

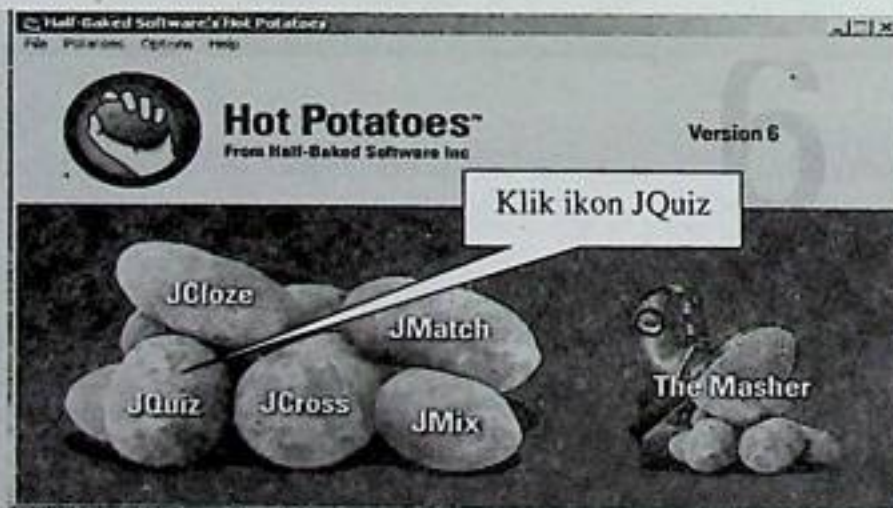
A. Mengaktifkan program Jawaban Singkat Bahasa Arab



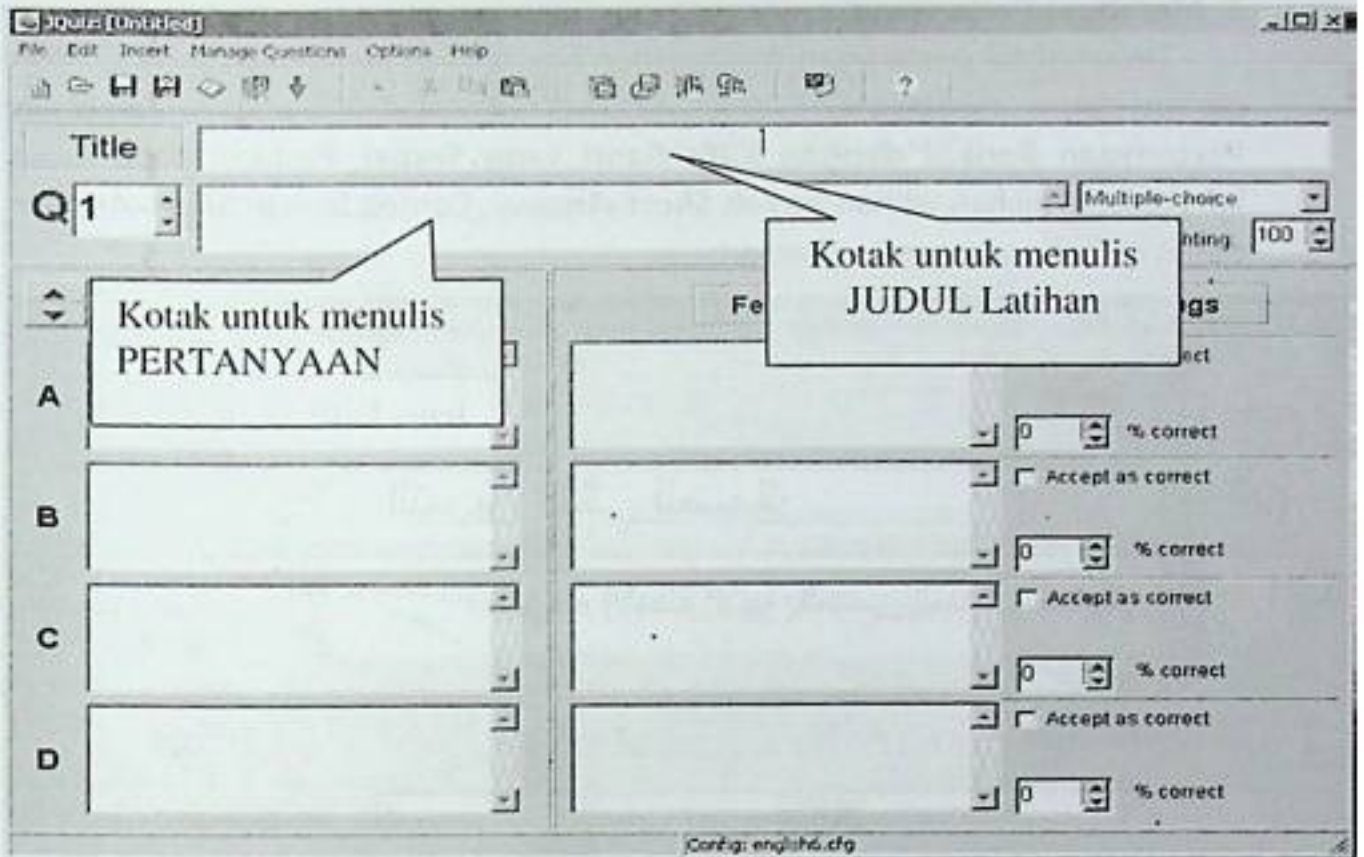
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan seperti pada gambar berikut:

B. Ikon Program JQuiz

1. Klik ikon Jquiz

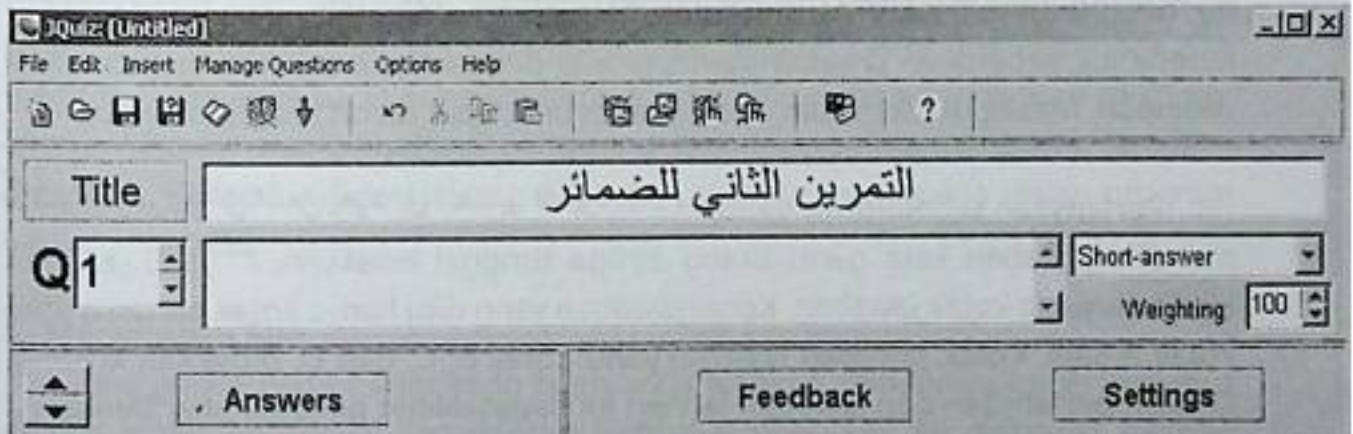


Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan JQuiz dan selanjutnya akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



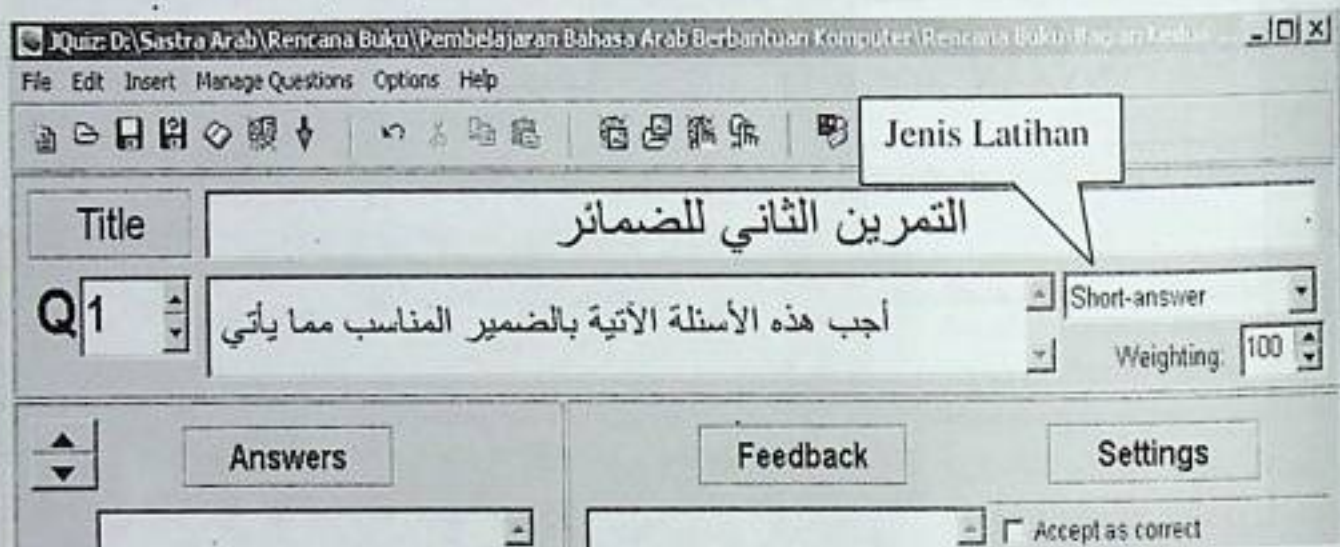
2. Membuat Nama Latihan Jawaban Singkat

Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud. Mengisi kotak judul dengan nama tertentu atau yang sesuai dengan isi latihan interaktif tersebut dapat dilakukan seperti membuat judul untuk latihan interaktif pilihan ganda. Anda dapat menulis judul latihan short-answer, misalnya التمرين الثاني للضمائر atau **Latihan Kedua untuk Kata Ganti** dapat dilihat pada gambar berikut:



3. Membuat Pertanyaan

Dalam kotak pertanyaan, *the question box*, tulislah pertanyaan anda. Contoh pertanyaan, misalnya **أجب عن الأسئلة الآتية بالضمير المناسب مما يأتي** atau **Jawablah Pertanyaan Berikut dengan Kata Ganti yang Sesuai**. Pastikan pada sudut kanan, jenis pilihan latihan adalah **Short-Answer**. Contoh latihan **Short-Answer** dapat dilihat pada gambar berikut:

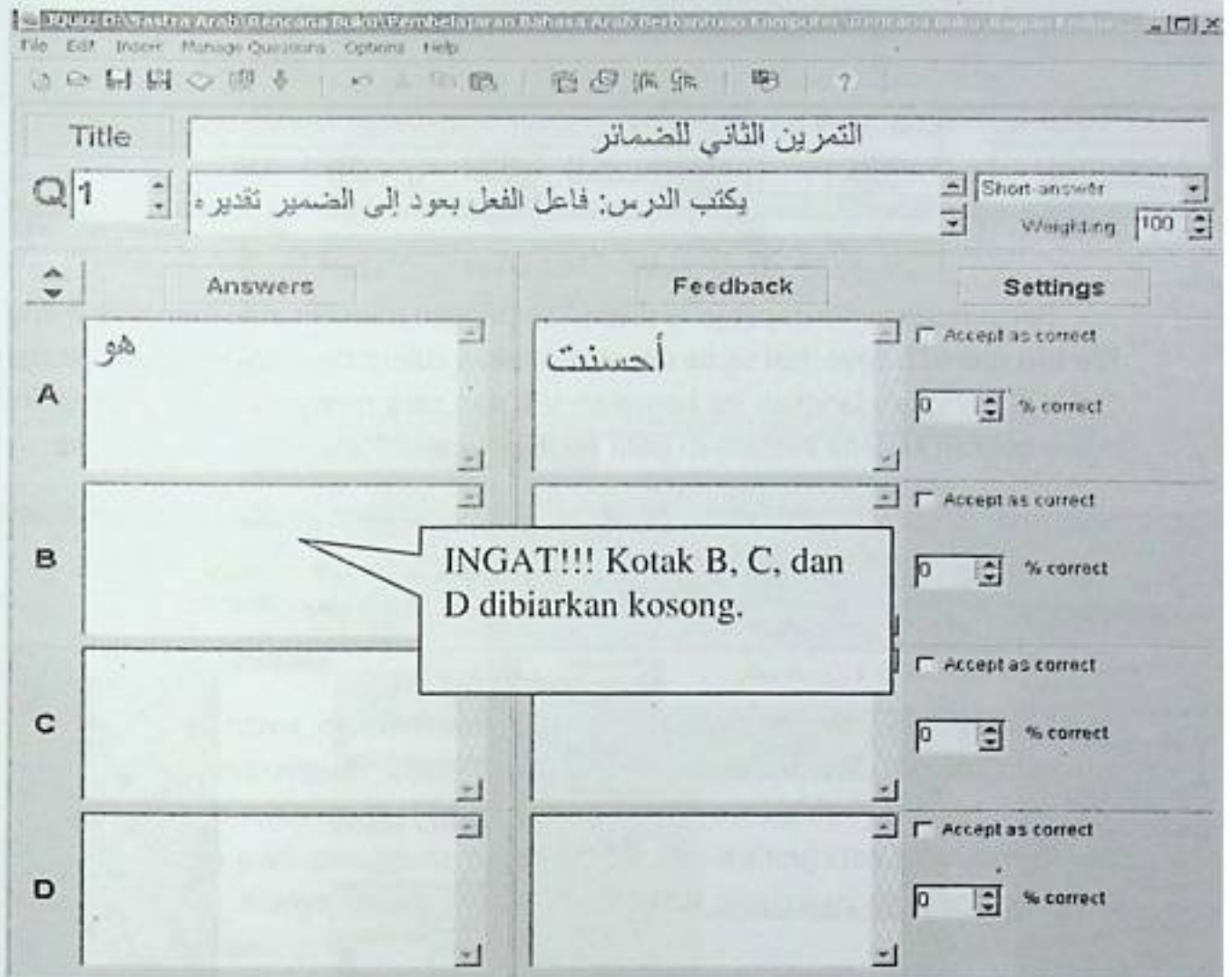


Perintah ini dapat ditambah dengan pertanyaan. Cara singkat penambahan pertanyaan adalah dengan menekan tombol ENTER pada akhir kalimat perintah tersebut, misalnya **يكتب الدرس: فاعل الفعل يعود إلى الضمير تقديره**

4. Membuat Jawaban

Dalam kotak jawaban, *the answer box*, tulislah jawaban yang memiliki kemungkinan benar. Jawaban ini akan merupakan rujukan bagi pembelajar. Karena itu, bentuk tulisan; KAPITAL atau bukan, akan tetap diperhitungkan oleh sistem. Karena itu, kebenaran jawaban harus diteliti dengan baik sebelum lembar kerja disimpan. Meskipun demikian, kesalahan tetap dapat diedit jika dibutuhkan.


Pertanyaan sebelumnya yaitu, **يكتب الدرس: فاعل الفعل يعود إلى الضمير تقديره** memiliki jawaban kata ganti orang ketiga tunggal maskulin, **هو** yaitu, jawaban ini ditulis pada kotak jawaban. Kotak jawaban yang diisi hanya kotak pertama atau kotak A saja. Kotak jawaban lainnya, yaitu kotak B, C, dan D, dibiarkan kosong. Contoh pertanyaan dan jawaban latihan ini dapat dilihat pada gambar berikut.

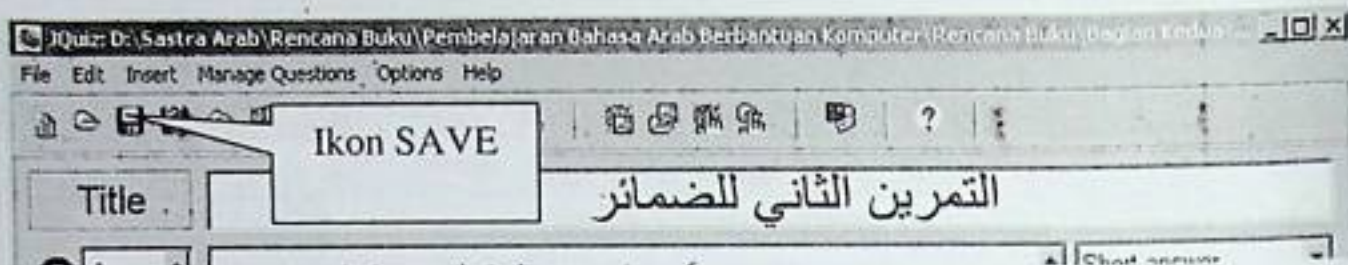


5. Membuat Konfigurasi

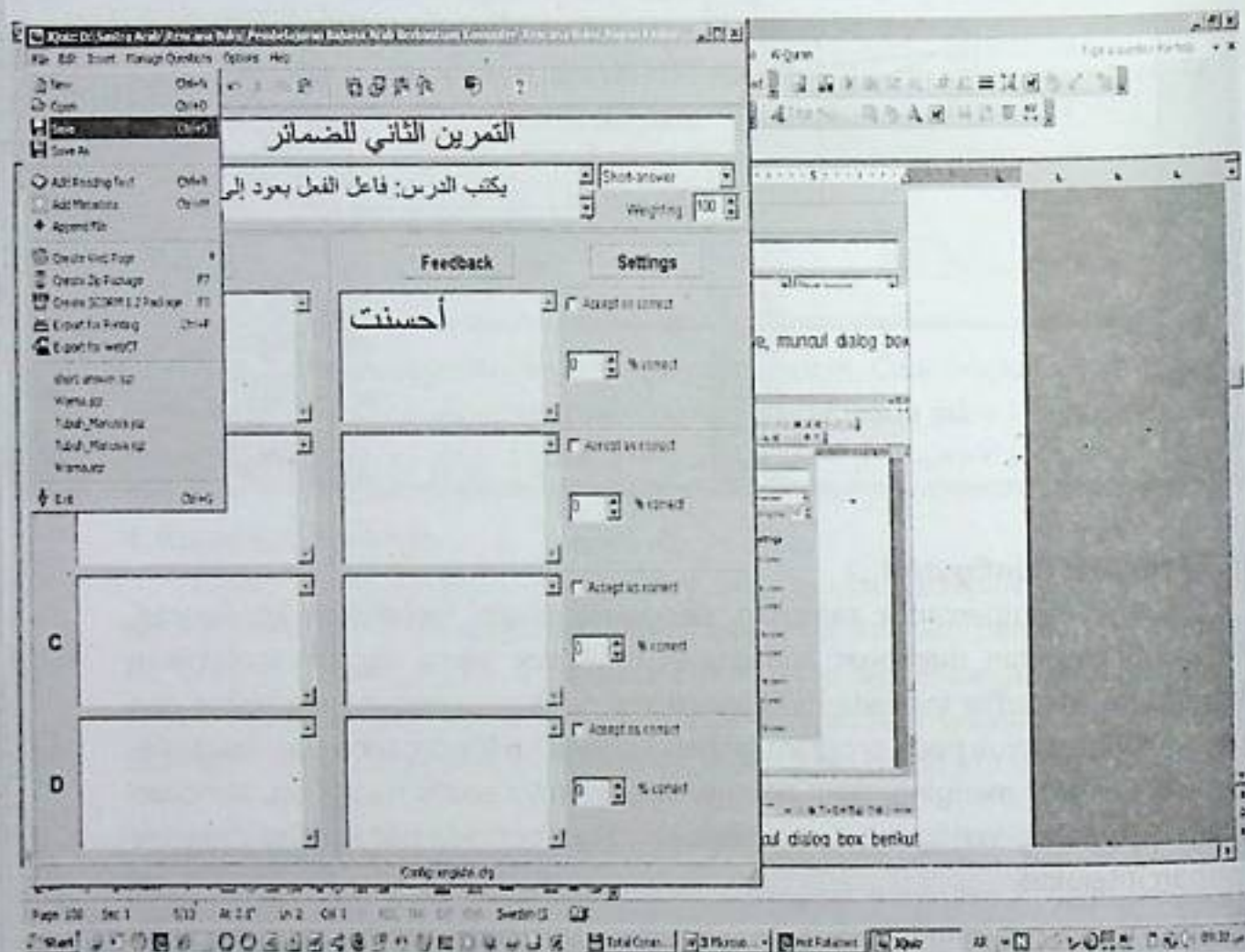
Untuk mempercantik tampilan, pengguna dapat melakukan konfigurasi. Memodifikasi dan membuat konfigurasi file.JCloze sama dengan melakukan konfigurasi data/file ini pada *multiple-choice*. Silakan pengguna membaca dan mengikuti petunjuk pada program latihan interaktif pilihan ganda atau *multiple-choice*. Sekedar mengingatkan, pengguna sebaiknya selalu mengecek tampilan file.HTML. Sebab konfigurasi yang dilakukan akan berbeda pada setiap program latihan interaktif.

6. Menyimpan File

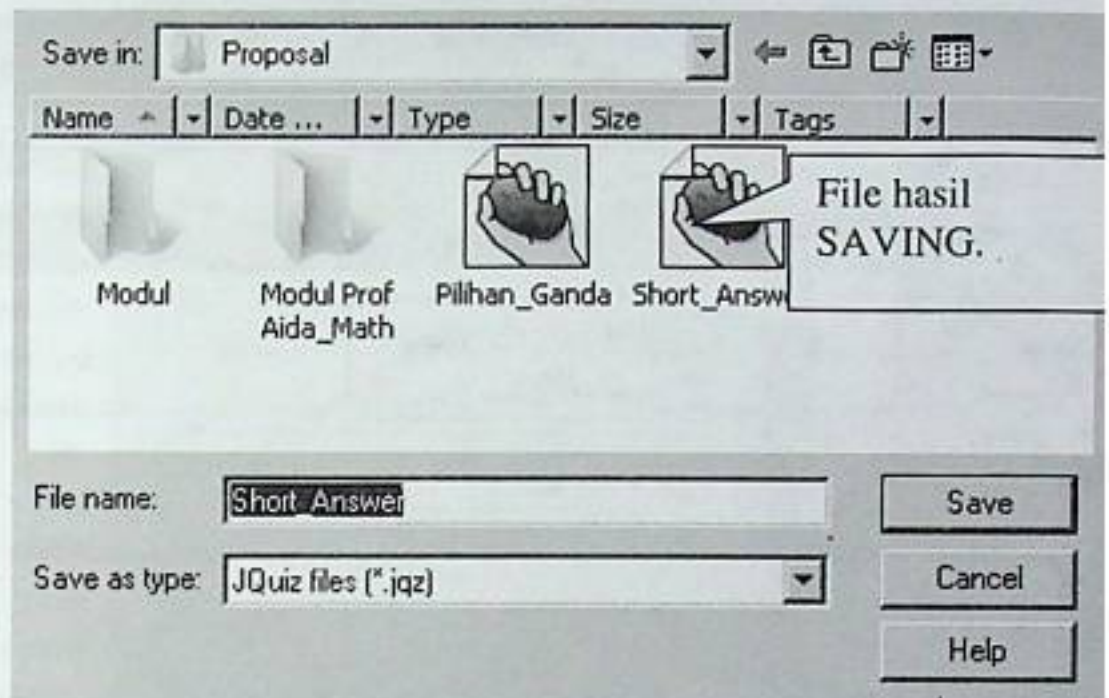
Simpan file pada folder yang telah anda siapkan. Sebaiknya folder tersebut adalah folder khusus latihan interaktif *short-answer*. File ini disimpan dengan memilih menu FILE, dan selanjutnya meng-klik pilihan save. Saving dapat juga dilakukan dengan memilih ikon save () yang telah tersedia pada tool bar. Perhatikan letak ikon save ini pada tool bar seperti gambar berikut:



Penyimpanan file dapat pula dilakukan dengan memilih atau mengklik menu File lalu memilih Save. Hal sama dapat dilakukan cukup dengan menekan tombol Ctrl + S. Langkah-langkah ini hanyalah trik dan cara menyimpan file. Teknik ini dikembalikan kepada kebiasaan para pengguna melakukan penyimpanan file.



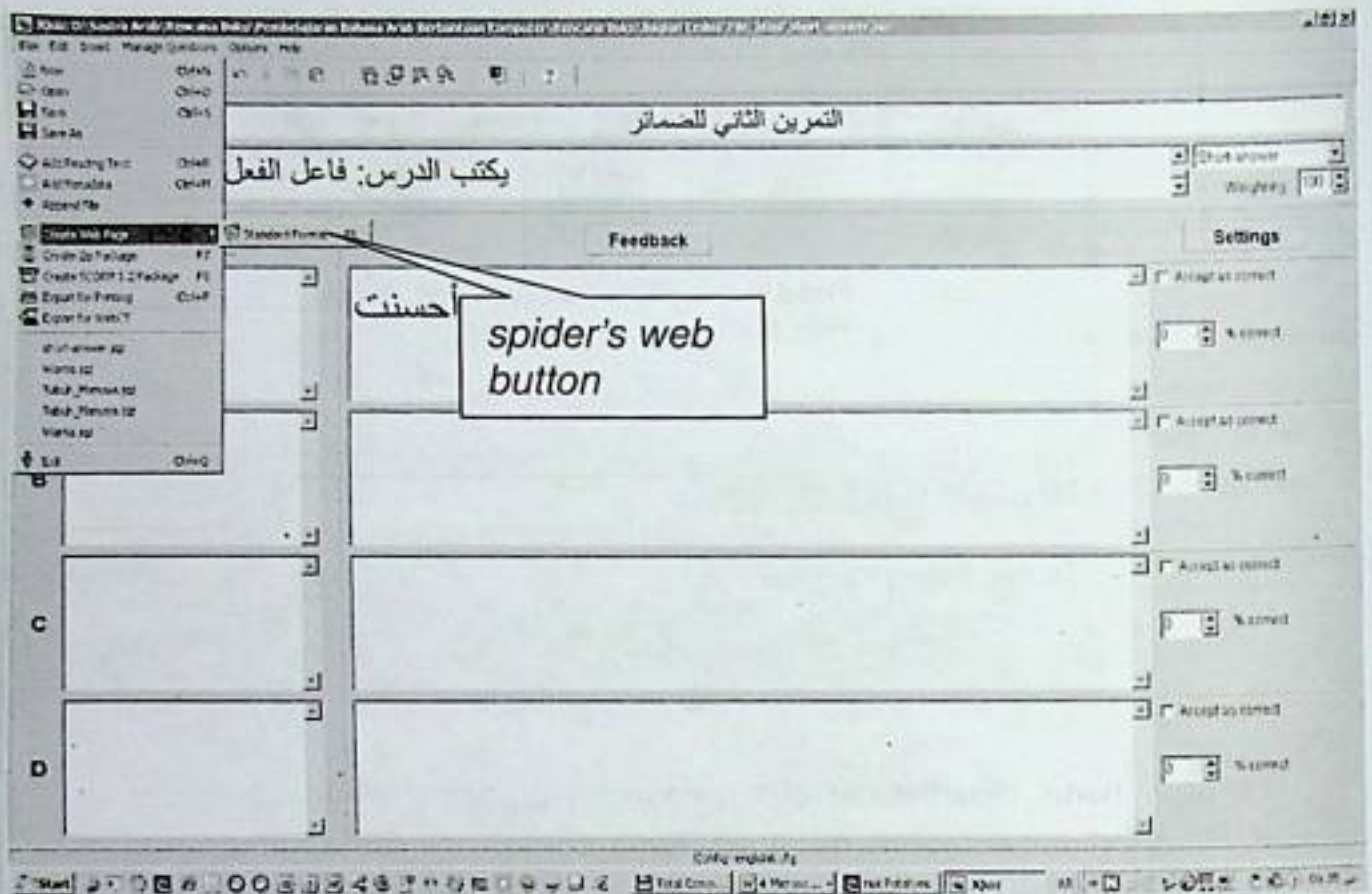
Sesaat setelah meng-klik pilihan SAVE (terserah cara apa yang dilakukan), akan muncul dialog box seperti tampak pada gambar berikut ini:



Hal yang harus diperhatikan oleh pengguna program ini adalah folder tempat file short-answer akan disimpan. Pada contoh ini, file *short-answer* disimpan folder *PROPOSAL*. File ini adalah "file proses atau file kerja". File yang memungkinkan para pengguna dapat melakukan editing dan atau perubahan. Adapun output filenya dalam jenis HTML, dapat dilakukan dengan mengikuti langkah ke delapan.

7. Mengeksport File.JQuiz

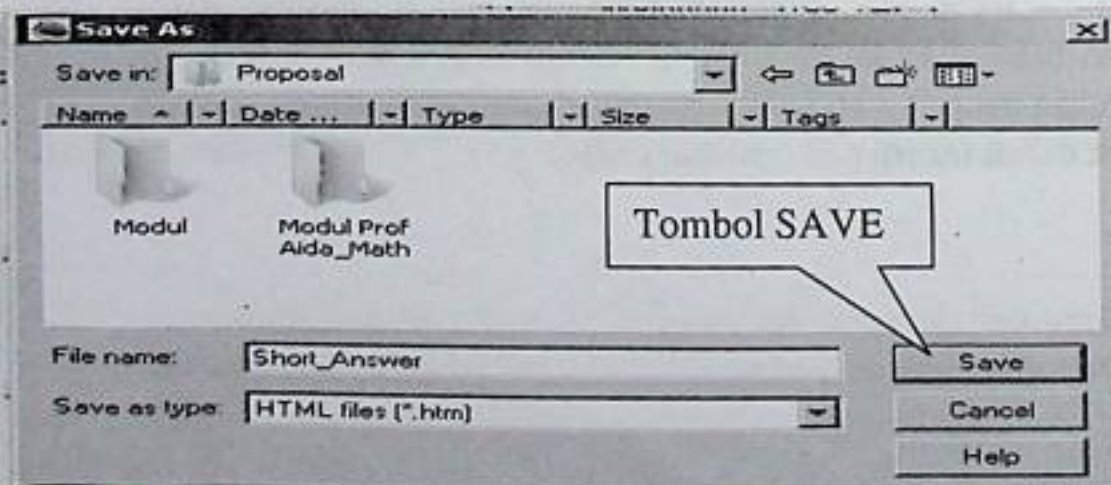
File dengan tipe JQuiz ini dapat diubah menjadi file dengan jenis lain, yaitu file.HTML. Pengguna atau pembaca dapat mengeksport atau mengirim data/file tipe.jquiz yang telah selesai menjadi file dengan format web atau HTML. Caranya adalah dengan meng-klik menu FILE dan memilih *Create Web Page* kemudian Standard Format. Secara ringkas, memformat file.jquiz menjadi file.html dapat dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya dengan menekan TOMBOL F6. Dapat juga dilakukan dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada toolbar. Langkah ini dapat dilihat seperti pada gambar berikut:



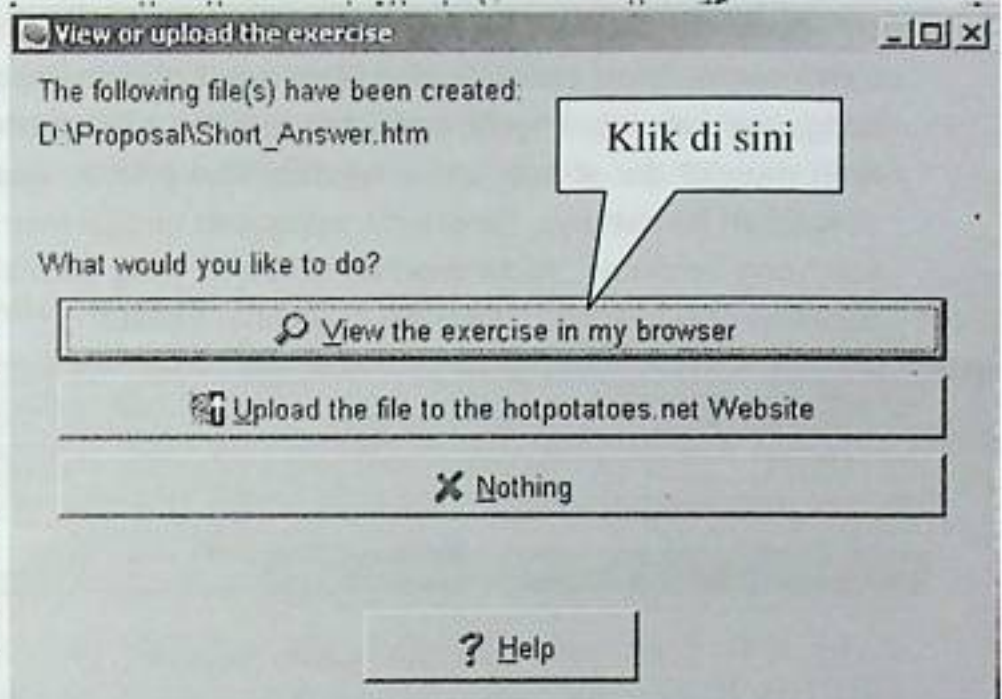
8. Lokasi Penyimpanan File.HTML

Saat pengguna melakukan eksekusi dengan meng-klik tombol export file ke web, maka program akan menampilkan *dialog box* untuk meminta konfirmasi kepada orang tua tentang lokasi penyimpanan file.html yang dimaksud. Konfirmasi ini penting untuk membantu pengguna mengingat lokasi file.html tersebut. Sering terjadi, pengguna hanya melakukan berbagai "klik-klik", dan tidak memperhatikan *dialog box* atau konfirmasi yang ditampilkan oleh program. Akibatnya, pengguna kehilangan lokasi penyimpanan file-html. Walau demikian, file tersebut tetap dapat ditemukan dengan melakukan fasilitas *searching* yang telah tersedia. *Dialog box* konfirmasi tersebut dapat dilihat seperti pada gambar

berikut:



Sesaat setelah dialog box ini muncul, para pengguna harus meng-klik tombol SAVE. Selanjutnya muncul dialog box konfirmasi, apakah file.html yang dimaksud akan ditampilkan pada monitor PC pengguna saat itu atau nanti. Contoh dialog box tersebut dapat dilihat seperti contoh berikut:

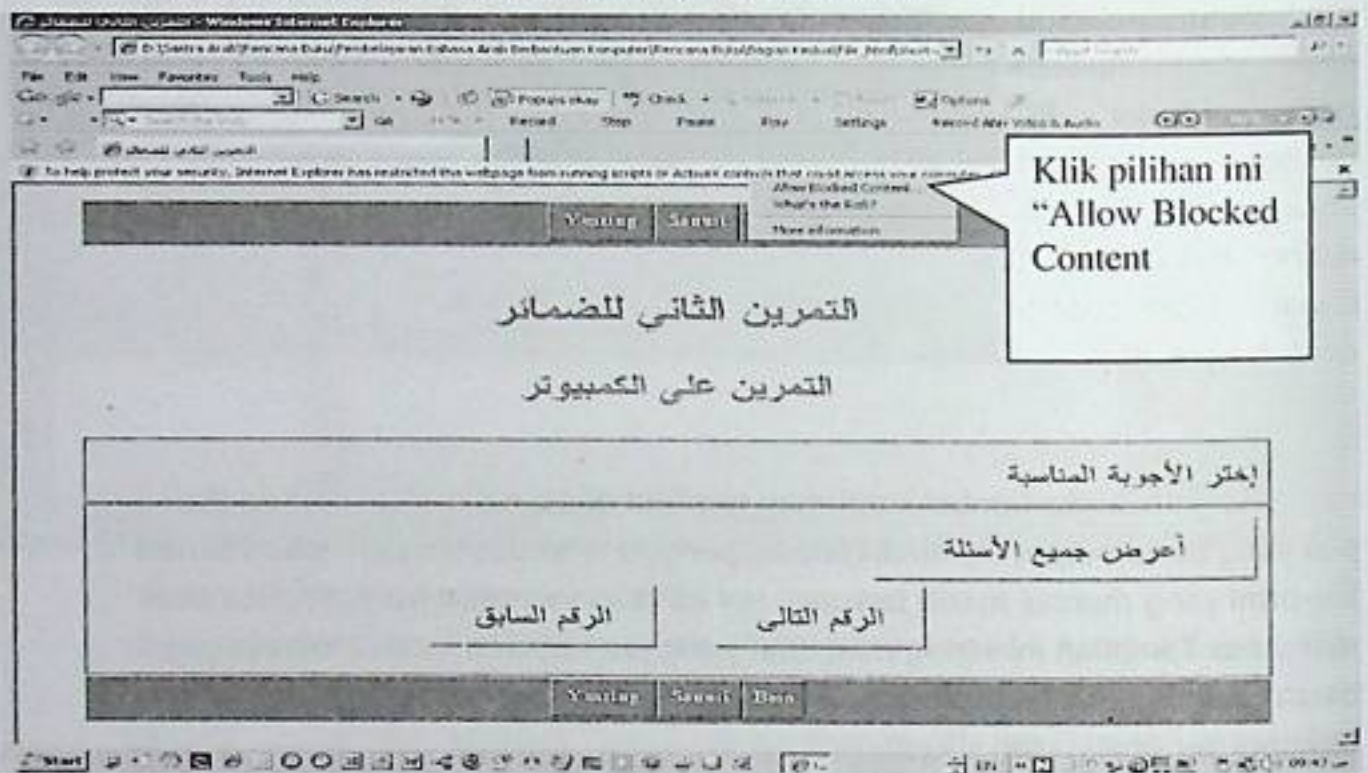


Selanjutnya, jika tombol konfirmasi tersebut diklik, maka akan muncul dialog box yang berisi output file.html. Namun, pengguna harus memperhatikan bahwa file.html yang muncul masih terkunci. Hal ini akan menyebabkan tampilan tidak maksimal. Tampilan ini sering membuat pengguna frustrasi karena merasa gagal dalam membuat latihan interaktif *short-answer*. Padahal, file tersebut hanya terkunci (ter-block) oleh sistem.

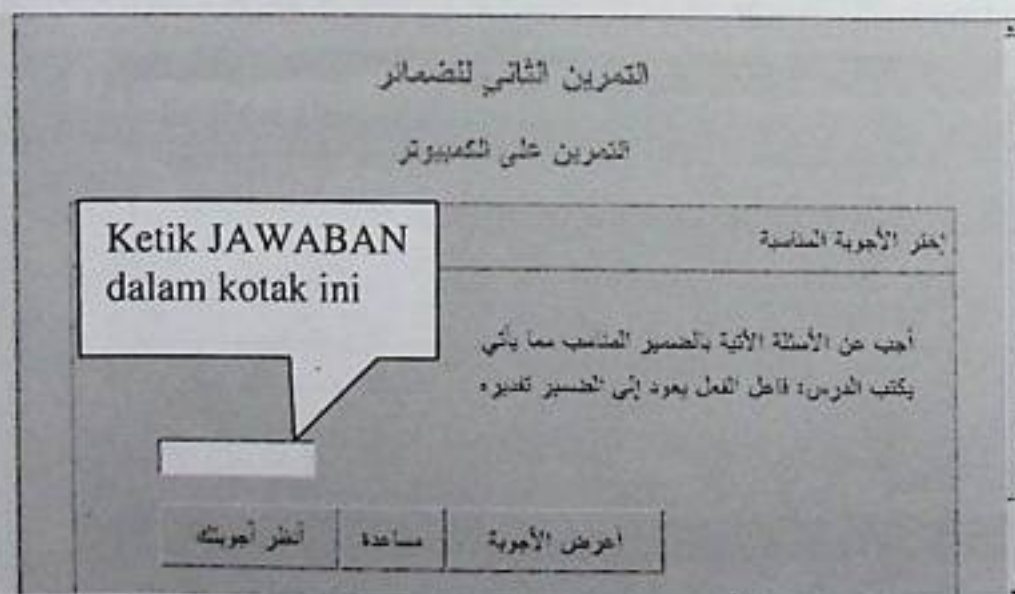
Perhatikan gambar dibawah ini:



Perlu diperhatikan bahwa soal pada file ini belum aktif. Hal itu disebabkan oleh kunci (blok) otomatis dari Windows. Untuk melepaskan kunci tersebut, pengguna hanya mengklik pada bar kunci atau proteksi tersebut. Biasanya akan muncul dialog box untuk memberikan pilihan, apakah file tersebut akan dilepaskan kuncinya. Karena itu, pengguna tinggal memilih (klik) pilihan paling atas yang berbunyi "Allow Blocked Content" yang bermakna "File yang terkunci diizinkan untuk dibuka". Perhatikan gambar berikut:



Sesaat setelah pilihan "Allow Blocked Content" dipilih, maka windows akan melepaskan kunci. Dengan demikian, file latihan dengan jenis HTML tersebut dapat diaktifkan. Hal ini memberi makna bahwa pengguna file tersebut dapat



m e n g g u n a k a n latihan interaktif dalam bentuk pilihan ganda. Output latihan ini dapat dilihat seperti contoh berikut:

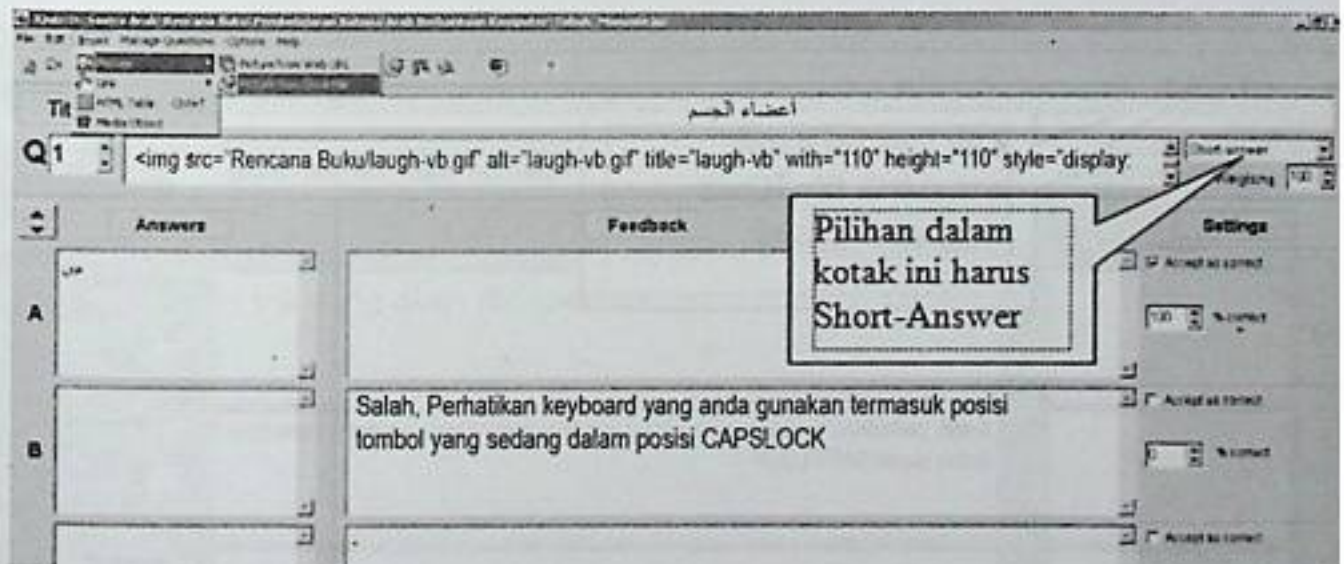
P e n g g u n a dapat melakukan uji coba terhadap kebenaran jawaban

dalam file latihan interaktif short-answer tersebut. Jika terjadi kesalahan atau tampilan yang tidak memuaskan, maka pengguna sebaiknya melakukan editing pada file JQuiz. Namun demikian, editing atau perbaikan dapat dilakukan pada file HTML lewat menu View/Source dengan syarat pengguna memahami bahasa XML.

9. Memasukkan Gambar (Image)

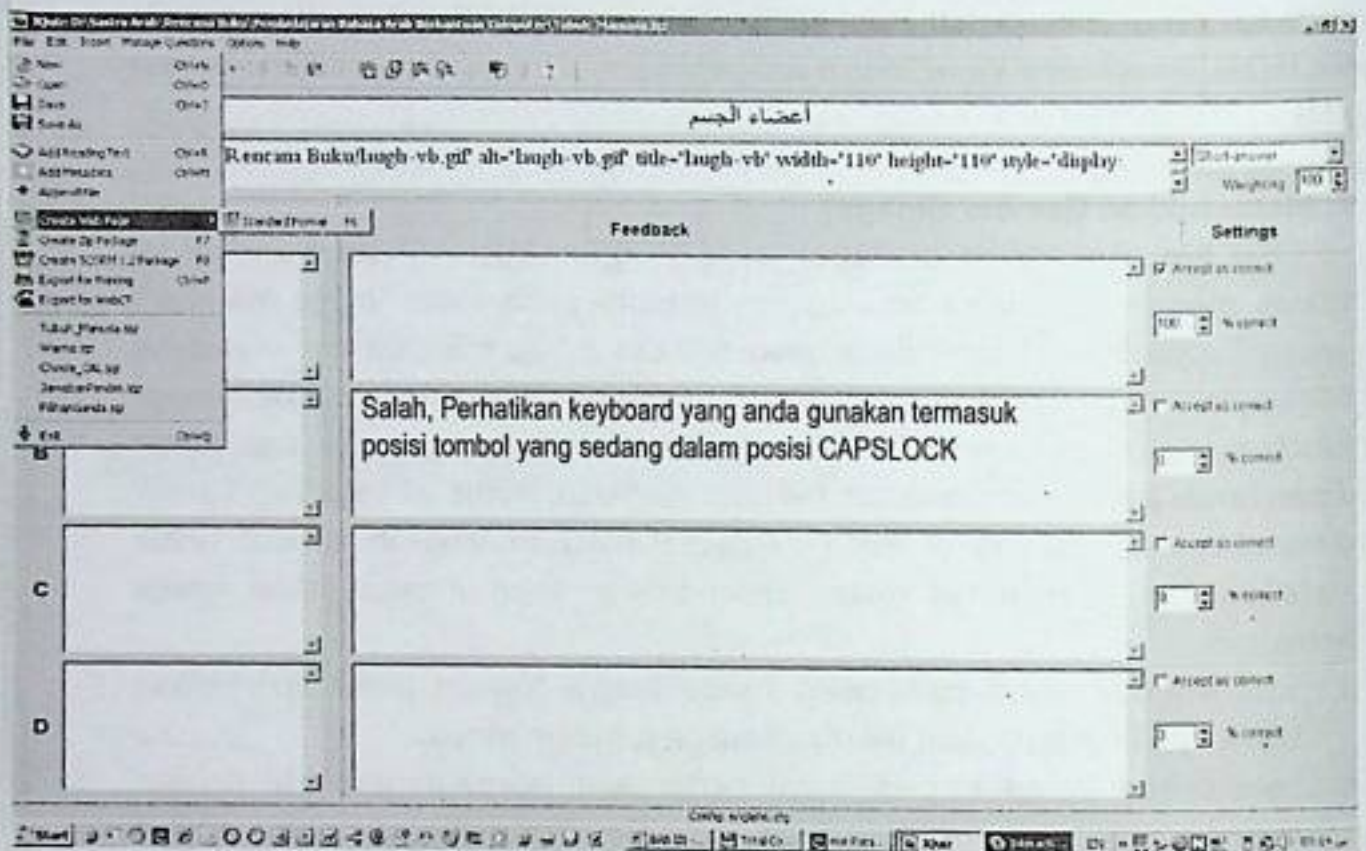
Hal lain yang dapat dilakukan pada program interaktif short-answer ini adalah menentukan nama atau bagian tertentu pada suatu image (gambar). Sebagai contoh, pengguna dapat memasukkan tubuh manusia dan menandai bagian tertentu. Langkah yang harus ditempuh adalah menyiapkan image tubuh manusia. Selanjutnya, bagian anggota tubuh yang akan dijadikan target diberi tanda pada image tersebut. Dengan demikian, image ini sudah siap untuk dimasukkan dan diolah di Hot-Potatoes. Perhatikan langkah berikut untuk melaksanakan penyusunan materi short-answer yang menggunakan image berikut ini:

- Ikuti langkah seperti pada point 3 sebelumnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa pada soal ini akan diikuti image tubuh manusia.
- Setelah soal disiapkan pada kotak pertanyaan, image dimasukkan dengan memilih menu Insert/picture/from local file. Perlu diingat bahwa, image tersebut diinsert pada kotak soal persis setelah soal dimasukkan. Perhatikan gambar berikut:

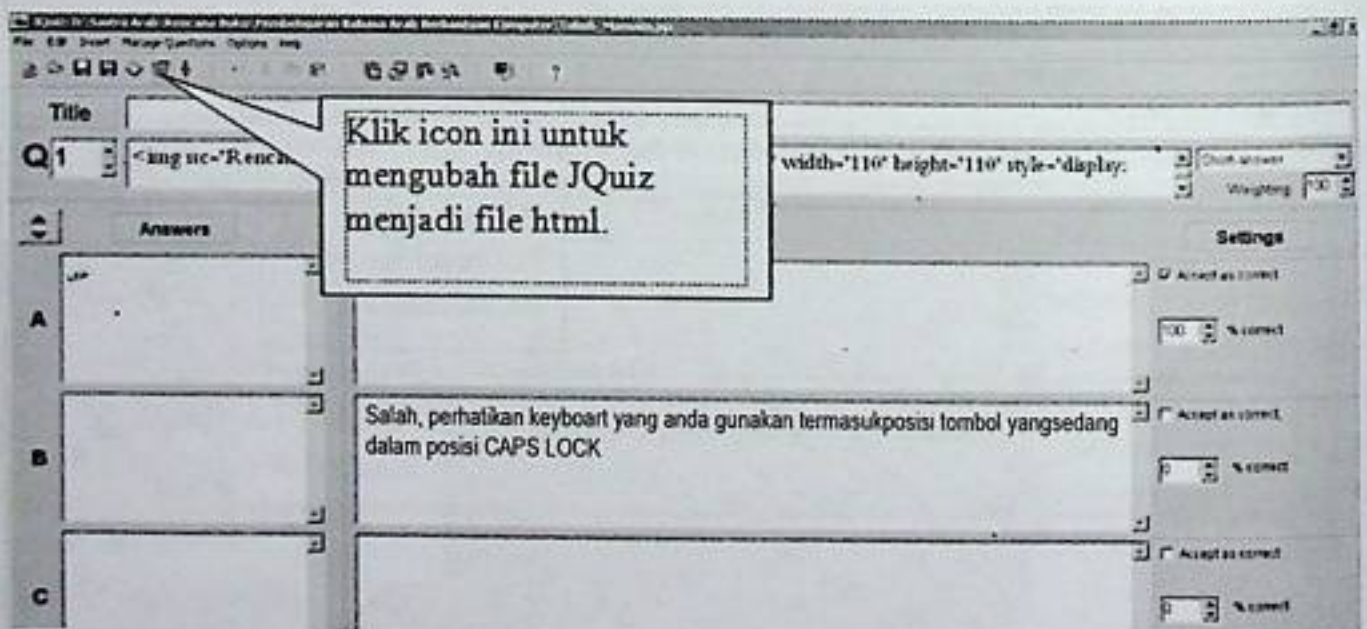


- Selanjutnya, file ini dapat diekspor menjadi file html. Ekspor file Jquiz menjadi file html dapat dilakukan dengan beberapa cara. *Pertama*, dengan membuka menu File/Create Webpage/Standard Format. Cara *kedua* dengan menekan langsung tombol F6 pada keyboard. *Ketiga*, adalah dengan meng-klik meng-

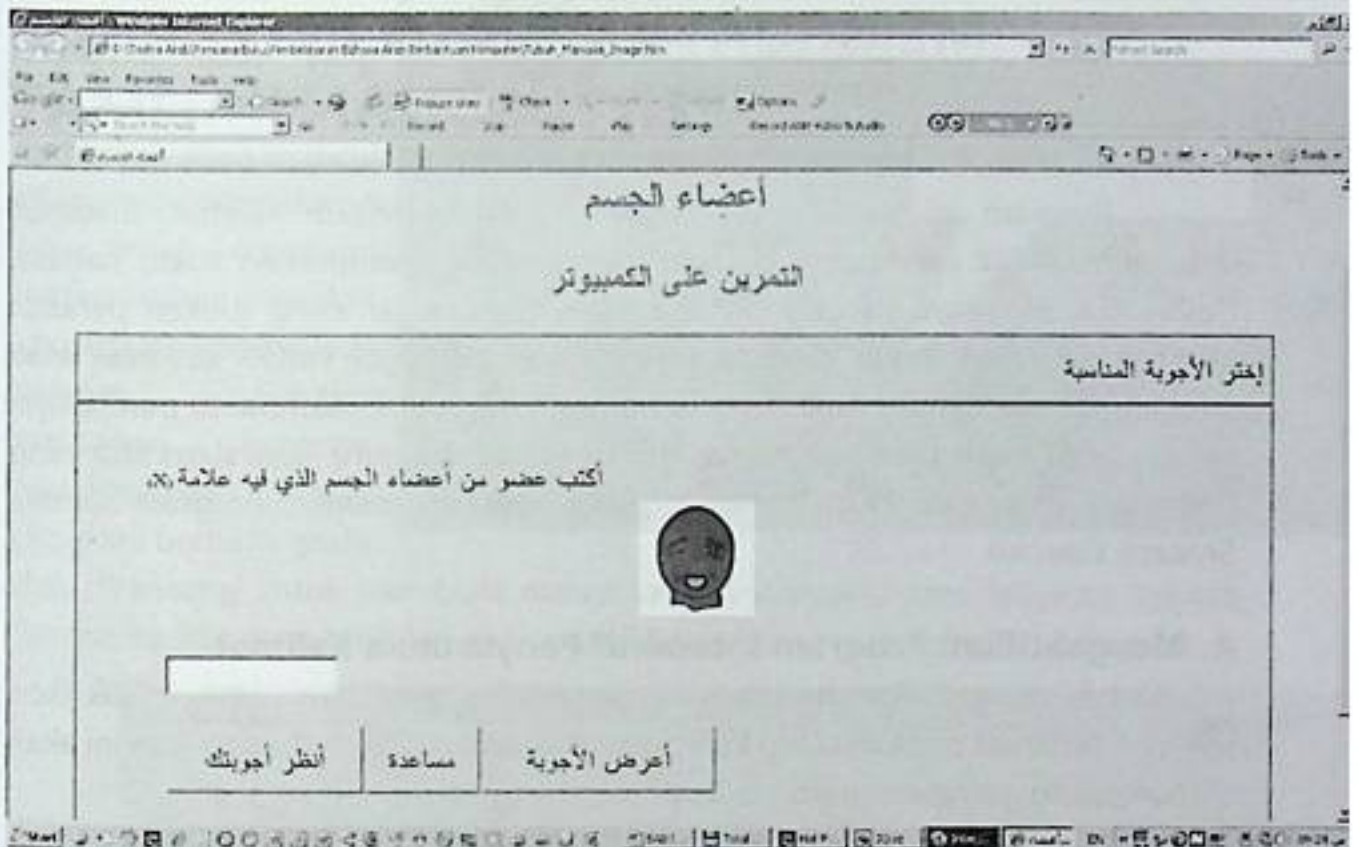
klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*. Untuk langkah pertama dan kedua, dapat dilihat gambar berikut:



Adapun untuk langkah ketiga, dengan melihat gambar berikut:



- d. Langkah selanjutnya untuk melakukan perubahan file tersebut menjadi file HTML dapat dilihat pada poin 8 (delapan sebelumnya).
- e. Hasil ekspor file ini akan memberikan tampilan seperti berikut:



- f. Jawaban dapat ditulis pada kotak yang telah tersedia

Catatan:


Pengguna dapat melakukan kreasi dalam hal tampilan. Kreasi tersebut sangat tergantung dari penyusun materi latihan. Semakin banyak berlatih, maka semakin banyak cara dan trik yang akan didapatkan.

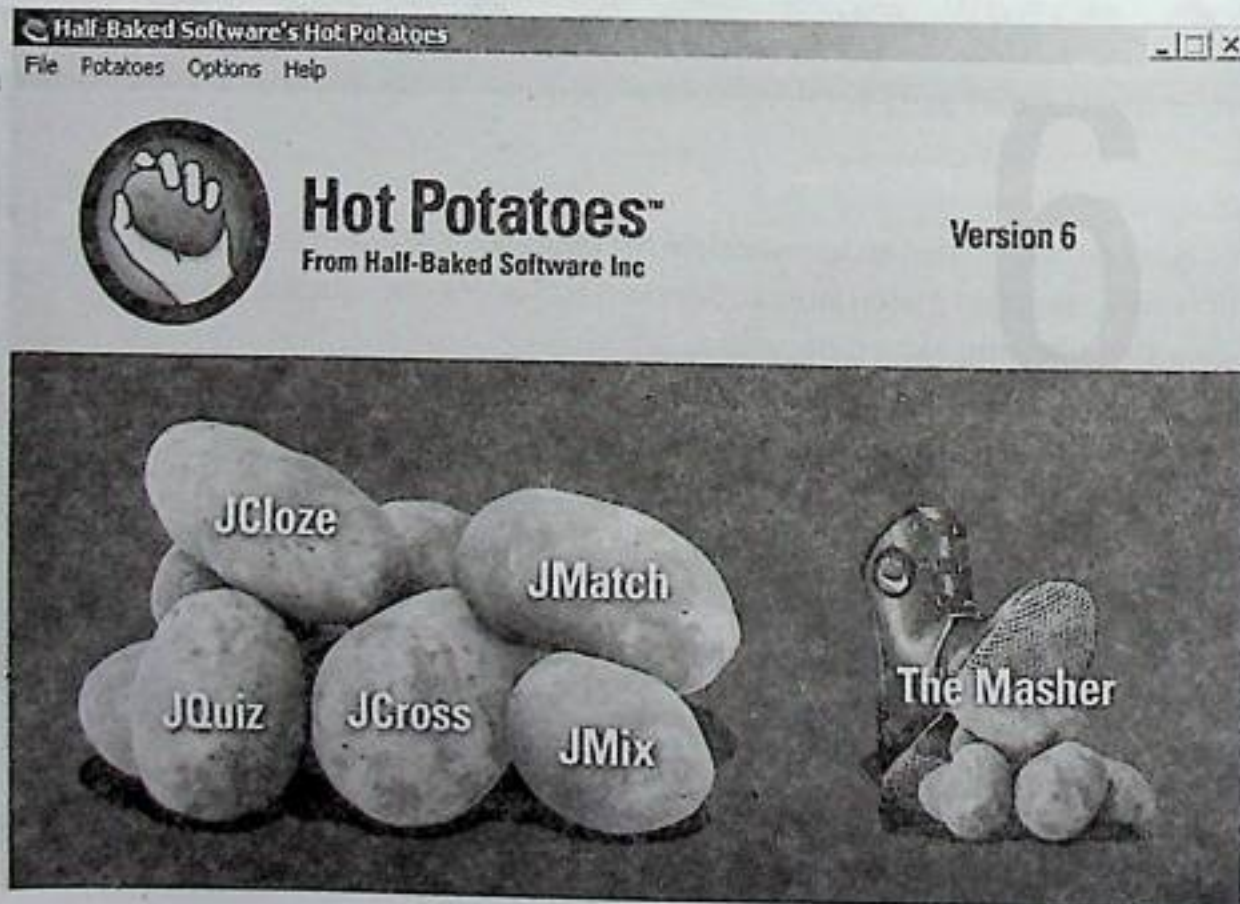
BAB 11

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF PENYUSUNAN KALIMAT

Program ini disiapkan sebagai latihan menyusun kalimat. Biasanya digunakan untuk membantu pemula yang sedang mempelajari suatu bahasa. Dalam hubungannya dengan bahasa Arab, pembelajar asing (bukan penutur asli bahasa Arab) dapat dibantu mempelajari berbagai variasi susunan atau struktur kalimat bahasa Arab melalui program ini. Untuk membantu pembelajar bahasa Arab, maka para pengguna (khususnya dosen, guru, atau siapa saja yang berminat) dapat membuat latihan interaktif dengan memilih program *Jumble Sentence Exercise*.

A. Mengaktifkan Program Interaktif Penyusunan Kalimat

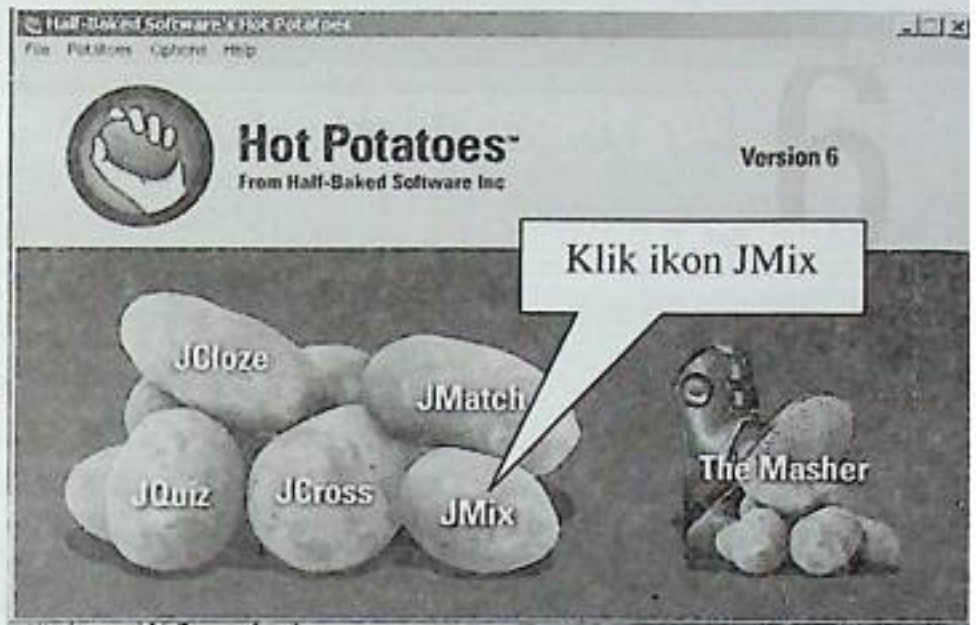
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti berikut:



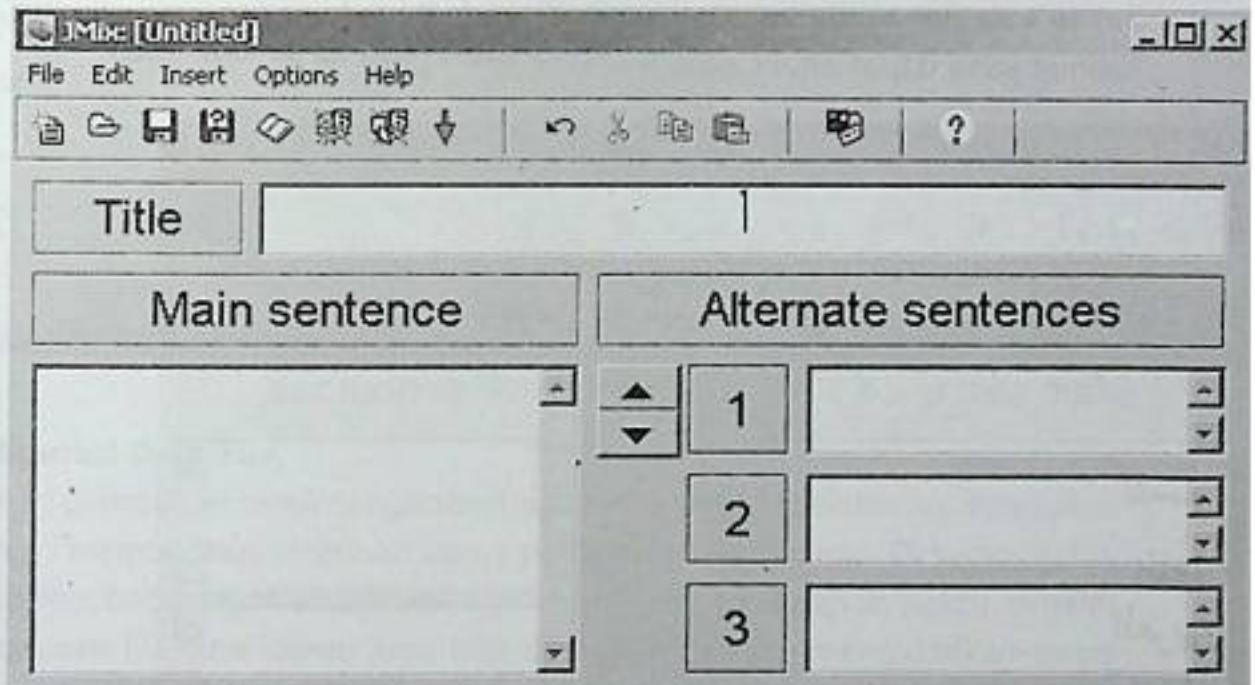
B. Ikon Program JMix

1. Klik ikon JMix

Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan Jmix. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor *dialog box* untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk menyusun kalimat. Sebagai tambahan, program *Hot-Potatoes* adalah program berbasis grafis



dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Karena itu, klik ikon Jmix dan akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



2. Menulis Nama Latihan

Klik dalam *title box* (kotak untuk menuliskan judul latihan) dan tulis nama latihan yang dimaksud. Lihat contoh gambar berikut ini:

JMisc [Untitled] File Edit Insert Options Help

Title التمرين لتركيب الجمل

Main sentence	Alternate sentences
	1
	2
	3

3. Membuat Kalimat yang Akan Disusun

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*). Contoh kalimat yang dapat ditulis adalah لقسم اللغة العربية معمل الحاسوب الآلي

JMisc [Untitled] File Edit Insert Options Help

Title التمرين لتركيب الجمل

Main sentence	Alternate sentences
لقسم اللغة العربية معمل الحاسوب الآلي	1
	2
	3

4. Membuat Jawaban

Pengguna dapat menulis alternatif jawaban dengan struktur kalimat yang berbeda tetapi berterima dalam bahasa yang dibahas. Pada kalimat ini,, strukturnya dapat diubah menjadi:

معمل الحاسوب الآلي لقسم اللغة العربية

Perhatikan contoh berikut ini:

The screenshot shows a software window titled "JMisc [Untitled]" with a menu bar (File, Edit, Insert, Options, Help) and a toolbar. The main interface is divided into two sections: "Main sentence" and "Alternate sentences".

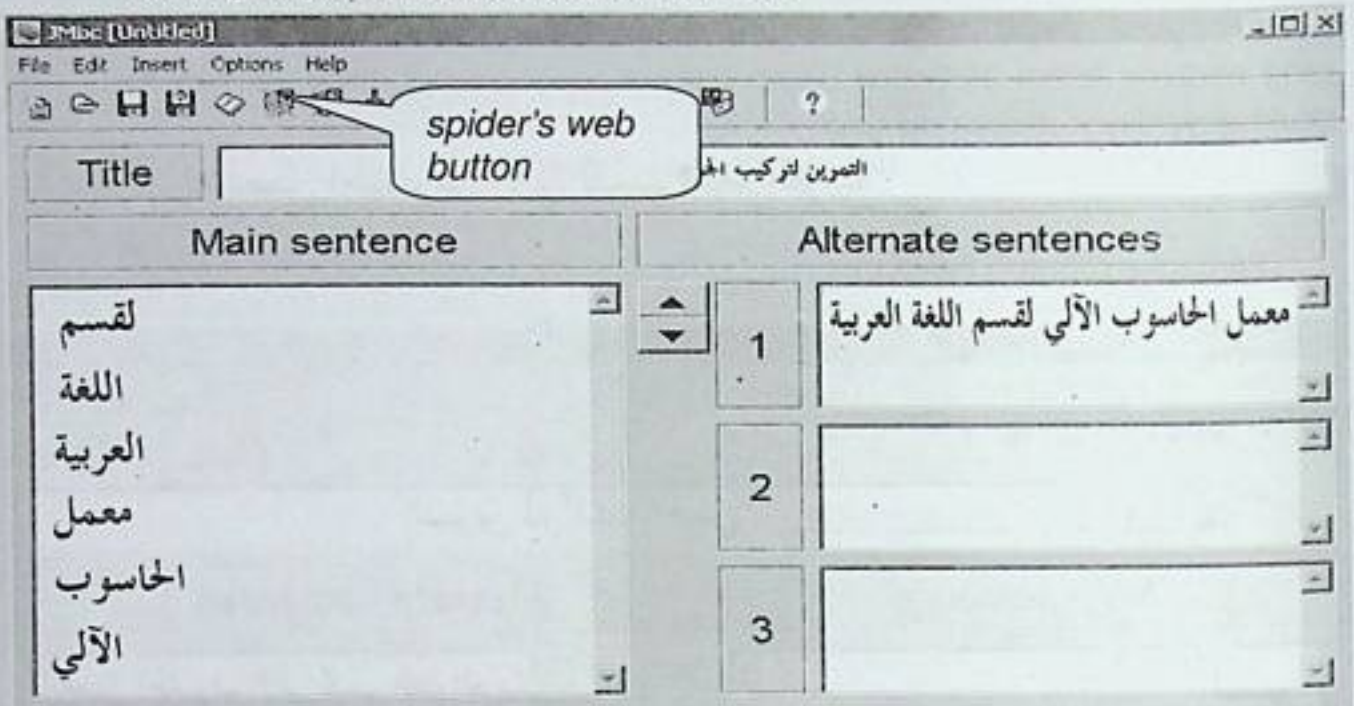
Main sentence: A list of words in Arabic: لقسم, اللغة, العربية, معمل, الحاسوب, الآلي.

Alternate sentences: A section for constructing alternative sentences, numbered 1, 2, and 3. Sentence 1 is pre-filled with: معمل الحاسوب الآلي لقسم اللغة العربية.

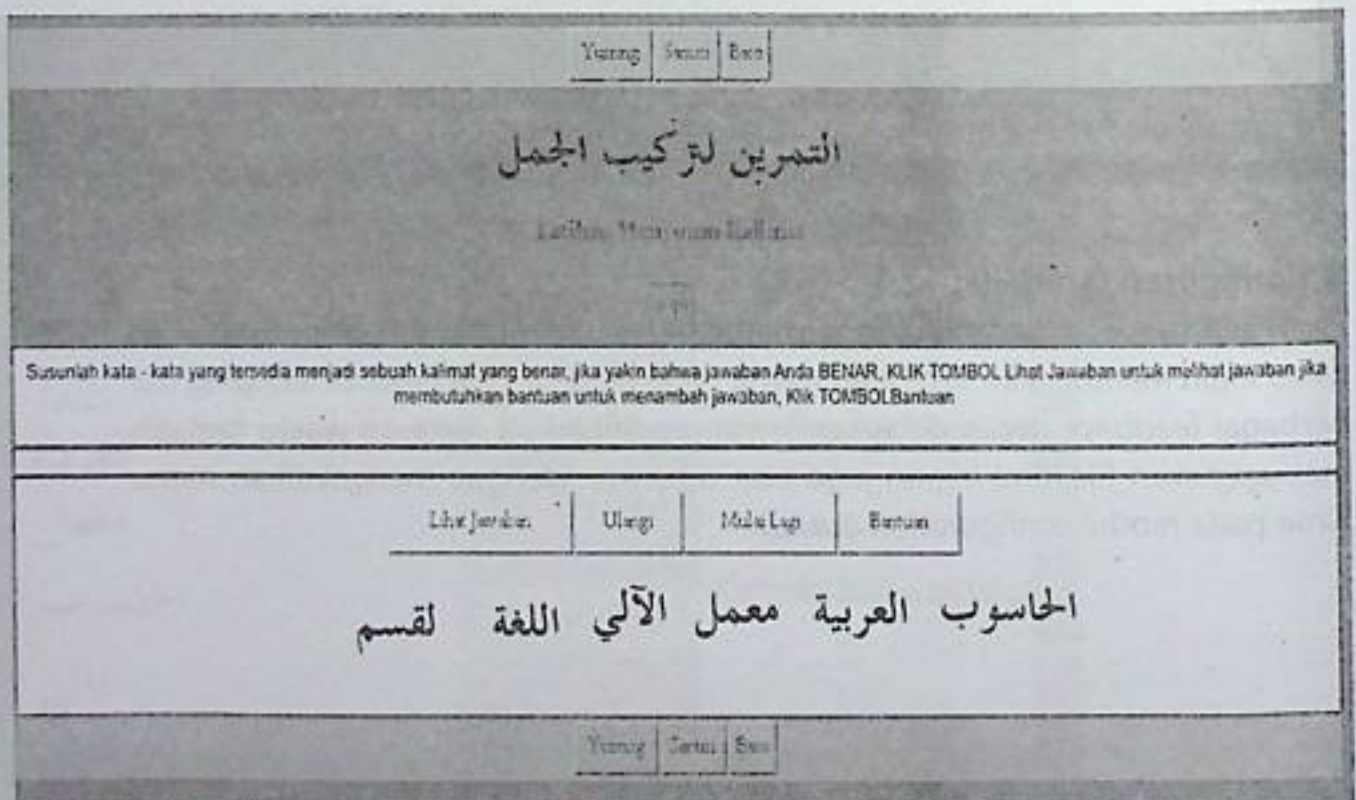
5. Konfigurasi Data/File.

File ini dapat dipercantik dengan berbagai modifikasi. Modifikasi ini diperlukan kalau ingin memberikan sentuhan warna pada tampilan file.html. Di samping itu, berbagai *feedback* dapat disiapkan lewat modifikasi ini. Batasan waktu berlatih menggunakan file.html inipun juga bisa diberikan dengan mengaktifkan menu Time pada modul *configuration output*.

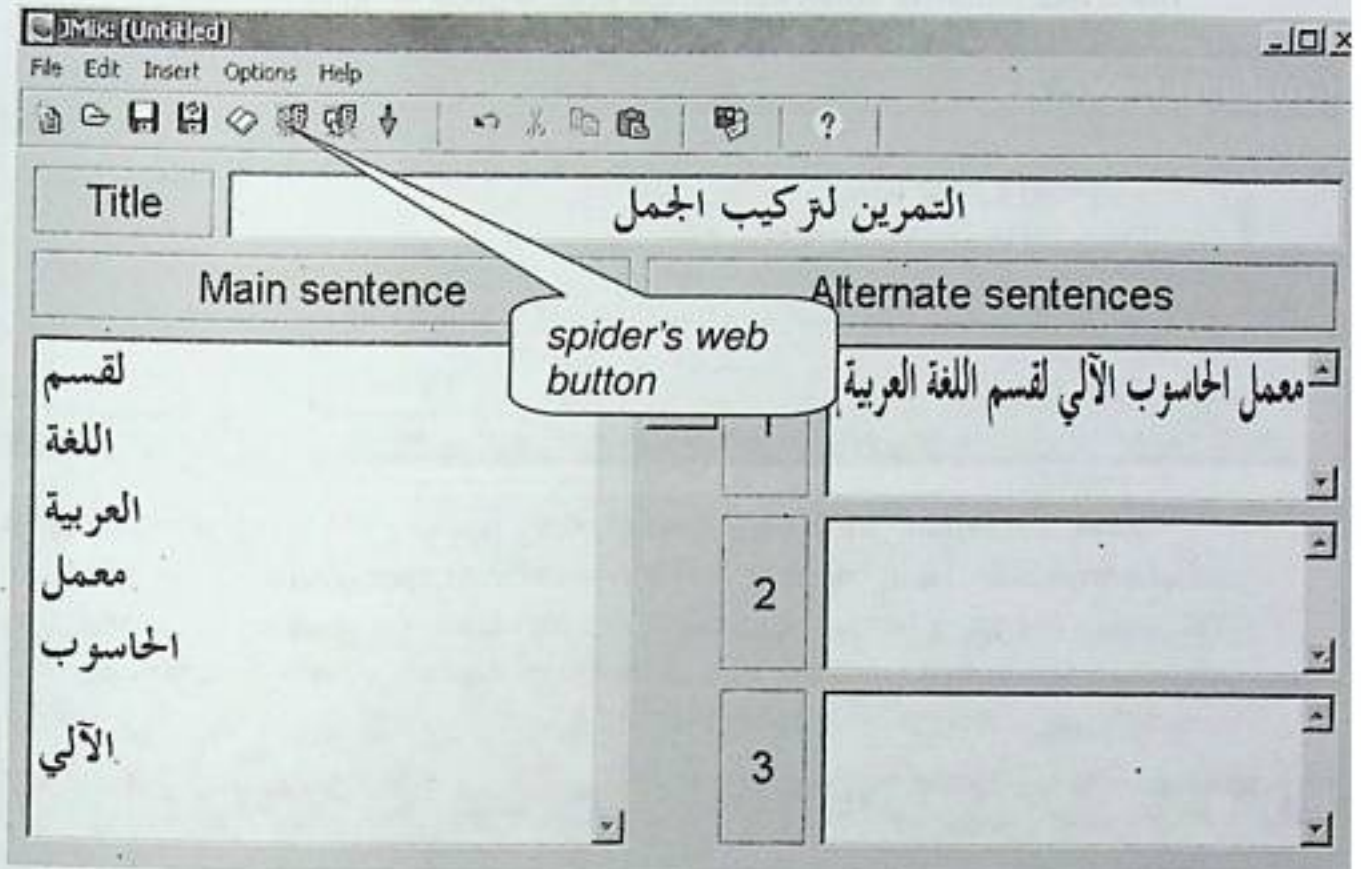
6. Mengekspor File.Jmix Menjadi File.html



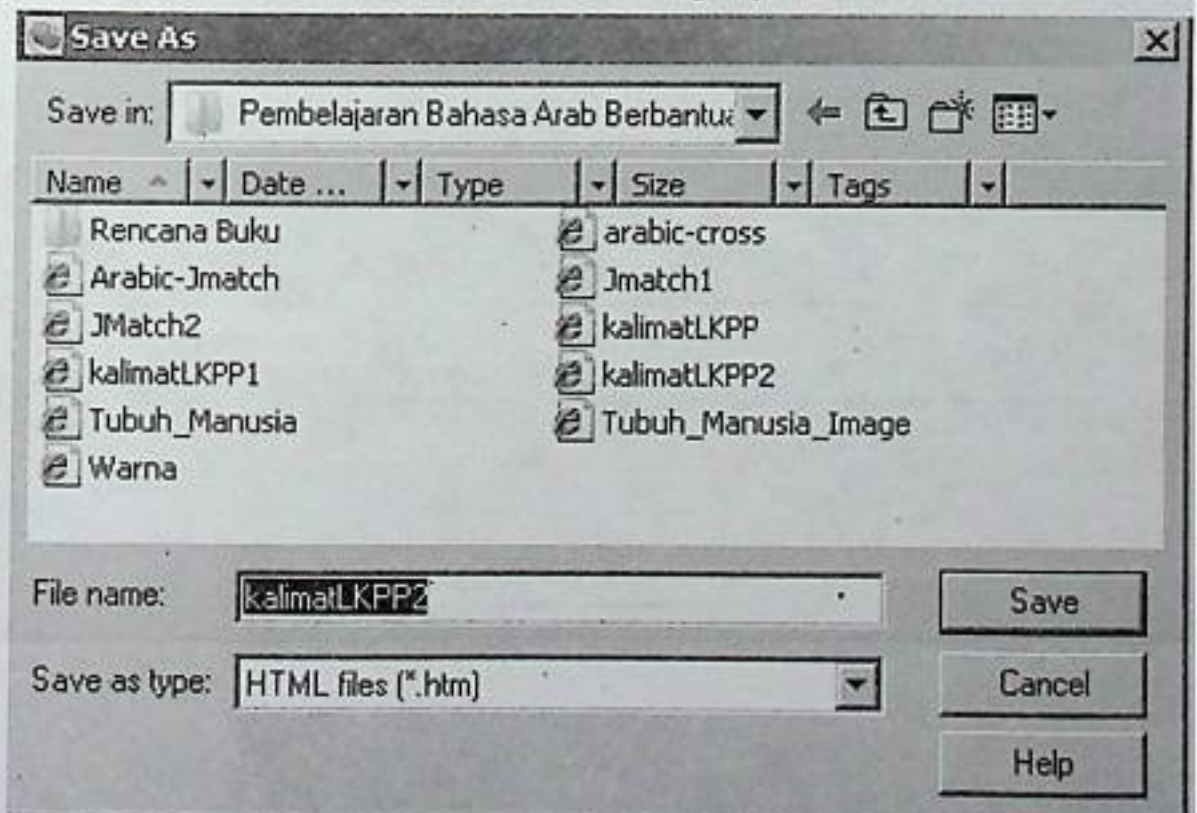
- a. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan mengklik ikon *spider's web button* 1 (sebelah kiri) pada *toolbar*. Hasilnya adalah seperti berikut. Dengan demikian, pembelajar tinggal meng-klik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima.



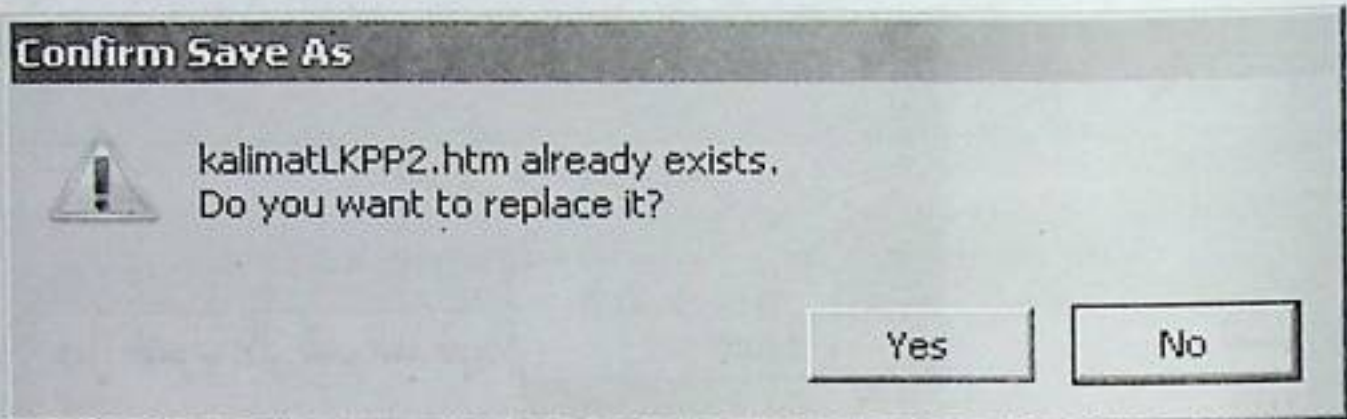
- b. Tampilan file dalam format web akan berbeda jika pengguna meng-klik ikon *spider's web button 2* (sebelah kanan) pada *toolbar*.



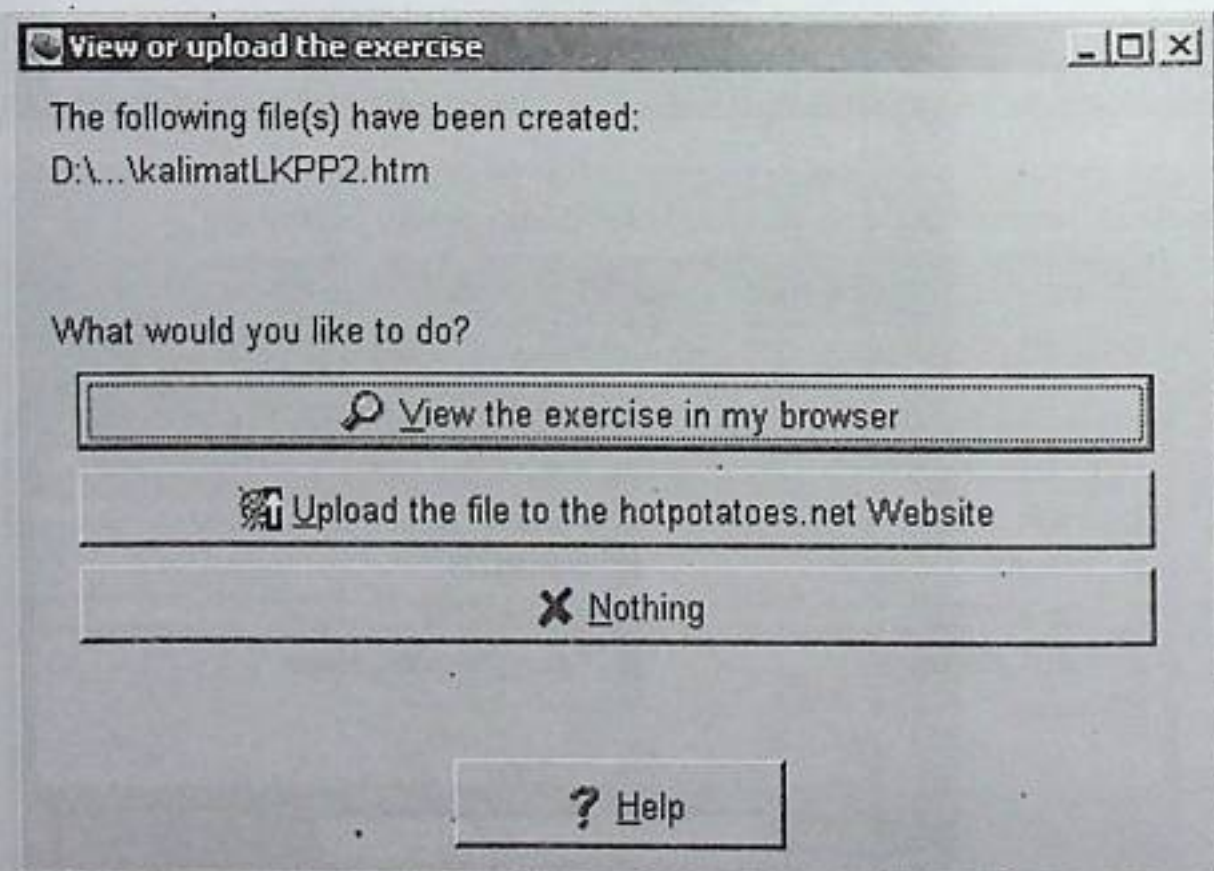
- c. Pilihan pada ikon ini akan menampilkan kotak dialog seperti berikut ini:



- d. Kotak dialog ini menanyakan kepada pengguna posisi letak file terakhir akan disimpan. Jika pengguna langsung memilih atau meng-klik tombol Save, maka akan muncul kotak konfirmasi seperti pada tampilan berikut:



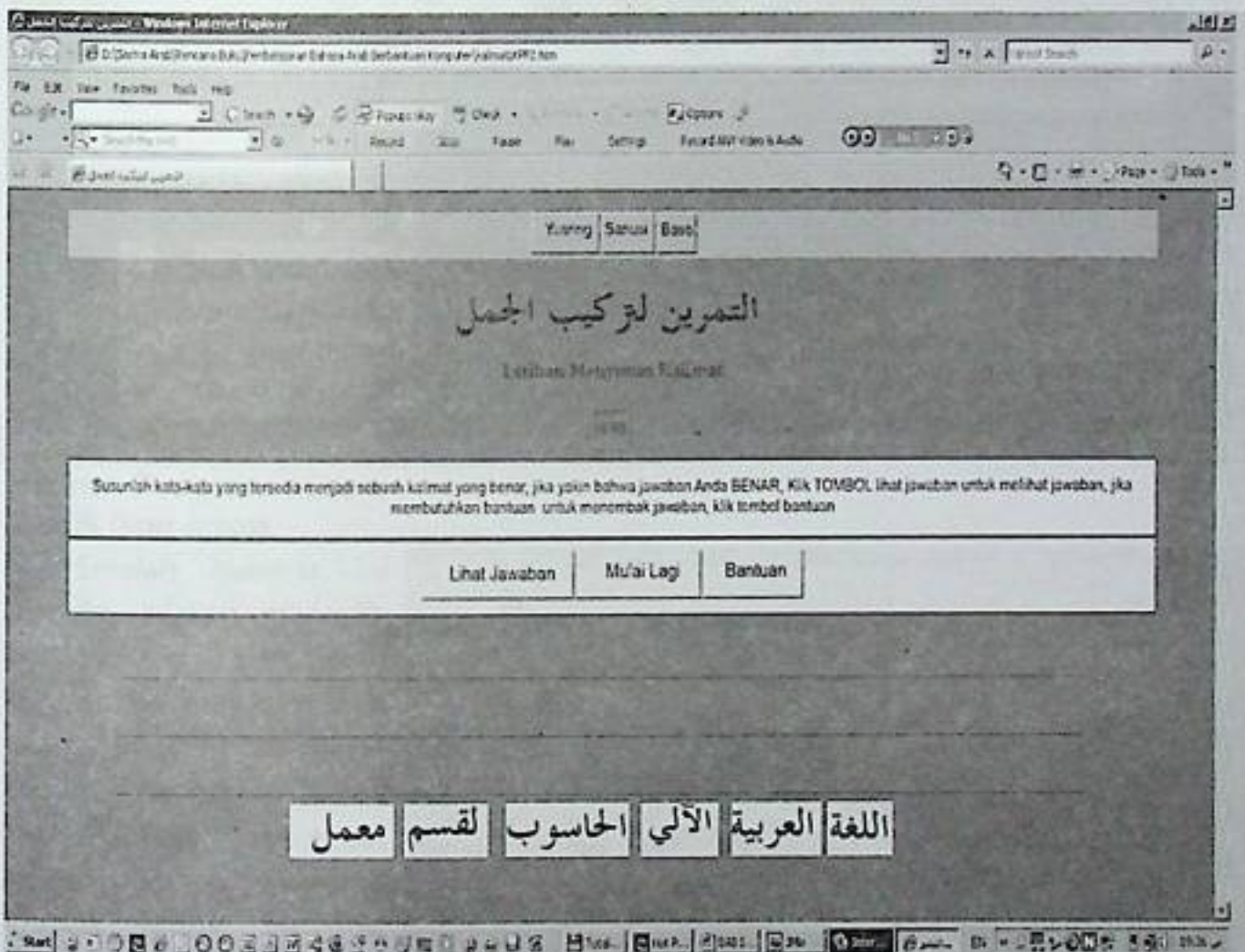
Kotak konfirmasi ini hanya menanyakan apakah file yang telah tersedia sebelumnya akan diganti dengan file yang terakhir. Jika pengguna menekan tombol YES, maka file yang lama akan diganti dengan file yang terakhir. Jika pengguna menekan tombol NO, maka harus menuliskan nama file baru. Selanjutnya akan tampil kotak dialog seperti berikut ini:



7. Mencoba Hasil Akhir dalam bentuk File.html

Hasil akhir dari kegiatan membuat latihan interaktif menyusun kalimat adalah file.html. File ini dapat disimpan tanpa dilink dengan lainnya. File ini tetap bisa digunakan untuk latihan pembelajaran bahasa. Untuk menggunakannya, siswa, mahasiswa atau kelompok target pengguna lainnya hanya meng-klik file.html ini. Jika tidak bisa aktif, maka file-html ini terblok. Lepaskan blok atau kuncinya seperti dijelaskan pada bab 9, bagian B point kesepuluh.

Dengan demikian, pembelajar tinggal meng-klik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima. Hasilnya adalah seperti berikut.



Setelah itu, pembelajar tinggal meng-klik kata yang akan diurut sesuai dengan struktur yang berterima. Hasilnya susunan dapat dilihat seperti pada tampilan berikut:

Yusung Sanusi Badi

التمرين لترتيب الجمل

Latihan Menyusun Kalimat

Susunlah kata-kata yang tersedia menjadi sebuah kalimat yang benar, jika yakin bahwa jawaban Anda BENAR, klik TOMBOL lihat jawaban untuk melihat jawaban, jika membutuhkan bantuan, untuk menyembok jawaban, klik tombol bantuan

Lihat Jawaban Mulai Lagi Bantuan

معمل الحاسوب الآلي العربية اللغة لقسم



Posisi semula pilihan kata yang akan disusun.

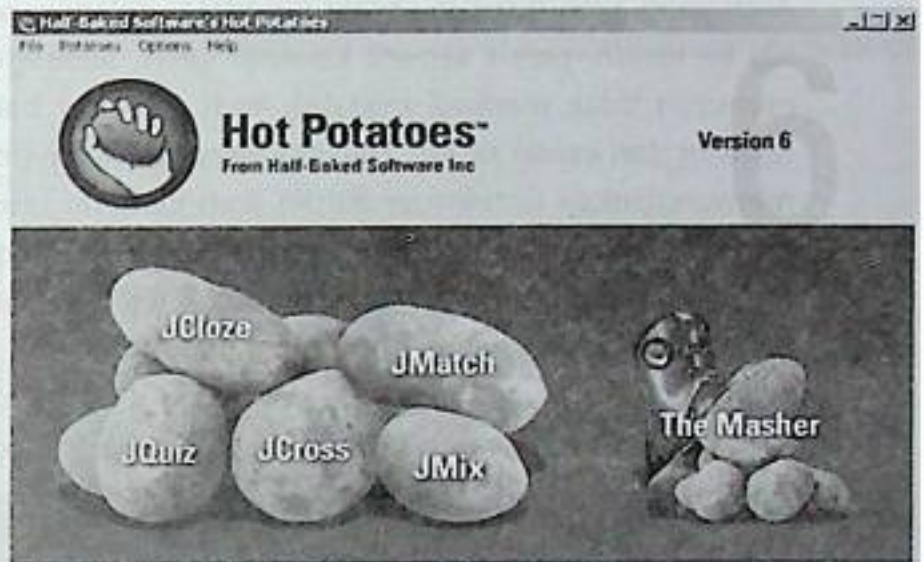
Posisi setelah kata disusun dalam urutan yang dianggap benar

BAB 12

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF TEKA TEKI SILANG

A. Mengaktifkan Program Interaktif Teka-teki Silang

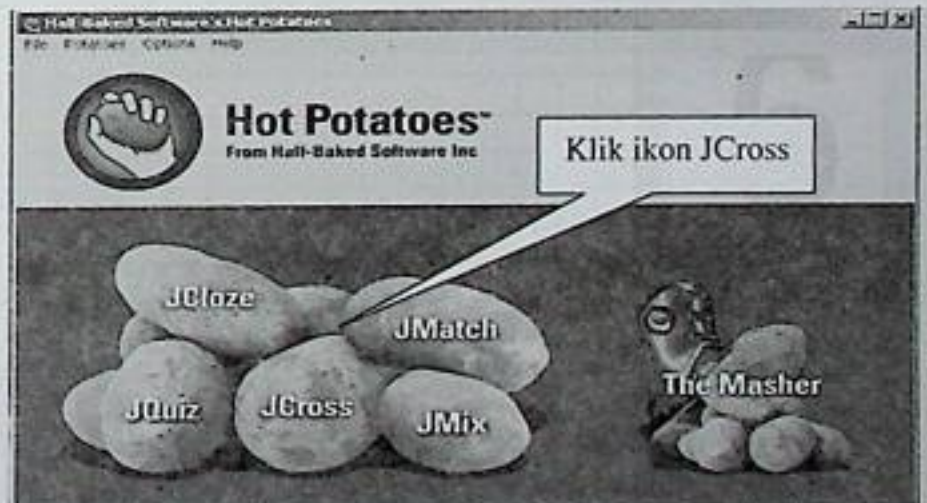
Seperti program latihan lainnya, fasilitas membuat program teka-teki silang dalam program ini dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop anda. Klik ikon  ini yang akan menampilkan gambar seperti berikut:



B. Ikon Program JCross

1. Klik ikon JCross

Setelah gambar ini terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan JCross. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor pengguna dialog box untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk teka-teki silang. Sebagai tambahan, program Hot-Potatoes



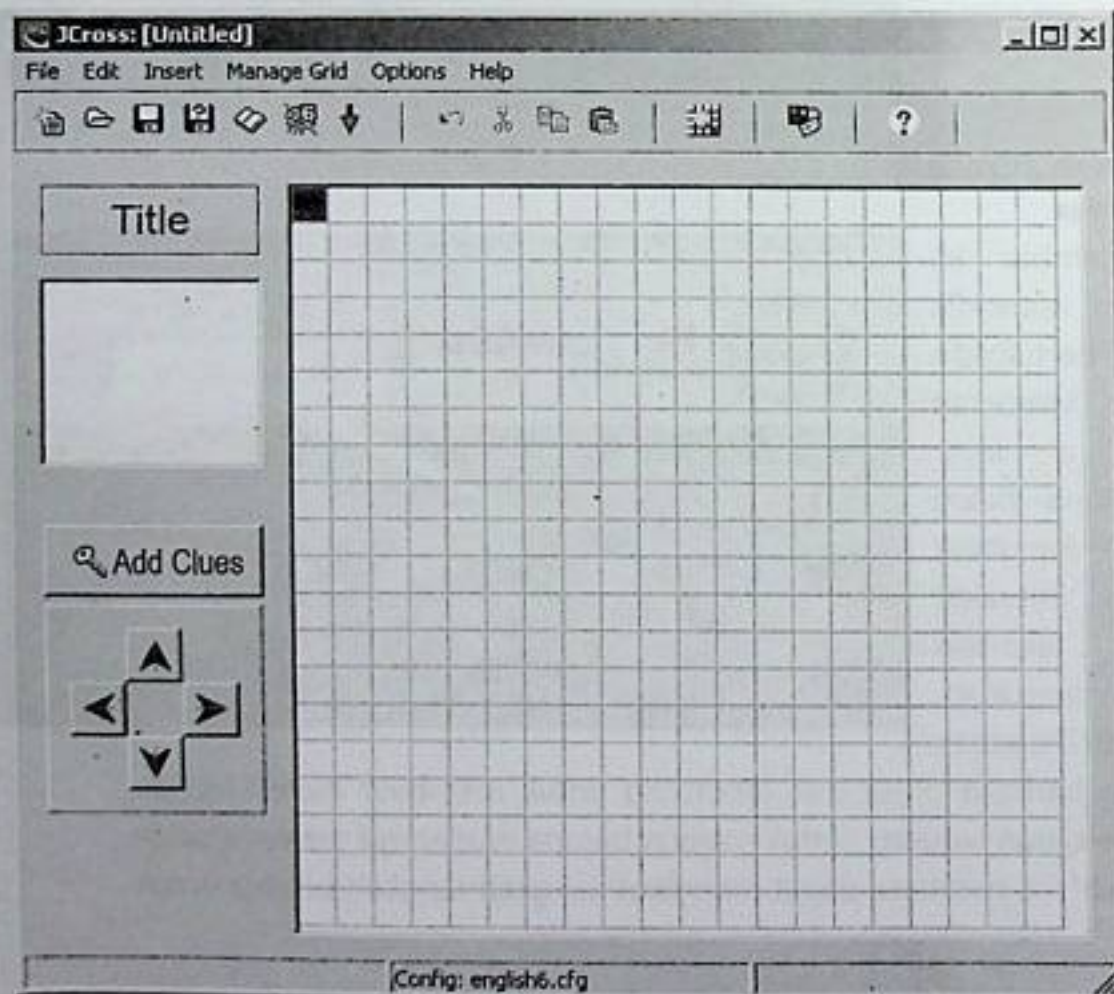
adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Untuk melihat betapa mudahnya menggunakan program interaktif ini, pembaca dapat mengikuti langkah-langkah berikut untuk memulai.

2. Membuat pertanyaan

Pertanyaan yang dimaksud adalah sekumpulan daftar kata yang akan ditebak atau diisi oleh pengguna teka-teki silang, baik yang tersusun secara mendatar maupun menurun. Daftar kata ini harus disusun sedemikian rupa oleh para pembuat materi latihan ini. Penyusunan daftar kata tersebut dapat dilakukan secara manual atau pun otomatis (*lihat pasal 4, Memasukkan Yang Tersusun Mendatar Atau Menurun*).

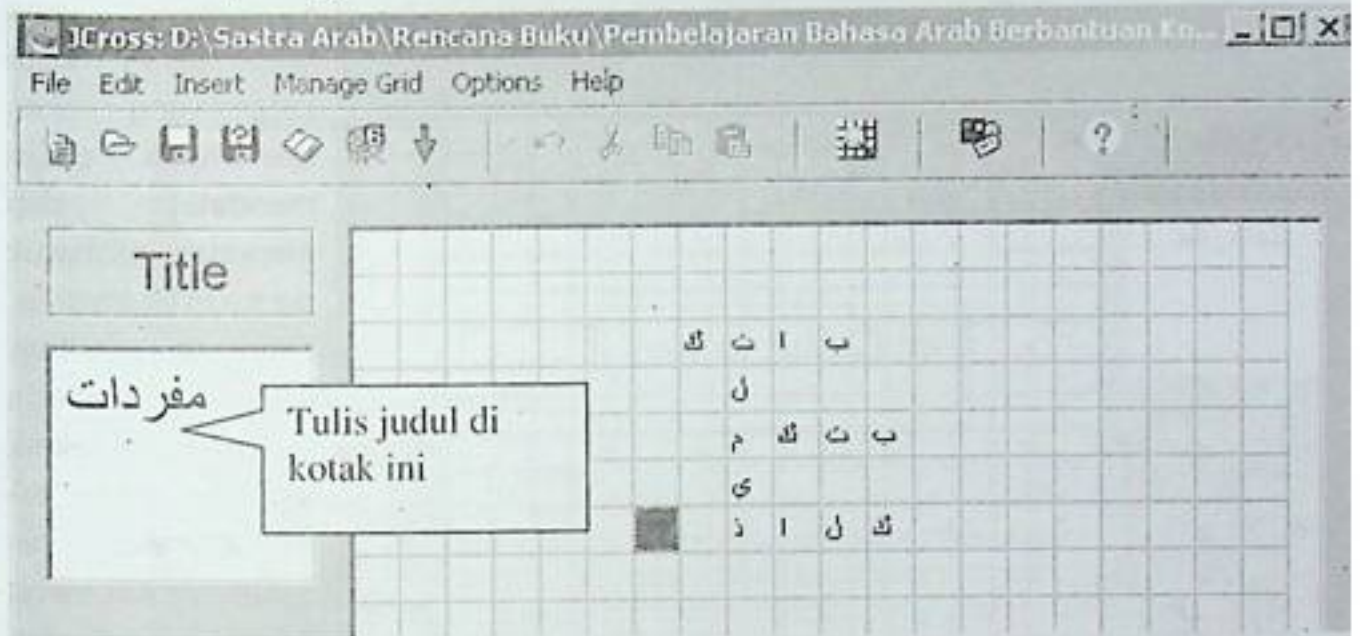
Perlu diingat oleh para pengguna buku ini bahwa daftar kosa kata bahasa Arab yang akan disusun secara mendatar dalam program ini mengikuti arah dari kiri ke kanan, persis seperti karakter Latin. Sedangkan untuk daftar kata posisi menurun tidak menjadi masalah. Jadi, karakter bahasa Arab tidak diurut atau disusun dari kanan ke kiri. Hal ini karena bahasa pemrograman XML yang belum memungkinkan untuk mengubah arah karakter unicode termasuk bahasa Arab dari kanan ke kiri. Sehubungan dengan hal ini, penulis masih berusaha untuk tetap melakukan inovasi dengan melakukan kontak ke vendor program Hot Potatoes. Semoga ke depan hal ini secepatnya dapat diatasi.

Klik ikon JCross dan akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



3. Memberi nama Latihan

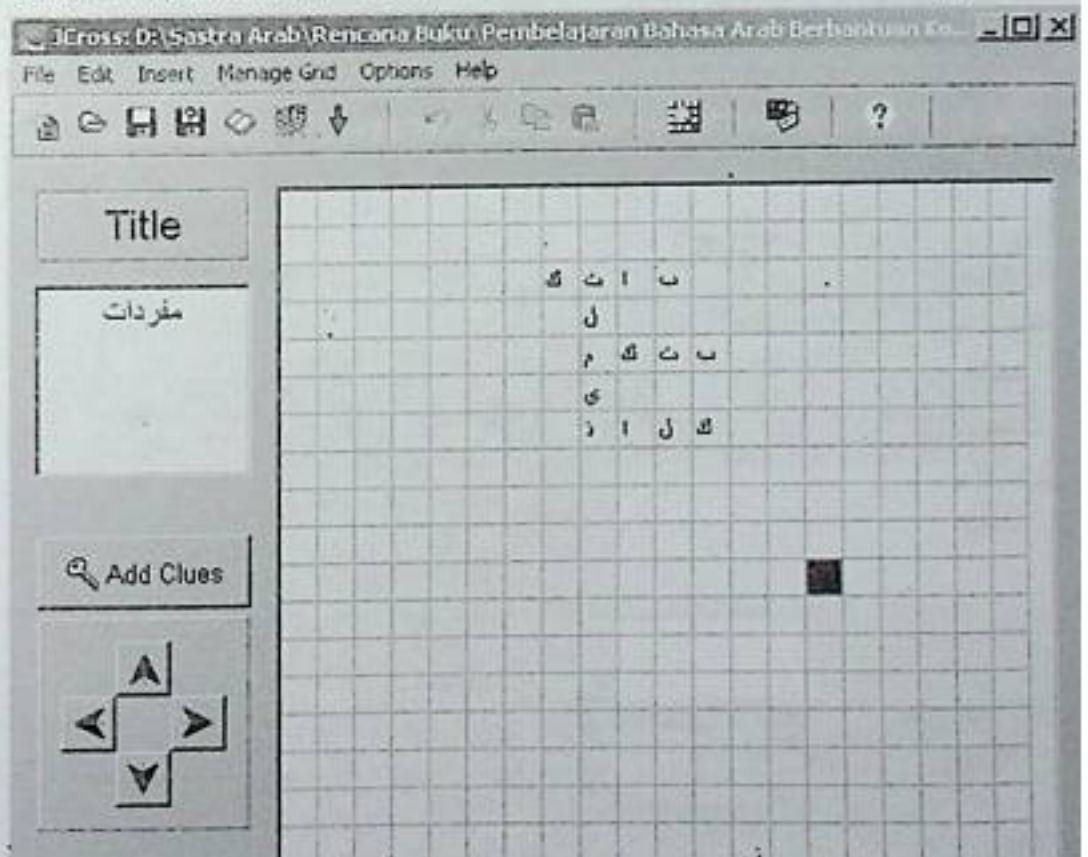
Dalam kotak segi empat di bawah tulisan *title*, tulis nama latihan yang dikehendaki. Jangan lupa mengaktifkan fasilitas input keyboard bahasa Arab. Perhatikan tampilan gambar berikut ini:



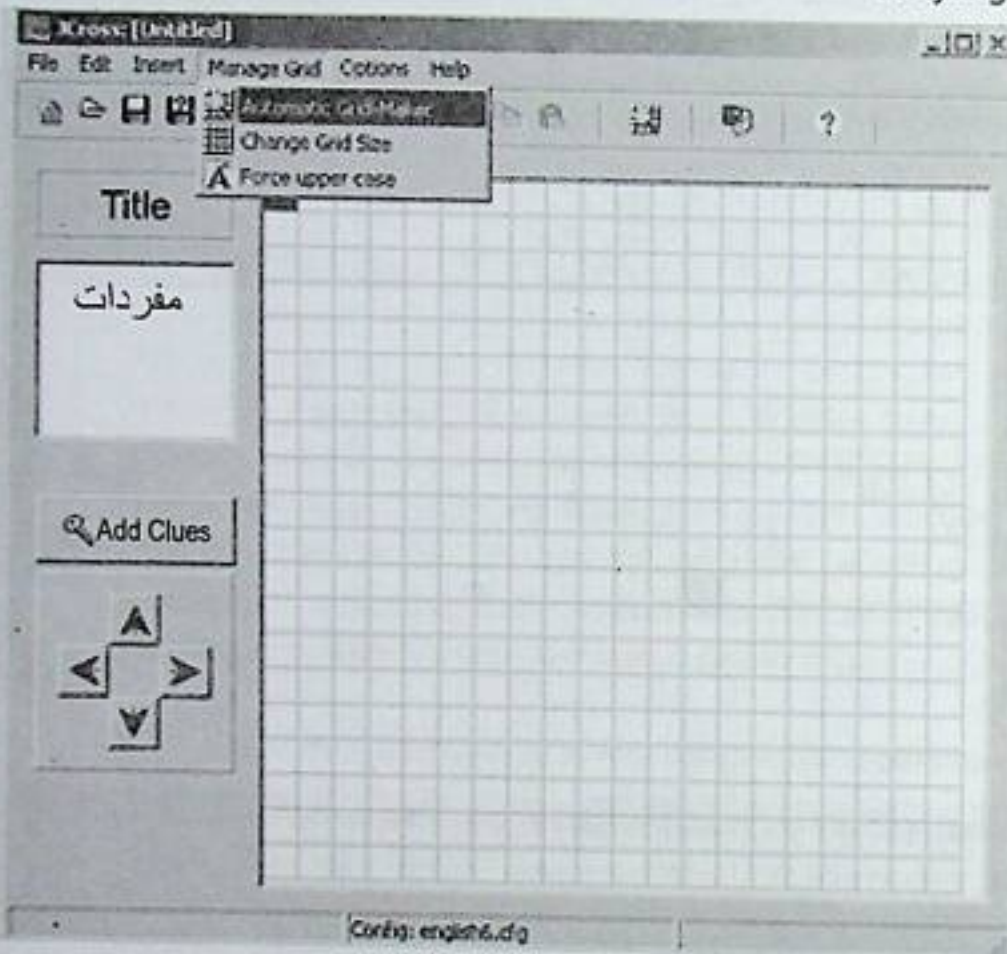
4. Memasukkan Kata-kata yang Tersusun Mendatar dan Menurun

Dua pilihan untuk memasukkan "kata/frase" ke dalam teka-teki silang,

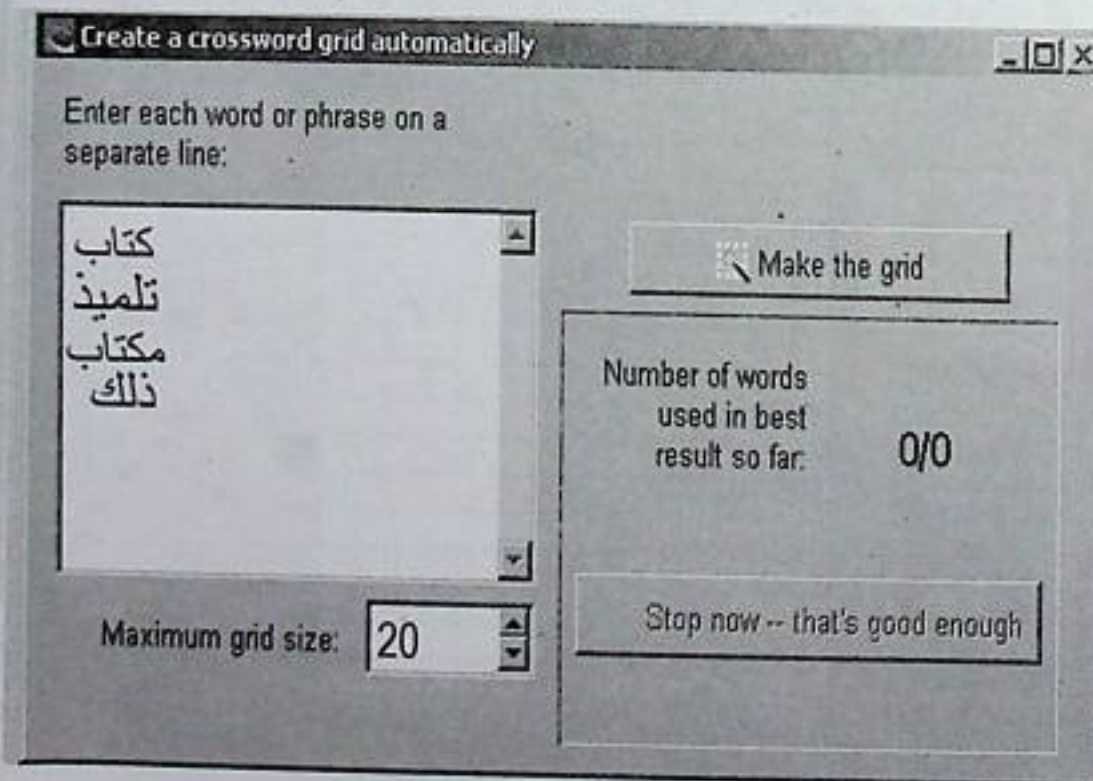
yaitu (a) kata/frase langsung diinput ke dalam kotak teka-teki silang atau (b) memanfaatkan menu 'Manage Grid' dan memilih 'Automatically Grid Maker'. Gambar berikut adalah penginputan kata/frase secara langsung ke dalam Grid.



Cara lain adalah memanfaatkan fasilitas otomatis yang akan mengatur seluruh kosa kata yang akan ditampilkan pada latihan teka-teki silang. Fasilitas otomatis pada program ini berarti seluruh kosa kata yang diinput akan diproses

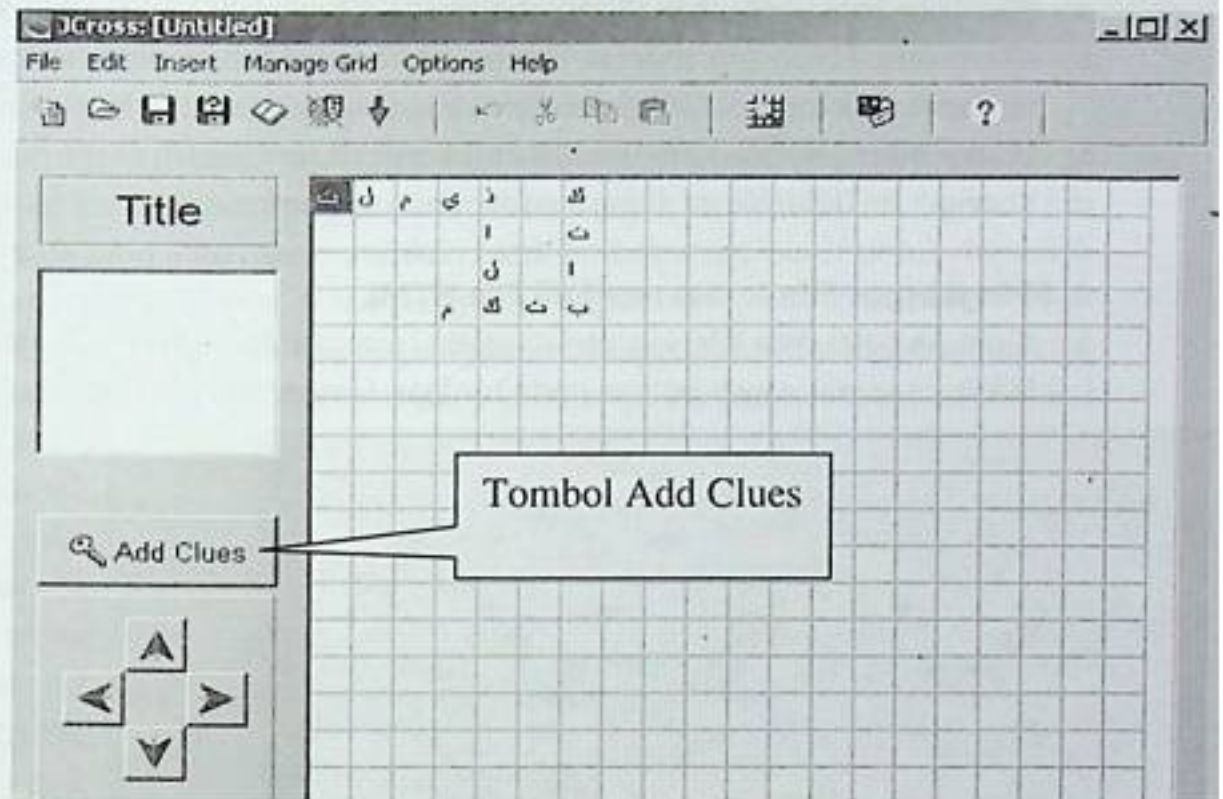


oleh komputer. Komputer yang menentukan kosa kata yang akan menempati posisi mendatar dan menurun, termasuk penomorannya. Tentu saja, fasilitas ini sangat berbeda dengan teknik manual yang telah diuraikan sebelumnya. Klik menu 'Manage Grid' dan pilih 'Automatically Grid Maker'. Perhatikan tampilan gambar berikut:



Tampilan untuk membuat clues dapat dilihat pada gambar berikut:

Selanjutnya klik tombol 'Make the grid' dan akan tampil gambar berikut:



5. Membuat Clues

Pilih tombol "Add Clues". Selanjutnya akan muncul box window seperti berikut:

Edt Insert

Across	Words	Clues
1	كتاب	مصدر من مصادر العلوم
3	مكتب	مكان خاص لقراءة الكتب
4	ذلك	اسم الإشارة للبعيد

مصدر من مصادر العلوم OK

Down	Words	Clues
2	تلميذ	طالب العلوم

طالب العلوم OK

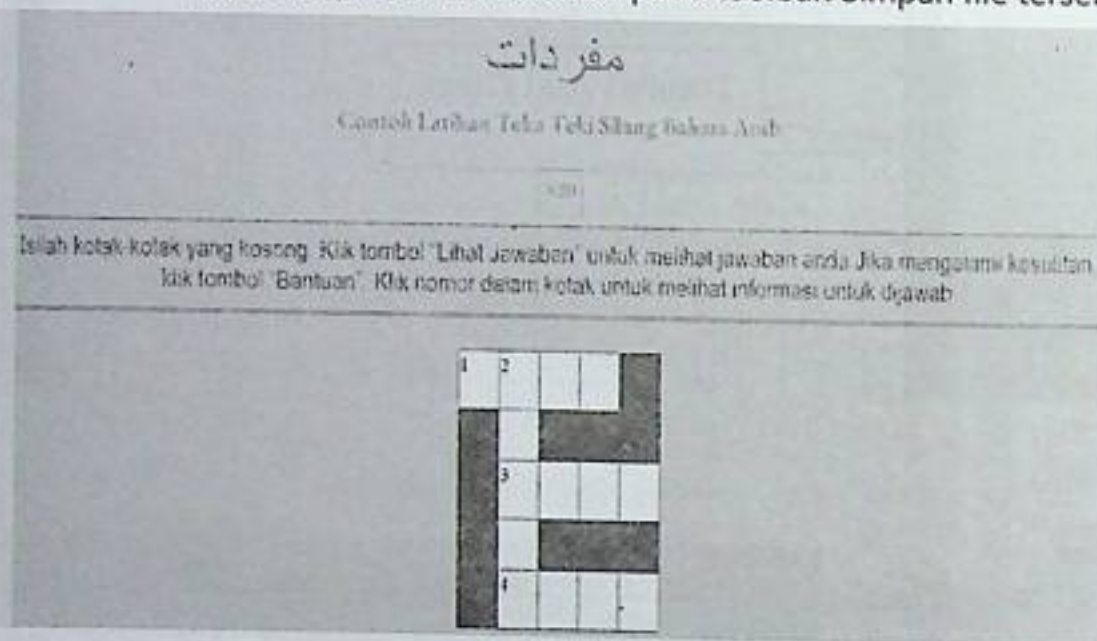
OK

Selanjutnya ikuti langkah-langkah berikut:

- Pilih kata-kata yang akan diberi penjelasan (Clues) lalu beri tanda (centeng).
- Klik tombol OK yang terletak disebelah kanan. Mohon diperhatikan bahwa terdapat dua tombol OK, di sebelah kanan kotak dan pada bagian bawah.
- Ulangi memilih kosa kata lainnya untuk membuat Clues.
- Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple-choice*.

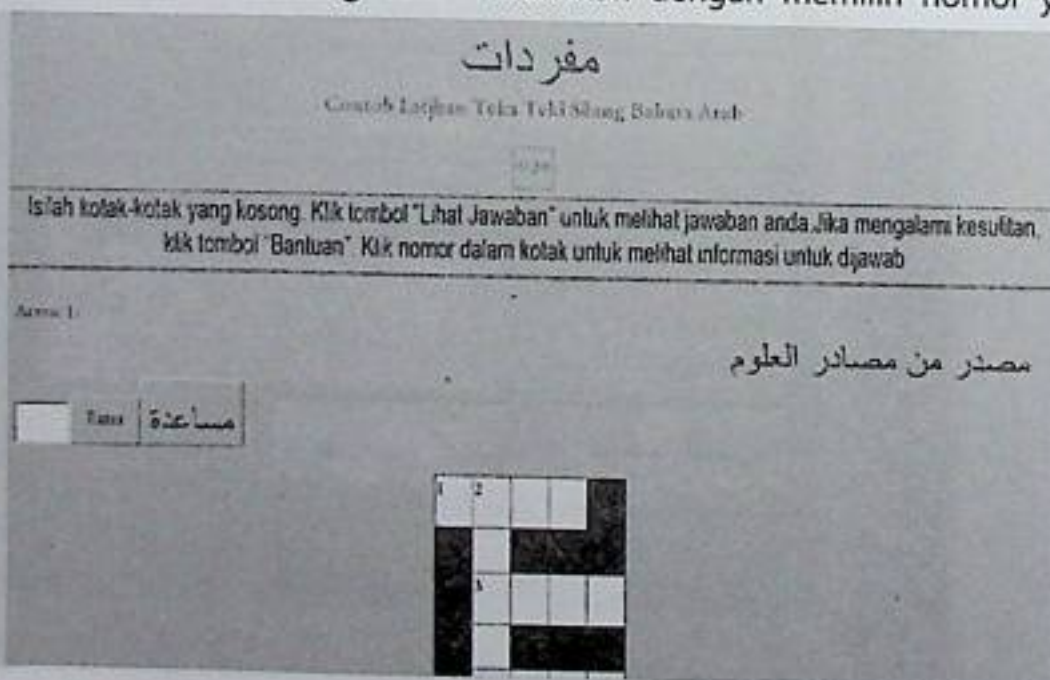
6. Mengekspor File.Jcross menjadi File.HTML

- Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan mengklik ikon *spider's web button* pada toolbar. Simpan file tersebut. Ikuti langkah



penyimpanan file seperti pada bab 10, poin B6. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:

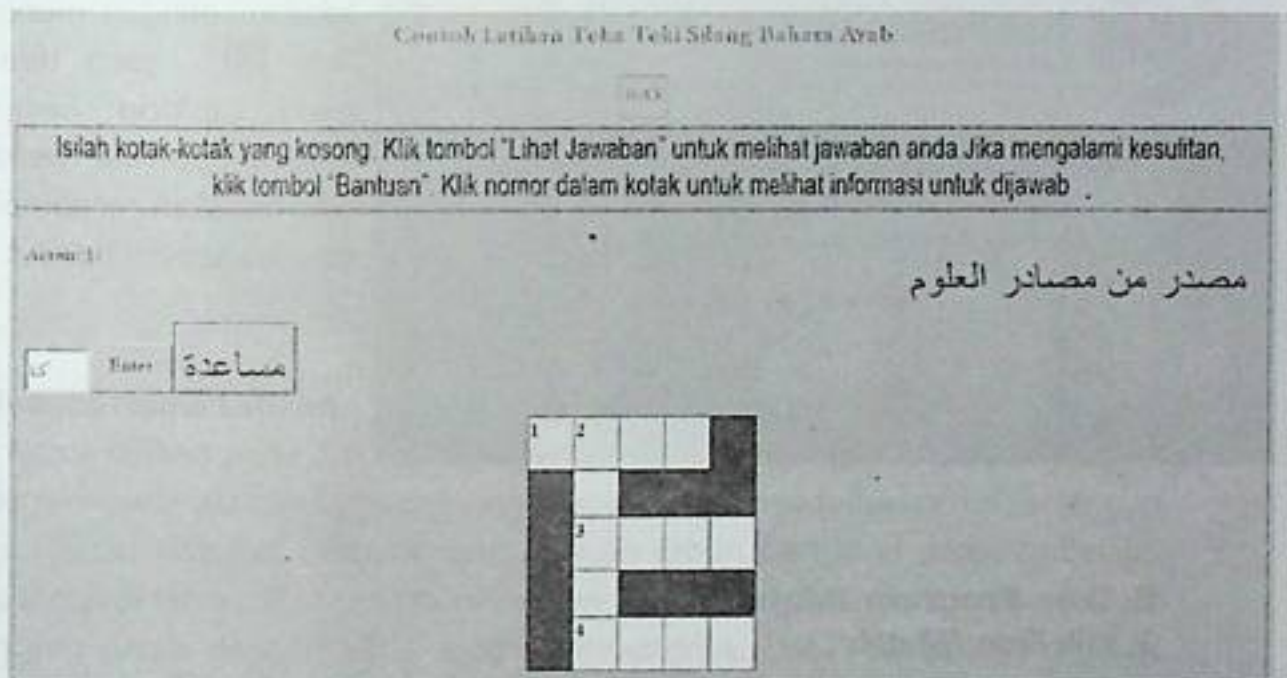
- Pengguna dapat mengecek, apakah teka teki silang ini dapat dijalankan atau tidak. Pengecekan dilakukan dengan memilih nomor yang akan dijawab.



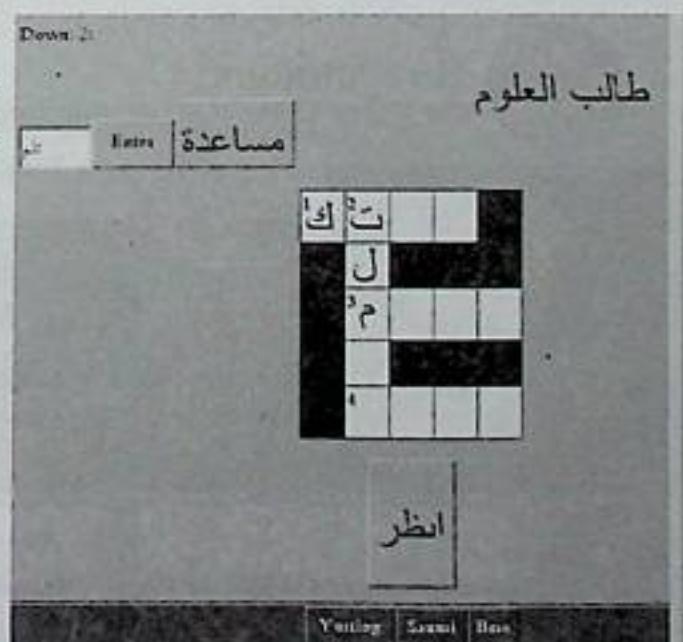
Sebagai contoh, nomor satu menjadi pilihan. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini:

7. Memasukkan Jawaban Teka-teki Silang

- Untuk menulis jawaban pada latihan interaktif teka-teki silang ini, pengguna harus mengklik nomor yang ditargetkan. Nomor yang dipilih bersifat bebas dalam arti pengguna bebas memilih nomor mendatar atau menurun.
- Jawaban ditulis pada kotak di samping TAB Enter. Jika jawaban yang dimasukkan dianggap benar, maka pengguna dapat meng-klik tombol ENTER. Namun, jika pengguna ragu atau membutuhkan bantuan beberapa huruf untuk menebak jawaban yang mungkin, maka pengguna dapat meng-klik tombol مساعدة (BANTUAN). Hanya saja, setiap pengguna menggunakan tombol bantuan ini, maka nilai pun secara otomatis akan dikurangi. Perhatikan tampilan berikut ini:



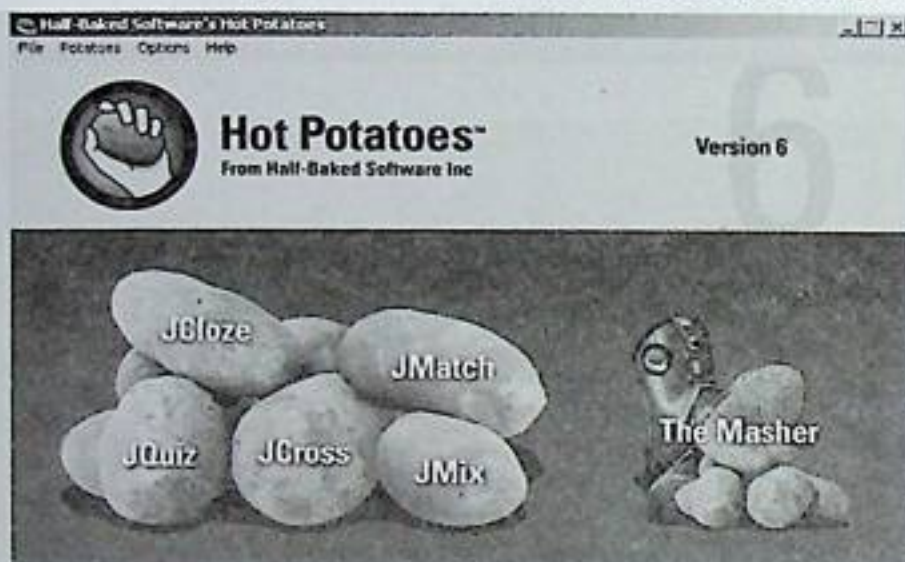
- Pengecekan nilai atau jumlah jawaban yang benar dapat dilakukan dengan meng-klik tombol أنظر (Check). Lihat tampilan berikut:




BAB 13

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENJODOHKAN

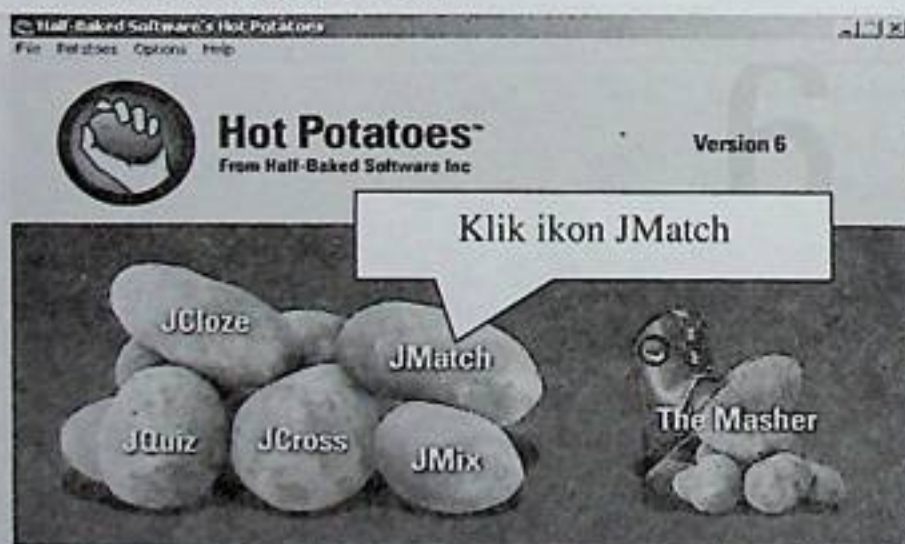
A. Mengaktifkan Program Interaktif Menjodohkan



Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat pada desktop komputer atau laptop. Klik terhadap ikon ini akan menampilkan gambar seperti berikut:

B. Ikon Program JMatch

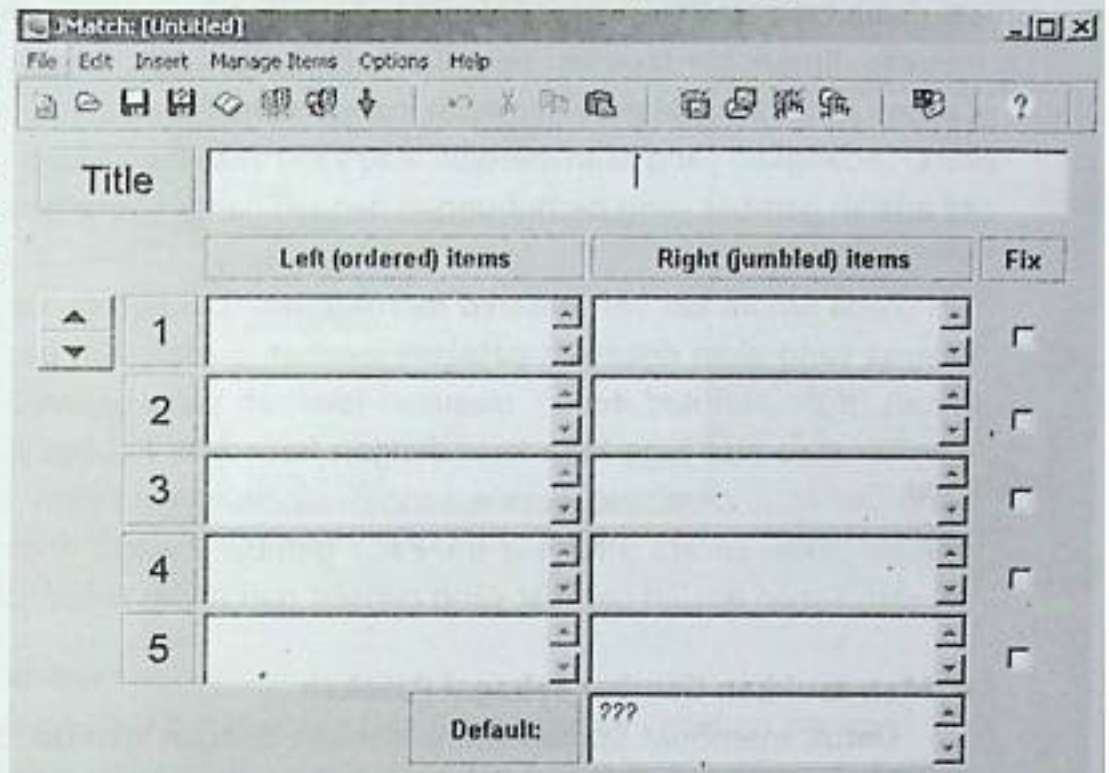
1. Klik ikon JMatch



Setelah gambar sebelumnya terbuka, silakan mengklik ikon yang bertuliskan JMatch. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor *dialog box* untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk menjodohkan.

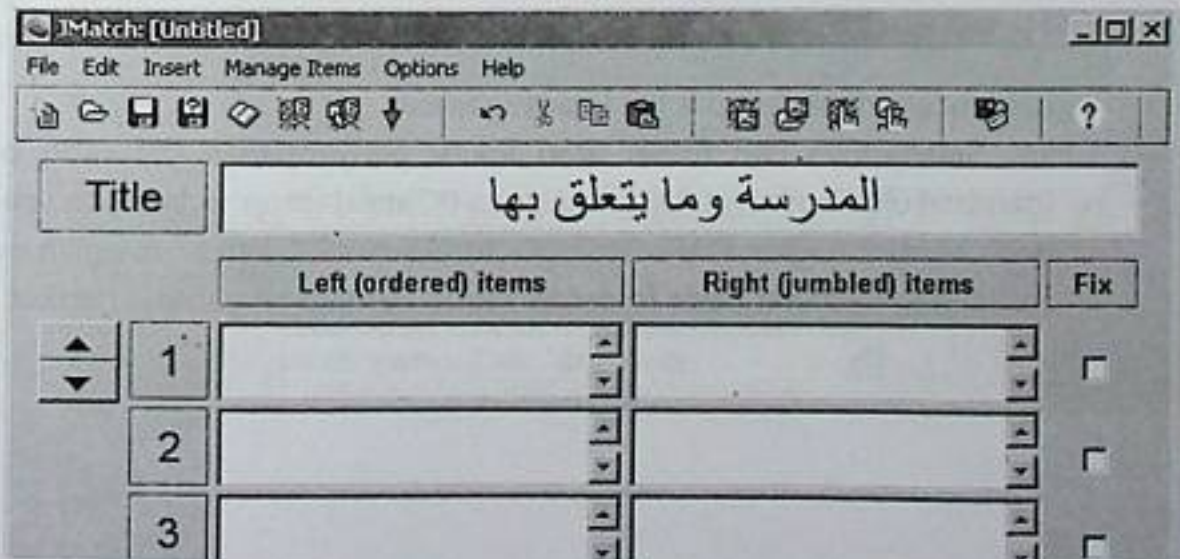
Sebagai tambahan, program *Hot-Potatoes* adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa.

Selanjutnya setelah anda memilih ikon Jmatch, akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



2. Menulis Nama Latihan

Nama latihan perlu dibuat. Penamaan ini akan berfungsi dalam pengaturan berbagai file interaktif. Penamaan ini juga dapat didesain sedemikian rupa sehingga nama latihan bisa jadi berhubungan dengan tahun dan level dari pembelajar yang menjadi target. Bisa pula berdasarkan tema, artinya nama latihan tersebut dirancang sesuai dengan tema yang dikandungnya. Untuk memulai membuat nama latihan, klik dalam kotak judul (*title box*) lalu tulis nama latihan anda. Misalnya kosa kata yang berhubungan dengan Sekolah (المدرسة وما يتعلق بها). Jangan lupa menyimpan file ini.



3. Membuat Patokan

Apa yang dimaksud dengan patokan? Patokan yang dimaksud adalah sejumlah kata atau frase atau kalimat bahkan gambar yang akan dirujuk. Patokan ini akan dirujuk berdasarkan sejumlah kata, frase, kalimat atau gambar yang lain. Contoh patokan adalah sekelompok nama-nama tempat, atau sekelompok kosa kata. Sedangkan yang akan merujuk atau yang akan dipilih oleh pengguna latihan ini adalah gambar yang berhubungan dengan nama-nama tempat.

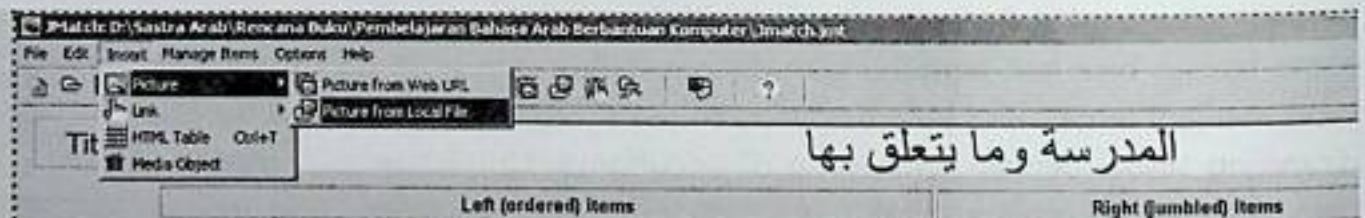
Pada kolom kiri (*left ordered items*), masukkan pertanyaan atau objek atau kalimat yang akan dijadikan patokan/jawaban. Sedangkan pada kolom sebelah kanan (*right jumbled items*), masukan jawaban yang benar. Jawaban bisa saja gambar atau bisa juga kosa kata dengan frase atau kalimat pendek. Kreatifitas pengajar atau pembuat desain sangat diperlukan dalam membuat latihan menjodohkan secara interaktif ini. Pada gambar berikut, jawaban pada kolom sebelah kanan adalah gambar yang diinsert dari folder tertentu.

4. Memasukkan Gambar sebagai Patokan

Untuk membuat latihan menjodohkan dengan gambar sebagai patokan, pembaca dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

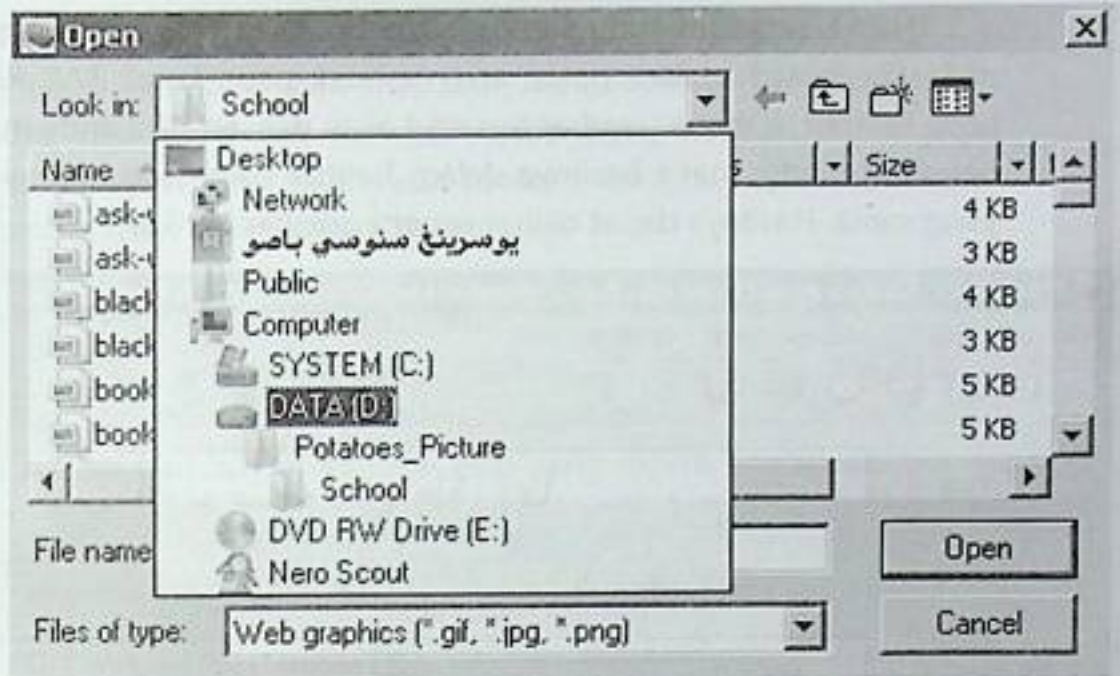
a. Memasukkan atau menginsert gambar.

Klik menu Insert. Lihat gambar berikut:



b. Mencari folder tempat file image/gambar

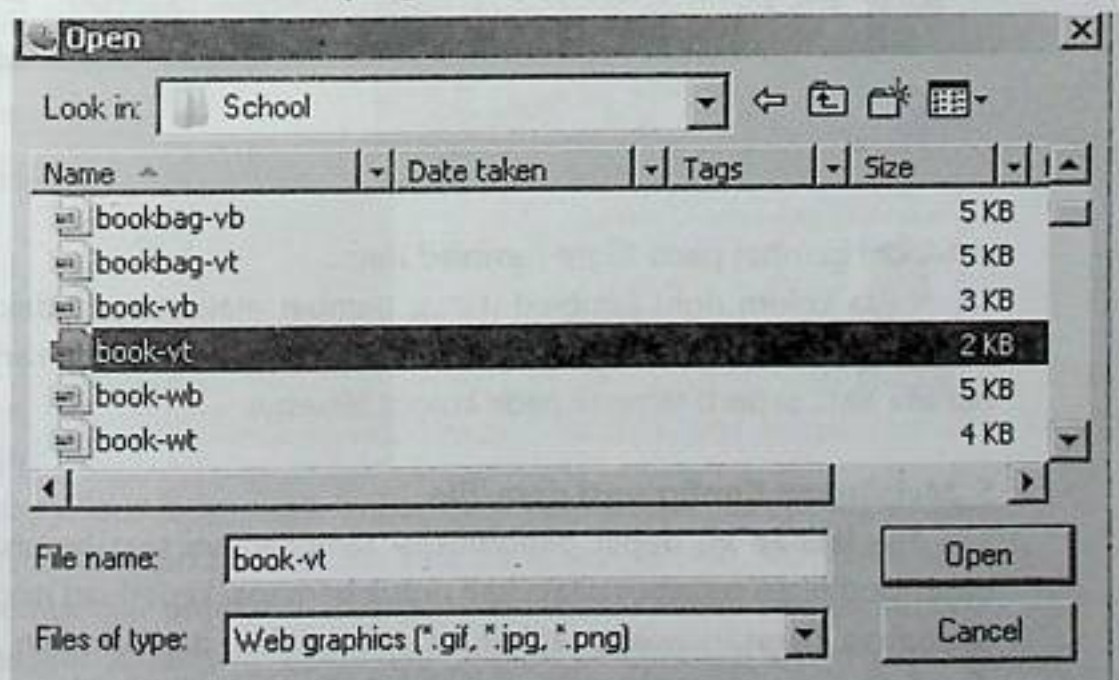
Selanjutnya cari folder atau lokasi penyimpanan file yang berisi image (gambar) untuk diinsert. Misalnya, pada PC atau laptop anda, file tersebut disimpan pada hardisk bagian D:\Potatoes_Picture\School. Silahkan memilih gambar yang sesuai dan terdapat pada folder tersebut. Perhatikan gambar berikut:



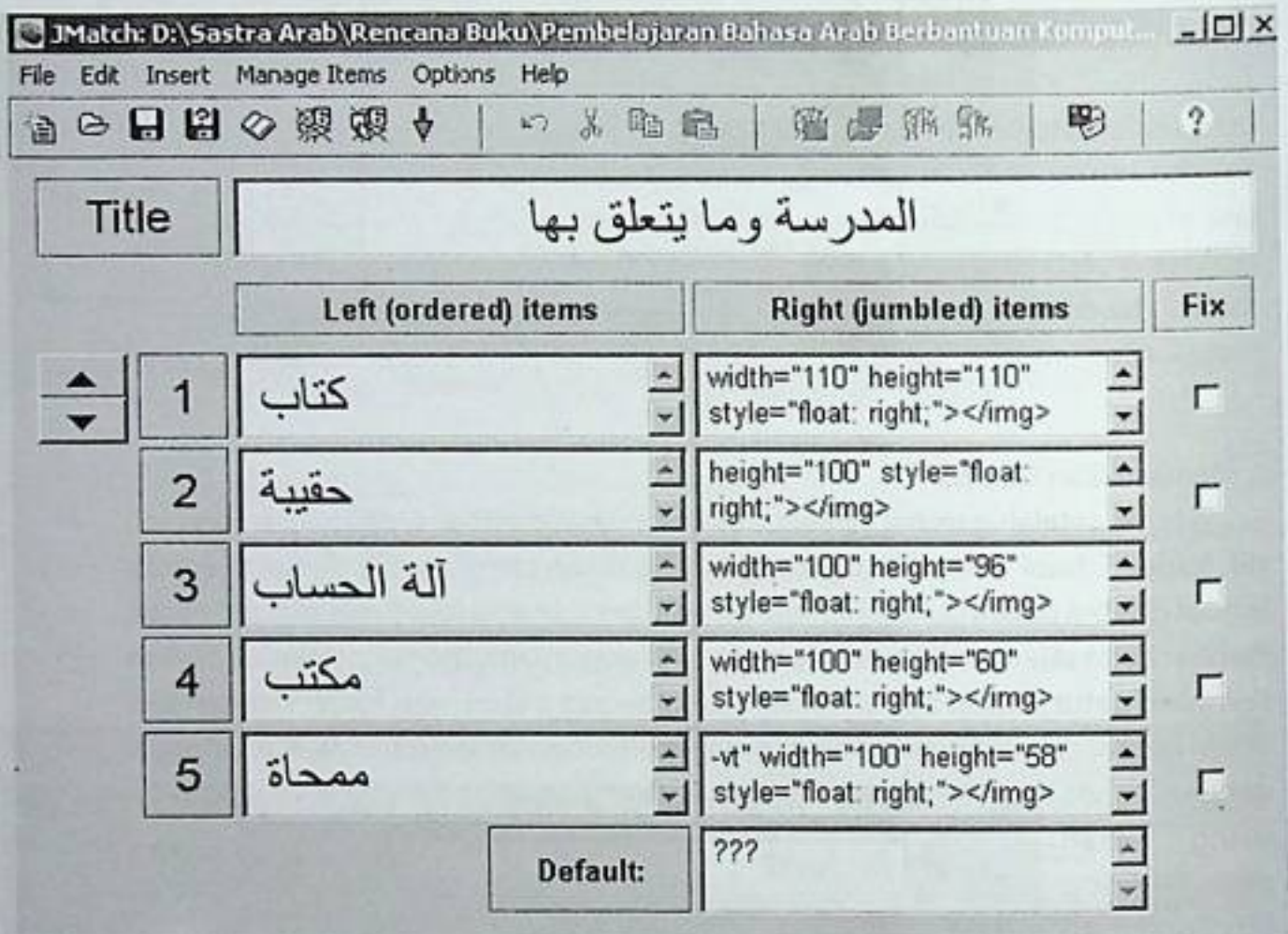
c. Memasukkan Gambar

Sesaat setelah gambar tersebut terbuka (lihat gambar sebelum paragraf ini) klik folder School dan pilih gambar yang dijadikan target untuk diinsert. Folder School disebut dalam buku ini karena kebetulan saja nama foldernya adalah School. Pembacabisasaja memiliki folder lain tempat penyimpanan berbagai gambar. Hanya saja yang patut dicatat adalah folder harus berada dalam satu folder dengan file.htmlnya nanti. Jika tidak, maka file.html yang disimpan tersebut hanya akan ditandai

dengan tanda silang merah pada dialog box konfirmasi yang mungkin saja muncul. Lihat *dialog box* berikut:



INGAT, sebelum anda mengklik tombol Open, yakinkan bahwa kursor anda pada file Jmatch dalam posisi atau terletak pada kotak TAB Right items atau pada tempat di mana gambar tersebut akan diinsert. Jika anda melakukan hal ini berulang-ulang, maka hasilnya dalam bentuk command. Ulangi untuk gambar yang sama. Hasilnya dapat dilihat seperti gambar berikut.



d. Model gambar pada Right Jumbled Items

Pada kolom right jumbled items, gambar atau image tidak muncul dalam bentuk gambar atau image itu sendiri. Gambar itu ditampilkan dalam format bahasa XML seperti tampak pada kolom tersebut.

5. Melakukan Konfigurasi data/file

File latihan ini dapat dimodifikasi tampilannya saat berubah menjadi file html. Modifikasi tersebut dilakukan untuk berbagai keperluan misalnya membuat tambahan batasan waktu latihan, warna taskbar dan lain-lain. Konfigurasi ini dapat dilakukan seperti konfigurasi pada latihan interaktif pilihan ganda (*multiple-choice*).

6. Menyimpan File JMatch

File JMatch berisi materi latihan interaktif menjodohkan tersebut dapat disimpan. Caranya, klik menu File dan pilih Save. Penyimpanan dapat juga dilakukan dengan mengklik ikon save pada toolbar. Cara lain adalah dengan menggunakan tombol CTRL dan S secara bersamaan.

7. Mengubah File.JMacth menjadi File.HTML

File Jmatch tersebut dapat disimpan dalam bentuk format web (file-HTML) dengan cara mengklik ikon web pada toolbar. Sangat disarankan, jika jawaban yang disediakan adalah gambar, maka ikon web yang dipilih adalah ikon web sebelah kanan.

Tetapi jika jawaban yang disediakan hanya berupa frase atau kalimat, maka sebaiknya memilih ikon web sebelah kiri. Sebagai tambahan, ikon apapun yang dipilih oleh penyusun materi interaktif latihan ini, bersifat bebas.

The screenshot shows the JMatch software interface. At the top, there is a title bar with 'JMatch' and 'JMatch.exe'. Below it, the main title is 'المدرسة وما يتعلق بها' (The School and What is Related to It). Underneath, it says 'Contoh Latihan Menjodohkan' (Example of Matching Exercise) and 'Kosa Kata dan Gambar' (Vocabulary and Pictures). There is a small '0.11' version number. Below the title, there is a text box containing the instruction: 'Pikirkan foto dan pilihlah kalimat atau frase yang sesuai dengan foto tersebut.' (Think of the photo and choose the sentence or phrase that matches the photo). Below this, there is a large empty text box for the user's answer. On the left side, there is a vertical list of Arabic words: 'كتاب' (Book), 'حقيبة' (Bag), 'آلة الحساب' (Calculator), 'مكتب' (Office), and 'محاة' (Eraser). On the right side, there is a vertical list of corresponding images: a calculator, a bag, a pen, a book, and an eraser.

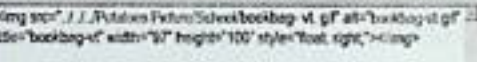
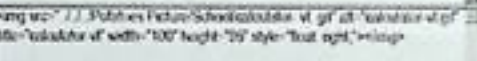
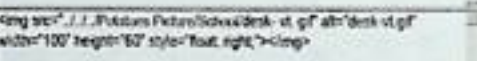
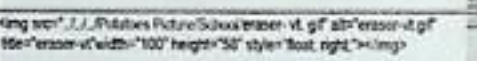
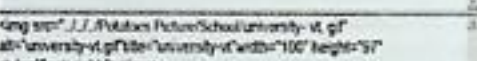
Tampilan di atas adalah

tampilan yang siap dijadikan sebagai latihan bagi pembelajar. Karena itu, urutan gambar tidak sesuai dengan urutan kosa kata pada sebelah kiri. Model ini akan mengarahkan pembelajar untuk memilih gambar dan mendekatkannya kepada kosa kata yang sesuai. Jumlah kosa kata dan gambar pada setiap file tergantung kepada penyusun materi latihan. Jumlah bisa saja melebihi lima kosa kata dan urutannya pun bisa diacak setiap saat.

8. Jumlah Pilihan lebih banyak dari Patokan

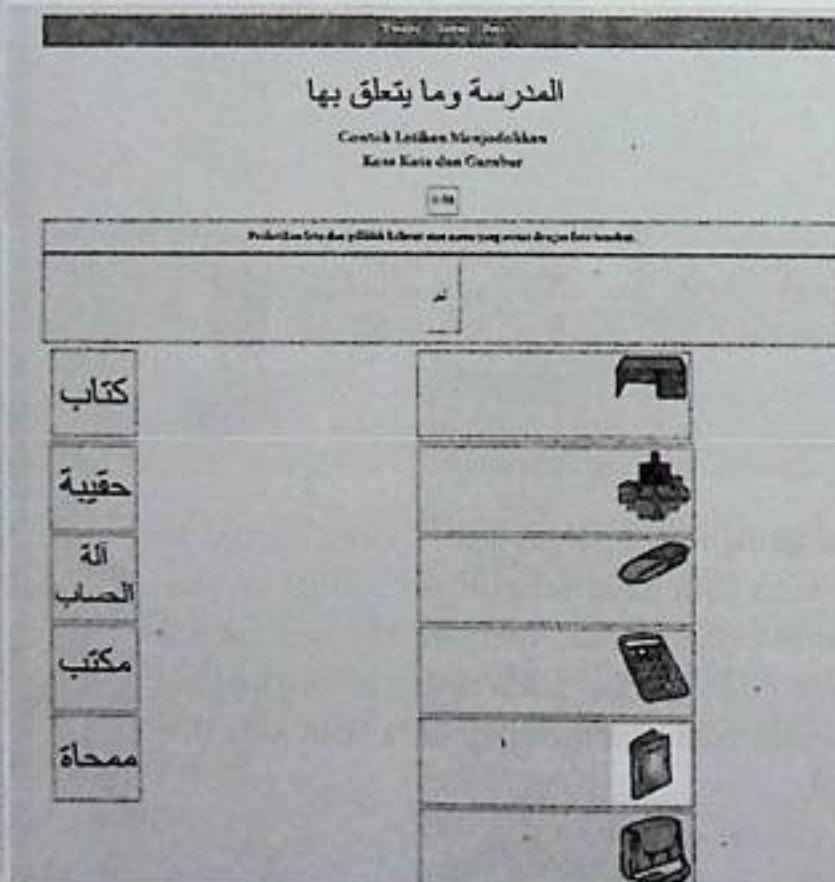
Jumlah gambar bisa saja lebih banyak dari pilihan kosa kata yang tersedia. Kelebihan jumlah tersebut dimaksudkan sebagai pengecoh untuk menguji penguasaan kosa kata yang telah dikenal sebelumnya. Selain itu, dengan kelebihan gambar maka tidak serta merta membuat gambar terakhir pasti merujuk ke

kosa kata yang belum terpilih. Perhatikan gambar berikut:

Title		المدرسة وما يتعلق بها	
Left (ordered) items		Right (unorder) items	
1	حقيبة		<code></code>
2	آلة الحاسب		<code></code>
3	مكتب		<code></code>
4	ممحاة		<code></code>
5			<code></code>
6			

Pada TAB Right items, jumlah gambar adalah 6 (enam), sedangkan pada TAB Left items jumlah kosa kata hanya 5 (lima). Artinya, pada TAB Left items, terdapat

kotak yang kosong. Perhatikan kotak nomor 6 (enam) tersebut. Sebagai tambahan, output dari file ini jika telah diexport menjadi file.html, maka posisi gambar akan selalu berubah setiap latihan diulang. Dengan demikian, konsep ini akan membantu pembelajar untuk tidak menghafal urutan gambar dan urutan kosa kata sebelumnya. Pembelajar harus mengenal betul pasangan gambar dan kosa kata yang tersedia. Jika file ini di-export, maka hasilnya akan menyerupai tampilan berikut:



9. Membuat Model Lain Latihan Menjodohkan

Model latihan lain dari menjodohkan adalah memasangkan kalimat pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan kosa kata yang telah disiapkan sebelumnya. Soal dapat dirancang berdasarkan tema, misalnya tema lokasi atau tempat, pekerjaan, atau apa saja. Sebagai catatan, pernyataan atau pertanyaan yang dibuat benar-benar dipahami dengan mudah oleh pembelajar. Sedapat mungkin, pernyataan atau pertanyaan tersebut tidak berkonotasi ganda.

Sebagai contoh, seorang pengajar bahasa Arab hendak membuat kosa kata yang berhubungan dengan lokasi publik atau tempat umum. Lokasi yang dimaksud di antara adalah sekolah (SD, SMP atau SMA), kampus perguruan tinggi, pasar tradisional, Mall, lapangan sepak bola, mesjid, rumah sakit, kantor gubernur, telepon umum, dan lain lain. Langkah terbaik yang harus dilakukan oleh guru atau dosen adalah menyiapkan pernyataan yang berhubungan dengan lokasi-lokasi yang ditargetkan. Guru atau dosen tersebut dapat merancang dalam tabel seperti berikut:

التعبير	اسم المكان
Tempat berjualan yang masih menggunakan pola lama masyarakat, misalnya sistem tawar menawar.	السوق الأهلي
Salah satu jenis sekolah menengah tingkat pertama	المدرسة الثانوية
Salah satu jenis pendidikan tinggi	الجامعة
Tempat dilaksanakan permainan dengan sebelas pemain dan sebuah bola	ميدان كرة القدم
Tempat berjualan yang telah menggunakan perangkat teknologi dengan harga yang sudah tercantum pada setiap barang.	مركز التسويق
Tempat ibadah umat islam	المسجد
Kantor tempat pemimpin tertinggi tingkat provinsi	إدارة المحافظ
Tempat resmi para dokter mengobati orang sakit	المستشفى
Tempat penegak keamanan berkumpul setiap hari	إدارة البوليس
Tempat tinggal landas pesawat terbang	المطار

Daftar ini dengan mudah dicopy-paste ke dalam program menjodohkan Hot-Potatoes atau Jmatch. Perhatikan gambar berikut:

Title	Nama Lokasi
1 السوق الأهلي	Tempat berjualan yang masih menggunakan pola lama masyarakat, misalnya sistem tawar-menawar.
2 المدرسة الثانوية	Model sekolah tingkat pertama
3 الجامعة	Tempat pendidikan tinggi
4 ميدان كرة القدم	Tempat dilaksanakan permainan dengan sebelas pemain dan sebuah bola
5 مركز التسويق	Tempat berjualan yang telah menggunakan perangkat teknologi dengan harga yang sudah tercantum pada setiap barang

Tanda panah untuk menambah dan mengurangi nomor

Langkah ini dapat dilanjutkan untuk nomor berikutnya. Caranya adalah dengan meng-klik tanda segitiga yang terdapat di bawah Title. Lihat gambar sebelumnya. Jika file ini di-export menjadi file.html, hasilnya dapat dilihat seperti gambar berikut:

Cek Jawaban

Tombol segitiga menampilkan pernyataan

السوق الأهلي ???

المدرسة الثانوية ???

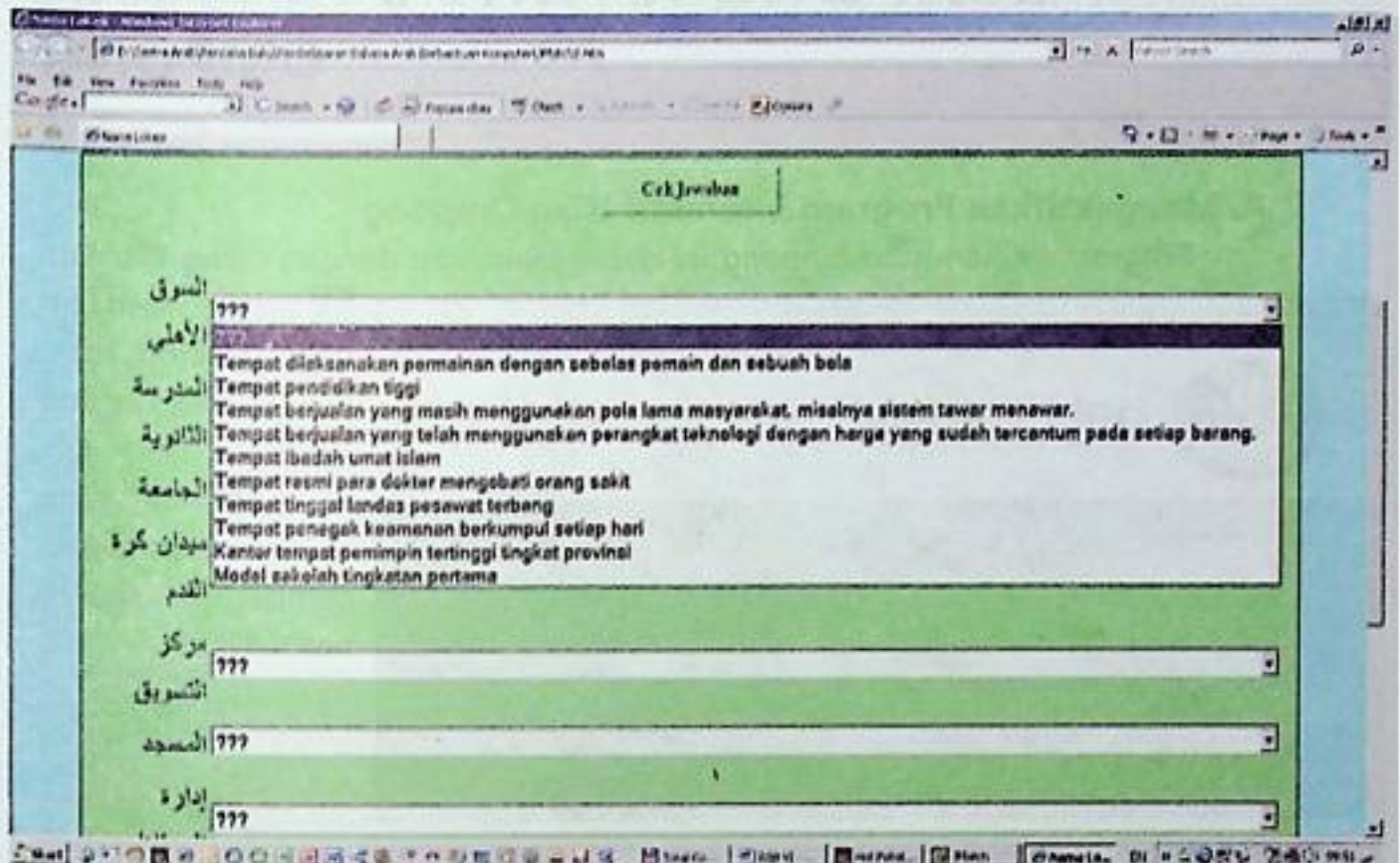
الجامعة ???

ميدان كرة القدم ???

مركز التسويق ???

المسجد ???

Jika tanda segitiga di sebelah kanan gambar di-klik, maka pernyataan yang menjadi pilihan akan ditampilkan. Selanjutnya, pembelajar mengarahkan kursor ke pernyataan yang sesuai dengan target pertanyaan. Perhatikan tampilan gambar berikut:



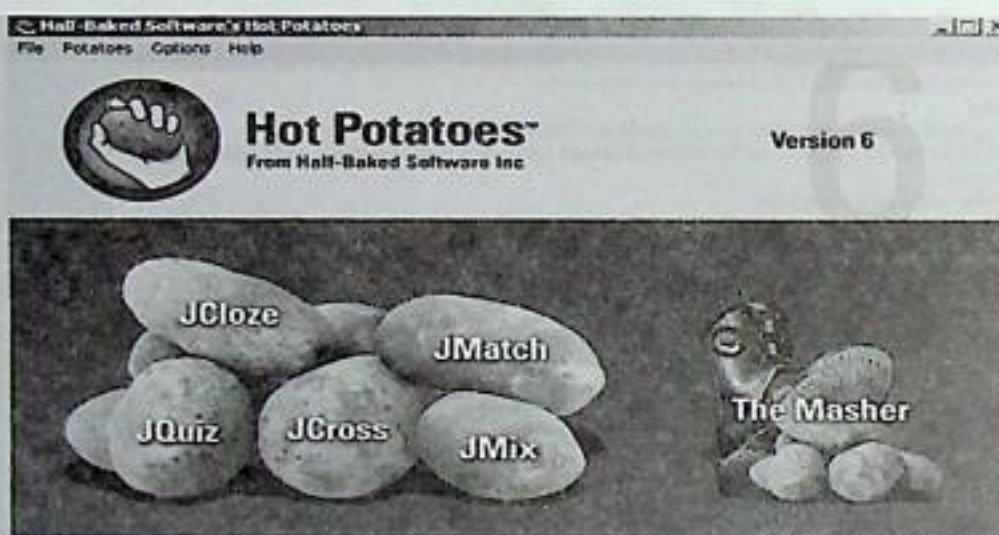
Untuk membuat latihan interaktif menjodohkan yang lebih sulit, sebaiknya nama lokasi (sebagai contoh) dan pernyataannya didesain sedemikian rupa sehingga pembelajar yang tidak cermat akan terkecoh. Paling tidak, saat membaca pernyataan yang akan merujuk ke target jawaban, pembelajar akan berpikir ke mana tujuan dari pernyataan yang dimaksud.

BAB 14

MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF ISIAN OMPONG

A. Mengaktifkan Program Interaktif Isian Ompong

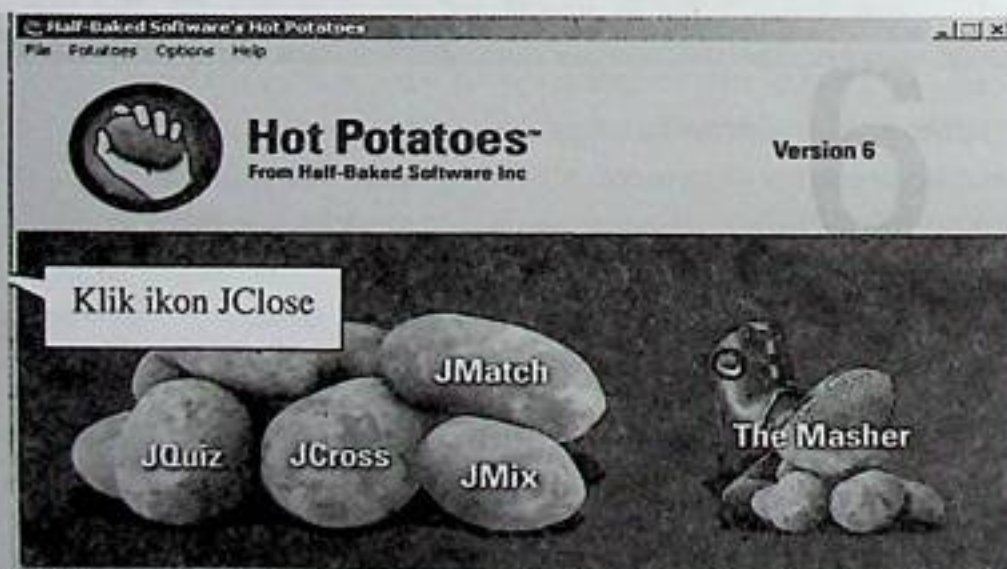
Program latihan isian ompong ini dapat diaktifkan dengan meng-klik ikon



yang terdapat pada desktop komputer atau laptop pembaca. Klik ikon ini yang akan menampilkan gambar seperti berikut ini:

B. Ikon Program JCloze

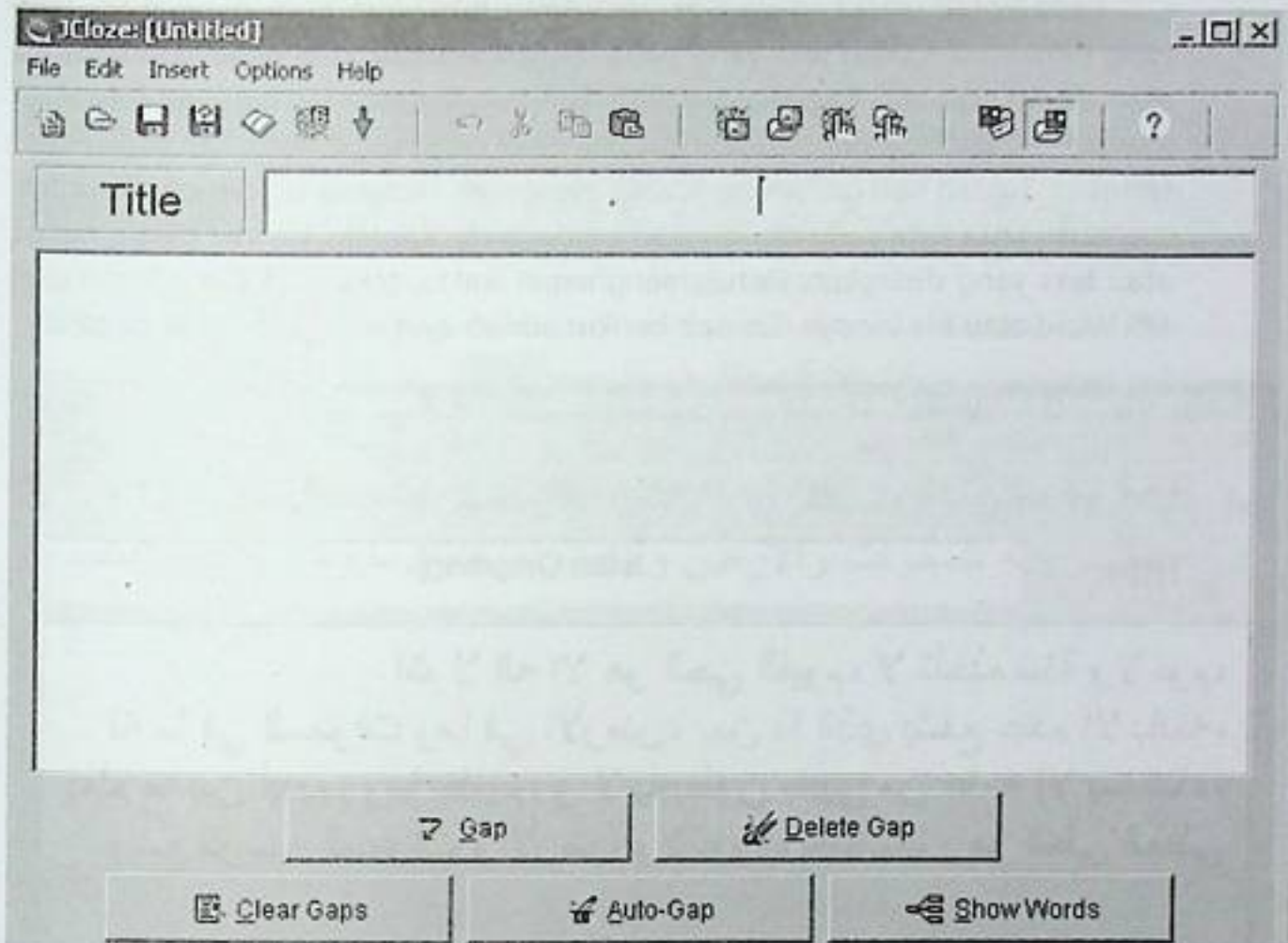
1. Klik ikon Jclose



Setelah gambar ini terbuka, silahkan mengklik ikon yang bertuliskan JClose. Sesaat kemudian akan muncul di layar monitor *dialog box* untuk membuat materi latihan interaktif khusus untuk isian ompong (gap). Sebagai tambahan, program Hot-

Potatoes adalah program berbasis grafis dan dirancang untuk membuat materi latihan interaktif pembelajaran bahasa. Karena itu, sesaat setelah ikon JClose

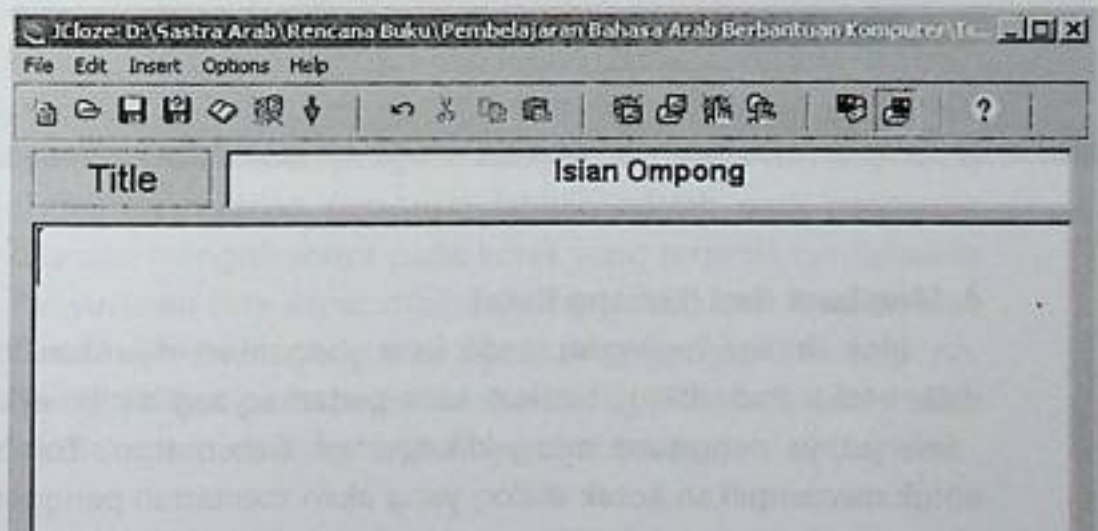
diklik, akan muncul gambar seperti tampak berikut ini:



2. Membuat Nama Latihan

Klik pada 'title box' dan tuliskan nama latihan anda, misalnya ISIAN OMPONG.

Lihat tampilan berikut:



3. Memasukkan Teks atau Narasi

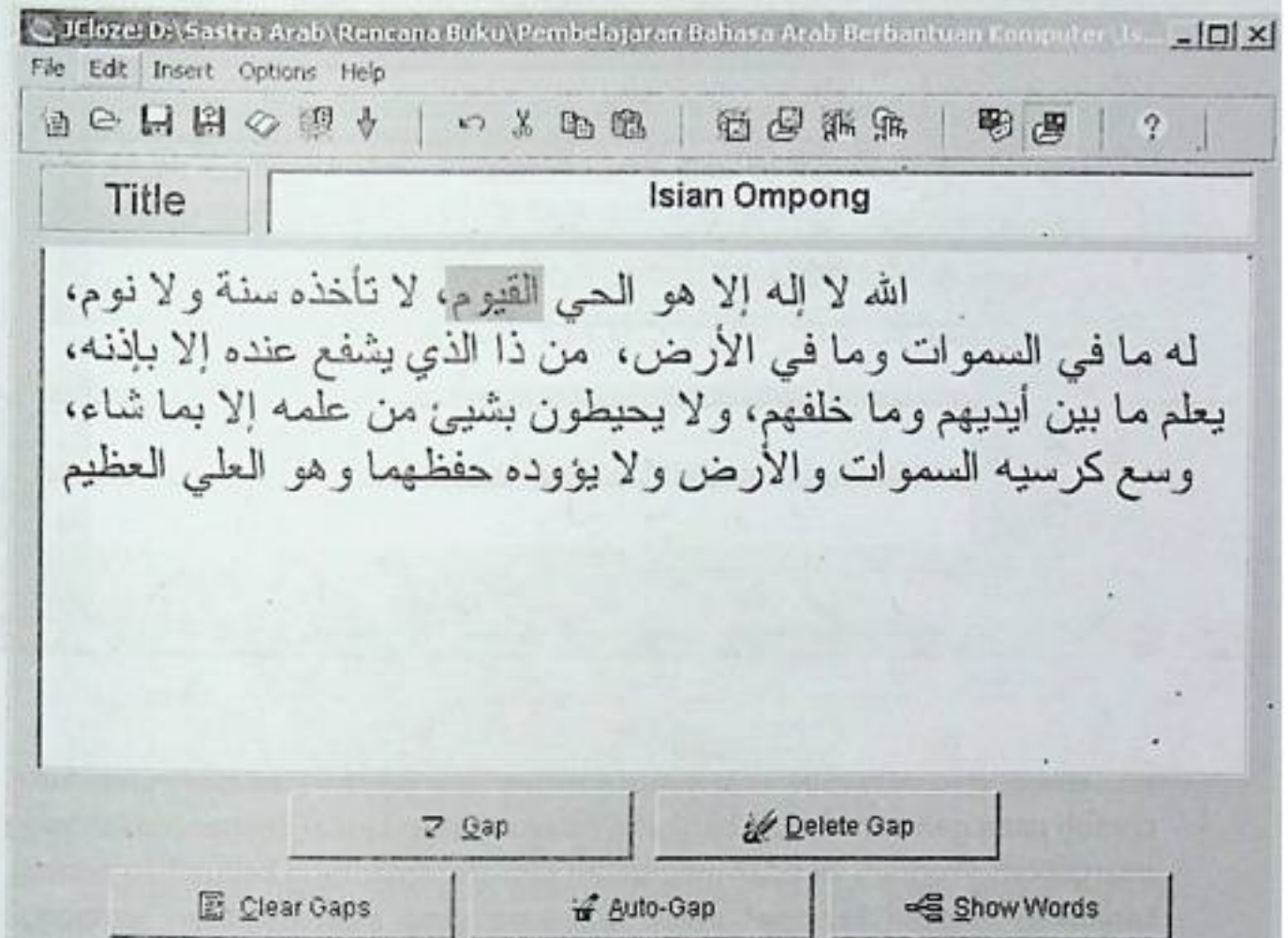
Pada kotak utama 'main box' masukkan teks yang akan digunakan. Teks yang dimaksud adalah teks yang pada bagian tertentu atau pada kata tertentu akan dibuat ompong. Bagian yang dibiarkan ompong tersebut berguna atau akan menjadi tempat bagi pengguna untuk menebak kata yang dihilangkan pada posisi tersebut. Tujuan dari latihan ini adalah mengasah kemampuan pengguna untuk menebak kosa kata yang dihilangkan berdasarkan konteks kalimat dalam narasi atau teks yang disiapkan. Untuk menghemat waktu, teks ini dapat diambil dari MS Word atau file lainnya. Contoh berikut adalah ayat kursi dari QS Al-Baqarah.

Title	Isian Ompong
	<p>الله لا إله إلا هو الحي القيوم، لا تأخذه سنة ولا نوم، له ما في السموات وما في الأرض، من ذا الذي يشفع عنده إلا بإذنه، يعلم ما بين أيديهم وما خلفهم، ولا يحيطون بشيء من علمه إلا بما شاء، وسع كرسيه السموات والأرض ولا يؤوده حفظهما وهو العلي العظيم</p>

4. Membuat Gap (Lubang Kata)

Blok (hitami/highlight) pada kata yang akan dijadikan 'lubang/ompong' dalam teks. Pada kasus berikut, kata pertama yang dipilih adalah **القيوم**. Selanjutnya pengguna meng-klik tombol 'Gap button'. Tombol ini berfungsi untuk menampilkan kotak dialog yang akan menuntun pengguna memasukkan frase atau kalimat yang akan menuntun mahasiswa/siswa untuk menebak kata yang telah dipilih. Begitu 'Gap button' di-klik, akan muncul jendela baru yang

disiapkan untuk membuat penjelasan (clue) yang membantu pengguna menjawab kata yang disiapkan dalam bentuk 'lubang/ompong' tersebut. Tampilan berikut adalah tampilan untuk memilih kata



5. Membuat Clue

Clue yang dimaksud adalah kalimat atau frase yang dapat dijadikan bantuan oleh pengguna. Karena itu, kata yang dipilih harus jelas defenisinya. Hal ini untuk memudahkan pembuatan clue yang membantu pengguna menebak kata yang dimaksud. Tentunya harapan penyusun latihan adalah para pengguna dapat menebak kata dan mengisikannya pada kotak yang tersedia berdasarkan konteks kalimat. Penyusunan clue dapat dilakukan dengan mudah. Setelah teks dimasukkan, pembaca memilih kata yang akan dijadikan target gap atau ompong. Pilih tombol Gab yang terletak pada bagian kotak dialog. Pilihan tersebut akan menampilkan kotak dialog seperti tampak pada gambar berikut:

Gapped word alternatives

Gap # 1

Word القيوم

Clue لا يحتاج إلى شيء

Alternative correct answers

1

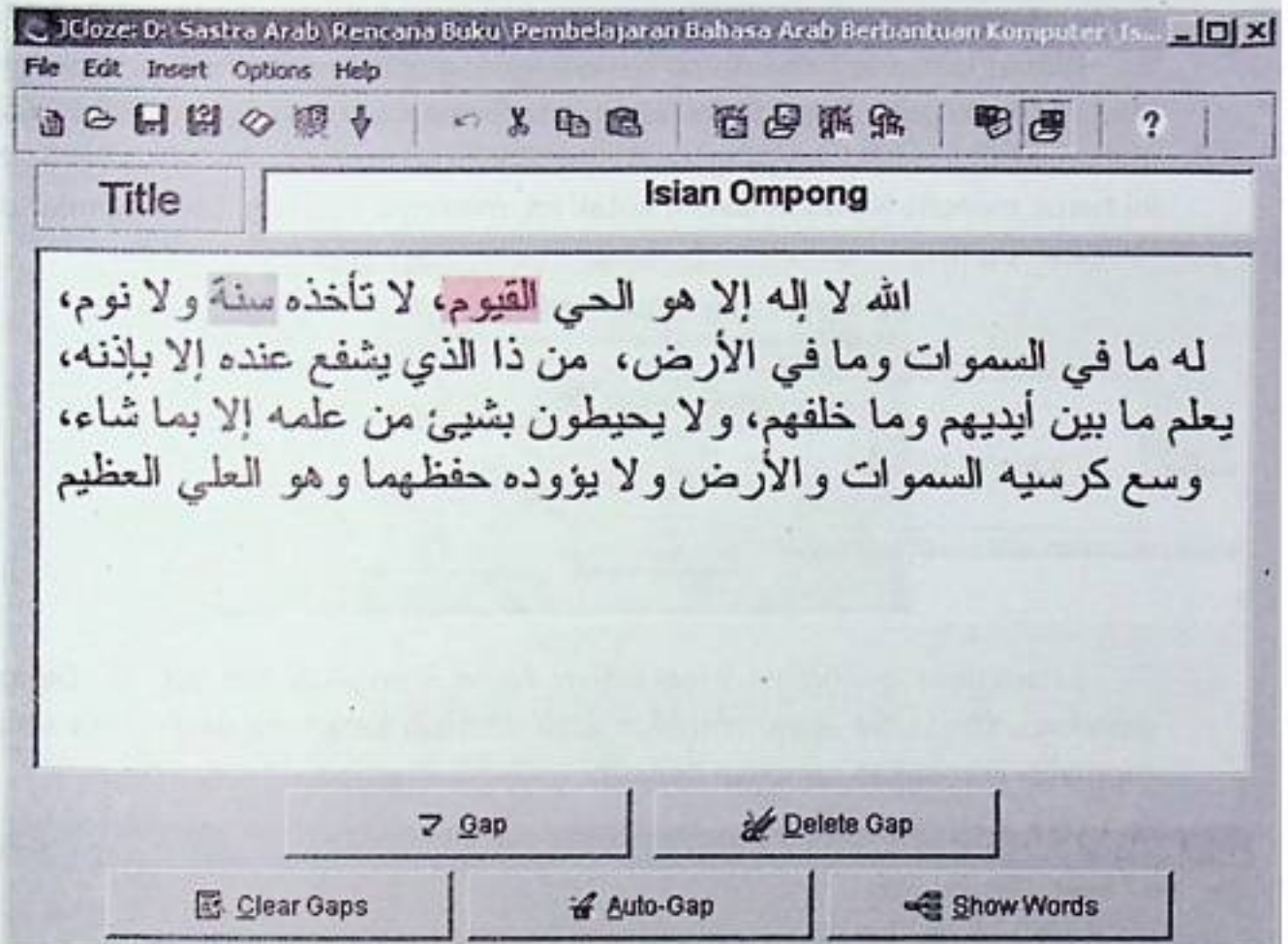
2

3

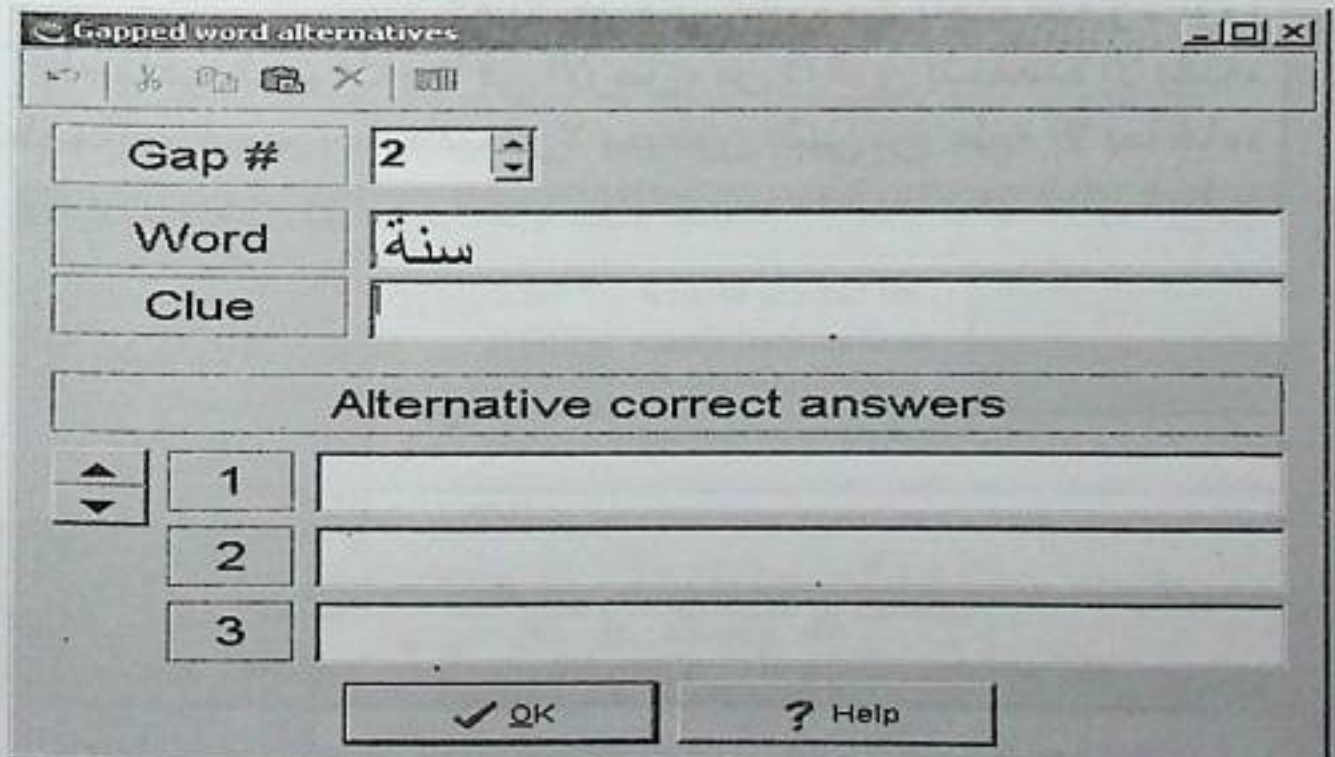
✓ OK

? Help

Isikan atau tulis clue kata yang dihitami tadi pada kotak isian Clue. Lihat contoh pada gambar ini. Gab berikutnya dapat dibuat sesuai dengan jumlah yang ditargetkan. Program ini tidak membatasi jumlah, tergantung kebutuhan penulis. Lanjutkan langkah keempat untuk kata-kata yang akan dijadikan 'ompong'. Misalnya kata سنة, kata ini merupakan kata kedua yang akan dijadikan soal gab (Ompong). Tampilannya dapat dilihat seperti dalam gambar berikut ini:

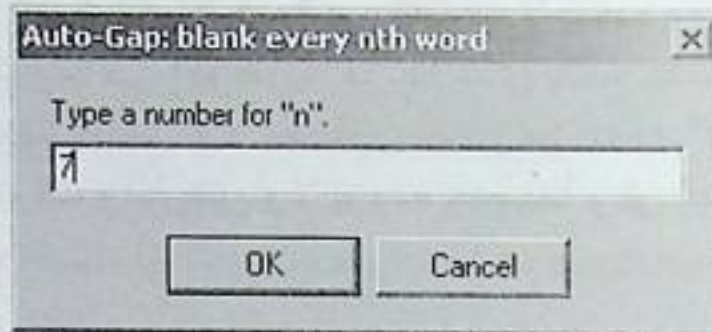


Selanjutnya tekan pilih 'Gab Botton' dan akan tampil kotak dialog seperti berikut ini:

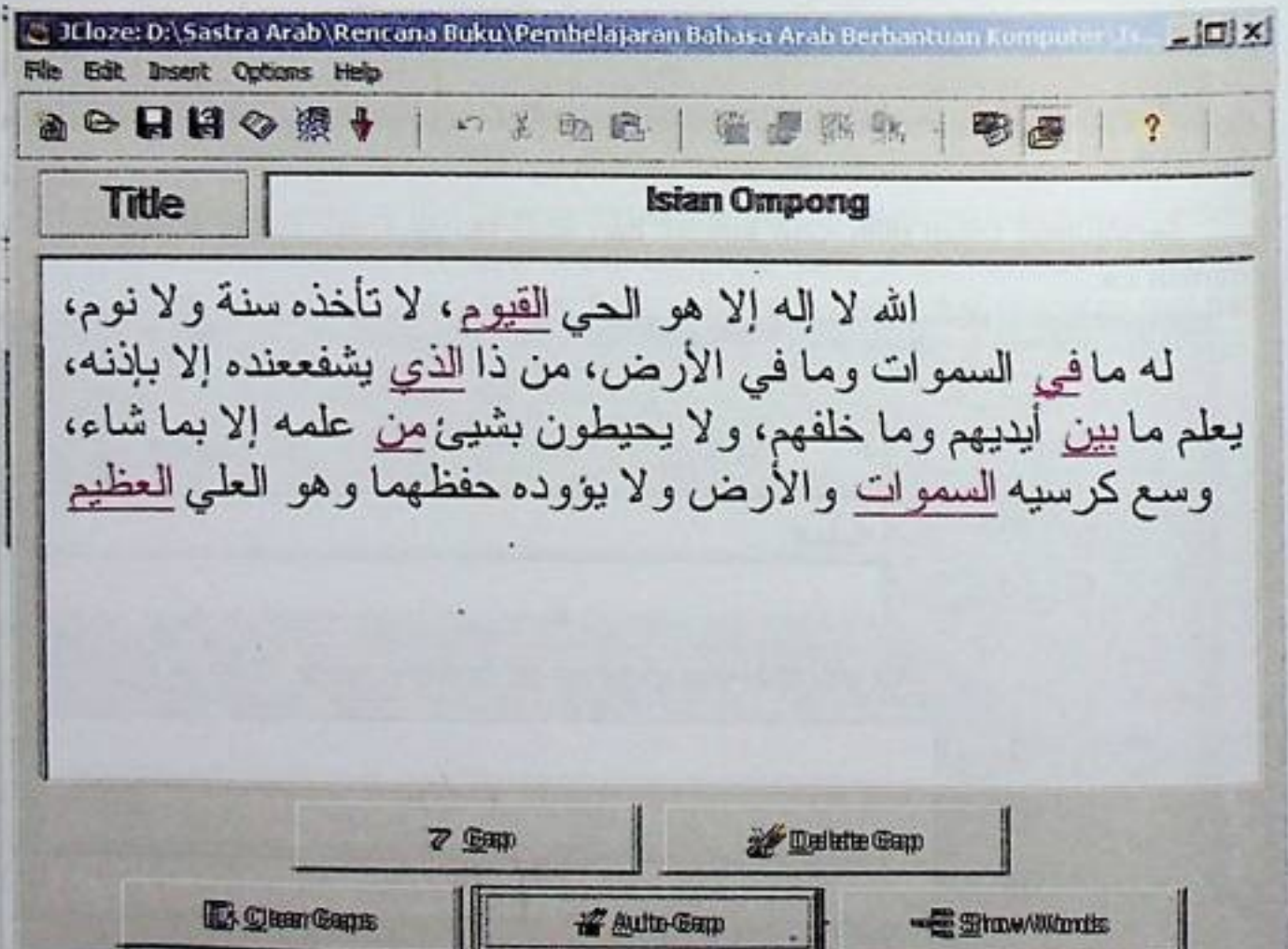


6. Membuat Ompong (gab) Otomatis

Pilihan lain unruk membuat essai ompong (gab) adalah dengan mengklik tombol 'Auto-gab'. Tombol ini akan menampilkan kotak dialog lainnya yang menanyakan jumlah kata yang akan dijadikan essai ompong. Pengguna program ini harus menulis NOMOR dalam kotak ini, misalnya 7 (tujuh). Lihat gambar dan tampilan berikut:



Selanjutnya pengguna program ini harus meng-klik tombol OK. Dengan demikian, komputer akan memblok atau memilih kata-kata dalam teks secara otomatis. Perhatikan tampilan berikut:



7. Membuat Clue pada Gab otomatis

Langkah berikutnya adalah pengguna harus meng-klik tombol SHOW WORDS. Tombol ini akan mengantar pengguna membuat clue untuk setiap kata yang telah dipilih secara otomatis. Lihat tampilan berikut:

The screenshot shows a window titled "Gapped word alternatives". It contains the following fields and elements:

- Gap #:** A dropdown menu currently showing "1". A callout box points to it with the text "Klik untuk menampilkan nomor 2".
- Word:** A text field containing the Arabic word "القيوم".
- Clue:** An empty text field.
- Alternative correct answers:** A section with a list of three empty input fields, numbered 1, 2, and 3.
- Buttons:** "OK" and "? Help" buttons at the bottom.

Pengguna dapat melakukan atau membuat clue untuk kata selanjutnya dengan memilih Nomor 2, Nomor 3 dan seterusnya pada kotak Gap.

The screenshot shows the same "Gapped word alternatives" window, but with the following changes:

- Gap #:** The dropdown menu is now set to "3". A callout box points to it with the text "Klik di tempat ini untuk melanjutkan nomor berikutnya".
- Word:** The text field now contains the Arabic word "الذي".
- Clue:** The text field now contains the Arabic text "اسم الإشارة".
- Alternative correct answers:** The list now only shows one empty input field numbered 1.
- Buttons:** "OK" and "? Help" buttons remain at the bottom.

8. Melakukan konfigurasi data

Untuk mempercantik tampilan, pengguna dapat melakukan konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple-choice*.

9. Menyimpan File

Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada toolbar. Perhatikan tampilan berikut:

Isian Ompong

LATIHAN ISIAN OMPONG

Contoh Latihan Materi CM TKPP Tahun 2005

Isi kotak kosong yang tersedia dengan jawaban yang tepat, tekan "Cek Jawaban" untuk mengetahui keakuratan jawaban anda, gunakan tombol "Bantuan" untuk mendapatkan kunci pertama, kedua dan seterusnya untuk memperoleh jawaban, anda dapat pula meng-klik tombol "?" untuk mendapatkan informasi latihan

الله لا إله إلا هو الحي [؟] لا تأخذه سنة ولا نوم، له ما

[؟] السموات وما في الأرض، من ذا [؟] يشفع عنده

إلا بإذنه، يعلم ما [؟] أيديهم وما خلفهم، ولا يحيطون بشيء

[؟] علمه إلا بما شاء، وسع كرسيه الأرض، ولا

يؤوده حفظهما وهو العلي [؟] الله لا إله إلا هو الحي

مساعدة انظر أجوبتك

Yousang Saeul 2005

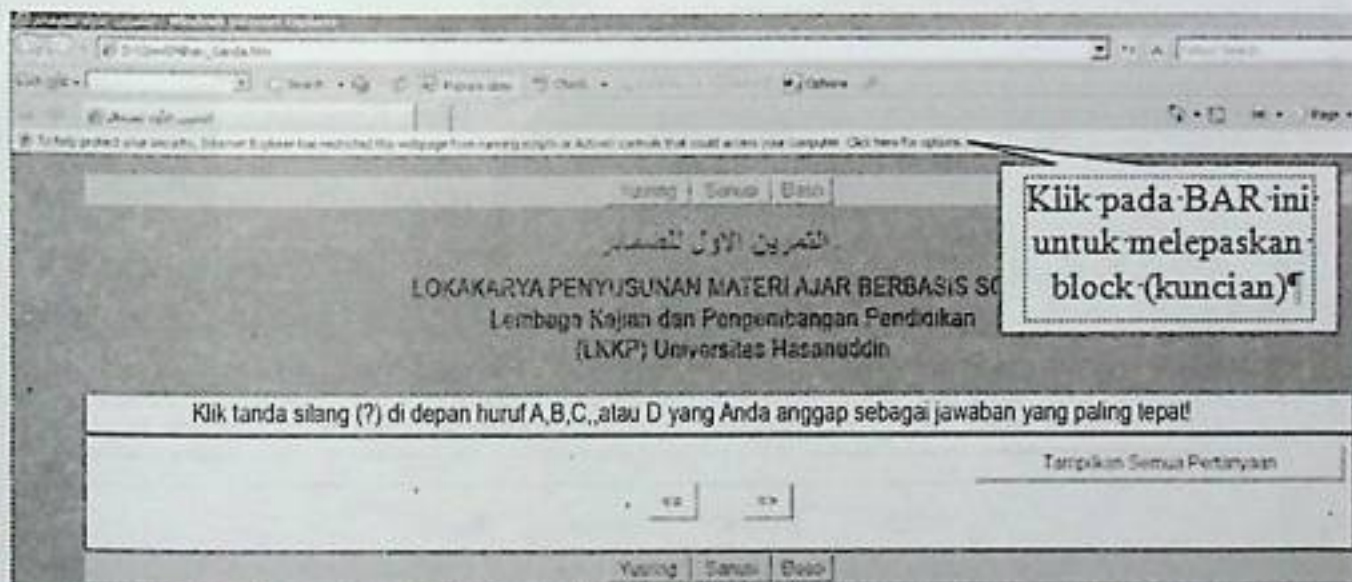
BAB 15

MENGATASI BERBAGAI PERSOALAN PADA HOT-POTATOES

A. Kunci (Blocking) pada file HTML

Persoalan yang sering muncul dalam menyusun berbagai latihan pada program interaktif ini adalah blocking pada hasil akhir. Apa yang dimaksud dengan boloking pada hasil akhir? File HTML atau file hasil ekspor ini tidak dapat digunakan atau dijalankan. Dengan kata lain, pengguna tidak dapat mengaktifkan pilihan yang ada. Contoh blocking pada file html dapat dilihat pada masing-masing contoh latihan interaktif berikut:

1. Pilihan Ganda



2. Jawaban Singkat

Yusung Sanusi Baso

للمؤتمرات التمرين الثاني

LOKAKARYA PENYUSUNAN MATERI AJAR BERBASIS SCL
Lembaga Kajian dan Pengembangan Pendidikan
(LKKP) Universitas Hasanuddin

Isilah Jawaban yang tepat pada kotak yang tersedia!

Tampilkan Semua Pertanyaan

Yusung Sanusi Baso

3. Menyusun Kalimat

To help protect your security, Internet Explorer has restricted this webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer. Click here for options...

Yusung Sanusi Baso

MENYUSUN KALIMAT
BAHASA INDONESIA

Susunlah kata-kata yang tersedia menjadi sebuah kalimat lengkap. Jika sudah yakin jawaban Anda BENAR, klik tombol "CEK" untuk melihat kebenarannya. Jika mengalami kesulitan, Anda dapat meminta bantuan dengan meng-klik tombol "BANTUAN" untuk mendapatkan urutan kata yang akan disusun menjadi kalimat

CEK Kembali Mulai Bantuan

Yusung Sanusi Baso

4. Teka-teki silang

To help protect your security, Internet Explorer has restricted this webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer. Click here for options...

Yunus Samud Bano

مفردت

Blok Kunci
pada file
HTML

Contoh Latihan Teka Teki Silang Bahasa Arab

Pilihlah kotak-kotak yang kosong. Klik tombol "Lihat Jawaban" untuk melihat jawaban Anda, jika mengalami kesulitan, klik tombol "Bantuan". Klik mouse dalam kotak untuk melihat informasi untuk dijawab.

1	2				
	3				
	4				

5. Menjodohkan

To help protect your security, Internet Explorer has restricted this webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer. Click here for options...

Yunus Samud Bano

المدرسة وما يتعلق بها

Blok Kunci
pada file
HTML

Contoh Latihan Menjodohkan
Kata dan Gambar

Pilihlah sebuah gambar dan pindahkan drag ke dekat kata yang sesuai

نور

6. Isian Ompong (Gab)

To help protect your security, Internet Explorer has restricted the webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer. Click here for options...

Isian Ompong
Program Studi Sastra Arab Unian

Isi kotak kosong yang tersedia dengan jawaban yang tepat, tekan "Cek Jawaban" untuk mengetahui ketepatan jawaban. Anda akan mendapat "Bantuan" untuk menjawab pertanyaan, ketika ada pertanyaan untuk menyelesaikan masalah jawaban. Anda dapat pula menggunakan tombol "?" untuk mendapatkan informasi bantuan.

لا تأخذ سنة ولا نوم، له [?] الله لا إله إلا هو الحي

[?] ما السموات وما في الأرض، من ذا

Blok Kunci
pada file
HTML

B. Melepaskan Kunci (Blocking)

Perlu diperhatikan bahwa soal pada file ini belum aktif. Hal itu disebabkan oleh aktifnya kunci (blok) otomatis dari Windows pada beberapa komputer. Kunci atau blocking tersebut sering terjadi pada computer yang menggunakan browser *Internet Explorer*. Untuk melepaskan kunci tersebut, pengguna hanya mengklik pada bar kunci (proteksi) tersebut. Biasanya akan muncul *dialog box* untuk memberikan pilihan, apakah file tersebut akan dilepaskan kuncinya atau tidak. Untuk melepaskan kunci (blocking), klik pada bar kunci seperti tampak pada gambar berikut ini:

To help protect your security, Internet Explorer has restricted this webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer. Click here for options...

Isian Ompong
Program Studi Sastra Arab Unhas

Isi kotak kosong yang tersedia dengan jawaban yang tepat, tekan "Cek Jawaban" untuk mengetahui ketepatan jawaban Anda. Gunakan tombol "Bantuan" untuk mendapatkan huruf pertama, kedua, dan seterusnya untuk memperoleh menebak jawaban. Anda dapat pula meng-klik tombol "?" untuk mendapatkan informasi bantuan.

[?] الله لا إله إلا هو الحي

لا تأخذه سنة ولا نوم، له

[?] ما

السّموات وما في الأرض، من ذا

Klik kiri di posisi ini untuk melepaskan Blok Kunci pada file HTML

Sesaat kemudian akan muncul kotak pilihan. Pilih "Allow Blocked Content" yang bermakna "Isi yang terkunci diizinkan untuk dibuka". Lihat gambar berikut ini:

Isian Ompong
Program studi Sastra Arab Unhas

Isi kotak kosong yang tersedia dengan jawaban yang tepat, tekan "Cek Jawaban" untuk mengetahui ketepatan jawaban Anda. Gunakan tombol "bantuan" untuk mendapatkan huruf pertama, kedua, dan seterusnya, untuk memperoleh menebak jawaban. Anda dapat pula meng-klik tombol (?) untuk mendapatkan informasi bantuan.

[?] الله لا إله إلا هو الحي

لا تأخذه سنة ولا نوم، له

[?] ما

السّموات وما في الأرض، من ذا

Jika kunci ini sudah dilepaskan, maka file.html berikut akan tampil. Artinya, file.html ini sudah siap untuk digunakan. Tampilan berikut ini adalah file.html yang sudah dilepaskan dari kunci (blocking).

Isian Ompong

Program Studi Sastra Arab Unhas

2-17

Isi kotak kosong yang tersedia dengan jawaban yang tepat, tekan "Cek Jawaban" untuk mengetahui ketepatan jawaban Anda. Gunakan tombol "Bantuan" untuk mendapatkan huruf pertama, kedua dan seterusnya untuk memperoleh menebak jawaban. Anda dapat pula meng-klik tombol "?" untuk mendapatkan informasi bantuan.

الله لا إله إلا هو الحي [?] لا تأخذه سنة ولا نوم، له


[?] ما السموات وما في الأرض، من ذا

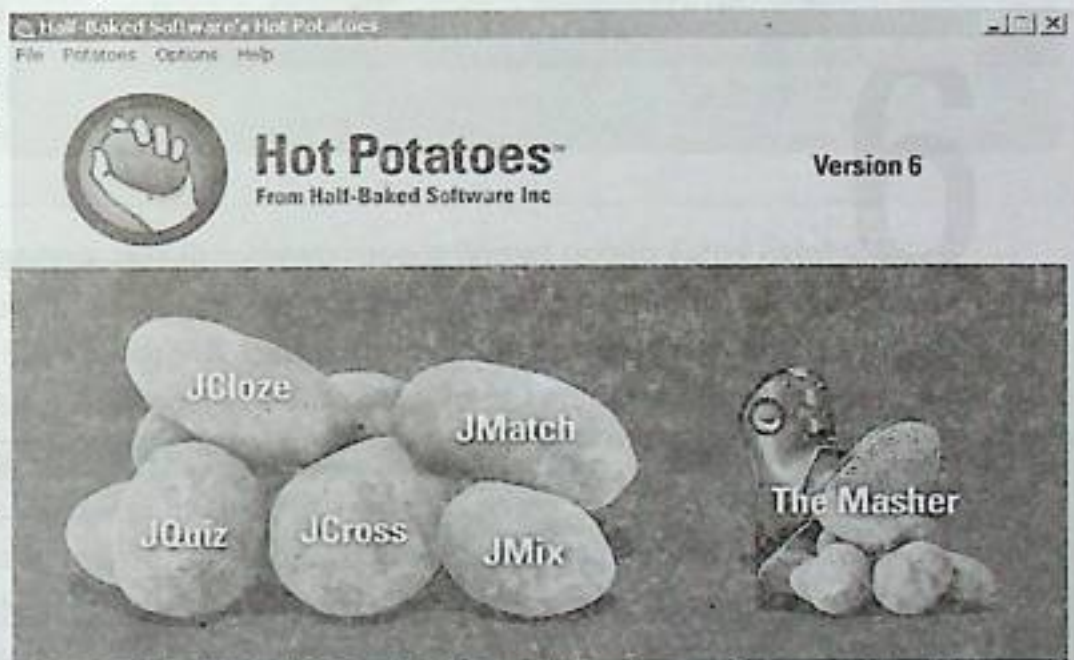
BAB 16

TEKNIK MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MEMBACA

Salah satu fasilitas interaktif yang disiapkan program ini adalah Teks Bacaan. Bagi para guru / pengajar / dosen atau siapapun yang berminat dalam bidang ini, cara membuat latihan interaktif membaca sangat mudah. Bagi pengguna buku ini, cukup mengikuti langkah-langkah yang disajikan dalam bab ini.

A. Mengaktifkan Program Interaktif Membaca

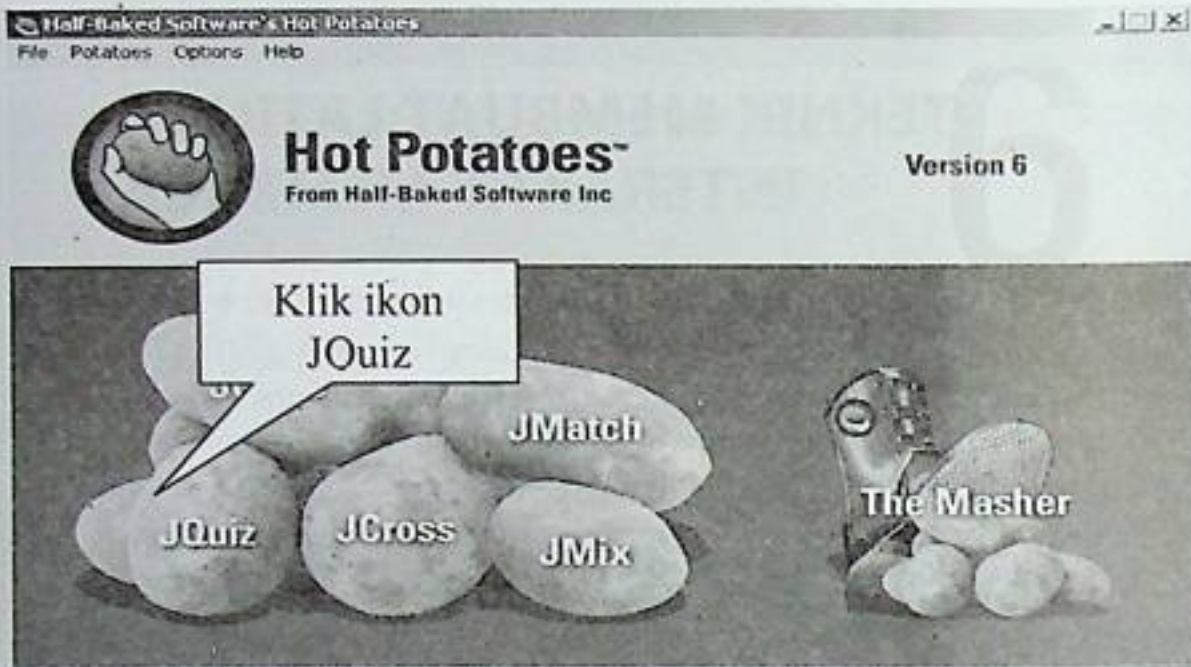
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat di desktop komputer atau laptop. Klik ikon ini akan menampilkan seperti pada gambar berikut:



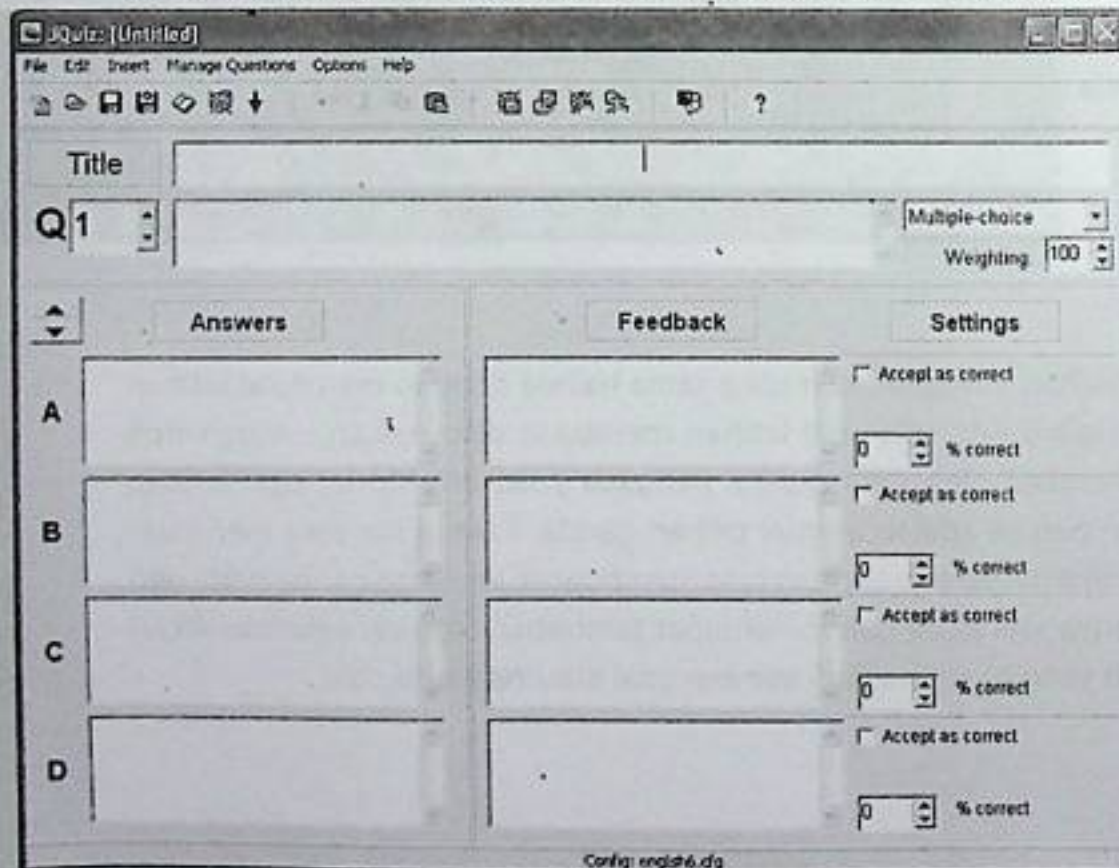
Membuat latihan interaktif membaca sama halnya dengan membuat latihan pilihan ganda. Dalam arti, soal-soal latihan membaca disesuaikan dengan tipe soal yang dikehendaki oleh para guru / pengajar / dosen. Model soal latihan membaca dalam bab ini adalah bentuk pilihan ganda. Karena itu, cara membuat soal latihan interaktif sama saja dengan cara membuat soal pilihan ganda pada bab sebelumnya. Hanya saja pada bab ini terdapat tambahan atau cara memasukkan teks atau naskah yang akan menjadi sumber soal atau referensi soal.

B. Ikon Program JQuiz

1. Klik Ikon JQuiz

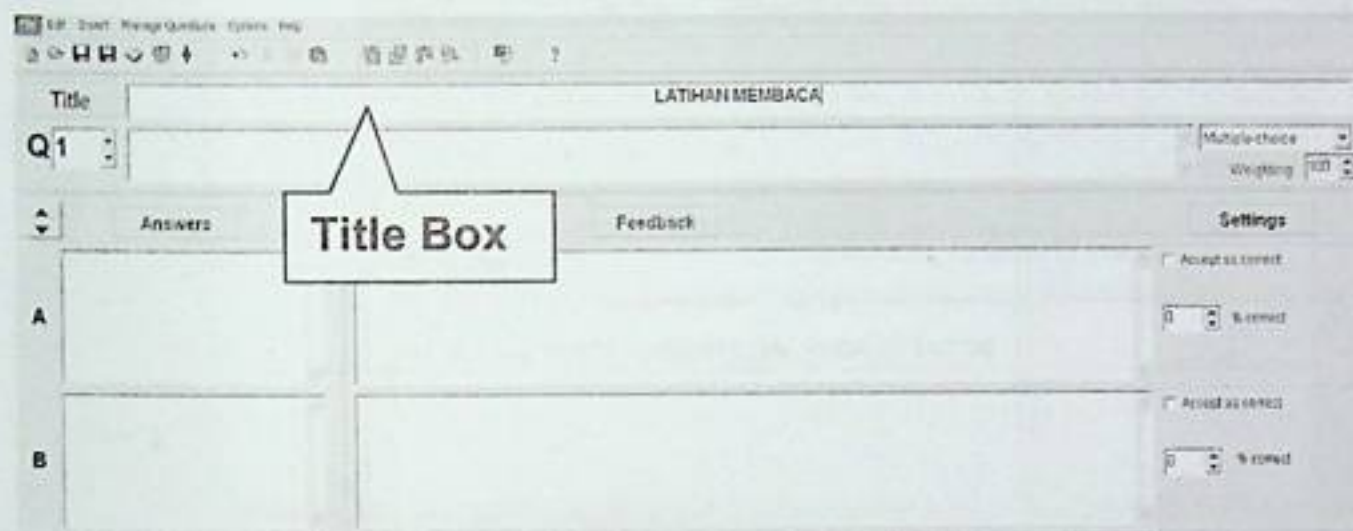


Setelah kotak dialog tampil seperti gambar di atas, pengguna mengklik ikon JQuiz. Sesaat kemudian di layar monitor pengguna akan muncul kotak dialog lainnya untuk menyusun soal latihan membaca dengan model pilihan ganda. Klik ikon Jquiz dan gambar berikut akan tampil di layar monitor pengguna.



2. Menuliskan Nama Latihan

Seperti biasa, nama latihan interaktif membaca dapat dilakukan seperti memberi nama pada latihan interaktif pilihan ganda atau jawaban singkat. Pengguna dapat memulai dengan meng-klik dalam kotak judul (*title box*) lalu menulis nama latihan yang dimaksud. Contoh latihan membaca dalam gambar berikut adalah LATIHAN MEMBACA. Ingat, jangan lupa menyimpan file ini.



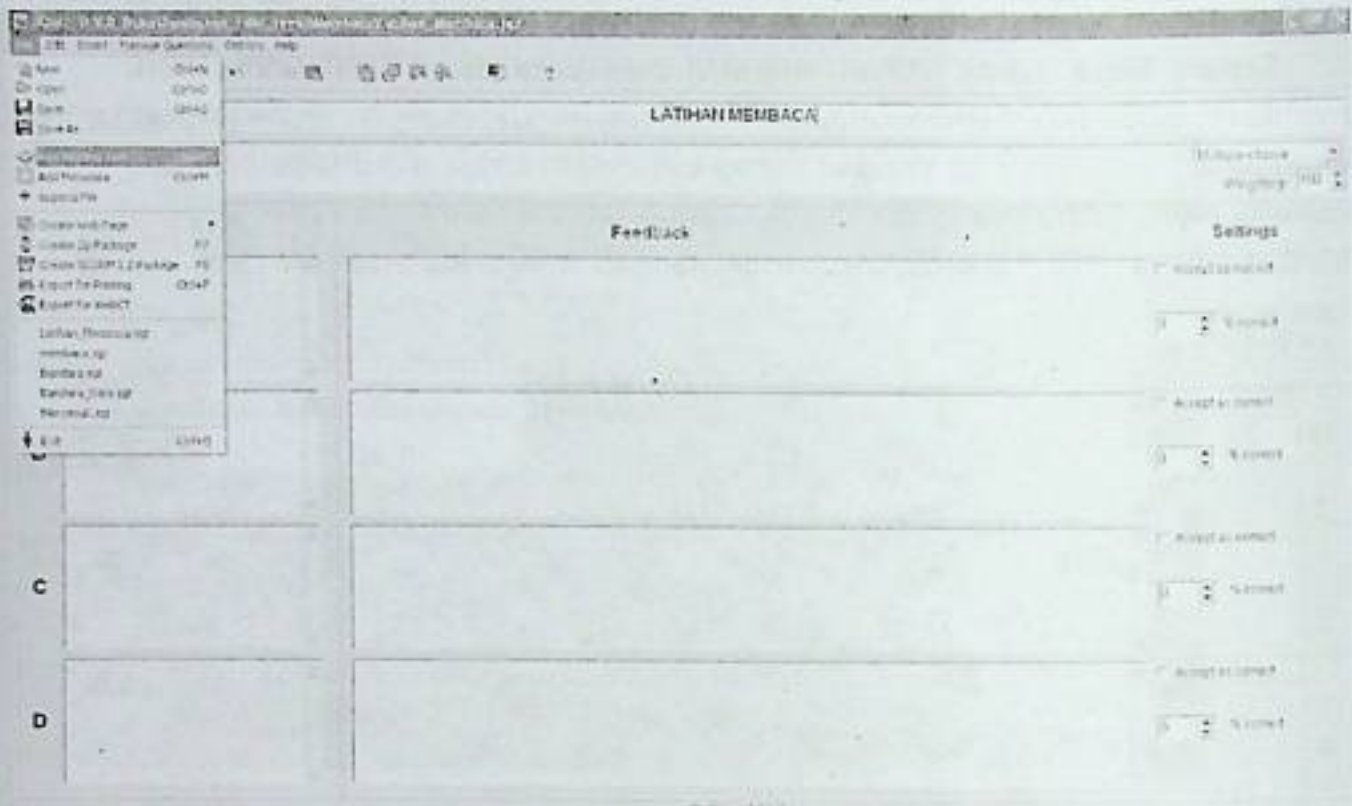
3. Memasukkan Naskah Bacaan

Dalam kotak pertanyaan (*question box*) yang dapat dilihat dengan tanda huruf Q dan angka di sampingnya, pengguna dapat menuliskan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya sesuai dengan naskah file membaca. Perlu diperhatikan oleh pengguna bahwa file membaca yang mungkin berupa file.doc, pdf atau file lainnya lainnya akan di-copy-paste. Sebaiknya panjang naskah bacaan sekitar 4 paragraf. Hal ini dimaksudkan agar tampilah naskah bacaan tersebut pas sesuai dengan layar monitor. Namun, panjang naskah bacaan tergantung dari keperluan.

Pada bab ini, contoh SOAL MEMBACA adalah Latihan Membaca. Naskah soal diambil dari Jurnal Linguistika Vol. 15, No. 28, Maret 2008 yang berjudul **Analisis Kontrastif Mengatasi Kesulitan Guru Bahasa Di Provinsi Nusa Tenggara Timur**, ditulis oleh Felysianus Sanga.

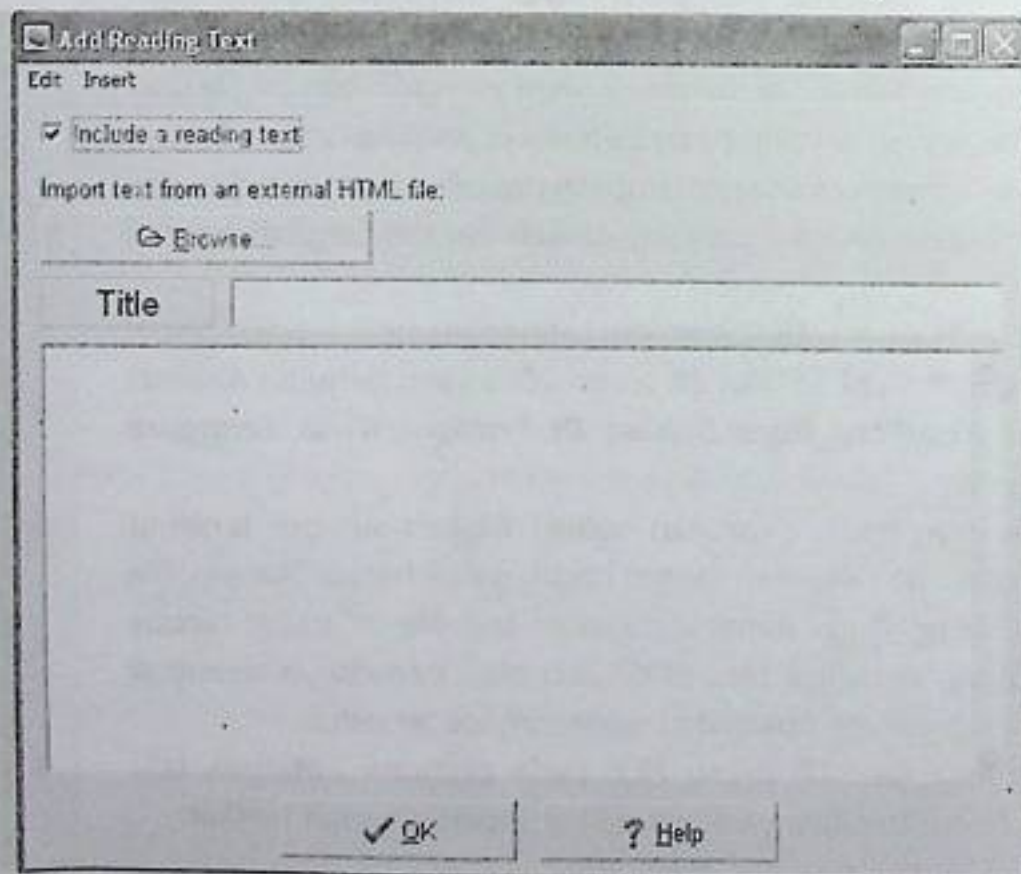
Langkah pertama yang harus dilakukan adalah naskah sumber tersebut dapat dicopy. File dengan tipe dokumen sangat cocok untuk hal ini. Namun, file tipe lainnya, misalnya file.pdf, juga dapat digunakan asal file ini dapat dicopy dan dipaste. Perlu diingat, seringkali file.pdf dikunci oleh penulisnya sehingga pengguna lainnya hanya dapat membaca dan memprint file tersebut.

Selanjutnya pengguna memilih menu FILE pada program Potatoes, lalu memilih Add Reading Text. Tampilannya dapat dilihat seperti gambar berikut:

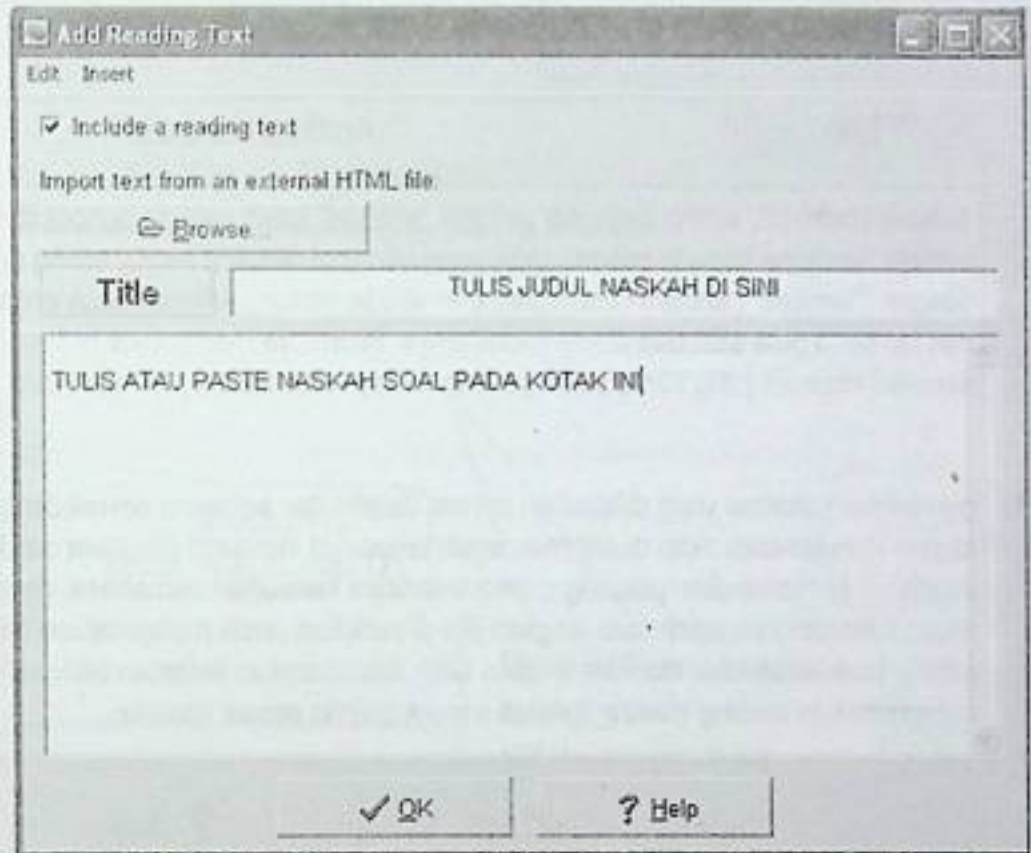


Sesaat setelah kotak dialog terbuka, pengguna dapat melihat pilihan **Add Reading Text** yang menjadi sub bagian dari menu **FILE**. Klik atau eksekusi fasilitas **Add Reading Text** tersebut. Pengguna dapat pula memanfaatkan fasilitas shortcut key tombol **CTRL + R** untuk menampilkan langsung kotak dialog **Add**

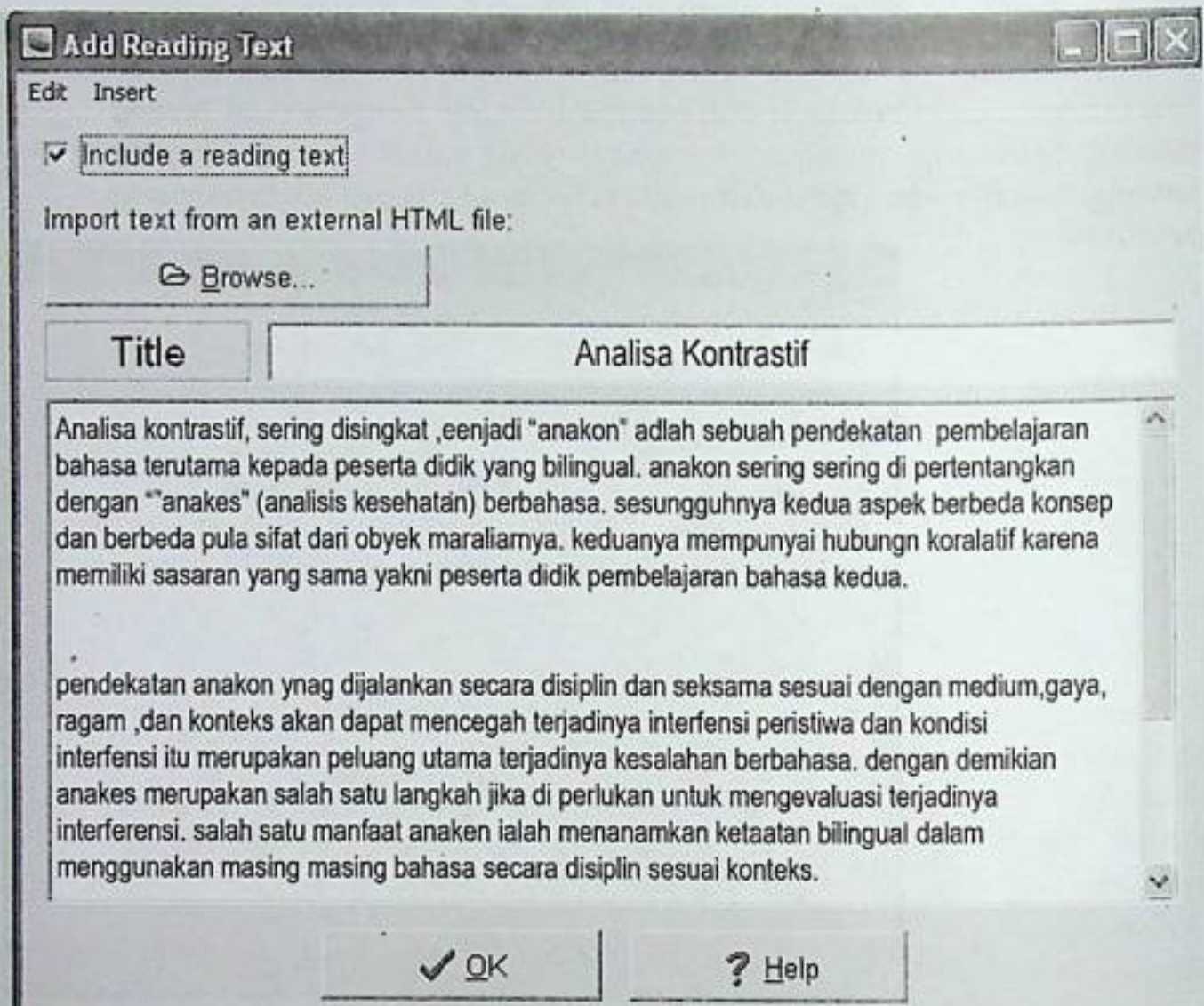
Reading Text tersebut. Sesaat setelah mengeksekusi atau mengklik **Add Reading Text** mapupun dengan fasilitas shortcut key **CTRL + R**, pada layar monitor pengguna akan tampil kotak dialog lainnya seperti nampak pada gambar berikut:



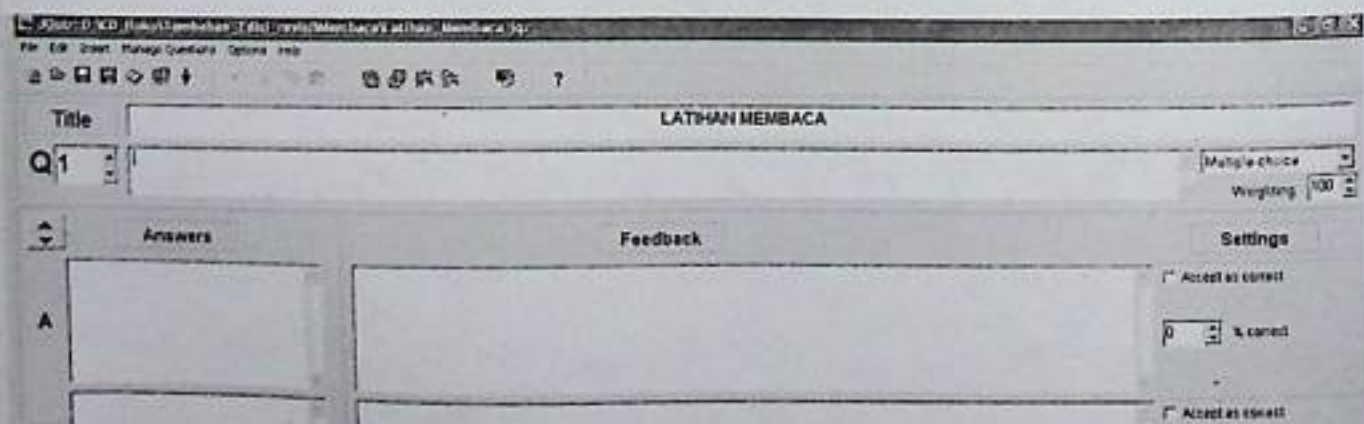
Dalam kotak dialog, pengguna harus memberi centang pada kotak kosong di sisi kiri tulisan Include a reading text seperti nampak pada gambar. Memberi tanda centang dapat dilakukan oleh pengguna dengan mengklik kotak kosong tersebut. Selanjutnya pengguna mengisi judul naskah pada kotak yang tersedia. Naskah soal tinggal dipaste pada kotak naskah. Perhatikan kotak dialog berikut ini:



Dengan demikian, sesaat setelah pengguna menulis naskah atau melakukan copy and paste terhadap naskah yang dimaksud, maka pengguna akan melihat tampilannya seperti gambar berikut ini:

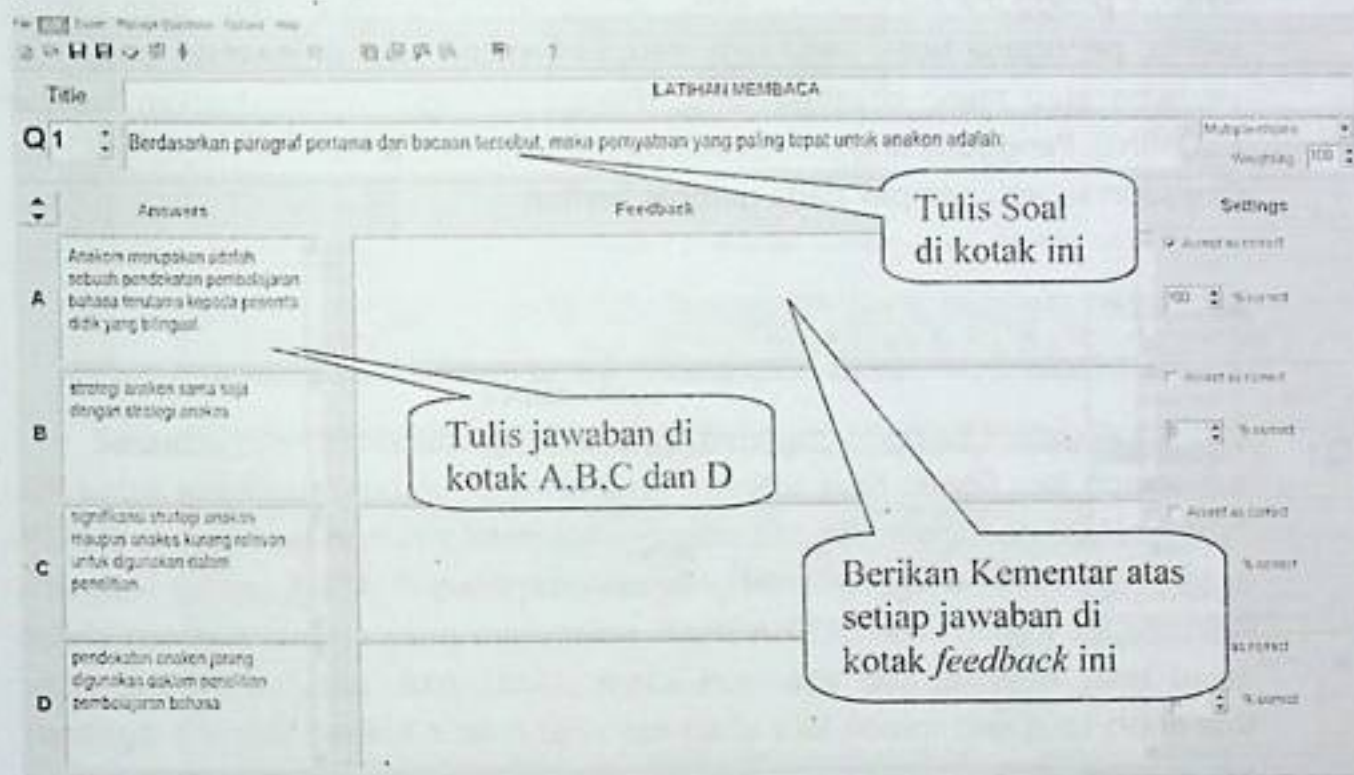


Jika pengguna sudah yakin bahwa naskah soal tersebut tidak perlu lagi diedit atau diperbaiki, maka pengguna tinggal meng-klik tombol **OK**. Tampilan kotak dialog pada layar monitor akan kembali seperti gambar berikut ini:



4. Menulis Soal

Pengguna dapat menulis soal-soal bacaan pada program Potatoes dengan menggunakan Jquiz. Seperti pada bab lainnya, misalnya bab menyusun latihan interaktif pilihan ganda dan bab menyimak, soal-soal bacaan ini pun dapat berupa pilihan ganda. Namun patut untuk diingat bahwa soal-soal tersebut harus sesuai dengan naskah bacaan yang telah disiapkan sebelumnya. Lihat tampilan pada gambar berikut:



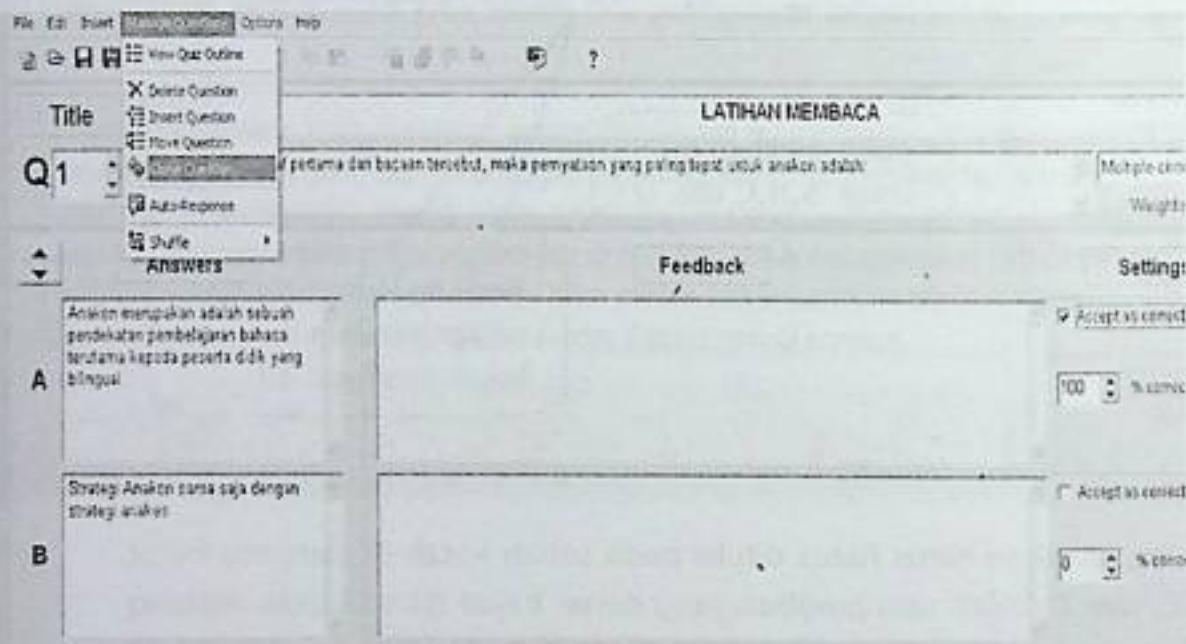
Selain itu, jawaban harus harus ditulis pada setiap kotak di samping huruf tebal A, B, C, dan D. salah satu jawaban yang benar harus diberi tanda centang pada kotak yang tersedia di samping kanan, tepat pada *instruksi **Accept as Correct***. Jika pengguna tidak memberi centang berarti pada nomor soal ini tidak tersedia jawaban. Hal ini akan berpengaruh saat pengguna hendak mengekspor file.jquiz ini menjadi file.html dimana tampilan file.html tersebut tidak tampil. Sebaliknya muncul pada layar monitor bahwa ada nomor atau beberapa nomor yang belum diberi **tanda centang** atau belum memiliki jawaban yang benar.

Di samping itu, untuk soal yang sifatnya LATIHAN sebaiknya pengguna juga memberi umpan balik setiap pertanyaan. Hal ini untuk membantu peserta didik menemukan alasan atas setiap jawaban yang salah. Adapaun jawaban yang benar, cukup diberi ungkapan apresiasi, misalnya "*Jawaban Anda Benar*". Alternatif lainnya, pada jawaban yang benar diberi umpan balik dan penjelasan lengkap. Adapun untuk yang salah cukup diberi pernyataan singkat, misalnya "*Pilihan Anda Salah*". Dalam hal umpan balik, program Potatoes memang menyiapkan

Umpan Balik Otomatis. Pengguna dapat melihatnya pada bab Membuat Latihan Interaktif Pilihan Ganda.

5. Cloning Soal dan atau Jawaban

Untuk mempercepat penyusunan soal, pengguna dapat melakukan fasilitas cloning. Fasilitas ini disiapkan sekiranya pengguna masih akan menggunakan soal yang sedang aktif saat ini. Misalnya, pengguna telah menulis soal pertama dan jawabannya, namun pengguna masih akan menggunakan jawaban soal pertama. Artinya pengguna hanya akan mengubah soal nomor dua. Untuk menghemat waktu, pengguna tidak perlu lagi menulis kembali seluruh jawaban pada soal pertama atau meng-**copy-paste**nya. Pengguna dapat memanfaatkan fasilitas CLONING. Pengguna tinggal memilih menu Manage Question dan memilih Clone Question seperti nampak pada gambar berikut:



Sesaat setelah pengguna memilih *Clone Question* dan mengeksekusinya (mengkliknya), pada layar monitor akan muncul kotak dialog yang menanyakan soal berapa yang akan diclone. Dalam hal ini, pengguna tinggal memilih soal nomor soal yang akan diclone dengan mengklik tanda pada panah di samping nomor yang muncul. Biasanya jumlah nomor yang terlist adalah sejumlah soal yang telah dibuat sebelumnya. Cara lain adalah pengguna langsung menulis nomor yang akan diclone. Untuk kasus ini, soal nomor pertama akan diclone sehingga pada layar monitor akan muncul kotak dialog berikut:

The screenshot shows a quiz interface titled "LATIHAN MEMBACA". The question is Q1: "Berikan analisis paragraf pertama dari bacaan tersebut, maka pernyataan yang paling tepat untuk analisis adalah". The question type is "Multiple choice" with a weight of 100. There are four answer options (A, B, C, D) and a "Feedback" column. A "Settings" column on the right allows for marking answers as correct. A "Clone Question" dialog box is open in the center, with a "Clone question number" field set to 1 and "OK" and "Cancel" buttons.

Answers	Feedback	Settings
A Analisis merupakan adalah sebuah pendekatan pembelajaran bahasa terutama kepada peserta didik yang bilingual		<input checked="" type="checkbox"/> Accept as correct 100 % correct
B Strategi Analisis sama saja dengan strategi analisis		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
C Signifikansi strategi analisis maupun analisis kurang relevan untuk digunakan dalam penelitian		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
D Pendekatan analisis jarang digunakan dalam penelitian pembelajaran bahasa		<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct

Sesaat setelah kotak dialog ini muncul, pengguna tinggal mengklik tombol OK untuk eksekusi. Setelah itu, pada layar monitor akan tampil soal nomor dua PERSIS seperti soal nomor pertama. Pengguna tinggal mengubah SOALnya dan memberi tanda CENTANG pada jawaban yang lain. Pengguna harus menghapus tanda centang lainnya yang merupakan TANDA CENTANG nomor sebelumnya yang diclone tersebut. JIKA TIDAK, maka akan ada dua jawaban yang benar nantinya. Gambar berikut adalah tampilan pada soal nomor dua hasil clone soal nomor pertama:

The screenshot shows the same quiz interface as above, but with question Q2: "Berikan analisis paragraf pertama dan bacaan tersebut, maka pernyataan yang paling tepat untuk analisis adalah". The question type is "Multiple-choice" with a weight of 100. There are four answer options (A, B, C, D) and a "Settings" column. Two callout boxes are present: one pointing to the question text and another pointing to the settings for option A.

Answers	Settings
A Analisis merupakan adalah sebuah pendekatan pembelajaran bahasa terutama kepada peserta didik yang bilingual	<input checked="" type="checkbox"/> Accept as correct 100 % correct
B Strategi Analisis sama saja dengan strategi analisis	<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
C Signifikansi strategi analisis maupun analisis kurang relevan untuk digunakan dalam penelitian	<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct
D Pendekatan analisis jarang digunakan dalam penelitian pembelajaran bahasa	<input type="checkbox"/> Accept as correct 0 % correct

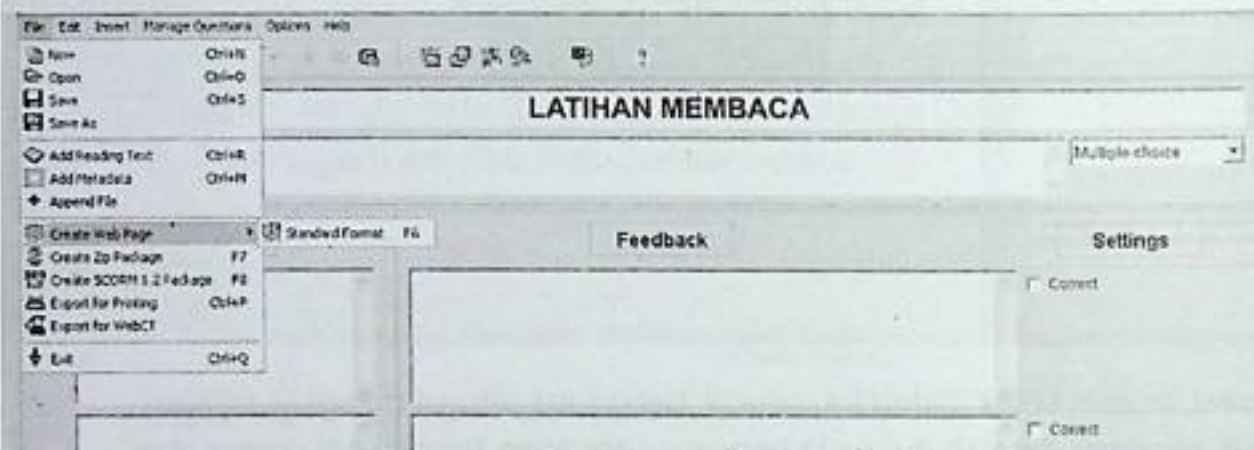
Annotations:

- Callout box 1: "Hapus soal nomor satu ini dan ganti dengan soal nomor dua" (with arrow pointing to the question text)
- Callout box 2: "Klik di sini untuk menghapus tanda CENTANG yang merupakan centangan soal nomor pertama" (with arrow pointing to the 'Accept as correct' checkbox for option A)

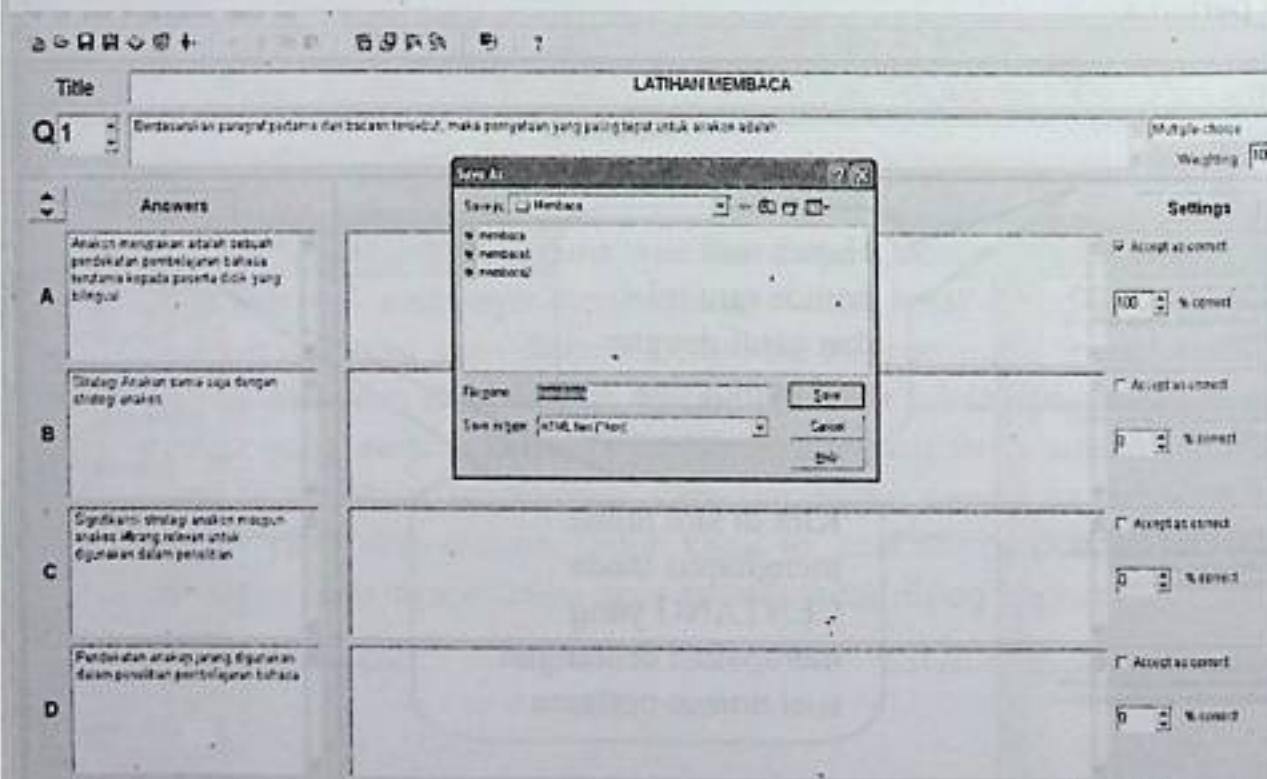
Pengguna dapat melanjutkan proses ini untuk mengclone soal atau jawaban. Artinya jika soal yang akan dipertahankan maka jawaban yang diganti. Demikian sebaliknya.

6. Ekspor File Jquiz menjadi File HTML

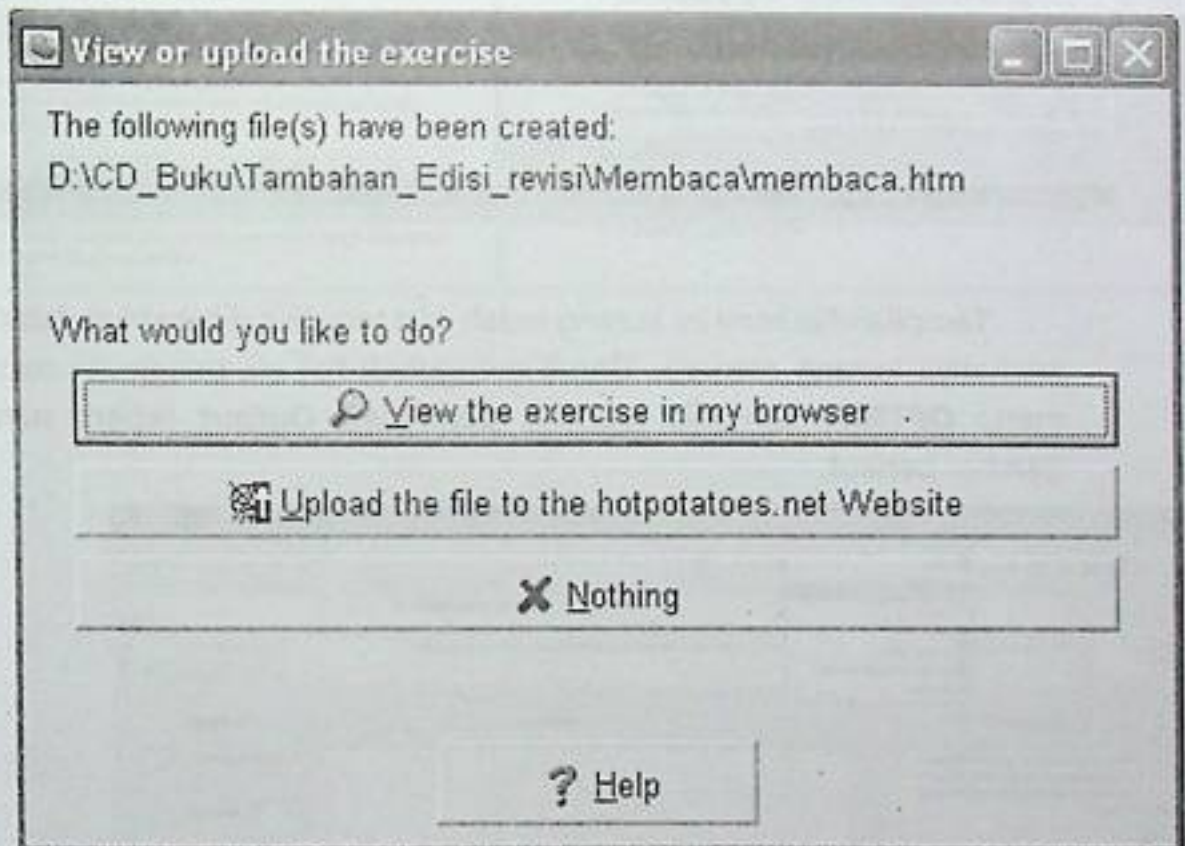
Setelah soal bacaan dirasa cukup, maka pengguna dapat mengekspor file Jquiz menjadi file.html. Perubahan file dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pertama pengguna dapat memilih menu **FILE** kemudian mengklik **Create Web Page** lalu **Standard Format**. Perhatikan tampilan gambar berikut:



Cara kedua dengan menekan langsung **TOMBOL F6**. Ketiga dengan mengklik ikon yang tersedia pada **toolbar**. Sesaat setelah pengguna memilih salah satu cara tersebut, maka pada layar monitor akan tampil kotak dialog seperti gambar berikut ini:



Sebelum pengguna meng-klik tombol **OK** pada kotak dialog **Save As**, sebaiknya tempat penyimpanan file.html ini harus satu folder dengan naskah bacaan, seandainya bacaan yang ditampilkan adalah hasil browsing atau link. Namun, jika naskah bacaan tersebut hanya merupakan file yang dicopy paste, maka pengguna dapat saja menyimpan file pada folder yang dipilih. Hal lain yang harus diperhatikan adalah nama untuk file.html ini sebaiknya tidak di antarai oleh spasi. Dengan kata lain, jika pengguna akan memberi nama file.html tersebut dalam frase (misalnya terdiri atas dua kata), maka antara tersebut tidak boleh spasi. Agar tampilan nama tersebut bagus, maka antara kedua kata itu diberi garis bawah. Jika pengguna telah memenuhi syarat-syarat standar ini, pengguna dapat mengeksekusi file Jquiz menjadi file.html dengan mengklik **tombol OK** pada kotak dialog Save As tersebut. Sesaat setelah eksekusi dilakukan, pada layar monitor akan muncul gambar seperti berikut ini:



Kotak dialog ini mengajak pengguna apakah file.html akan ditampilkan sekarang atau langsung disimpan. Jika pengguna merasa tidak perlu menampilkan file hasil eksekusi tersebut, pengguna dapat mengklik tombol **Nothing**. Namun, jika pengguna memutuskan file.html ditampilkan dulu dengan alasan untuk melihat hasilnya sebelum disimpan secara permanen, maka pengguna harus mengklik tombol **View the exercise in my browser**. Langkah ini disarankan agar pengguna dapat melihat hal-hal yang kurang dan dapat diedit lagi sebelum file.html tersebut dipermanenkan.

Dengan langkah ini, maka pada layar monitor pengguna akan tampil gambar seperti berikut:

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'file:///C:/JSD/.../jst/.../membaca/membaca.htm'. The page title is 'LATIHAN MEMBACA'. The main content area is titled 'LATIHAN MEMBACA' and 'Quiz'. It contains a text box with the heading 'Analisa kontrastif' and several paragraphs of text. To the right of the text is a 'Quiz' section with a 'Diversify questions' button and a question: 'Dendurakan paragraf pertama dan bacaan tersebut, maka pernyataan yang paling tepat untuk analisis adalah'. Below the question are four multiple-choice options (A, B, C, D) with radio buttons and a score of 0 for each.

Tampilan file.html ini kurang indah. Hal tersebut disebabkan latar dan variasi warnanya kurang menarik. Untuk mengubah hal ini, pengguna dapat memilih menu **OPTION** kemudian memilih **Configure Output** seperti nampak pada gambar berikut:

The screenshot shows the 'Configure Output' dialog box in a web browser. The dialog has a 'Title' field, a 'Q1' dropdown, and a 'Multiple choice' dropdown. Below these are four rows of configuration options for each answer choice (A, B, C, D). Each row has a 'Feedback' field, a 'Settings' field, and a 'Weight' field. The 'Settings' field for each row has a checkbox and a '% correct' label. The 'Weight' field for each row has a numerical value and a '% correct' label. The dialog is titled 'Configure Output' and has a 'Close' button.

Selanjutnya pengguna dapat membaca cara mengubah dan mendandani file html pada bab sebelumnya, yaitu Cara Membuat Latihan Interaktif Pilihan Ganda. Gambar berikut adalah hasil dandanan untuk file.html.


Yuding Bahasa Bahasa	
LATIHAN MEMBACA	
6:53	
<p style="text-align: center;">Analisa kontrastif</p> <p>Analisa kontrastif, sering disingkat, sering "anikon" adalah sebuah pendekatan pembelajaran bahasa terutama kepada peserta didik yang bilingual. anikon sering sering di pertentangkan dengan "anakes" (analisa kesehatan) berbahasa. sesungguhnya kedua aspek berbeda konsep dan berbeda pula sifat dari obyek masalahnya. keduanya mempunyai hubungan kontrastif karena memiliki sasaran yang sama yakni peserta didik pembelajaran bahasa kedua.</p> <p>pendekatan anikon yang dijalankan secara disiplin dan seksama sesuai dengan medium, gaya, ragam, dan konteks akan dapat mencegah terjadinya interferensi penutur dan kondisi interferensi itu merupakan peluang utama terjadinya kesalahan berbahasa. dengan demikian anakes merupakan salah satu langkah jika di perlukan untuk mengevaluasi terjadinya interferensi. salah satu manfaat anikon ialah menanamkan ketepatan bilingual dalam menggunakan masing-masing bahasa secara disiplin sesuai konteks.</p> <p>seorang guru bahasa yang baik jika memiliki dan menguasai sejumlah pendekatan, metode, atau strategi pembelajaran. anikod yang perlu ditekankan bahwa semua metode itu baik tetapi sangat ditentukan oleh keterampilan guru dan keaslian materi. khusus untuk pendekatan anikon perlu dimiliki oleh para guru bahasa yang bekerja dalam masyarakat multilingual dan multicultural seperti di kota makasar.</p>	<p style="text-align: right;">Tampilkan Seluruh Pertanyaan</p> <p style="text-align: right;">117 Pertanyaan Berikutnya</p> <p>Pilihlah pernyataan yang paling tepat sesuai dengan bacaan yang tersedia</p> <p>A <input type="radio"/> Signifikansi strategi anikon maupun anakes kurang relevan untuk digunakan dalam penelitian</p> <p>B <input type="radio"/> Strategi Anikon sama saja dengan strategi anakes</p> <p>C <input type="radio"/> manfaat Anikon ialah menanamkan ketepatan bilingual dalam menggunakan masing-masing bahasa secara disiplin sesuai konteks</p> <p>D <input type="radio"/> Anikon merupakan strategi untuk memahami kompetensi peserta didik</p>

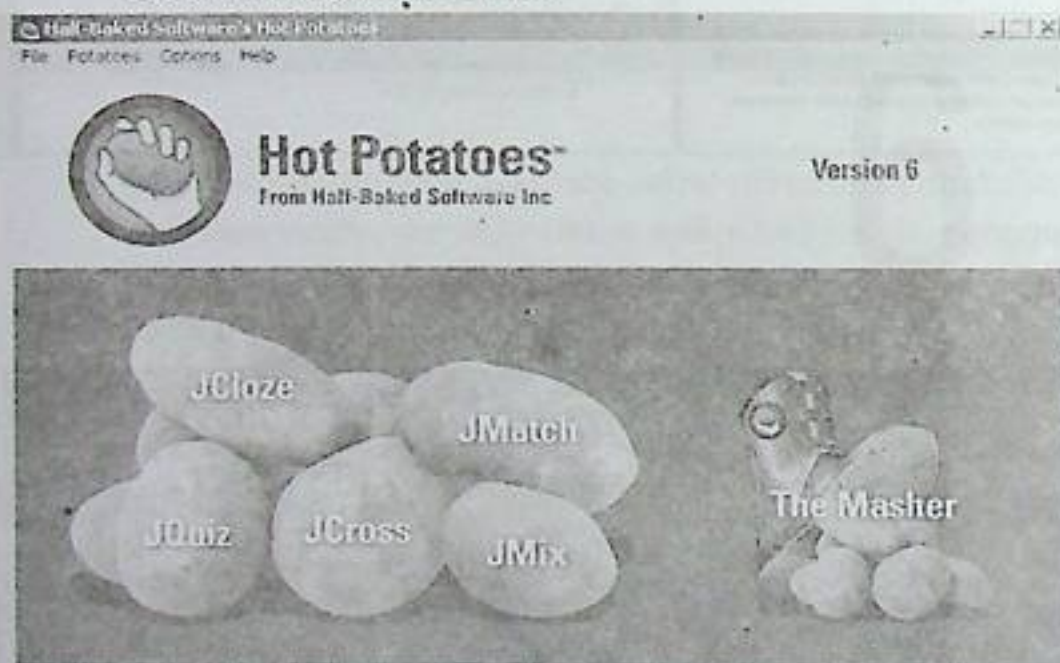
BAB 17

TEKNIK MEMBUAT LATIHAN INTERAKTIF MENYIMAK

Salah satu fasilitas interaktif yang disiapkan program ini adalah menyimak. Bagi para guru / pengajar / dosen atau siapapun yang berminat dalam bidang ini, cara membuat latihan interaktif menyimak sangat mudah. Bagi pengguna buku ini, cukup mengikuti langkah-langkah yang disajikan dalam bab ini.

A. Mengaktifkan Program Interaktif Menyimak

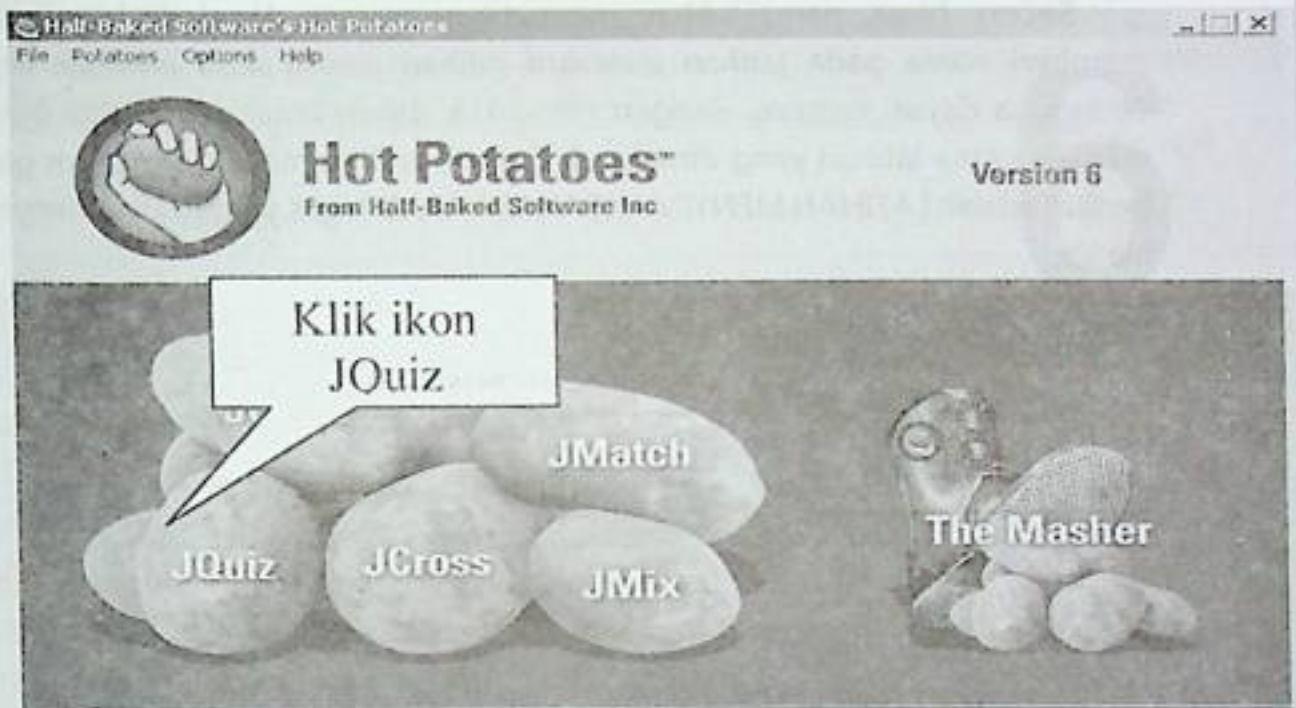
Untuk mengaktifkan program ini, dapat dilakukan dengan meng-klik ikon  yang terdapat di desktop komputer atau laptop. Klik ikon ini akan menampilkan seperti pada gambar berikut:



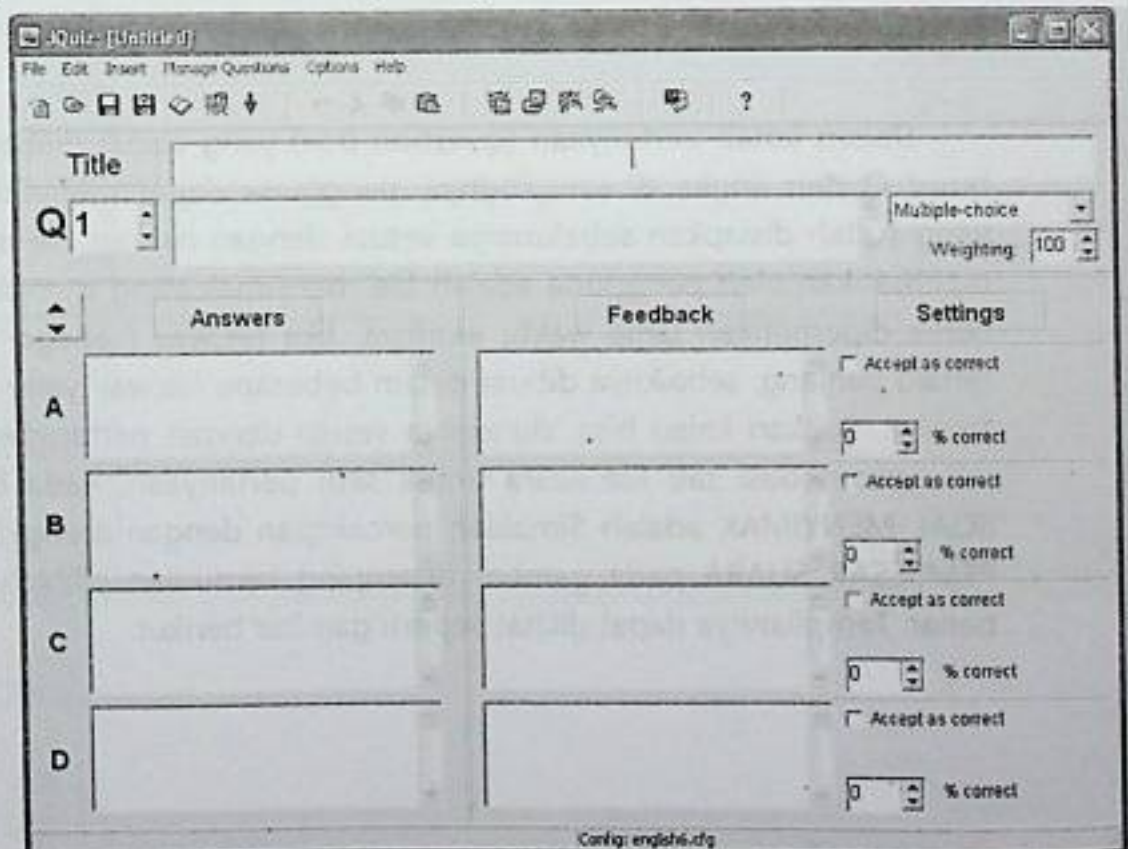
Membuat latihan interaktif menyimak sama halnya dengan membuat latihan pilihan ganda. Dalam arti, soal-soal latihan menyimak disesuaikan dengan tipe soal yang dikehendaki oleh para guru / pengajar / dosen. Model soal latihan menyimak dalam bab ini adalah bentuk pilihan ganda. Karena itu, cara membuat soal latihan interaktif sama saja dengan cara membuat soal pilihan ganda pada bab sebelumnya. Hanya saja pada bab ini terdapat tambahan atau cara memasukkan suara yang akan menjadi sumber soal atau referensi soal.

B. Ikon Program JQuiz

1. Klik Ikon JQuiz

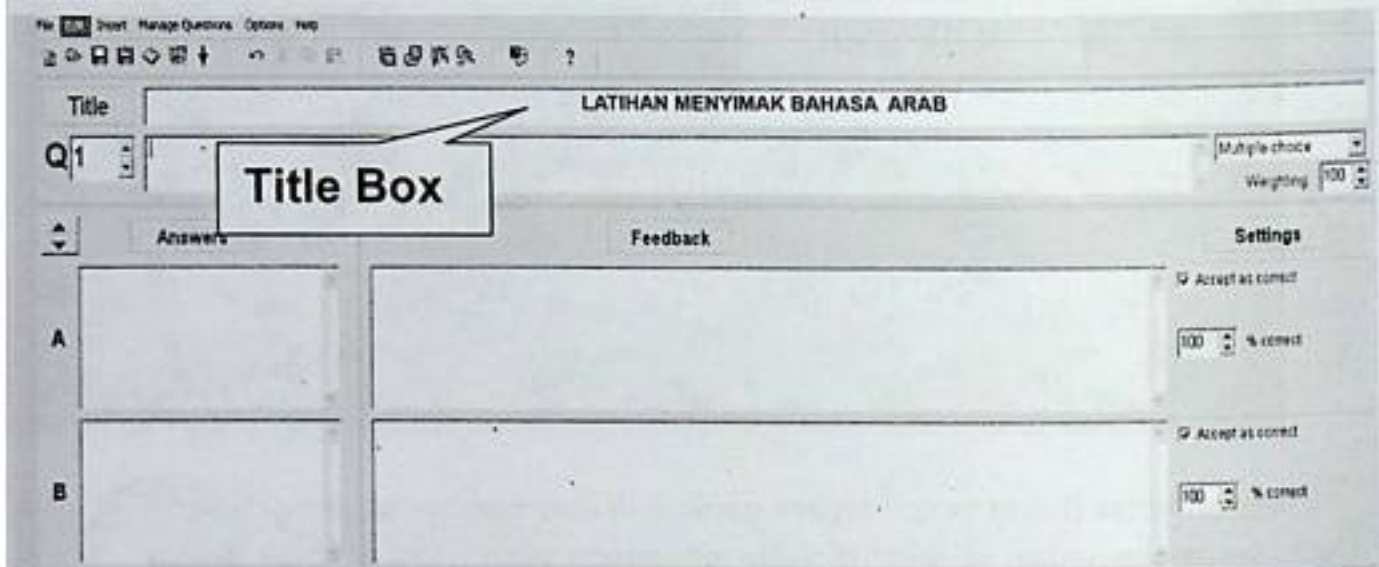


Setelah kotak dialog tampil seperti gambar di atas, pengguna mengklik ikon JQuiz. Sesaat kemudian di layar monitor pengguna akan muncul kotak dialog lainnya untuk menyusun soal latihan menyimak dengan model pilihan ganda. Klik ikon JQuiz dan gambar berikut akan tampil di layar monitor pengguna.



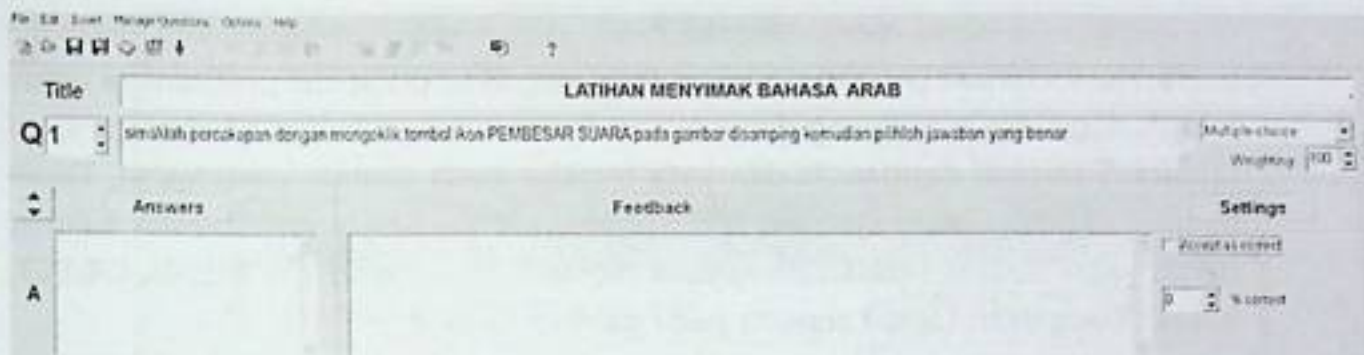
2. Menuliskan Nama Latihan

Seperti biasa, nama latihan interaktif menyimak dapat dilakukan seperti memberi nama pada latihan interaktif pilihan ganda atau jawaban singkat. Pengguna dapat memulai dengan meng-klik dalam kotak judul (*title box*) lalu menulis nama latihan yang dimaksud. Contoh latihan menyimak dalam gambar berikut adalah LATIHAN MENYIMAK BAHASA ARAB. Ingat, jangan lupa menyimpan file ini.



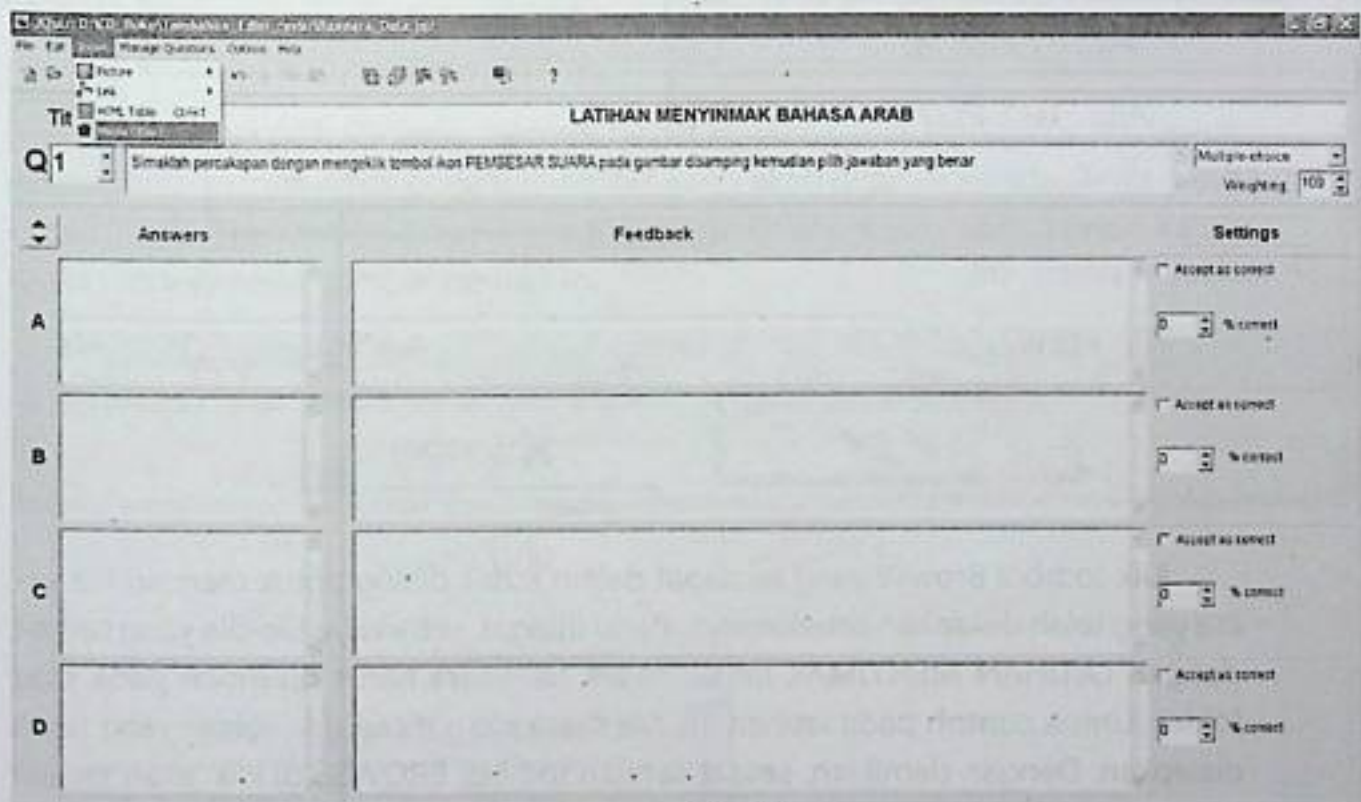
3. Menulis Soal

Dalam kotak pertanyaan (*question box*) yang dapat dilihat dengan tanda huruf Q dan angka di sampingnya, pengguna dapat menuliskan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya sesuai dengan naskah file menyimak. Perlu diperhatikan oleh pengguna adalah file menyimak yang mungkin berupa wav, harus diperhatikan lama waktu aktifnya. Jika file.wav (sebagai misal) tersebut terlalu panjang, sebaiknya dibuat dalam beberapa file.wav yang durasinya lebih singkat. Bahkan kalau bisa, durasinya sesuai dengan pertanyaan. Hal ini guna mengakomodasi satu file suara untuk satu pertanyaan. Pada bab ini, contoh SOAL MENYIMAK adalah Simaklah percakapan dengan mengklik tombol ikon PEMBESAR SUARA pada gambar disamping kemudian pilihlah jawaban yang benar. Tampilannya dapat dilihat seperti gambar berikut:

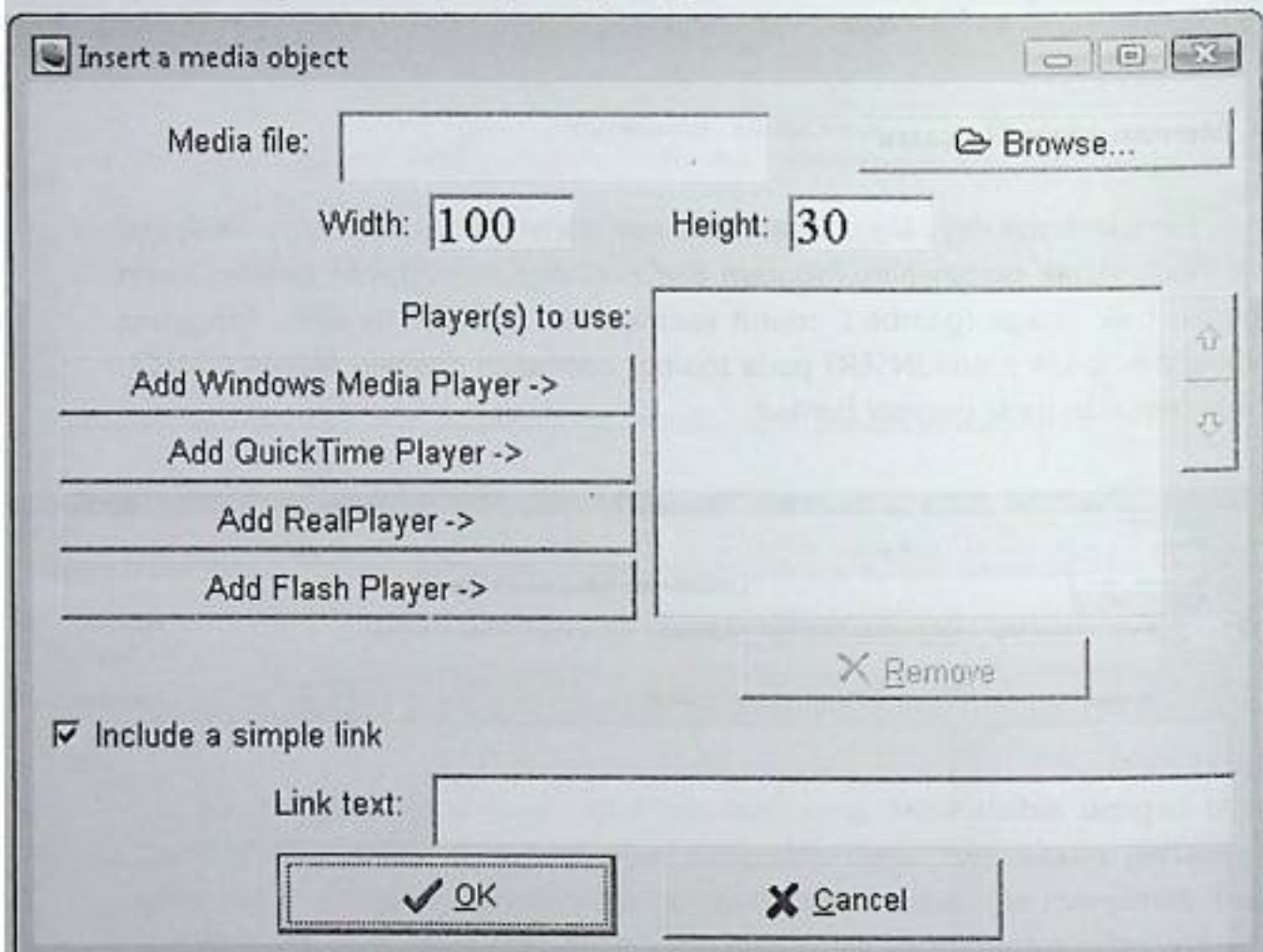


4. Memasukkan file suara

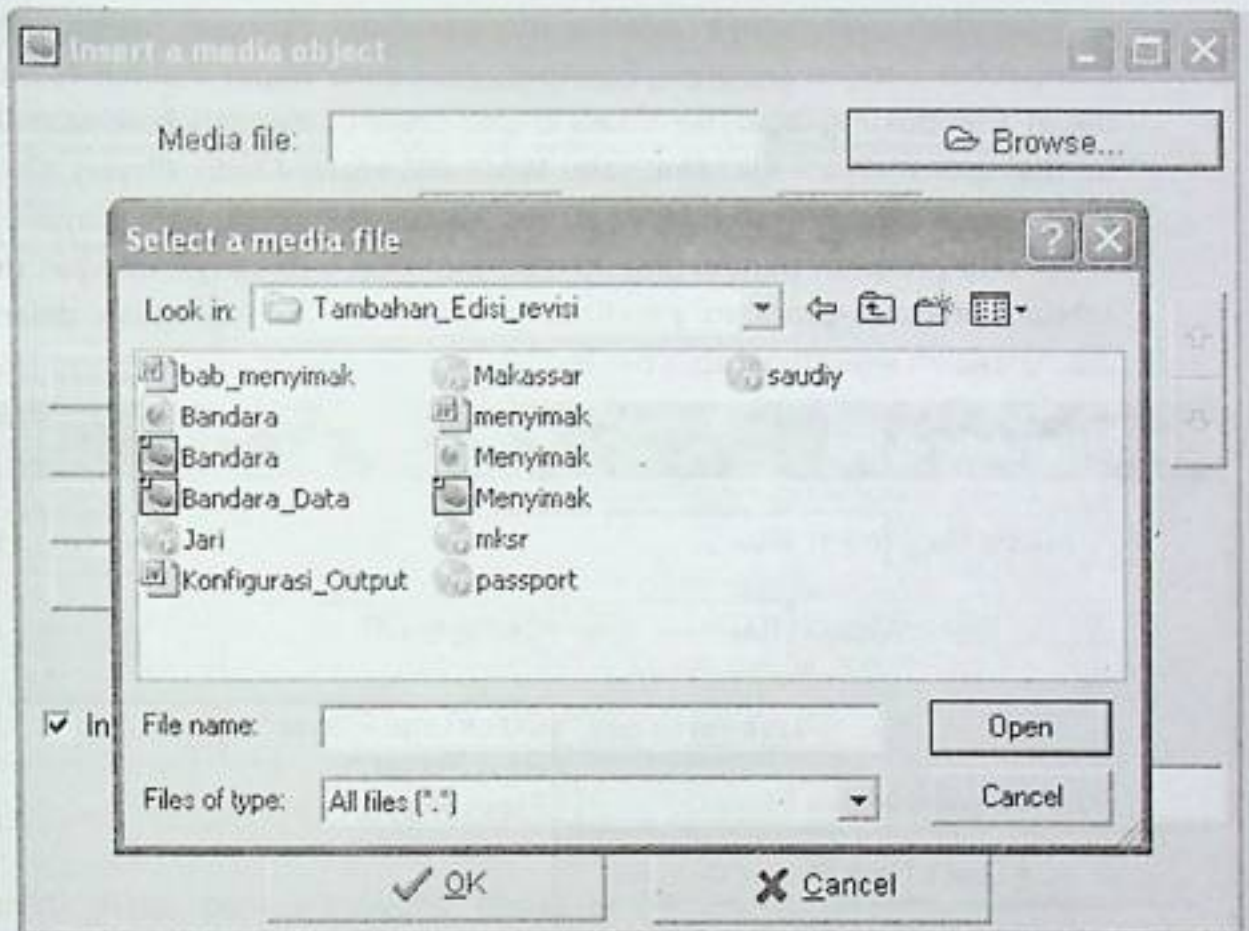
File suara, misalnya file dengan jenis wav, dapat dimasukkan atau disisipkan ke dalam kotak pertanyaan. Program Hot Potatoes menyiapkan fasilitas insert media, baik image (gambar), sound (suara) atau pun film (video). Pengguna cukup meng-klik menu INSERT pada toolbar kemudian memilih MEDIA OBJECT. Lihat tampilan pada gambar berikut:



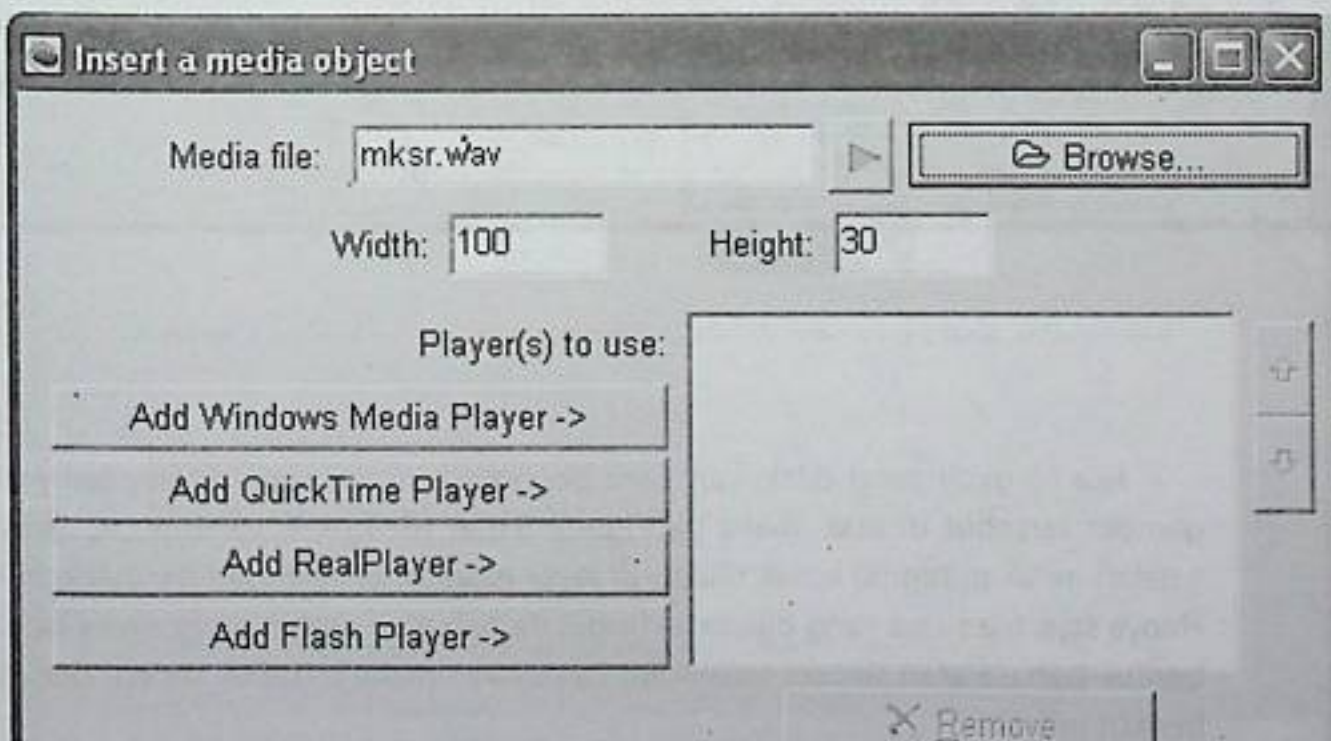
Pengguna harus memperhatikan posisi kursor sebelum melakukan insert file suara. Hal ini terkait dengan posisi toolbar yang akan disiapkan program ini untuk memfasilitasi file suara yang dimasukkan. Posisi kursor sebaiknya beberapa spasi (antara 5 sampai dengan 7) dari kata terakhir pada kalimat pertanyaan. Tekan tombol ENTER pada keyboard sehingga kursor berada tepat dibawah kalimat pertanyaan. Sesaat setelah pengguna memilih atau meng-klik MEDIA OBJECT, kotak dialog akan tampil seperti pada gambar berikut ini:



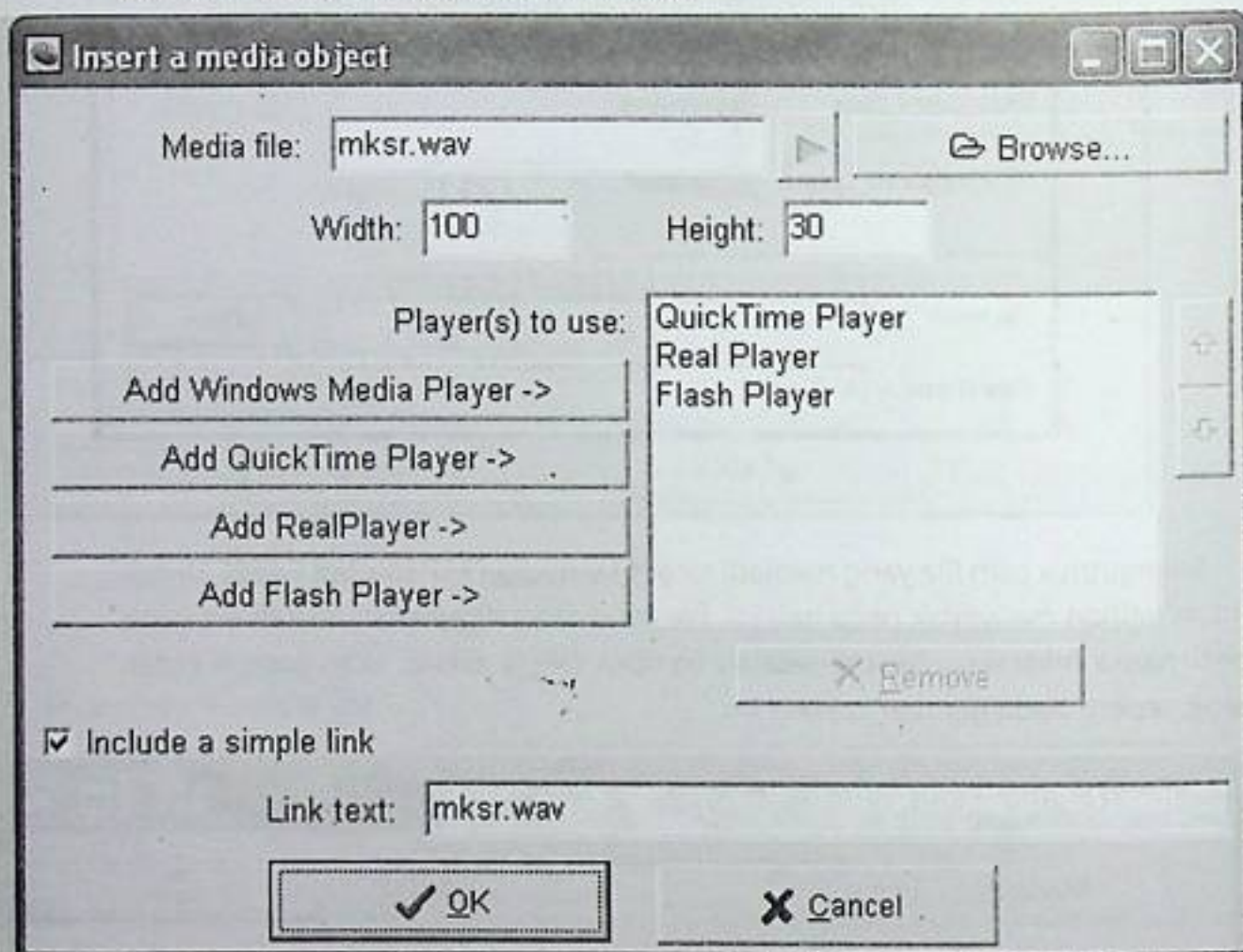
Klik tombol Browse yang terdapat dalam kotak dialog untuk mencari file suara yang telah disiapkan sebelumnya. Perlu diingat, sebaiknya file-file yang terkait dengan LATIHAN MENYIMAK ini termasuk file suara harus disimpan pada satu folder. Untuk contoh pada latihan ini, file suara akan dicari dari folder yang telah disiapkan. Dengan demikian, sesaat setelah tombol BROWSE di klik, akan tampil kotak dialog seperti nampak pada gambar berikut ini:



Selanjutnya pilih file yang menjadi target kemudian klik tombol OPEN. Untuk contoh latihan menyimak pada bab ini, file yang akan digunakan adalah file yang diberi nama mksr.wav. Sesaat setelah tombol OPEN diklik, akan tampil kotak dialog seperti pada gambar berikut ini:



Langkah selanjutnya adalah mengaktifkan program pendukung yang kompatibel dengan program Potatoes. Pengguna dapat melihat fasilitas yang dapat mendukung agar file suara dapat berjalan dengan baik saat file Jquiz ini diekspor menjadi file.html, yaitu *WMP (Windows Media Player)*, *Quick Time Player (QTP)*, *RealPlayer (RP)*, dan *Flash Player (FP)*. Pengguna hanya mengklik salah satu program pendukung ini atau mengklik semuanya. Dengan demikian, setelah program-program pendukung tersebut diklik, tampilan dalam kotak dialog adalah seperti gambar berikut ini:



Jika langkah yang dilakukan para pengguna sudah seperti tampilan pada gambar tersebut di atas, maka pengguna dapat meng-klik tombol OK. Sesaat setelah ini akan tampil kotak dialog di layar monitor seperti gambar berikut ini. Hanya saja, file suara yang dijadikan target diubah oleh sistem program ini dalam bentuk bahasa atau sintaks tersendiri. Tampilan sintaks tersebut seperti gambar berikut ini.

File Edit View Pengaturan Help

LATIHAN MENYIMAK BAHASA ARAB

Q1 : Simaklah percakapan dengan mengklik tombol ikon PEMBESARAN pada gambar di samping. Pilih jawaban yang benar

Answers Feedback Settings

Answers	Feedback	Settings
A Dialog terjadi di kantor Imigrasi		Accepted correct 100 % correct
B Dialog terjadi di bandara udara bagian imigrasi		Accepted correct 100 % correct
C Dialog terjadi di kantor universitas		Accepted correct 0 % correct
D Dialog terjadi di kantor polisi		Accepted correct 0 % correct

Seperti biasa, para pengguna dapat mengisi jawaban sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Tentu saja, pertanyaan yang diajukan harus sesuai dengan file suara sebelumnya. Jumlah soal disesuaikan dengan kebutuhan. Setelah cukup, maka pengguna dapat mengeksport file ini menjadi file.html. untuk

Yurang | Saran | Bazo

LATIHAN MENYIMAK BAHASA ARAB

6:36

Nam Anda sekarang adalah 100%

Tampilkan seluruh soal

Soal Sebelumnya 2/5 Soal Berikutnya

Simaklah percakapan dengan mengklik tombol ikon PEMBESAR SUARA pada gambar di samping. Pilihlah jawaban yang benar

Pembesar suara

A ? Petugas meminta kartu tanda penduduk.

B ? Petugas meminta biaya entry masuk ke negara tujuan.

C ? Petugas meminta paspor.

D ? Petugas menanyakan jumlah uang yang dibawa wanita tersebut.

contoh pada bab ini, tampilan akhir dapat dilihat seperti gambar berikut:

Pada gambar tersebut, tersedia fasilitas untuk mendengarkan suara atau narasi. Fasilitas ini dimaksudkan sebagai media untuk mentransfer sound atau suara yang disiapkan sebelumnya. Pengguna tinggal mengklik ikon pembesar suara. Dengan demikian, siswa atau mahasiswa yang sedang berlatih dengan media interaktif ini hanya meng-klik ikon tersebut dan kemudian mendengarkan suara yang menjadi referensi untuk menjawab pertanyaan.

Satu hal yang perlu diperhatikan oleh para pengguna adalah ikon fasilitas ikon sound tidak muncul. Beberapa hal yang mungkin menjadi penyebabnya adalah laptop atau PC pengguna belum diinstall salah satu atau ketiga program berikut (1) codec, (2) java, dan (3) adobe flash player. Hasil eksekusi file Jquiz yang

Yuzug | Suran | Bao |

LATIHAN MENYIMAK BAHASA ARAB

6:35

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan meng-klik tombol TANDA TANYA di samping pilihan A atau B atau C atau D. Selanjutnya klik tombol OK yang pada ketika dialog untuk melakukan aktifitas. Ingat, setiap nomor harus dijawab dan setiap kesalahan memilih jawaban akan dikenakan denda.

Tampilkan kembali soal

Soal Seberapanya 1 / 5 Gula Pembesaran

Sebelum berangkat dengan mengklik tombol ikon PEMBESAR SUARA pada gambar di samping. Pilih jawaban yang benar

A. Petugas meminta paspor

B. Petugas menanyakan jumlah uang yang dibawa waktu tersebut

C. Petugas meminta biaya entry masuk ke negara tujuan

D. Petugas meminta kartu tanda penduduk

Fasilitas media
sound tidak
TAMPIL

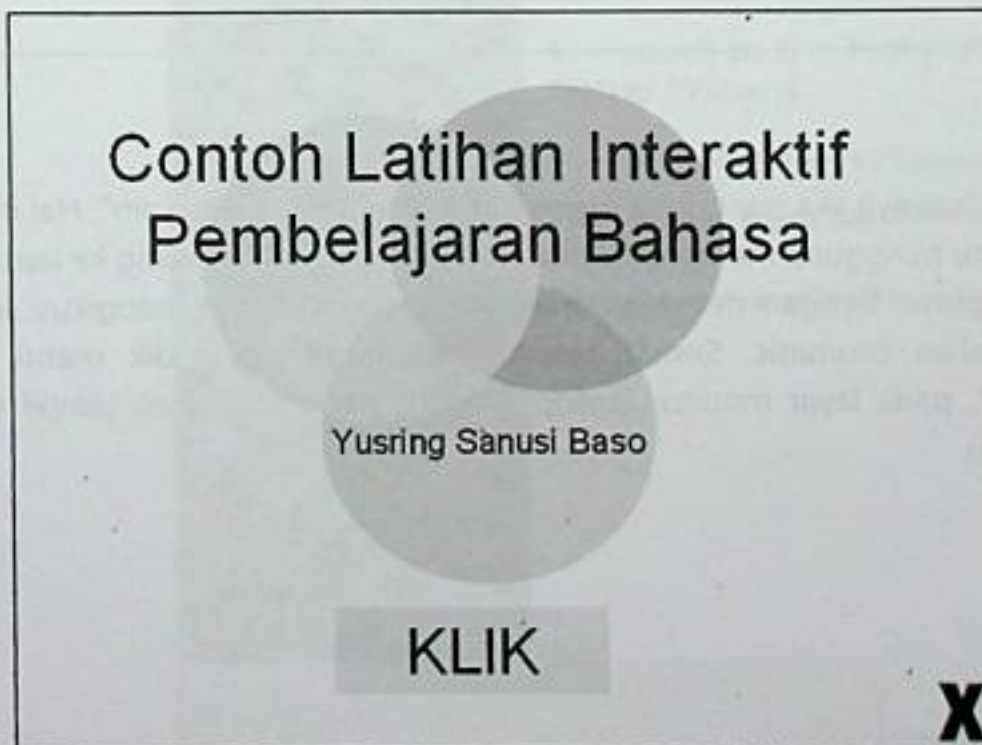
diekspor menjadi html tetapi tidak fasilitas media ini tidak aktif sebagai berikut:

LAMPIRAN CARA MENGGUNAKAN CD

CD ini hanya merupakan contoh latihan yang menyertai buku. CD ini mengandungi latihan interaktif dari file-file yang disusun dalam buku ini. Format CD adalah autorun, artinya CD akan aktif (jalan) secara otomatis saat dimasukkan ke dalam CDRom. Tentunya, PC atau laptop yang digunakan menggunakan sistem operasi windows.

Untuk Windows 2000 dan XP, CD akan aktif secara otomatis. Namun, jika sistem operasi adalah Windows Vista atau Windows 7, maka sesaat setelah CD dimasukkan ke dalam CDRoom, pada layar minotor akan muncul kotak dialog yang mengkonfirmasi, apakah CD tersebut akan diaktifkan. Pengguna tinggal meng-klik run pada kotak dialog tersebut.

Jika CD tersebut tidak aktif atau tidak jalan, pengguna dapat membuka CD tersebut. Klik file index.pps untuk menjalankannya. Jika masih belum aktif, penulis tidak tahu apalagi masalahnya kecuali jika PC atau Laptop tersebut berada di depan penulis. Sesaat setelah CD aktif, maka pada layar monitor pengguna akan nampak gambar seperti berikut:



Tombol KLIK akan bergerak (grow up) dalam bentuk animasi membesar dan mengecil. Tombol ini merupakan tombol awal untuk menerima info atau modul yang terdapat pada CD tersebut. Pengguna dapat meng-klik langsung tombol ini. Sesaat kemudian, pengguna akan melihat tampilan gambar berikut ini pada monitor



Ada baiknya jika pengguna meng-klik menu "Install Program". Hal ini untuk membantu pengguna menginstall program interaktif ini langsung ke laptop atau PC pengguna. Dengan demikian, maka pengguna tinggal mengikuti instruksi penginstallan otomatis. Sesaat setelah pengguna meng-klik menu "Install Program", pada layar monitor laptop atau PC pengguna akan tampil gambar berikut ini.

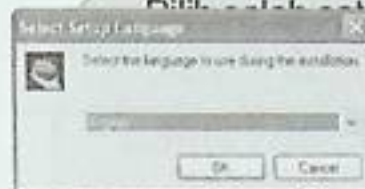
Contoh Materi Latihan
Interaktif Pembelajaran Bahasa



Install Program

Bahasa Indonesia

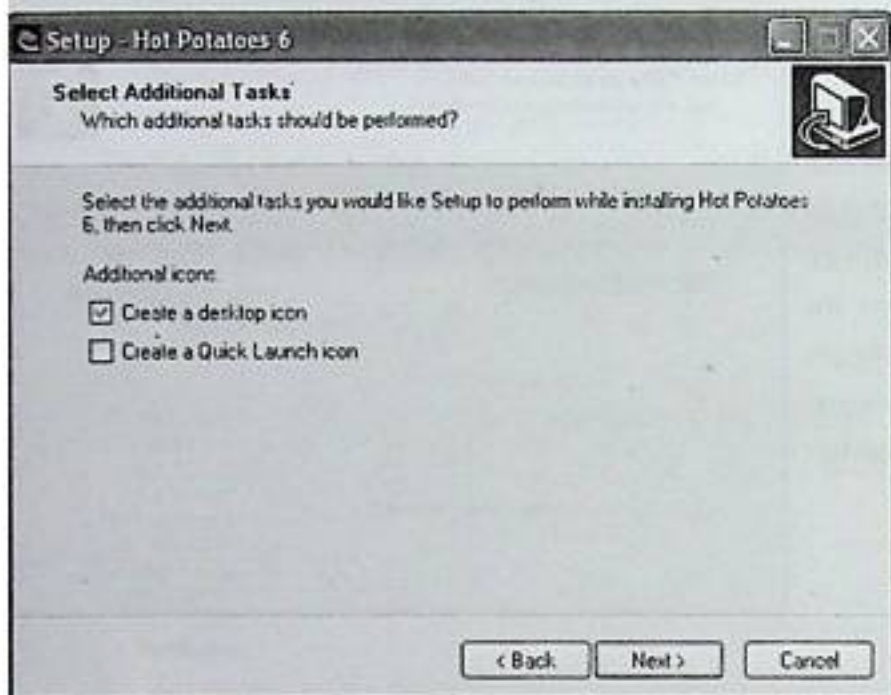
Bahasa Arab



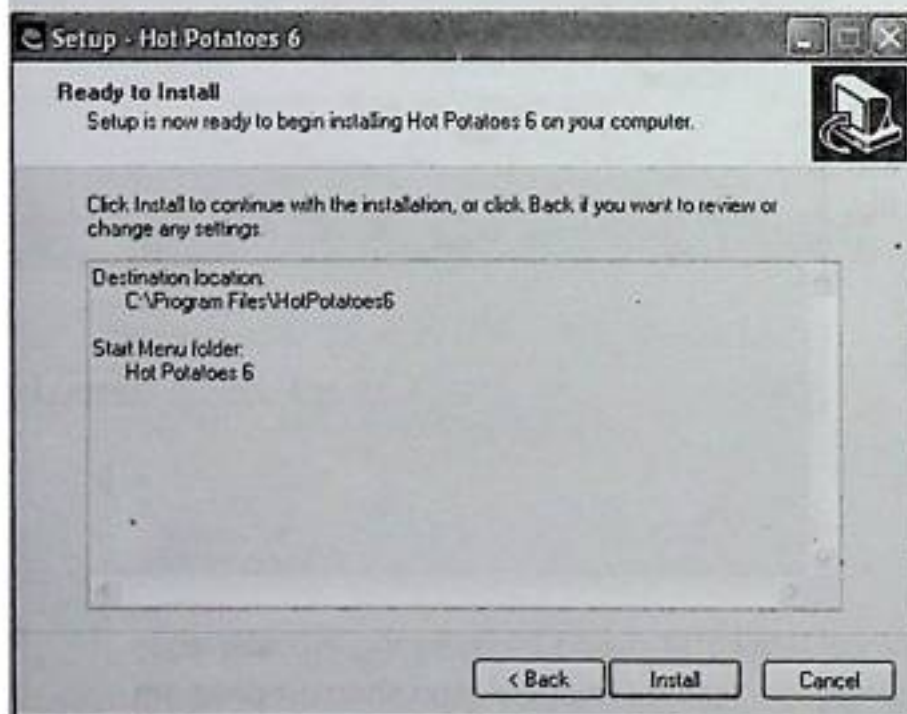
Dilengkapi oleh bahasa
Contoh latihan
Install
menginstal
gram ke
PC/laptop Anda. Klik tanda
silang merah (X) untuk
mengakhiri demo latihan ini

Klik tombol OK untuk melanjutkan proses penginstallan. Jika pengguna telah meng-klik tombol ini, maka pada layar monitor akan muncul kotak dialog seperti gambar berikut:



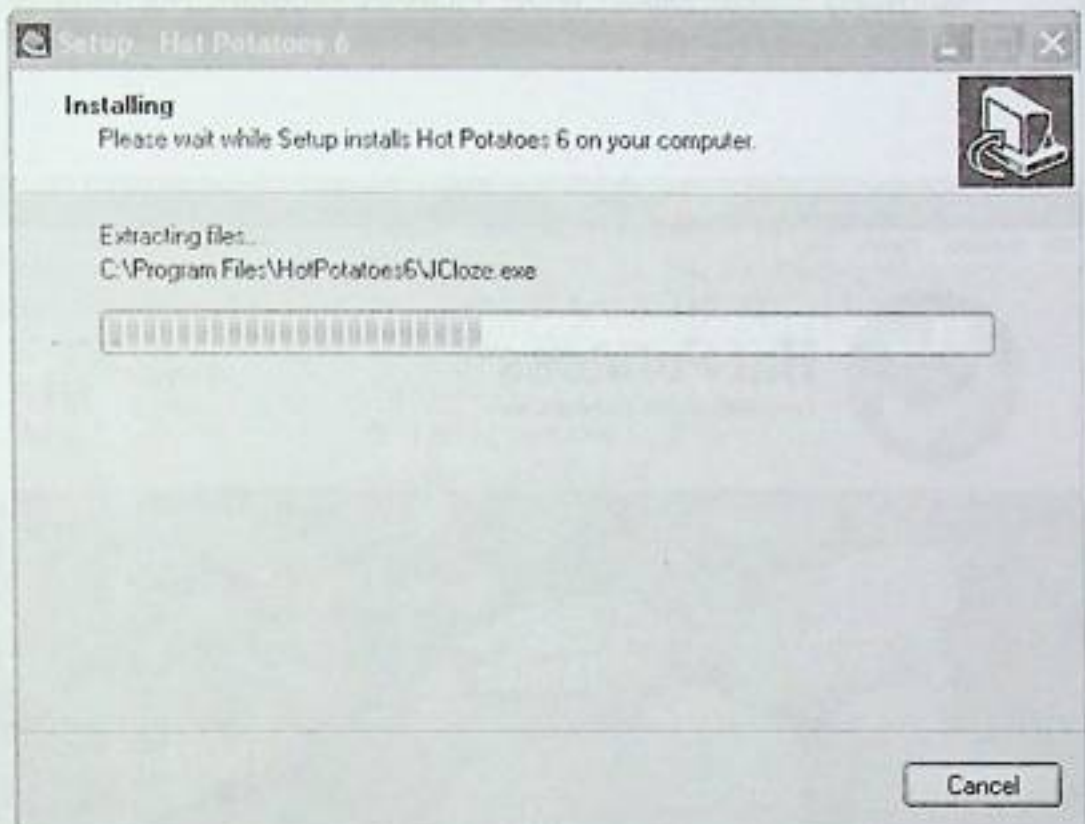


Selanjutnya, program kembali menampilkan kotak dialog yang memberi informasi bahwa proses penginstalan program Hot Potatoes akan diteruskan. Klik tombol **INSTALL** untuk melanjutkan program ini.

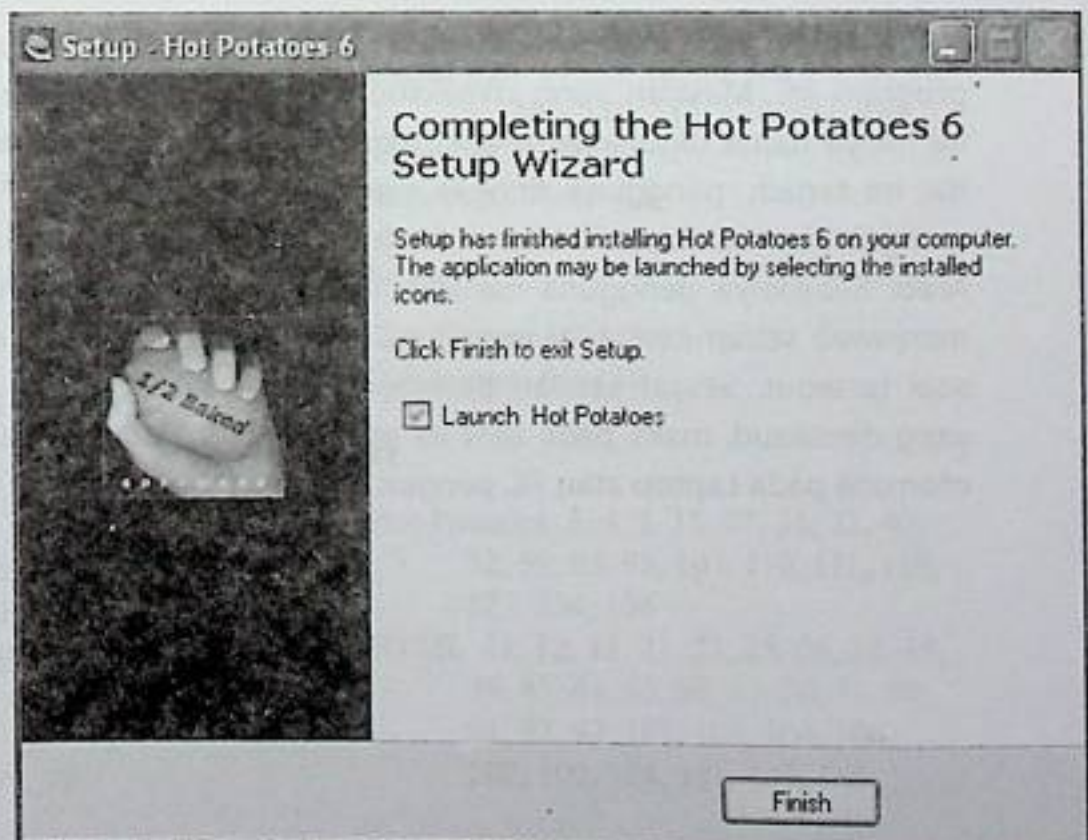


Sesaat setelah pengguna meng-klik tombol **INSTALL**, maka program kembali menampilkan kotak konfirmasi yang memberi petunjuk bahwa penginstalan sedang berlangsung. Pengguna dapat membatalkan proses ini dengan mengklik tombol **CANCEL**. Tetapi jika tidak atau pengguna setuju proses penginstalan

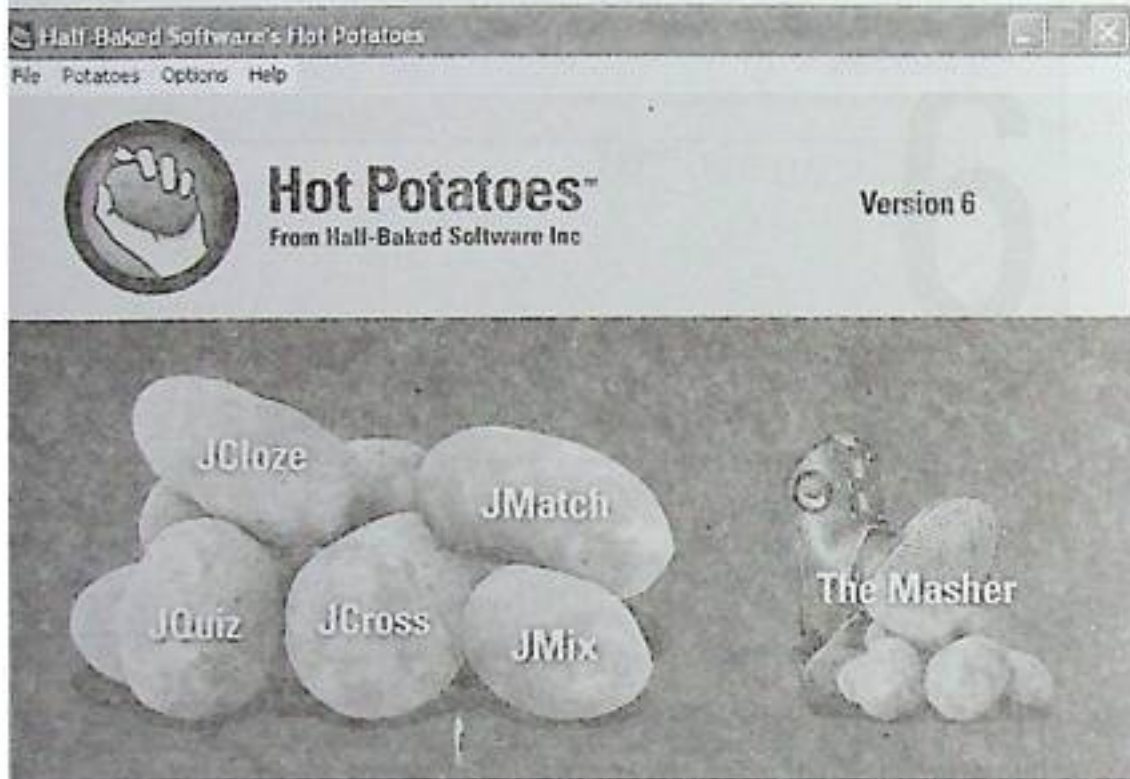
dilanjutkan, maka biarkan proses ini berlangsung secara otomatis.



Tidak berselang beberapa menit, proses penginstalan akan berakhir. Proses ini dianggap selesai jika pengguna meng-klik tombol FINISH seperti yang nampak pada kotak dialog berikut ini.



Klik tombol FINISH untuk mengakhiri penginstalan dan program akan langsung menampilkan IKON PILIHAN program Hot Potatoes seperti nampak pada gambar berikut.



Masalah yang mungkin dihadapi oleh pengguna adalah saat menggunakan program ini. Masalah yang dimaksud adalah jenis program latihan interaktif ini hanya dapat digunakan untuk membuat soal hingga nomor TIGA saja. Jika hal ini terjadi, pengguna tinggal memasukkan kembali CD programnya dan mengaktifkan salah satu latihan interaktif, baik bahasa Indonesia maupun bahasa Arab. Sebaiknya pengguna memilih latihan PILIHAN GANDA. Pengguna harus menjawab setiap item soal meskipun salah. Pengguna harus menjawab semua soal tersebut. Sesaat setelah pengguna menjawab soal-soal latihan interaktif yang dimaksud, maka pada saat ini program Hot Potatoes akan diinstall secara otomatis pada Laptop atau PC pengguna.

INDEX

A

- Accessories 76
- Add Clues 42, 47, 123
- Allow Blocked Content 13, 14, 26, 27, 93, 106, 149
- alternatif jawaban 33, 113
- Alternatif Model Latihan 59
- Angka Arab 81, 82
- AR 76, 82, 84
- Arabic and Islamic Art 82
- Arabic box 74
- Arabic Grammar Checker 80
- Arabic keyboard 75
- Arabic On-Screen keyboard 76
- Arabic Proofing Tools 80
- Arabic Spelling Checker 80
- Arabic Thesaurus 80
- Auto-Gab 68
- Automatically Grid Maker 41, 45, 121, 122

B

- Bahasa Arab 3, 75, 84, 98, 185, 186
- bahasa pemrograman 1
- blocking 13, 145, 148, 150

C

- CAI 1
- CAL 1, 186
- CARA MENGGUNAKAN CD 173
- CBI 1, 2, 3
- CD 1, 9, 74, 80, 90, 173, 174, 180, 185
- CD-room 1
- Complex Scripts 74, 81
- Contoh blocking 145
- contoh latihan 4, 59, 145, 169, 173
- Contoh pertanyaan 6, 16, 20, 21, 85, 95, 100
- Control Panel 74, 75, 79
- Cross-word 4

D

- Detect Language Automatically 80
- dialog box 9, 10, 51, 54, 63, 89, 90, 92, 102, 104, 105, 110, 111, 119, 126, 129, 136, 148
- digital 1
- drill and practices 1, 2
- dua tombol OK 124

E

- editing 23, 27, 70, 103, 107
- EN 76, 82, 84
- essay-ompong 4, 68

F

- fasilitas otomatis 122
- fasilitas SAVE 9, 90
- feedback 6, 7, 8, 87, 89, 113
- file interaktif 127
- folder 10, 18, 22, 23, 53, 54, 55, 91, 97, 101, 103, 128, 129, 161, 168
- format web 11, 23, 35, 36, 43, 47, 55, 70, 91, 103, 114, 115, 124, 131, 144
- frame 10, 91
- free Arabic fonts 82

G

- Gab Botton 67, 141
- Gab button 66, 138

H

- Hot-Potatoes 3, 4, 5, 15, 27, 31, 32, 40, 52, 59, 63, 95, 107, 110, 111, 119, 127, 134, 136
- HTML 11, 12, 13, 21, 23, 25, 26, 34, 35, 38, 43, 44, 55, 56, 61, 70, 71, 89, 91, 92, 93, 101, 103, 104, 106, 107, 109, 124, 131, 145, 160

I

Ikon 5, 19, 23, 31, 39, 51, 56, 63, 84, 98, 110, 111, 119, 126, 136, 152, 165
ikon web sebelah kanan 56, 131
image 10, 18, 27, 53, 55, 91, 97, 107, 128, 130, 167
Input Language 75, 76
Insert picture 16, 96
Install Files 74
internet. 1
Internet Explorer 13, 73, 148
ISIAN OMPONG 63, 136, 137

J

JAWABAN SINGKAT 19, 98
Jawaban Teka-teki Silang 45, 125
JCloze 63, 70, 101, 136
JCross 39, 40, 42, 43, 119, 120
jenis huruf Arab 82
JMatch 51, 52, 55, 56, 59, 61, 126, 131
Jumlah Pilihan 57, 132
Jumlah Pilihan Jawaban 57

K

Kaligrafi 82
karakter bahasa Arab 75, 120
kesalahan huruf 2
keyboard berbahasa Arab 72, 76, 79
Keyboard Microsoft Arab 75, 78
keyboard virtual 72
klipvideo 10, 91
komputer game 2
konfigurasi 4, 8, 35, 42, 56, 70, 88, 101, 130, 144
Konfigurasi data/file 21, 47, 124, 130
Kotak dialog 24, 35, 36, 73, 116, 161, 177
kotak jawaban 6, 17, 21, 86, 96, 100
kotak kalimat 32, 112
Kotak konfirmasi 37, 116
kotak pertanyaan 6, 16, 20, 27, 85, 95, 100, 107, 153, 166, 167
Kreatifitas pengajar 53, 128
Kuncian 13, 25, 26, 93, 145, 148

L

Language Bar Icons 76
Language Bar Settings 76
Latihan dengan Gambar 15
LATIHAN INTERAKTIF 19, 31, 39, 51, 63, 84, 98, 110, 119, 126, 136, 151, 164
Latihan Jawaban Singkat 19, 99
Latihan Teka-Teki Silang 39
Layout Keyboard berbahasa Arab 75, 79
left ordered items 128
Lokasi Penyimpanan File 104
lubang/ompong 65, 66, 138, 139

M

Macintosh 82
main box 65, 138
Manage Grid 41, 45, 121, 122
matching 4
Melepaskan Kuncian 26, 148
Melepaskan Kuncian 93
Memasukkan Gambar 14, 53, 107, 128, 129
Memasukkan Naskah 65
Memasukkan Teks 138
membaca Karakter Arab 74
Memberi Clues 42
Membuat Clue 66, 69, 139, 143
Membuat Clues 123
membuat esai ompong 68, 142
Membuat Feedback 87
Membuat Gap 138
Membuat Jawaban 6, 21, 86, 100, 113
Membuat Kalimat 32, 112
Membuat Konfigurasi 21, 34, 42, 56, 70, 88, 101
Membuat Lubang Essay 65
Membuat Patokan 53, 128
Membuat Patokan Jawaban 53
Membuat Pertanyaan 6, 7, 16, 19, 20, 85, 100
memilih gambar 53, 57, 128, 131
memilih ikon web sebelah kiri 56, 131
Memilih Ikon Web Spider 56
Menambah Clues 42

Menambah Nomor 60, 87
 Mencoba Hasil Akhir 117
 mendatar 42, 44, 48, 120, 122, 124, 125
 menebak jawaban 27, 45, 49, 125
 mengaktifkan program 5, 15, 19, 31, 39,
 51, 63, 84, 98, 110, 126, 151, 164,
 170
MENGATASI BERBAGAI PERSONA-
LAN 145
 mengecek file.html 48
 Mengecek Nilai 49
 Mengekspor File 35, 43, 114, 124
 Mengeksport File 11, 61, 103
 menghemat waktu 65, 138, 158
 Mengisi kotak judul 20, 99
 Mengubah File 91, 131
 menguji file.html 71
 meningkatkan jumlah kosa 14, 94
 Menjalankan Windows XP 75
MENJODOHKAN 51, 126
 Menulis Jawaban 45
 Menulis Nama Latihan 20, 32, 52, 64, 85,
 110, 111, 127
 Menyiapkan Feedback 89
 Menyimpan Data 9
 Menyimpan File 22, 23, 33, 55, 70, 90,
 101, 131, 144
 Menyusun Kalimat 4, 31, 38, 146
 menyusun kalimat 4, 31, 32, 39, 52, 63,
 110, 111, 117
 Model latihan lain 133
 multimedia 1
 multiple-choice 4, 21, 35, 42, 47, 56, 70,
 101, 124, 130, 144

N

nama latihan 5, 15, 20, 32, 40, 52, 64, 85,
 95, 99, 110, 111, 121, 127, 137,
 153, 166

O

On-Screen Keyboard 76, 77, 78

P

paperless 1

patokan 53, 128
 PC 177
 pembelajaran bahasa 3, 1, 2, 4, 31, 32,
 40, 52, 63, 110, 111, 117, 119, 127,
 136
 pembelajaran berbasis teknologi 72
 pembelajaran konvensional 1
 Penampilan 88, 89
 pengajaran bahasa berbasis komputer 3
 Pengecekan Ejaan 80
 Penyusunan Kalimat 110
PILIHAN GANDA 5, 84, 180
 Pilihan Ganda dengan Gambar 94
 pilih huruf Arab 78
 playstation 3
 pop-up windows 78
 posisi gambar 58, 132
 program berbasis grafis 32, 40, 52, 63,
 110, 111, 119, 127, 136
 program computer 72
 Program Interaktif Menjodohkan 51, 126
 Program Interaktif Teka-teki Silang 119
 Program JMix 110, 111
 Program JQuiz 5, 19, 84, 98, 152, 165
 program pengolah kata 72, 73
 Propertis 73
 proses penginstalan 74, 75
 Ptksetup.exe 80

R

reboot 80
 Regional and Language Options 74, 75,
 79
 Regional Setting 74
 Restart PC 74, 75
 Right-to-Left Languages 74
 right-to-left non-Roman fonts 72
 right jumbled items 128, 130

S

Scroll Down 73
 Set Language 80
 Short-Answer 20, 100
 short-answer 4, 20, 22, 25, 27, 99, 101,
 105, 107

simulasi 2, 3
 soal gab 66, 140
 Spelling Check 80
 spider's web button 11, 23, 28, 35, 36,
 43, 47, 91, 103, 108, 114, 115, 124
 spreadsheet 1
 Standards and Formats 74
 Stiker Keyboard 79
 Supplemental Language Support 74
 system operasi Windows 72, 76, 78, 80

T

Tab General 74
 Tab Language Setting 74
 Tab Language 74
 TAB Right items 54, 58, 130, 132
 tanda silang merah 10, 91, 129
 Taskbar 31, 76, 84
 teka-teki silang 4, 40, 41, 119, 120, 121,
 122, 125
 TEKA TEKI SILANG 39, 119
 Text Services 75, 76, 79
 TKI 1
 tombol Apply 74, 79
 tombol BANTUAN 45, 49
 tombol bantuan 125
 TOMBOL F6 23, 103, 160
 tombol khusus 78
 tombol Language Bar 76
 Tombol SAVE 12, 92
 tombol SAVE 25, 43, 61, 70, 105
 tombol STAR 74
 Traditional Arabic 82
 transliterasi huruf Arab 83
 tutorial 1, 2

U

unduh 83
 urutan gambar 57, 58, 131, 132
 urutan kosa kata 57, 58, 131, 132

V

variasi huruf Arab 82
 View the exercise in my browser 12, 35,
 43, 48, 57, 61, 70, 92

W

web page 11, 91
 WINDOWS ARAB 72
 Windows Arab 72, 73, 76, 79, 80
 windows Arab 72, 73, 79, 83
 word processor 1

Y

Your Locale 74

DAFTAR PUSTAKA

- Baso, Yusring Sanusi. 2005. Pengantar Lunak Aplikasi Bahasa Arab. Modul dan Bahan Kuliah pada program Studi Sastra Arab, Jurusan Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin
- Baso, Yusring Sanusi. 2005. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Makalah dipresentasikan dalam Seminar International Bahasa Arab yang dilaksanakan oleh Ikatan Pengajar Bahasa Arab Indonesia dan Universitas Islam Alauddin Makassar pada tanggal 8-10 September 2005)
- Baso, Yusring Sanusi. 2005. Menggunakan Program Nero WaveEditor Untuk Membuat Materi Interaktif Istima' Bahasa Arab. Jurnal Al-Araby Univ Negeri Malang (ISSN 1693-3257), Desember 2005
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. Materi Pelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Web dan CD. Jurnal Nady Al-Adab Universitas Hasanuddin, Volume dan ISSN 3/1693-8135 Edisi Bulan Pebruari 2006
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. Beradaptasi Dengan Sumber Pembelajaran Dari Bahasa "Teknologi Kanan Ke Kiri", Kasus Bahasa Arab. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Bahasa Arab, Sabtu 1 Juli 2006 di Aula Politeknik Negeri Ujung Pandang
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. The Pre-Verbal Negation Particles in Arabic. Jurnal Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang, ISSN 0854-8277 Edisi Bulan Agustus 2006
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. Teknik Menyusun Materi Pelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis WEB dan CD. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Internasional di Makassar yang dilaksanakan oleh Universitas Hasanuddin bekerjasama dengan Universitas Kebangsaan Malaysia pada tanggal 22-33 Nopember 2006
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. Komputerisasi Linguistik Arab. Modul dan Bahan Kuliah pada Program Studi Sastra Arab Jurusan Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin yang dibiayai oleh Program SP4 Universitas Hasanuddin

- Baso, Yusring Sanusi. 2007. Computer Assisted Language Learning (Call), Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Bahasa Arab. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Internasional di Bandung yang dilaksanakan oleh Ikatan Pengajar Bahasa Arab Indonesia dan Universitas Pendidikan Indonesia pada tanggal 24-36 Agustus 2007
- Baso, Yusring Sanusi. 2008. Pengembangan Angka dan Tanda Baca dalam Aksara Lontara serta Program Komputerisasinya. Majalah Identitas Universitas Hasanuddin, Edisi Pebruari 2008.
- Baso, Yusring Sanusi. 2008. Computer Assisted Learning (CAL). Materi pada Pelatihan "Transformasi dari Teacher-based ke Fasilitator-based" bagi dosen Universitas Hasanuddin, Juli - September 2008 yang dilaksanakan oleh Lembaga Kajian dan Pengembangan Pendidikan (LKPP) Universitas Hasanuddin.
- Baso, Yusring Sanusi. 2008. Membuat Materi Latihan Perkuliahan Interaktif dengan Powerpoint dan Hot Potatoes. Materi Pelatihan pada workshop "Computer Assisted Learning (CAL)" yang dilaksanakan oleh Pusat Kajian Media dan Sumber Pembelajaran LKPP Unhas pada tanggal 14 - 18 September 2008.
- Referensi Tambahan adalah website berikut:
 - <http://www.halfbakedsoftware.com>
 - <http://www.microsoft.com/globaldev/reference/keyboards.aspx>
 - (<http://www.fingertipsoft.com/arabic.html>)
 - <http://www.customkeys.com/>,
 - <http://www.arabickeyboards.com/>,
 - <http://www.datacal.com/dce/arabic-keyboards.htm>
 - <http://www.microsoft.com/globaldev/tools/msklc.mspc>
 - <http://www.microsoft.com/products/info/product>
 - <http://www.microsoft.com/middleeast/arabicdev/office>
 - <http://www.sil.org/computing/fonts>





Yusring Sanusi Baso lahir di Malakaji pada tanggal 14 Maret 1970. Tanah kelahirannya tersebut terletak di daerah Pegunungan Lombotang Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. Menamatkan sekolah dasar di daerah ini. Melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Pesantren IMMIN Putra Ujungpandang dan tamat pada tahun 1985. Sekolah Lanjutan Atas ditempuh juga di SMA IMMIN Putra Ujungpandang dan tamat pada tahun 1988. sebelum masuk di Universitas Hasanuddin, Jurusan Sastra Asia Barat, Program Studi Bahasa Arab pada tahun 1989. Mengikuti program master dalam bidang Linguistik di Pascasarjana Unhas tahun 1996, namun tidak diselesaikan. Pada tahun inilah, program Computational Linguistic mulai ditekuni di bawah bimbingan Barbara Friberg (Peneliti SIL, USA). Program master dalam bidang Linguistik Terapan diselesaikan di Universitas Newcastle, Australia pada bulan Desember tahun 2003. Selama di Australia, bidang Computer Assisted Language Learning (CALL) atau Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer tetap ditekuni. Sekembali dari Australia, berbagai artikel tentang pemanfaatan teknologi pendidikan dan topic CALL ditulis di sejumlah Jurnal Ilmiah, termasuk makalah yang dipresentasikan pada seminar internasional pada tahun 2005, 2006, dan 2007. Di samping itu, matakuliah Computational Linguistic, Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer, Pengantar Lunak Aplikasi Bahasa Arab dan Pengantar Lunak Aplikasi Lontara tetap diajari pada Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin. Akhir tahun 2007, Karakter Angka Lontara (aksara bahasa Bugis-Makassar) yang dapat diaktifkan pada Office Word diciptakan dan dipublikasikan pada bulan Pebruari 2008 di Majalah Identitas Unhas. Sejak tahun 2007, menjadi pemateri tetap pada Lembaga Kajian dan Pengembangan Pendidikan (LKPP) Universitas Hasanuddin untuk bidang Computer Assisted Learning (CAL).

"Tak terduga, ternyata sang penulis dengan latar belakang Bahasa Arab mampu menghadirkan sebuah buku yang mengupas tuntas optimalisasi pemanfaatan program Hot-Potatoes. Sangat patut dibaca oleh siapa saja (bukan Cuma dosen dan guru bahasa Arab saja) berminat meneliti latihan pembelajaran interaktif"

dr. Muhammad Akbar, Sp.S., Ph.D
Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin

"Kemudahan dan kepraktisan buku ini terbukti dengan ditulisnya beberapa skripsi pengembangan latihan dan tes dengan program hot-potatoes di Jurusan Sastra Arab (ISA) Universitas Negeri Malang. Berkat buku ini pula beberapa dosen berani melakukan pelatihan Hot-potatoes bagi guru-guru di berbagai sekolah"

Prof. Dr. H. Imam Asrori, M.Pd
Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

"Sebuah buku penuntun untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Buku ini disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan pembaca memulai dari BAB manapun. Sungguh sebuah buku yang memberi inspirasi dan ide-ide segar"

Ir. Muhammad Jibril Tajibu, S.E., M.Sc
Fakultas Ekonomi Universitas Hasanuddin

"Saya iri dengan kehadiran buku yang mudah dibaca dan diikuti langkah-langkahnya untuk membuat materi pembelajaran interaktif, tidak hanya untuk bidang bahasa, tetapi juga bidang ilmu lainnya. Saya sangat merekomendasi buku ini untuk dibaca oleh para dosen dan guru"

Drs. Paharuddin, M.Si
Fakultas MIPA Universitas Hasanuddin

"Buku ini patut menjadi referensi utama bagi para guru/dosen yang beraliran futuristik dalam teknologi pendidikan"

Ir. Mahmud Syam, DEA
Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

Penerbit MISYKAT
Landungsari Asri Blok D No.77
Malang 65151
Telp. 0341.460606
email: misykatindonesia@gmail.com

ISBN 978-979-1122-20-7



9 789791 122207 >