

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MOBILE

Andy Fahmi Halim

STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

abuabbas_fahmy@yahoo.co.id

ABSTRACT

In the entire parts of human life, keeping on being developed and advanced all the time makes the technology has become a part of life that is difficult to escape from. One of the most useful uses of it is in the educational field. By using its advanced technology, the educational system has made it easy for both educators and students. Nowadays, every mobile devices is possibly applied to learn, particularly to learn Arabic. Through this device, Arabic study will develop so rapidly that students with higher quality than the previous one are effectively produced. In addition, it can increase their interaction, as well as their motivation and enthusiasm to learn. Well-learning method are those being related to the recent one and in accordance with the students' developing skill. So, to be more effective is by applying the up-to-date learning method inasmuch as students can take advantage of the existing information and technology, and be more actively involved in learning, such as expressing opinions, and analyzing the problem.

Kata Kunci: Multimedia, Bahasa Arab, Teknologi

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini sangat cepat dan hampir menyeluruh di semua kalangan dan semua bidang. Salah satu bidang yang tidak dapat terlepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini bisa lebih maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kita untuk menunjang pendidikan yang ada.¹

Handphone yang berbasis *Global for Mobile Communiucations* (GSM) sangat pesat dan mengagumkan. Dengan cukup banyak fitur yang ditawarkan telah merubah *handphone* menjadi suatu perangkat yang multifungsi, sehingga selain sebagai alat komunikasi, dapat juga berfungsi untuk mengirimkan SMS, mengirim *Multimedia Messanging Servise*. (MMS), dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan *handphone* telah berkembang menjadi sebuah computer mini dan juga mempunyai fitur koneksi *General Packet Radio Services* (GPRS) yang telah menjadi standar yang didukung oleh semakin banyaknya operator yang juga mendukung koneksi GPRS, serta memungkinkan penginstallan program pada *handphone*.²

Pada jaman sekarang tidak menutup kemungkinan pula, untuk menggunakan segala perangkat-perangkat *Mobile* untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Arab. Dengan *Mobile* ini pembelajaran Bahasa Arab akan berkembang dengan pesat dan cepat sehingga dapat memberikan kualitas siswa-siswi yang lebih berkualitas dari pada yang sebelumnya. Dan di sisi lain, seorang menjadi lebih mudah dengan adanya *Mobile* yang memberikan kemudahan baik bagi pendidik dan peserta didik. Maka penulis mengangkat judul ini untuk menggapai tujuan yang kita inginkan.

¹ Agustinna Yossanny dan Adriani Halim, "Pengembangan Aplikasi Mobile Untuk Penyediaan Informasi Sekitar Kampus Binus Berbasis WEB", Vol.4 No.2,2013 Hal 1001

² Ardiansyah Nur Hidayat, "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Java 2 Micro Edition", Skripsi, 2013., hal 4

PEMBAHASAN

A. *Mobile*

Mobile adalah kata sifat yang berarti dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah. Namun *mobile* dapat pula diartikan sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel.³ Pengertian yang dibahas disini memang umum tidak sebatas *smartphone* atau *handphone*. *Mobile* bisa saja sebuah program yang dapat menjangkau seluruh tempat bisa diakses dengan mudah dan dapat diganti kapan saja tanpa kesulitan.

B. *Mobile Learning* (Pembelajaran berbasis Ponsel /Aplikasi)

1. Pengertian *Mobile Learning* (Pembelajaran Berbasis Ponsel/ Aplikasi)

Mobile learning (*m-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa PDA, telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. Dengan *mobile learning*, pengguna dapat mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Jadi, pengguna dapat mengakses konten pendidikan tanpa terikat ruang dan waktu. Hardhono dan Darmayanti (2002); Simamora (2002); Brown (2001); Haryono dan Alatas (2000) menyiratkan bahwa *e-Learning* itu merupakan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi. Berdasarkan definisi tersebut, *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Beberapa kemampuan penting yang harus disediakan oleh perangkat pembelajaran *m-learning* adalah adanya kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain terutama komputer, kemampuan menyajikan informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi antara pengajar dan pembelajar.⁴

Merujuk dari definisi tersebut maka *m-learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *m-learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *m-learning*. Materi ajar yang tidak cocok mengadopsi konsep *mobile learning* antara lain: materi yang bersifat "*hands on*", keterampilan sebagai mana dokter gigi, seni musik khususnya mencipta lagu, interview skills, team work seperti marketing maupun materi yang membutuhkan pengungkapan ekspresi seperti tarian.⁵

Mobile learning atau *m-learning* sering didefinisikan sebagai *e-learning* melalui perangkat komputasi *mobile*. Pada umumnya, perangkat *mobile* berupa telepon seluler digital dan PDA. Namun, secara lebih umum kita dapat menganggapnya sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, yang dapat kita bawa setiap waktu dalam kehidupan kita sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat dilihat sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara lokal pada *device* maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat menjadi alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, maupun saling bertukar pesan tertulis, gambar diam dan gambar bergerak.⁶

Mobile learning dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang

³ https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/618/jbptunikompp-gdl-ratihfauza-30898-9-unikom_r-i.pdf Pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 11.30

⁴ Ishak Abdulhak, "Isu- isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan, Bandung".2012.,3

⁵ <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf> pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 6.50

⁶ <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf> pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 6.50

edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa memperlumahkan lokasi dan waktu. Sistem *m-learning* ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.⁷

2. Manfaat *Mobile Learning* (Pembelajaran Berbasis Ponsel/ Aplikasi)

Diantara manfaat *mobile* dalam pembelajaran menurut Attewel jiil (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusias peserta didik untuk belajar.
- b. Memperbaiki rasa ingin belajar mandiri, rasa memiliki terhadap belajar dan motivasi diri.
- c. Memperbaiki ketepatan waktu dan kehadiran dalam belajar.
- d. Meningkatkan iuran universitas atau lembaga.
- e. Meningkatkan partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- f. Meningkatkan partisipasi peserta didik dengan kesulitan belajar dan keterbatasan.⁸

Terdapat tiga fungsi *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1) Suplemen (tambahan)

Mobile Learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *Mobile Learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *Mobile Learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) Komplemen (pelengkap)

Mobile Learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi *Mobile Learning* diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.⁹

Memberikan pembelajaran yang benar-benar dimanapun, kapanpun, dan terpersonalisasi.

Dapat digunakan untuk menghilangkan beberapa formalitas yang dianggap pembelajar nontradisional tidak menarik atau menakutkan, dan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik.¹⁰

3) Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik /siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu:

- 1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
- 2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet
- 3) sepenuhnya melalui internet.

Mobile Learning juga mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan

⁷ <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf> pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 6.50

⁸ Ishak Abdulhak, "Isu- isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan", Bandung.2012.,5

⁹ Ishak Abdulhak, "Isu- isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan", Bandung.2012.,5

¹⁰ <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf> pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 6.50

pendidik/instruktur maupun antara sesama peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagi hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Pendidik/instruktur dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam website untuk diakses oleh para peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, pendidik/instruktur dapat pula memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

Berikut ini ada beberapa manfaat mengenai Mobile Learning dari dua sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan pendidik:

a. Peserta Didik

Dengan kegiatan Mobile Learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan Mobile Learning akan memberikan manfaat kepada peserta didik yang :

1. belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
2. mengikuti program pendidik di rumah (home schoolers) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh para orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer.
3. merasa phobia dengan sekolah, atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri.
4. tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

b. Pendidik

Dengan adanya kegiatan Mobile Learning, beberapa manfaat yang diperoleh pendidik/instruktur antara lain adalah bahwa mereka dapat:

1. Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi
2. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif banyak;
3. mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik/instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang;
4. mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu;
5. memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik. Mobile Learning dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membentuk budaya belajar baru yang lebih modern, demokratis dan mendidik. Budaya belajar adalah bagian kecil dari budaya masyarakat. Budaya masyarakat diartikan sebagai keterpaduan keseluruhan objek, ide, pengetahuan, lembaga, cara mengerjakan sesuatu, kebiasaan, pola perilaku, nilai, dan sikap tiap generasi dalam suatu masyarakat yang diterima suatu generasi dari generasi pendahulunya dan diteruskan

acapkali dalam bentuk yang sudah berubah kepada generasi penerusnya (Kartasasmita, 2003).¹¹

3. Manfaat *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Mobile learning memiliki manfaat yang banyak, diantaranya *mobile learning* memiliki manfaat yang banyak di dalam pembelajaran bahasa Arab, berikut akan kami paparkan beberapa manfaat *Mobile Learning* untuk pembelajaran bahasa Arab :

- a. untuk memotivasi anak-anak lebih bersemangat dalam mempelajari bahasa¹²
- b. diharapkan dapat mempermudah dan membantu jamaah haji atau umrah yang kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Arab.¹³
- c. dapat melakukan penambahan kosakata baru yang dapat dilakukan secara manual oleh pengguna dan kata tersebut bisa diedit dan dihapus.¹⁴
- d. agar peserta didik itu merasa termotivasi dan tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna hingga akhirnya peserta didik tersebut mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuannya¹⁵
- e. Dari pola pembelajaran diatas yang lebih efektif adalah pola pembelajaran modern karena peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dan informasi yang ada serta peserta didik terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, seperti mengemukakan pendapat, dan menganalisis permasalahan.¹⁶

4. Contoh- Contoh *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

a) Aplikasi Tamrin Lughoh

Aplikasi ini dibuat berdasarkan konten yang berasal dari buku *Durusul Lughoh Al Arobiyyah `Ala Thoriqotil Haditsah* Pondok Modren Darussalam Gontor yaitu buku pelajaran bahasa Arab yang mengutamakan metode langsung *Direct Method* dalam tahap- tahap permulaanya, dan menggunakan metode-metode lain dalam tahap berikutnya. Buku jilid 1 dan 2 ini adalah pelajaran permulaan yang merupakan dasar dari penguasaan bahasa Arab dan telah dapat dipergunakan untuk praktek berbicara sehari-hari.¹⁷

Syarat minimum bagi pengguna aplikasi mobile Tamrin Lughoh ini adalah:

- 1) Menguasai huruf hijaiyah dan harokatnya
- 2) Menguasai pemakain aplikasi Mobile
- 3) Sesuai digunakan pada layar diatas 4 inchi
- 4) Sistem operasi pada yang digunakan pada ponsel pintar minimal harus android versi 4.0.1/ Ice Cream Sandwich.¹⁸

Berikut ialah beberapa penjelasan tentang fitur-fitur yang ada di aplikasi ini :

- 1) Welcome Screen

¹¹ <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf>, pada tanggal 16 Mei 2018 pukul 6.50

¹² Hilman Septian, Eka Wahyu Hidayat, dan Alam Rahmatulloh, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android". JOIN (Jurnal Online Informatika). Vol.2 No.2, Summer 2017, hal. 72

¹³ Renanda Cahaya Saputra, Teguh Sutanto, dan Tri Sagirani, "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi J2ME". Hal.7

¹⁴ Ibid.,Hal.8

¹⁵ Supriyanto, Albert Petrick Tarigan, Rusbandi, dan Ahmad Farisi, "Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab."Hal. 1

¹⁶ Ibid.,Hal.2

¹⁷ Dihin Muriyatmoko, Achmad Farouq Abdullah, "Aplikasi Tamrin Lughoh (Pembelajaran Bahasa Arab) Pondok Modren Darussalam Gontor Berbasis Mobile."Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia,2017, Hal.50

¹⁸ Ibid.,

Merupakan tampilan awal pada saat pengguna membuka aplikasi, yang berisi tentang penjelasan dan panduan umum aplikasi dan terdapat dua tombol yaitu keluar jika ingin membatalkan pemakaian aplikasi dan tombol mulai untuk membuka menu menu utama.

2) Menu utama

Berisi semua menu yang ditawarkan yaitu menu opsi, menu kosa kata, tombol keluar dan menu latihan. Yang berisi inti dari semua konten yang bisa digunakan oleh pengguna aplikasi, disini masih terdapat 7 tombol berisi pelajaran kosa kata, satu tombol menu opsi yang ada pada pojok kanan atas. Inilah tema tema dibagi dan dipecah sesuai dengan kebutuhan dan standar Pondok Modren Darussalam Gontor yang ada pada buku *Durusul Lughoh Al Arobiyyah `Ala Thoriqotil Haditsah* karya KH.Imam Zarkasyi dan KH.Imam Syabani dimana KH.Imam Zarkasyi merupakan salah satu dari Trimurti pendiri Pondok Modren Darussalam Gontor Ponorogo.

3) Menu Opsi

Berisi tombol berisi ranting, tentang program dan riwayat developer yang merupakan salah satu mahasiswa dari kelompok studi mobile Amoled (Academy of Mobile Developer) UNDA GONTOR. Yang berupa bintang ini akan memberikan pilihan penilaian terhadap aplikasi ini..

4) Menu kosa kata

Pada versi ini masi berisi 7 dari 24 materi. Contoh kalimat dan contoh soal, ini adalah tampilan inti dan tujuan adanya pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Arab yang mengutamakan metode langsung (Direct Method) dalam beberapa tahap untuk pemula, dan menggunakan metode- metode lain dalam tahap untuk lebih lanjutnya.¹⁹

5) Menu kalimat

Merupakan contoh kalimat kelanjutan dari menu kosa kata. Yang mana berisi contoh-contoh kalimat yang biasa digunakan pada kehidupan sehari-hari, jika diklik tombol kalimat maka pengguna akan menuju menu kalimat. Ditampilan utama tersedia tombol latihan. Sebelum melakukan latihan harus mengisi nama terlebih dahulu, Terdapat multiple choice yang mengharuskan pengguna untuk memilih salah satu dari jawaban untuk mendapatkan point nilai benar, jika diklik tombol dua panah kiri, maka kembali ke soal sebelumnya, jika diklik tombol dua panah kanan, maka lanjut ke soal setelahnya. Jika diklik tombol selesai maka akan muncul nilai dari latihan tersebut, terdapat jumlah benar dari beberapa soal, jika di lik lagi, maka akan mengerjakan soal tersebut dari pertama, jika kembali ke halaman utama maka kembali ke tampilan menu utama.

6) Menu Latihan

Berisi beberapa soal latihan yang dibuat dengan database SQLite.²⁰

b) Kamus Percakapan Bahasa Arab Menggunakan Teknologi J2ME (Java 2 Micro Edition)

Menurut Nyura (2010:19) *java 2 micro edition* atau yang biasa disebut J2ME adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak *java* pada barang elektronik beserta

¹⁹ Dihin Muriyatmoko, Achmad Farouq Abdullah, "Aplikasi Tamrin Lughoh (Pembelajaran Bahasa Arab) Pondok Modren Darussalam Gontor Berbasis Mobile." Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 2017, Hal.53

²⁰ Dihin Muriyatmoko, Achmad Farouq Abdullah, "Aplikasi Tamrin Lughoh (Pembelajaran Bahasa Arab) Pondok Modren Darussalam Gontor Berbasis Mobile." Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 2017, hal.50

perangkat pendukungnya. Pada J2ME, jika perangkat lunak berfungsi baik pada sebuah perangkat maka belum tentu J2ME membawa *java* ke dunia informasi, komunikasi dan perangkat komputasi selain perangkat computer desktop yang biasanya lebih kecil dibandingkan perangkat computer dibandingkan perangkat computer desktop.²¹

Java 2 micro edition merupakan sebuah teknologi pemrograman yang khusus dikembangkan oleh Sun Microsystem sebagai bahasa pemrograman untuk perangkat dengan *memory* yang sangat terbatas seperti telepon seluler (Rasmana, Petrus, Ari, 2005). Sehingga dengan menggunakan teknologi J2ME aplikasi dapat diimplementasikan ke perangkat telepon seluler karena ukuran aplikasi yang relative kecil.

Berikut merupakan gambaran umum aplikasi kamus percakapan bahasa arab pada *handphone*:

1) **Use Case Diagram**

Use case diagram memberikan tinjauan grafis dari semua atau beberapa *actor*, *use case*, dan interaksi diantara keduanya untuk suatu sistem

2) **Activity Diagram**

Activity diagram pada aplikasi ini dibagi menjadi beberapa *activity diagram* sebagai berikut:

1. **Activity Diagram Pencarian Kata**

Activity diagram pencarian kata menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dan sistem pencarian kata pada aplikasi. Saat melakukan proses pencarian kata, pengguna harus memasukkan kata yang ingin dicari dan sistem akan menampilkan kata yang dicari dengan proses *autocompletion-list*.

2. **Activity Diagram Kamus Dinamis**

Activity diagram kamus dinamis ini pengguna dapat melakukan proses pencarian kata kamus dinamis, tambah kata, edit kata, dan hapus kata.²²

c) **Game Edukatif**

Kita tentunya sudah tahu hakikat game yang mana game itu adalah sebuah permainan, yang biasa untuk menghibur diri, namun pada kesempatan kali ini ada aplikasi game yang tidak hanya menghibur diri, namun game ini mampu mengasah otak kita dalam pembelajaran bahasa arab khususnya. Berikut akan kami paparkan sebuah gambaran aplikasi game edukatif yang bisa menambah kecerdasan Anda.

Di antara game edukatif yang sering dipakai dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu, permainan kosa kata (*mufradat*). Harus disadari benar-benar bahwa tujuan pembelajaran kosa kata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata. Para siswa yang ingin tahu membacanya besar, tentu akan mudah memperkaya kosa katanya dan menjadi lebih bersifat mudah membedakan dan berfikir secara logis²³. Menurut Soeparno ada beberapa kelebihan dari permainan bahasa sebagai media pembelajaran. Kelebihan itu antara lain:

1. Permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar kreatifan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan pembelajar dalam belajar yang sudah mulai lesu.

²¹ Renanda Cahaya Saputra, Teguh Sutanto, dan Tri Sagirani, "*Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi J2ME*". hal.4

²² Renanda Cahaya Saputra, Teguh Sutanto, dan Tri Sagirani, "*Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi J2ME*". hal.4

²³ M.Khalullah, "*Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No 1 (2012),

3. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pembelajar untuk berlomba-lomba maju.
4. Selain untuk menimbulkan kegairagan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu, permainan bahasa memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas, kreatifitas, dan rasa percaya diri.
5. Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sulit dilupakan.

KESIMPULAN

1. *Mobile* adalah kata sifat yang berarti dapat bergerak atau dapat digerakkan dengan bebas dan mudah
2. Diantara manfaat *mobile* dalam pembelajaran menurut Attewel jiil (2009) adalah sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusias peserta didik untuk belajar.
 - b. Memperbaiki rasa ingin belajar mandiri, rasa memiliki terhadap belajar dan motivasi diri.
 - c. Memperbaiki ketepatan waktu dan kehadiran dalam belajar
 - d. Meningkatkan luaran universita atau lembaga.
 - e. Meningkatkan partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler
3. Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile
4. Manfaat *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab
 - a. untuk memotivasi anak-anak lebih bersemangat dalam mempelajari bahasa
 - b. diharapkan dapat mempermudah dan membantu jamaah haji atau umrah yang kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Arab.
 - c. dapat melakukan penambahan kosakata baru yang dapat dilakukan secara manual oleh pengguna dan kata tersebut bisa diedit dan dihapus.
 - d. agar peserta didik itu merasa termotivasi dan tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna hingga akhirnya peserta didik tersebut mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuannya
 - e. Dari pola pembelajaran diatas yang lebih efektif adalah pola pembelajaran modern karena peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dan informasi yang ada serta peserta didik terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, seperti mengemukakan pendapat, dan menganalisis permasalahan.
5. Contoh- Contoh *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab
 - a. Aplikasi Tamrin Lughoh
 - b. Kamus Percakapan Bahasa Arab Menggunakan Teknologi J2ME (Java 2 Micro Edition)
 - c. Game Mufradat

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinna Yossanny dan Adriani Halim,” *Pengembangan Aplikasi Mobile Untuk Penyediaan Informasi Sekitar Kampus Binus Berbasis WEB.*” (2013)
- Ardiansyah Nur Hidayat, “*Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Java 2 Micro Edition.*” (2013)
- Dihin Muriyatmoko, Achmad Farouq Abdullah,” *Aplikasi Tamrin Lughoh (Pembelajaran Bahasa Arab) Pondok Modren Darussalam Gontor Berbasis Mobile.*” (2017)
- Hilman Septian, Eka Wahyu Hidayat, dan Alam Rahmatulloh,” *Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android*”. (2017)
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/618/jbptunikompp-gdl-ratihfauza-30898-9-unikom_r-i.pdf
- <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi13+Mobile+learning.pdf>
- Ishak Abdulhak, “*Isu- isu dalam Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan.*” (2011)

◆ Andy Fahmi Halim

- Renanda Cahaya Saputra, Teguh Sutanto, dan Tri Sagirani, “*Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi J2ME*”.(2013)
- Supriyanto, Albert Petrick Tarigan, Rusbandi, dan Ahmad Farisi,” *Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab.*”(2017)
- M.Khalullah, “*Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No 1 (2012)