

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA (*MUFRODAT*) BAHASA ARAB BERBASIS GAME ANDROID

¹Mezan el-Khaeri Kesuma, ²Guntur Cahaya Kesuma, ³Dani Saputra

¹mezan@radenintan.ac.id, guntur@radenintan.ac.id

³danisaputra2698@gmail.com

¹⁾²⁾³⁾UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

Abstract: *One of the technologies needed by educators is learning media. This media aims to make it easier for educators and students in learning progress. The benefits of this research include: (1) helping, facilitating, and motivating students in learning Arabic; (2) become a reference in the development of instructional media; and (3) input for further research. The type of research that the author uses is research and development (R&D) and this study using the learning design model of ADDIE (Analyse Design Development Implementation Evaluate). The application is expected to be developed again so that Arabic learning in general and Mufrodat Learning in particular, can be more effective and students can be more interested and easier to understand the more complete Mufrodat material so that it makes students not to be bored.*

Keywords: *Android, Arabic, Game, Learning Media, Mufrodat*

Abstrak : Salah satu teknologi yang dibutuhkan oleh pendidik adalah media pembelajaran. Media ini bertujuan untuk memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Manfaat dari penelitian ini antara lain dapat: (1) membantu, memudahkan, dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab; (2) menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran; dan (3) masukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Jenis Penelitian yang penulis gunakan yaitu jenis penelitian & pengembangan atau Research and Development (R&D) dan dalam penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (Analysis-Desain-Development-Implementation-Evaluate). Aplikasi ini yang diharapkan dapat dikembangkan lagi sehingga pembelajaran Bahasa Arab umumnya dan Pembelajaran Mufrodat khususnya dapat lebih efektif dan para peserta didik dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi-materi Mufrodat yang lebih lengkap hingga membuat siswa tidak jenuh dan bosan.

Kata kunci : Android, Bahasa Arab, Game, Media Pembelajaran, *Mufrodat*

I. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi memungkinkan untuk digunakan oleh banyak kalangan. Bahkan kemajuan teknologi sedikit banyak telah

mempengaruhi pola hidup, bermain dan belajar peserta didik (Prasetyo, 2017). Kemajuan teknologi data dikala ini bisa jadi kesempatan untuk dunia pembelajaran dalam tingkatkan mutu pengajaran serta pembelajarannya. Ciri industri 4. 0 yang

¹⁾²⁾Dosen UIN Raden Intan Lampung

³Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung

berbasis internet membolehkan mutu pendidikan mendukung secara digitalisasi. Kelebihan digitalisasi pendidikan seperti proses belajar mengajar yang sedang tren sekarang, dapat memanfaatkan pengembangan strategi belajar mengajar agar menggapai daya guna pengajaran (Lai, Huang, Danamp, Yang). Tidak hanya daya guna pengajaran, belajar serta pendidikan secara digital pula memberikan manfaat secara positif daripada proses belajar mengajar secara tradisional untuk motivasi belajar peserta didik (Asyhari et al., 2017).

Disisi lain kualitas pembelajaran sangat bergantung kepada mutu guru serta pembelajarannya, kenaikan pendidikan ialah isu mendasar untuk kenaikan kualitas pembelajaran secara rasional, Sehingga diharapkan dengan terdapatnya pergantian kemajuan era dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi, hendak mendukung pula kemajuan serta pergantian ke segi positif dalam pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019).

Salah satu teknologi yang dibutuhkan oleh pendidik adalah media pembelajaran. Media ini bertujuan agar mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik bisa mengantarkan modul yang dianjurkan dengan memakai media pendidikan dengan mudah dan peserta didik dengan gampang meresap modul yang dianjurkan oleh pendidik dengan dorongan

media pendidikan. Hingga agar membuat peserta didik bisa memakai *smartphone*-nya bisa lebih berguna agar hal-hal yang positif dan demi keefektifan serta efisiensi pendidikan *Mufrodath* hingga ditawarkan media pendidikan berbasis Permainan Android agar menuntaskan permasalahan tersebut.

Manfaat dari riset ini antara lain bisa: pertama; menolong, mempermudah, serta memotivasi peserta didik dalam pendidikan Bahasa Arab; kedua; menjadi rujukan dan referensi dalam pengembangan media pendidikan; serta ketiga; menjadi sumbangsih saran, masukan untuk kegiatan *research* selanjutnya sebagai perkembangan pendidikan Bahasa Arab khususnya pada modul kosakata bahasa arab (*Mufrodath*).

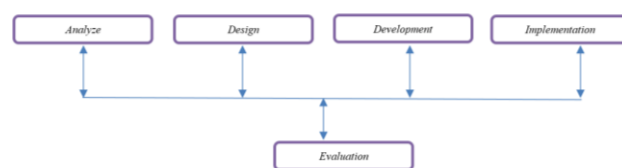
II. METODE

Sebagai upaya mencari verifikasi dan solusi berdasarkan kasus yang diangkat pada penelitian ini, peneliti sudah memilih dan merancang desain penelitian. Jenis Penelitian yang peneliti pakai yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu penelitian yang membuat suatu produk tertentu. Penelitian ini mengikuti mekanisme penelitian dan pengembangan berdasarkan Borg dan Gall (1989) terbatas hanya melibatkan termin penelitian dan

pengumpulan data (analisis kebutuhan), perencanaan, pengembangan produk pendahuluan, uji coba pendahuluan dan revisi produk utama. Menurut Sugiyono dalam Kesuma dkk, “R&D merupakan metode penelitian yang dipakai agar membuat produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tadi” (Kesuma et al., 2021). Subjek dan objek penelitian diadaptasi menggunakan termin-termin penelitian dan pengembangan dan teknik analisis data sinkron menggunakan data yang diperoleh dalam setiap tahapan. Media pembelajaran pada research ini menggunakan desain pembelajaran *Analyse Design Development Implementation Evaluate* (ADDIE). Model ini menggunakan dipertimbangkan sebagai contoh yang pas dalam menyebarkan media belajar mengajar yang tepat sasaran, efektif, efisien.

Model ADDIE ini diperkenalkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990an. Model ini umumnya sebagai contoh desain belajar mengajar atau training, sebagai panduan pada membentuk perangkat dan infrastruktur acara training yang efektif, bergerak maju dan mendukung kinerja training itu sendiri. Sehingga membantu pelatih training pada pengelolaan training dan kegiatan belajar mengajar (Pargito, 2016).

Model ini memakai 5 step/tahapan seperti dibawah ini



Gambar 1: 5 langkah desain pembelajaran ADDIE

1. Analyse (Analisis)

Langkah ini dimulai dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya, agar memahami sebagai kebutuhan bagi objek penelitian. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan data menggunakan pengamatan (obsevasi) terhadap kegiatan belajar mengajar, wawancara dalam penggunaan Bahasa arab dan peserta didik, serta menggunakan angket agar memahami pengembangan media pembelajaran yang diperlukan.

2. Design (Desain)

Langkah ini menggunakan serta menciptakan desain rancangan/blueprint, seperti sebuah bangunan maka sebelum dibangun maka sebaiknya dibuat desain rancangan konsep di sebuah kertas lebih dahulu. Pada langkah ini prihal yang dilaksanakan adalah mendesain rancangan media

pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan

3. Development (Pengembangan)

Langkah ini dimulai dengan menyiapkan semua hal yang diharapkan dan mendukung semua proses pembelajaran. Langkah ini terdiri dari mengkaji referensi, pra-penulisan, draft, dan mengklasifikasikan media pembelajaran yang berbasis android untuk memperkuat penguasaan mufrodat.

4. Implementation (Implementasi)

Langkah ini merupakan semua yang bahan-bahan yang dipersiapkan, kemudian dikembangkan, lalu di aplikasikan/ install. Sinkronisasi penerapan bahan-bahan tadi dan kegunaannya supaya mampu diterapkan. Pada saat produk siap, bisa di test/ uji cobakan kepada sekelompok peserta didik lalu dinilai dan direvisi. Kemudian uji coba bisa dilakukan dalam sekelompok peserta didik lebih banyak lagi lalu dinilai ulang dan direvisi sampai menjadi tahap akhir sebuah produk.

5. Evaluate (Evaluasi)

Langkah ini merupakan tahapan agar kita dapat melihat sebuah aplikasi/sistem media pembelajaran yang sedang dikembangkan

berhasil atau tidak, sinkronisasi semua media. Langkah penilaian ini mampu dilaksanakan melalui setiap 4 langkah di atas yang dianggap penilaian secara formatif, lantaran tujuan langkah ini adalah membutuhkan revisi tahap akhir yang lebih sedikit masalah timbul. Contohnya, dalam langkah ini desain rancangan kita membutuhkan ulasan/review oleh pakar untuk mendapat masukan terhadap desain rancangan yang sudah kita buat.

Tinjauan Pustaka

Bahasa Arab

Bagi umat islam belajar Bahasa arab merupakan wajib karena ia adalah Bahasa Al-Qur'an. Belajar dan menguasai al-Qur'an merupakan hal yang sangat mulia dan disenangi oleh Allah Swt. Karena hal ini merupakan hal kebaikan, amal yang mulia serta mengandung ibadah. Sehingga pasti telah Allah hendak menguji intensitas serta keinginan pembelajarannya. (Bahruddin).

Dimiyathi berpendapat bahwa bahasa dalam penafsirannya merupakan Bahasa lisan, sedangkan tulisan ialah pencerminan kembali Bahasa lisan. Kebanyakan peserta didik menekuni

Bahasa arab sangatlah sulit, khususnya dalam menulis Bahasa arab. Alibinya antara lain, pertama bahasa arab berbeda dengan Bahasa Indonesia, dengan berbedanya cara menulis huruf-huruf Bahasa arab dari kanan ke kiri; kedua, ejaan-ejaan yang berbanding terbalik dengan Bahasa Indonesia membuat peserta didik merasa malas dalam belajar Bahasa arab. Setelah itu banyaknya kosakata dalam bahasa Arab yang kala dalam pengucapannya kurang pas hingga hendak bermakna lain. Hal- hal semacam inilah yang membuat peserta didik putus asa dalam menekuni bahasa Arab. Terlebih lagi dalam menulis bahasa Arab sebagian peserta didik bisa jadi sanggup membaca bahasa Arab, tetapi kala ditugaskan agar menulis bahasa Arab hingga dapat jadi momok untuk peserta didik. Sebab dapat jadi apa yang dibaca tidak seluruhnya dapat ditulis kembali dengan sempurna.

Ada pula faktor-faktor lain yang menimbulkan peserta didik hadapi kesusahan dalam dalam mempelajari Bahasa arab antara lain; pertama, Pendidikan di kelas masih terpusat pada guru yang menimbulkan kurang aktifnya peserta didik dalam proses pendidikan; kedua, minimnya motivasi peserta didik dalam menjajaki pendidikan disebabkan tata cara pengajaran yang monoton; ketiga, kurang berkembangnya kreatifitas peserta didik dalam menuntaskan tugas yang

diberikan oleh guru; keempat, minimnya kemandirian peserta didik dalam membangun serta mendapatkan pengetahuan; kelima, media yang digunakan masih sebatas pada papan tulis sehingga peserta didik kurang tertarik serta tidak bergairah dalam menjajaki aktivitas belajar mengajar.

Media Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang esensial, mengarahkan peserta didik dalam pencapaian tujuan atau target pembelajaran yang sudah ditetapkan. Di pada materi pembelajaran terkandung aspek-aspek eksklusif yang diperlukan bisa membimbing mereka agar berperilaku yang baik. Aspek tadi antara lain merupakan logika, etika, dan estetika (Rahmi, 2018).

Disisi lain Keane (2012) menjelaskan empat bagian krusial pada pembelajaran digital, yakni: Materi pedagogi digital, Alat digital, Pengiriman digital, dan Pembelajaran otonom. Materi pedagogi digital bisa mengacu dalam kitab elektronik, data digital, atau konten yang tersaji menggunakan metode digital lainnya. Alat digital mencakup komputer desktop, komputer notebook, komputer tablet, dan smartphone. Pengiriman digital mencakup Internet, intranet, dan siaran satelit. Sedangkan pembelajaran otonom

serius dalam kemandirian peserta didik pada keterlibatan aktivitas pembelajaran secara online atau offline (Putri & Billah, 2019).

Media pembelajaran sendiri merupakan bagian yang krusial dalam ketercapaian tujuan pembelajaran dan pedagoginya. Media pembelajaran ini merupakan alat dalam berbicara, menulis, menghafal dan pembelajaran lainnya, Media pembelajaran ini juga memberikan fasilitas dalam berkomunikasi dan belajar. Hasil penelitian telah menyebutkan efek dan hasil yang bagus setelah memakai media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *smartphone* memberikan penggunaanya melakukan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja, serta menuntut kemandirian peserta didik dalam belajar. Calimag et al (2014) pun mengatakan bahwa ini merupakan salah satu ciri model pembelajaran yang diterapkan pada abad 21 ialah menggunakan media pembelajaran yang berbasis *smartphone android* (Putri & Billah, 2019).

Android

Perkembangan aplikasi baik permainan (game) yang terdapat dewasa ini sejalan menggunakan perkembangan teknologi informasi. Di kembali itu semua, beberapa pembuat game lokal berupaya

agar menciptakan aplikasi permainan yang edukatif (mendidik) sebagai akibatnya bisa mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Permainan edukatif adalah suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan bahan ajar kedalam komponen-komponen permainan (Sulton et al., 2016).

Sementara itu warga yang nir mempunyai ketika luang akan sangat memerlukan ketika belajar yang fleksibel, baik menurut segi loka juga ketika. Gaya hayati yang sangat bergantung menggunakan *smartphone* menciptakan orang lebih tertarik agar menuntaskan suatu aktivitas menggunakan *smartphone*. Tetapi waktu ini *smartphone* cenderung dipakai menjadi media hiburan/ pelaksanaan permainan (Senie Destya, 2016).

Keane dalam Priyankara mengatakan *android* merupakan teknologi yang diaplikasikan dalam ponsel pintar/ *mobile learning android*. *Android* sendiri merupakan salah satu platform yang bisa dikatakan lengkap, terbuka, dan gratis. Di dalam kegiatan belajar mengajar sendiri *android* dapat dipakai menjadi sumber dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran (Putri & Billah, 2019).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dibuat dengan memakai model *Analyse Design*

Development Implementation Evaluate (ADDIE), berikut langkah-langkahnya:

Analisis Kebutuhan Aplikasi (Analyse)

Tahapan ini berisi perangkat lunak/software, materi, serta diagram (alur proses) yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

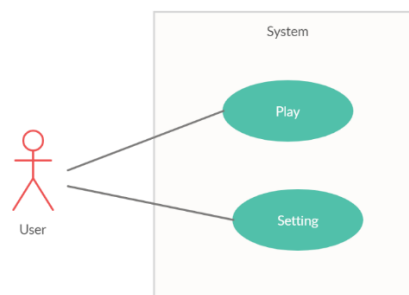
Software yang digunakan antara lain:

1. Software/ Aplikasi Pengembang; software pengembang yang dipakai adalah, pertama Android Studio digunakan untuk menciptakan pelaksanaan memakai javascript; kedua, BlueStark dipakai menjadi emulator android.
2. Software Desain; software desain yang dipakai adalah corel draw yang berguna membuat desain gambar yang menarik dan unik
3. Software Multimedia, software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro Digunakan untuk melakukan mutilasi dan meningkatkan secara optimal suara.

Materi yang dipakai dan diimplementasikan dalam pelaksanaan diambil menurut kitab bergambar yang peneliti miliki. Materi tadi meliputi:

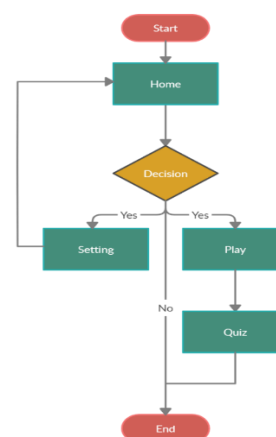
1. Tema Anggota Tubuh. Tema Anggota Tubuh meliputi mata, hidung, kepala, rambut, tangan, kaki, dll.
2. Tema Waktu. Tema Waktu berupa waktu pagi, siang, sore hari, malah hari, dll.
3. Tema Angka. Tema Angka berupa angka angka dari 1- 1000.
4. Tema Sekolah. Tema Sekolah meliputi barang barang ayng terdapat di sekolah misalnya meja, kursi, lemari, buku tulis, dll.

Usecase Diagram



Gambar 1. Usecase Diagram

Flowchart Diagram



Gambar 2. Flowchart Diagram

Rancangan Desain (Design)

Peneliti memberi nama aplikasi yang dikembangkan ini dengan nama “BAHASA ARABKU”. Nama ini diberikan dengan maksud agar peserta didik lebih berminat dan tertarik pada Bahasa arab, ditambah aplikasi ini lengkap dengan gambar dan kata-kata. Tampilan aplikasi sebagai berikut:



Gambar 3. Background Aplikasi



Gambar 4. Logo Aplikasi



Gambar 5. Gambar Ojek Tema Angka



Gambar 6. Gambar Ojek Tema Anggota Tubuh



Gambar 7. Gambar Ojek Tema Sekolah

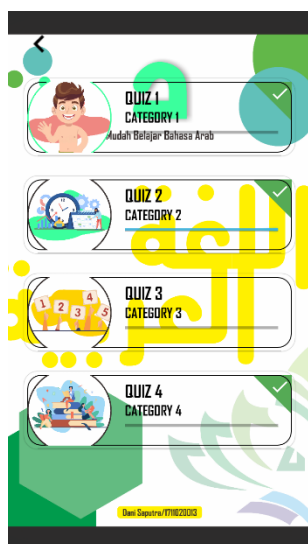
Pengembangan Aplikasi (Development)

Ketika objek-objek materi telah dirancang dan didesain, tahap berikutnya

ialah pengembangan dan pembuatan aplikasi. Tahap ini dimulai dengan membuat layout, tata letak tampilan hingga sampai tahap pemrograman/ coding. Layout aplikasi dapat dilihat dibawah ini:



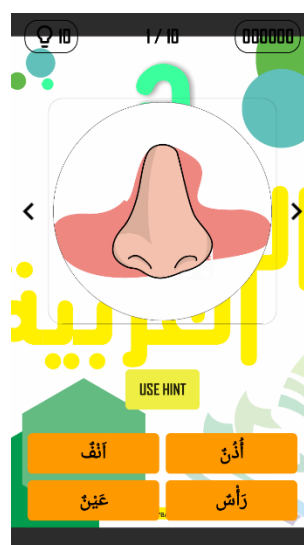
Gambar 8. Tampilan Home



Gambar 9. Daftar Pilihan Game



Gambar 10. Tampilan soal pada Game



Gambar 11. Tampilan Game

Penerapan Aplikasi (Implementation)

Tahap Penerapan/ implementasi ini menggunakan model ADDIE yang dimulai dengan sosialisasi pelaksanaan pada anak didik menjadi user berdasarkan pelaksanaan. Dalam tahapan ini ini anak didik diperkenalkan bagaimana memakai aplikasi ini, dimulai dari menu Start dan Setting, serta menu dalam mengikuti latihan/pembelajaran di dalam Aplikasi.

Setelah anak didik paham cara memakai pelaksanaan, anak didik diminta agar memeriksa materi dan mengikuti latihan, Setelah dilakukan treatment selama satu bulan anak didik diberikan test/latihan tentang soal soal *Mufrodat*. Sehingga berdasarkan Tes tadi bisa dihitung bagaimana pelaksanaan kosa istilah ini sanggup membantu anak didik membaca dan menghafalkan *mufrodat*/ kosa kata dalam Bahasa arab.

Evaluasi/ Penilaian Aplikasi (Evaluate)

Tahapan ini berdasarkan dan bersumber dari sisi Peserta didik. Tahapan ini menggunakan cara memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi *mufrodat* dalam aplikasi, 6 soal diberikan sebelum memakai aplikasi dan 10 soal setelah memakai aplikasi. Kemudian diberikan pertanyaan pertanyaan, anak didik diajarkan agar memakai aplikasi, dimulai berdasarkan cara membuka aplikasi, mengenali tombol-tombol, dan menirukan suara. Setelah anak didik sanggup memakai aplikasi menggunakan baik, anak didik diminta agar memeriksa dan menghafal kosa istilah. Hasil berdasarkan penelitian ini selain menciptakan anak didik nir jenuh dan bosan, pelaksanaan ini pula sanggup

menciptakan anak didik memeriksa bahasa arab menggunakan gampang dipahami.

IV. SIMPULAN

Materi *Mufrodat* (Kosa Kata) merupakan suatu materi yang dipahami oleh peserta didik di dalam pembelajaran bahasa arab, maka harus terus dikembangkan metode dan media pembelajarannya agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dengan metode yang monoton. Perkembangan teknologi juga harus kita pertimbangkan dalam mengembangkan media pembelajaran, maraknya penggunaan *smartphone* berbasis android semakin menjadi candu para generasi muda, maka harus diambil langkah yang dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi ini ke dalam hal yang lebih bermanfaat, diantaranya dengan mengaplikasikan media pembelajaran bahasa arab berlandas/ berbasis android agar penggunaan *smartphone* dapat lebih bermanfaat serta memberikan warna baru bagi media pembelajaran.

Aplikasi Game *Mufrodat* ini merupakan media pembelajaran yang membahas tentang *Mufrodat* (Kosa Kata) yang meliputi tema angka, waktu, anggota tubuh dan objek/benda di sekolah. Aplikasi ini yang diharapkan dapat dikembangkan lagi sehingga pembelajaran Bahasa Arab

umumnya dan Pembelajaran *Mufrodat* khususnya dapat lebih efektif. *Mufrodat* pun dapat dipahami dan menarik serta yang

lebih lengkap hingga membuat peserta didik tidak jenuh dan bosan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhari, A., Sagala, R., & Kendedes, I. (2017). Respon Pondok Pesantren Diniyyah Putri Terhadap Modernisasi Pendidikan Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 232–242. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v12i2.1505>
- Kesuma, M. el-K., Octafiona, E., & Sari, R. P. (2021). Development Of Module Sharaf Using A Deductive Approach In The Diniyyah Putri Lampung Boarding School. *An Nabighoh*, 23(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.2190>
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Prasetyo, N. D. (2017). Game Arcade Shooter Hero Dengan Fitur Quiz Huruf Hijaiyah. *J-INTECH*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Putri, W. N., & Billah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(2), 163–179. <https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>
- Rahmi, N. (2018). Pengembangan Materi Qawa'id Al Imla' sebagai Penunjang Matak Kuliah Kitbah I (Studi pada Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah IAIN Metro). *An-Nabighoh*, 20(01), 111–128.
- Senie Destya, R. I. A. P. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016* (hal. 37–42).
- Sulton, R., Tholib, A., & Probolinggo, P. (2016). Pengembangan Permainan Edukatif Untuk Anak-Anak. *Sentia*, 8, 87–92.