

Pengembangan Aplikasi Edukasi Kuis Bahasa Arab sebagai Alternatif Media Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah

Firdhany Nur Azizah, Hamdan Husein Batubara
*PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*
Corresponding author:
firdhaazizah_1803096030@student.walisongo.ac.id

Abstract

Vocabulary is one of the most critical linguistic components that Arabic as a foreign language learners must master. Previous studies discovered that it was accurate that first-grade students struggled to recognize and master Arabic vocabularies since the learning process mainly consisted of lectures and homework. Students need external help or stimulation to increase their comprehension of Arabic. Educational games may encourage first-grade students since they like to play and explore electronic devices such as androids, laptops, and so on. This study aims to develop an educational application that contains acceptable Arabic vocabulary content for first grade (elementary school) students. The research employed the ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) paradigm of research and development. This study involves developing an educational application called "Arabic Quiz", which utilizes the Articulate Storyline 360 software. According to feasibility tests conducted by a media expert, a material expert, and prospective consumers, this application has an "excellent" category. The program is suited for use as an alternative learning media for first-grade students.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing,

begitu juga bahasa Arab. Peneliti mendapati bahwa benar siswa kelas 1 MI mengalami kesulitan dalam mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Arab karena pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah dan penugasan. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab diperlukan faktor eksternal yang merupakan rangsangan dari luar diri siswa. Dalam hal ini, permainan edukasi dapat memotivasi mereka, karena siswa berada dalam tahap suka bermain yang pada zaman milenial ini dilakukan melalui perangkat elektronik seperti android, komputer, dll. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi edukasi berisi materi kosakata bahasa Arab yang layak sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas I MI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Hasil penelitian ini adalah produk aplikasi edukasi "Kuis Bahasa Arab" yang dibuat menggunakan *software Articulate Storyline 360*. Pengujian kelayakan oleh seorang ahli media, ahli materi, dan calon pengguna menghasilkan temuan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori baik. Aplikasi ini layak digunakan sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas I MI.

تعتبر المفردات من أهم العناصر اللغوية التي يجب أن يمتلكها الإنسان في تعلم لغة أجنبية وكذلك لغة العربية. ووجدت الباحثة أنه من الصحيح أن طلاب الفصل الأول بالمدرسة الابتدائية يجدون صعوبة في التعرف على المفردات العربية وتعلمها لأنهم لم يدرسوا إلا عن طريق المحاضرات وإعطاء الواجبات المنزلي فقط. لتحسين إتقان المفردات العربية، هناك حاجة إلى عوامل خارجية وهي محفزات من خارج الطلاب. في هذه الحالة، يمكن للألعاب التعليمية أن تحفزهم، لأن الطلاب في مرحلة الرغبة في اللعب والتي تتم في هذا العصر الألفي من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل الهاتف الحاسوب وغير ذلك. تهدف هذه البحث إلى إنتاج الألعاب التعليمية يحتوي على مفردات اللغة العربية المناسبة كوسيلة تعليمية بديلة لطلاب الفصل الأول بالمدرسة الابتدائية. طريقة البحث هي البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (التحليل - التصميم -

التطوير - التنفيذ - التقييم). نتيجة هذا البحث هي الألعاب التعليمية "اختبار عربي" إنشاؤها بمساعدة التطبيقات أخرى. اختبار الصلاحية من خبير وسائط وخبير المواد والمستخدمين المحتملين ، هذه الألعاب التعليمية جيدة. من هذه النتائج ، استنتج أن هذه الألعاب التعليمية مناسب للاستخدام كوسيلة تعليمية بديلة لطلاب الفصل الأول بالمدرسة الابتدائية.

Keywords: ADDIE; Arabic learning; Arabic language; Educational applications.

Pendahuluan

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki dan menjadi dasar bagi seseorang dalam mempelajari bahasa asing, begitu pun bahasa Arab.¹ Ketika seseorang mempelajari bahasa Arab, tahap awal yang dipelajari ialah kosakata. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa.² Tanpa penguasaan kosakata, pembelajaran keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis tidak akan berjalan dengan sukses.³

¹ Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Teras, 2011), 45; Yong-Ming Huang and Yueh-Min Huang, "A Scaffolding Strategy to Develop Handheld Sensor-Based Vocabulary Games for Improving Students' Learning Motivation and Performance," *Educational Technology Research and Development* 63, no. 5 (2015): 691-708, <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9382-9>.

² Henry Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2011), 12.

³ E K K Alobaydi et al., "Context-Aware Ubiquitous Arabic Vocabularies Learning System (U-Arabic): A Framework Design and Implementation," in *2017 7th IEEE International Conference on Control System, Computing and Engineering (ICCSCE)*, 2017, 23-28, <https://doi.org/10.1109/ICCSCE.2017.8284373>.

Dengan demikian, penguasaan kosakata dianggap penting baik dari segi proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang akan dikuasainya.

Dewasa ini, dunia pendidikan dipertemukan dengan berbagai tuntutan yang mendasar yaitu peningkatan mutu pendidikan. Tuntutan akan mutu pendidikan ini bermuara pada pandangan bahwa mutu pendidikan merupakan indikator kualitas hidup suatu masyarakat.⁴ Mutu pendidikan ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap mutu pendidikan dalam sistem pembelajaran di sekolah. Bahasa Arab sebagai salah satu pembelajaran rumpun agama/PAI pada Madrasah Ibtidaiyyah (MI) diharapkan dapat meningkatkan mutu dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, terlebih pada masa pandemi yang mana pembelajaran dilaksanakan dengan sistem jarak jauh.

Berkenaan dengan hal tersebut, pengamatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab secara daring pada MI Tarbiyatul Khairat Semarang pun dilaksanakan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan guru menerangkan materi kepada siswa melalui pesan suara (*voice note*) kemudian memberikan mereka penugasan. Penggunaan metode pembelajaran dengan ceramah dan menerangkan membuat peserta didik menjadi jenuh dan mengalami kelemahan dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.⁵

⁴ El.M. Lysenko and Ye.N. Zharinova, "Quality of Education as an Indicator of the Quality of Life," *SHS Web of Conferences* 101 (2021), <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110103045>.

⁵ Anita Dwi Rahmawati, "Pengembangan Video Pembelajaran Bencana Erupsi Gunungapi Di SMP Negeri 2 Nogosari Kabupaten Boyolali" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020), 3.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Khairat Semarang mengalami kesulitan dalam mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Arab. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab diperlukan faktor eksternal, yakni rangsangan yang berasal dari luar diri peserta didik. Siswa perlu motivasi yang lebih untuk mulai belajar kosakata bahasa Arab. Dalam hal ini, permainan edukasi dapat memotivasi mereka, karena siswa berada dalam tahap suka bermain.⁶ Permainan yang sering dimainkan anak-anak di era kiwari ini antara lain permainan melalui perangkat elektronik seperti android, komputer, dll. Aplikasi edukasi berupa permainan (*game*) tentang materi kosakata bahasa Arab sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan alternatif media belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar, sebagaimana telah dilakukan para peneliti sebelumnya dalam pembelajaran bahasa asing lainnya.⁷

Sejumlah penelitian telah membahas mengenai penggunaan dan pengembangan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab. Misalnya pemanfaatan *game*

⁶ Siti Mukaromah, "Pengembangan Aplikasi Permainan Edukatif Si Marbel Sebagai Media Pembelajaran Tematik" (Pascasarjana IAIN Salatiga, 2020).

⁷ Ali Derakhshan and Elham Davoodi Khatir, "The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning," *Journal of Applied Linguistics and Language Research* 2, no. 3 (2015): 39–47, <http://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/40>; Fabio Sorrentino and Lucio Davide Spano, "Post-It Notes: Supporting Teachers in Authoring Vocabulary Game Contents," *Multimedia Tools and Applications* 78, no. 16 (2019): 23049–74, <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11042-019-7604-6>; Lee Luan Ng, Rino Sharieful Azizie, and Shin Yi Chew, "Factors Influencing ESL Players' Use of Vocabulary Learning Strategies in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)," *The Asia-Pacific Education Researcher*, 2021, <https://doi.org/10.1007/s40299-021-00578-6>.

interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab;⁸ penggunaan *game* kreatif untuk pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan;⁹ aplikasi permainan edukasi pengenalan bahasa Arab berbasis Android yang dikembangkan dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran tidak monoton;¹⁰ U-Arabic dikembangkan dan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa, menarik minat, dan memotivasi mereka dalam belajar kosakata bahasa Arab;¹¹ media permainan *Wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa MI dan MTs;¹² dan *online game* yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.¹³ Dari beberapa penelitian yang disebutkan, tidak ada yang secara khusus mengembangkan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas

⁸ Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (December 2017): 156–62, <https://doi.org/10.24865/AJAS.V2I2.56>.

⁹ Fitra Awalia Rahmawati, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin, "Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 1 (2021): 108–28, <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.6917>.

¹⁰ Muhammad Rivai, Ibnu Sani Wijaya, and Marrylinteri Istoningtias, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl)," *Jurnal Processor* 10, no. 1 (2015): 427–35, <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/95>.

¹¹ Alobaydi et al., "Context-Aware Ubiquitous Arabic Vocabularies Learning System (U-Arabic): A Framework Design and Implementation."

¹² Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018): 1–16, <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>; Abdul Aziz Fakhruddin, Mochammad Firdaus, and Lailatul Mauludiyah, "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students," *Arabiyyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 5, no. 2 (2021): 217–34, <https://doi.org/10.29240/JBA.V5I2.2773>.

¹³ Helmi Kamal, "The Influence of Online Game on the Learners' Arabic Vocabulary Achievement," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 1 (2021): 16–31, <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7339>.

1 MI. Penelitian ini pun mencoba mengisi kekosongan tersebut. Ditambah, pengembangan aplikasi pada penelitian ini mengacu pada KMA 183 Tahun 2019 yang artinya, materi pada aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan materi ter-*update*.

Dengan gambaran permasalahan yang ada dan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Aplikasi edukasi materi kosakata bahasa Arab seperti apakah yang layak sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas 1 MI?” Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi edukasi berisi materi kosakata bahasa Arab yang layak sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas 1 MI. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa kelas 1 MI pada umumnya dan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Khairat Semarang pada khususnya sebagai alternatif media belajar dalam mempelajari dan menguasai materi kosakata bahasa Arab dengan mudah melalui pengalaman langsung.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu aplikasi edukasi “Kuis Bahasa Arab” dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) Aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan materi kosakata bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah kelas I menurut KMA 183, (2) Aplikasi dirancang untuk digunakan sebagai alternatif media belajar kosakata bahasa Arab secara mandiri dan fleksibel, (3) Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline 360*, (4) Aplikasi yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun tanpa syarat koneksi internet (*offline*), (5) Tampilan aplikasi lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu kuis yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, (6) Aplikasi dilengkapi dengan gambar dan audio yang sesuai dengan materi yang dikembangkan, dan (7) Sasaran produknya yaitu siswa kelas I MI pada umumnya dan siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Khairat

pada khususnya. Pada penelitian ini, pengembangan produk didasarkan pada asumsi bahwa (1) Sebagian siswa sudah memiliki fasilitas berupa alat elektronik seperti android, komputer, dan lain-lain yang memadai, (2) Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan alat elektronik seperti android, komputer, dan lain-lain dengan baik, dan (3) Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses aplikasi permainan (*game*).

Landasan Teori

Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah

Berdasarkan Keputusan Menteri Agama No. 183 tahun 2019, mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: (1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*), dan menulis (*kitābah*); (2) Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam dan alat komunikasi dalam pergaulan internasional; dan (3) Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kompetensi bahasa yang cakup gramatika, wacana, strategi, sosiologis, dan budaya.¹⁴

Materi kosakata bahasa Arab kelas I MI berdasarkan Keputusan Menteri Agama No. 183 tahun 2019 terdapat beberapa tema, di antaranya: (1) التَّعَارُفُ (perkenalan), (2) أُسْرَتِي

¹⁴ Kementrian Agama, "Keputusan Menteri Agama Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," Pub. L. No. 183, 1 (2019), 26–27.

(Keluargaku), (3) هَوَائِي (Hobi), (4) أَسْمَاءُ الْفَوَاكِه (Nama-nama buah), dan (5) الْأَلْوَانُ (Warna-warna).¹⁵

Aplikasi Edukasi sebagai Media Alternatif Belajar

Secara etimologi, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah *wasā'il* yang berarti sarana ataupun jalan.¹⁶ Secara terminologi, media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

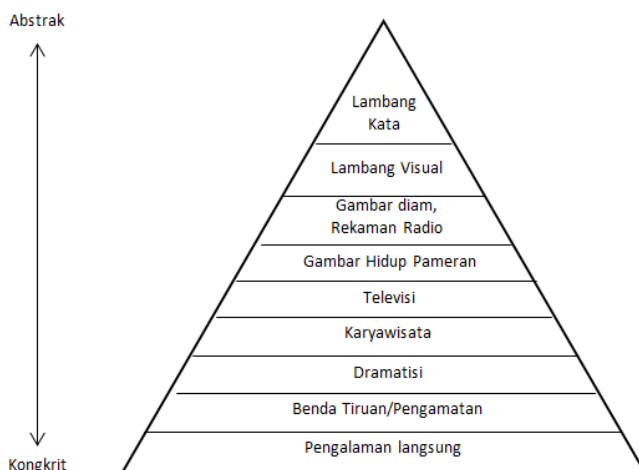
Ada delapan faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media untuk pembelajaran yang disingkat menjadi SECTIONS, yaitu: S = *Student* (siswa), E = *Ease of use* (mudah digunakan), C = *Cost/ time* (biaya/ waktu), T = *Teaching* (karakteristik media dan metode pembelajaran), I = *Interaction* (interaksi), O = *Organizational issue* (pengelolaan masalah), N = *Networking* (memperluas jaringan), S = *Security and privacy* (keamanan dan privasi).¹⁷

Salah satu landasan dalam pemanfaatan aplikasi edukasi berupa permainan (*game*) sebagai alternatif media belajar adalah Kerucut Pengalaman Dale. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa pada Madrasah Ibtidaiyyah yang tingkat kognitifnya masih berada pada operasional konkret.

¹⁵ Kementerian Agama, Keputusan Menteri Agama Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah.

¹⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada, 2012), 6; Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 120.

¹⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, Buku Ajar (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 49–50.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale¹⁸

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, benda-benda tiruan dan pengamatan. Sedangkan siswa akan lebih abstrak dalam memperoleh pengetahuan melalui gambar diam, lambang visual, hingga kerucut paling atas yakni lambang verbal (kata).

Pada masa sekarang yang psikologi perkembangannya banyak dipengaruhi oleh situasi lingkungan, harus diakui bahwa *game* digital telah menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja saat ini.¹⁹ *Game* dikembangkan sebagai *game* edukasi digital dapat memuat fitur-fitur yang berpotensi memberikan pengalaman permainan dan pembelajaran secara menarik dan berkelanjutan sehingga sesuai pada paradigma belajar abad

¹⁸ Tri Suwarno Handoko Noviyanto, Nengsih Juanengsih, and Eny S Rosyidatun, "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi," *Edusains* 7, no. 1 (2015): 57–63, <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>.

¹⁹ Fran C Blumberg and Shalom M Fisch, "Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research," *New Directions for Child and Adolescent Development* 2013, no. 139 (2013): 2, <https://doi.org/10.1002/cad.20026>.

21. Fitur-fitur tersebut meliputi: (1) Membuat penasaran (*curiosity*), (2) Adanya tantangan (*challenge*), (3) Menyertakan khayalan (*fantasy*), (4) Adanya timbal balik (*interactivity*), (5) Adanya kendali pengarahan (*agency or control*), (6) Adanya keterkaitan karakter dan pemain (*identity*), (7) Adanya umpan balik dari aktivitas (*feedback*), dan (8) Adanya keterlibatan pribadi (*immersion*).²⁰

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*).²¹ Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.²² Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 MI Tarbiyatul Khairat Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Prosedur pengembangan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

Pertama, Analysis (Analisis). Pada tahap analisis, peneliti melakukan dua analisis, yaitu analisis permasalahan dan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara dan studi pustaka. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebelum penelitian dilakukan. *Kedua, Design (Desain)*. Pada tahap ini, peneliti mendesain rancangan

²⁰ Blumberg and Fisch, "Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research."

²¹ Michelle Molenda, James A. Pershing, and Charles Morgan Reigeluth, "Designing Instructional System," in *The ASTD Training and Development Handbook*, ed. R. L. Craig, 4th ed. (New York: McGraw-Hill, 1996).

²² Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, ed. Yuliarti S. Hidayat, Cet. 1 (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), 128.

aplikasi edukasi berbentuk kuis bahasa Arab untuk meteri kosakata bahasa Arab kelas I MI. *Ketiga, Development (Pengembangan)*. Pada tahap ketiga ini, peneliti mengembangkan rancangan yang telah disusun menjadi produk aplikasi edukasi “kuis bahasa Arab” dengan menggunakan *software Articulate Storyline 360*. *Keempat, Implementation (Penerapan)*. Penerapan dilakukan dengan uji kelayakan produk oleh seorang ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. *Kelima, Evaluation (Evaluasi)*. Peneliti mengevaluasi produk aplikasi untuk mengetahui dan mengukur apakah aplikasi yang dikembangkan layak digunakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analyze (Analisis)

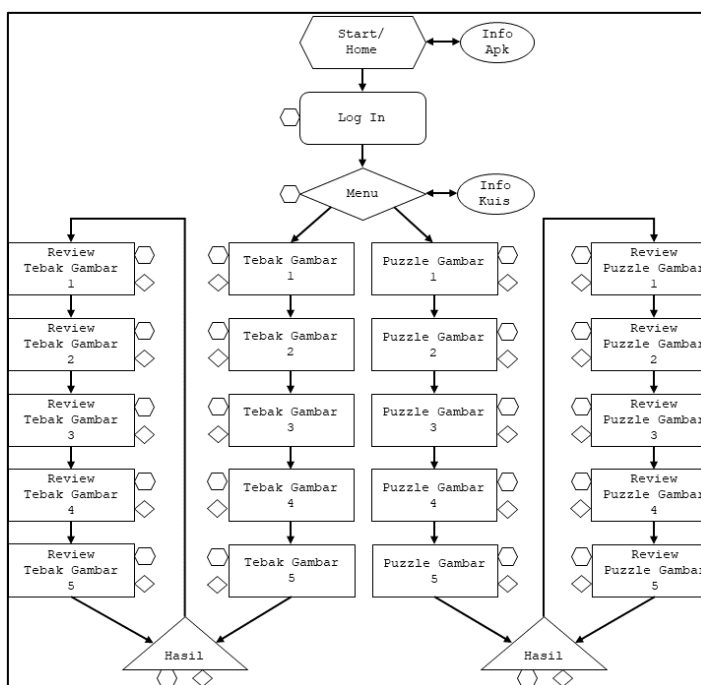
Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa permainan edukasi. Hal ini dilakukan dengan wawancara. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa benar siswa kelas 1 MI mengalami kesulitan dalam mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Arab. Siswa perlu motivasi yang lebih untuk mulai belajar kosakata bahasa Arab. Dalam hal ini, permainan edukasi dapat memotivasi mereka, karena siswa berada dalam tahap suka bermain yang pada zaman milenial ini dilakukan melalui perangkat elektronik seperti android, komputer, dll.

Analisis kebutuhan terkait mengenai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dikembangkan. Pertama, dilakukan pencarian referensi yang diperlukan seperti teori pembelajaran, materi kosakata bahasa arab, panduan membuat aplikasi, dan inspirasi aplikasi yang relevan. Setelah itu, dilakukan analisis terhadap referensi tersebut. Dari hasil analisis, didapatkan hal-hal saja yang perlu di perhatikan dalam mengembangkan aplikasi seperti aspek

tampilan, kebahasaan, dll. Selain itu, didapatkan juga *software* yang cocok digunakan dalam mengembangkan aplikasi yaitu *software Articulate Storyline 360*.

Design (Desain)

Peneliti mendesain rancangan aplikasi edukasi menjadi bentuk kuis bahasa Arab untuk materi kosakata bahasa Arab kelas I MI yang dapat digunakan melalui android dan website. Hasil desain meliputi *flowchart*, tampilan antarmuka, bentuk kuis yang akan disajikan, gambaran komponen multimedia dan komponen pendukung yang akan digunakan seperti gambar dan audio.



Gambar 2: Desain *flowchart* aplikasi

Development (Pengembangan)

Dari desain rancangan, peneliti mengembangkan aplikasi edukasi dengan menggunakan *software Articulate Storyline 360*. Konten kuis, komponen multimedia dan pendukungnya

Firdhani, Hamdan

telah selesai dipersiapkan. Hasilnya adalah produk “Kuis Bahasa Arab” materi kosakata kelas 1 MI berupa aplikasi *mobile* ([klik untuk mengunduh](#)) dan web *offline* ([klik untuk bermain](#)) dengan tampilan antarmuka sebagai berikut:



Gambar 3: Start/Home



Gambar 4: Info Aplikasi



Gambar 5: Log In



Gambar 6: Menu



Gambar 7: Info Kuis



Gambar 8: Tebak Gambar



Gambar 9: Puzzle Gambar



Gambar 10: Hasil



Gambar 11: Review

Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini peneliti menguji kelayakan produk kepada seorang ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. Pengujian dilakukan melalui pengisian kuisisioner dengan *google form* dengan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Nilai	Kategori
5	Sangat (Baik, Layak)
4	Baik, Layak
3	Cukup (Baik, Layak)
2	Kurang (Baik, Layak)
1	Sangat Kurang(Baik, Layak)

Uji media dilakukan untuk mengetahui tampilan dan kualitas teknis produk layak untuk digunakan. Ahli media

dalam hal ini adalah dosen pengampu mata kuliah multimedia dan media pembelajaran pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN Walisongo Semarang. Hasil disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Tampilan aplikasi	4	Baik
2.	Kemudahan penggunaan aplikasi	5	Sangat Baik
3.	Daya pendukung aplikasi	5	Sangat Baik
4.	Aplikasi dapat membantu pengguna	4	Baik
Rata-rata		4,5	Baik

Menurut data tersebut, aspek tampilan animasi termasuk di dalamnya gambar, teks, warna, dan animasi mendapat nilai 4 (Baik). Kemudahan penggunaan aplikasi yang dimaksudkan di sini adalah mengenai tombol, navigasi, dan bahasa. Aspek tersebut mendapat nilai maksimal yaitu 5 (sangat baik). Adapun aspek daya dukung aplikasi meliputi informasi tambahan, audio, dan penggunaan berbagai platform juga mendapat nilai 5 (sangat baik). Sedangkan aspek aplikasi dapat membantu pengguna mendapat nilai 4 (Baik). Menurut penguji, meskipun terdapat kelebihan dalam aplikasi ini, masih dijumpai beberapa kekurangan. Tak lupa, penguji juga memberikan saran untuk perbaikan.

Selanjutnya, uji materi dilaksanakan oleh ahli yang mengerti bidang bahasa Arab. Ahli media dalam hal ini adalah *fresh graduate* S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Walisongo Semarang yang sekarang menjadi instruktur bahasa di Balai Latihan Kerja (BLK) komunitas di Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Baik

2.	Kemenarikan penyajian kuis	5	Sangat Baik
3.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam kuis	4	Baik
4.	Kesesuaian tingkat kesulitan kuis untuk dipahami pengguna	5	Sangat Baik
Rata-rata		4,5	Baik

Menurut data tersebut, aspek kesesuaian materi dengan kurikulum mendapat nilai 4 (baik). Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum berdasarkan Keputusan Menteri Agama (KMA) nomor 183. Sama halnya dengan aspek kesesuaian materi, aspek ketepatan bahasa yang digunakan dalam kuis juga mendapat nilai 4 (baik). Selanjutnya adalah aspek penyajian kuis dan kesesuaian tingkat kesulitan mendapatkan nilai maksimal yaitu 5 (sangat baik). Menurut penguji, animasinya sudah menarik dan kuisnya sesuai dengan materi. Penguji memberi saran untuk menambah durasi permainan. Maksudnya adalah dengan menambah jumlah soal kuis agar permainan dapat digunakan agak lama.

Yang terakhir adalah uji coba kepada calon pengguna yang dilakukan oleh siswa yang bersekolah di salah satu MI Kota Semarang. Hasil disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian oleh Calon Pengguna

No.	Pernyataan	Nilai	Kategori
1.	Tampilan <i>game</i> ini menarik dan dapat membuat saya lebih bersemangat belajar bahasa Arab	4	Baik
2.	<i>Game</i> ini membantu saya menguasai kosakata pelajaran bahasa Arab	5	Sangat Baik
3.	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk dalam <i>game</i> ini mudah dipahami	5	Sangat Baik
4.	Huruf dalam <i>game</i> ini mudah dibaca	3	Cukup
5.	<i>Game</i> -nya mudah digunakan	4	Baik
Rata-rata		4,2	Baik

Berbeda dengan pengujian tim ahli, pengujian oleh calon pengguna menggunakan bentuk pernyataan agar lebih dipahami oleh calon pengguna yang notabenenya adalah siswa

MI. Dari hasil tersebut didapatkan penilaian kombinasi uji media dan uji materi jika dilihat dari sisi calon pengguna.

Evaluation (Evaluasi)

Aplikasi edukasi “Kuis Bahasa Arab” telah berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap. Dari beberapa tahap tersebut terdapat kendala yang dirasakan peneliti yaitu kurang matangnya perencanaan yang berimbas pada pengembangan aplikasi. Peneliti sudah berusaha maksimal dalam memanfaatkan *tools* pada *software* yang digunakan tetapi hasil produk belum sesuai dengan ekspektasi peneliti. Keterbatasan waktu dalam penelitian beserta kondisi pandemi yang mengakibatkan kurangnya peneliti mengambil responden pengujian produk. Berdasarkan hasil dari beberapa pengujian yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa tujuan peneliti sudah tercapai. Namun tak terlepas dari itu, terdapat kekurangan dari aplikasi yang tentunya masih memerlukan dukungan pengembangan lebih lanjut.

Kelebihan aplikasi edukasi “Kuis Bahasa Arab” yaitu: (1) Tampilan menarik sehingga menimbulkan ketertarikan pengguna, (2) Mudah digunakan, (3) Dapat digunakan di beberapa platform, (4) Dapat diakses secara *offline*, (5) Kosakata bahasa Arab mendapat visualisasi dan audio pendukung yang baik, (6) Memberi pengalaman langsung kepada pengguna sehingga mudah menguasai kosakata, dan (7) Terdapat *review* kuis. Adapun kekurangan aplikasi edukasi “Kuis Bahasa Arab” antara lain: (1) Hasil skor tidak tersimpan atau terkirim kepada pengajar, (2) Kuis tidak bisa dikerjakan secara bersama-sama, (3) Jumlah soal kuis masih sedikit, dan (4) Soal dibagi berdasarkan jenis soal sehingga tema/kompetensi yang ingin dicapai kurang ter-*highlight*.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan aplikasi edukasi berisi materi kosakata bahasa Arab kelas 1 SD/MI. Aplikasi ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil pengujian yang didapat, disimpulkan bahwa aplikasi edukasi “Kuis Bahasa Arab” layak digunakan sebagai alternatif media belajar bagi siswa kelas 1 SD/MI. Dengan demikian, peneliti memberi rekomendasi kepada guru bahasa Arab kelas 1 MI/SD untuk dapat memanfaatkan aplikasi edukasi ini dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Namun, peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini, sehingga peneliti memberikan saran kepada peneliti lain di bidang bahasa Arab untuk melakukan pengujian aplikasi ini secara kuantitatif untuk mengetahui efektivitasnya.

Daftar Pustaka

- Alobaydi, E K, R Y Alkhayat, M R M Arshad, and E R Ahmed. “Context-Aware Ubiquitous Arabic Vocabularies Learning System (U-Arabic): A Framework Design and Implementation.” In *2017 7th IEEE International Conference on Control System, Computing and Engineering (ICCSCE)*, 23–28, 2017. <https://doi.org/10.1109/ICCSCE.2017.8284373>.
- Azizah, Hanifah Nur. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall.” *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 1 (2018): 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsunyat.v1i1.24212>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI/SD*. Buku Ajar. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Blumberg, Fran C, and Shalom M Fisch. “Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research.” *New Directions for Child*

- and Adolescent Development* 2013, no. 139 (2013): 1–9.
<https://doi.org/10.1002/cad.20026>.
- Derakhshan, Ali, and Elham Davoodi Khatir. “The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning.” *Journal of Applied Linguistics and Language Research* 2, no. 3 (2015): 39–47.
<http://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/40>.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dwi Rahmawati, Anita. “Pengembangan Video Pembelajaran Bencana Erupsi Gunungapi Di SMP Negeri 2 Nogosari Kabupaten Boyolali.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020.
- Fakhrudin, Abdul Aziz, Mochammad Firdaus, and Lailatul Mauludiyah. “Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students.” *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 5, no. 2 (2021): 217–34. <https://doi.org/10.29240/JBA.V5I2.2773>.
- Hakim, Muhammad Luqman, Akhyar, and Asrowi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (December 2017): 156–62. <https://doi.org/10.24865/AJAS.V2I2.56>.
- Huang, Yong-Ming, and Yueh-Min Huang. “A Scaffolding Strategy to Develop Handheld Sensor-Based Vocabulary Games for Improving Students’ Learning Motivation and Performance.” *Educational Technology Research and Development* 63, no. 5 (2015): 691–708. <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9382-9>.
- Kamal, Helmi. “The Influence of Online Game on the Learners’ Arabic Vocabulary Achievement.” *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 1 (2021): 16–31. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.7339>.
- Kementrian Agama. Keputusan Menteri Agama Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, Pub. L. No. 183, 1 (2019).

Firdhani, Hamdan

- Lysenko, El.M., and Ye.N. Zharinova. "Quality of Education as an Indicator of the Quality of Life." *SHS Web of Conferences* 101 (2021). <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110103045>.
- Molenda, Michelle, James A. Pershing, and Charles Morgan Reigeluth. "Designing Instructional System." In *The ASTD Training and Development Handbook*, edited by R. L. Craig, 4th ed. New York: McGraw-Hill, 1996.
- Mukaromah, Siti. "Pengembangan Aplikasi Permainan Edukatif Si Marbel Sebagai Media Pembelajaran Tematik." Pascasarjana IAIN Salatiga, 2020.
- Muna, Wa. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Teras, 2011.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada, 2012.
- Ng, Lee Luan, Rino Sharieful Azizie, and Shin Yi Chew. "Factors Influencing ESL Players' Use of Vocabulary Learning Strategies in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)." *The Asia-Pacific Education Researcher*, 2021. <https://doi.org/10.1007/s40299-021-00578-6>.
- Noviyanto, Tri Suwarno Handoko, Nengsih Juanengsih, and Eny S Rosyidatun. "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi." *Edusains* 7, no. 1 (2015): 57–63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Edited by Yuliarti S. Hidayat. Cet. 1. Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Rahmawati, Fitra Awalia, Ifa Rodifah Nur, and Muhammad Taqiyuddin. "Creative Language Games for Enjoyable Arabic Teaching." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 1 (2021): 108–28. <https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.6917>.
- Rivai, Muhammad, Ibnu Sani Wijaya, and Marrylinteri Istoningias. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi

Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl).” *Jurnal Processor* 10, no. 1 (2015): 427–35. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/95>.

Sorrentino, Fabio, and Lucio Davide Spano. “Post-It Notes: Supporting Teachers in Authoring Vocabulary Game Contents.” *Multimedia Tools and Applications* 78, no. 16 (2019): 23049–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11042-019-7604-6>.

Tarigan, Henry. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2011.

