

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOSBARAB UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB KELAS X MA BAHRUL ULUM TAMBAK BERAS JOMBANG

Rifda Amalia*, Rina Dian Rahmawati**

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah Tambak Beras jombang

e-mail: rifda.ama@gmail.com, rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

***Abstract:** This KOSBARAB learning media is a media that appears with an Android model in which there is a creation of practice questions with Arabic vocabulary discussion material. The scope of the KOSBARAB application includes istima', qiro'ah, kalam, and khitabah. This application provides text, sound and image displays, making it easier for students to use it. The purpose of writing this paper is to find out more comprehensively about implementation, supporters and obstacles, as well as improving Arabic language skills for class X MA Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang through the KOSBARAB learning media. The method determined by the researcher is a qualitative method. The results of this finding are in the form of an increase in students' ability to speak Arabic during Arabic language lessons because they can use the application in a fun way, but there are also several obstacles, such as there is a quiz on guessing words where the placement of the quiz questions is random among the material that has been provided, but it should be The quizzes are grouped according to the material list, and students also have difficulty pulling the buttons on the guess the word quiz.*

***Keywords:** KOSGARAB, Learning, Media*

***Abstrak:** Media pembelajaran KOSBARAB ini merupakan media yang tampil dengan model android yang didalamnya terdapat pembuatan latihan soal dengan materi bahasan kosa kata bahasa arab. Adapun cakupan yang diusung dalam aplikasi KOSBARAB ini meliputi istima', qiro'ah, kalam, dan khitabah. Aplikasi ini menyediakan tampilan tulisan, suara, dan juga gambar sehingga memudahkan siswa dalam memanfaatkannya. Tujuan dari adanya pembuatan karya tulis ini adalah untuk mengetahui lebih komprehensif tentang implementasi, pendukung dan penghambat, dan juga peningkatan keterampilan berbahasa arab kelas X MA Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang melalui media pembelajaran KOSBARAB. Metode yang telah ditentukan oleh peneliti adalah metode kualitatif. Untuk hasil temuan ini berupa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam berbaha arab ketika pada jam pelajaran bahasa arab karena bisa menggunakan aplikasi secara menyenangkan namun ada juga beberapa kendala seperti terdapat kuis pada tebak kata yang penempatan soal kuisnya itu secara acak antara materi yang sudah di sediakan namun seharusnya kuis tersebut dikelompokkan sesuai dengan daftar materi, dan juga para siswa kesulitan untuk menarik tombol yang berada pada kuis tebak kata.*

Kata kunci: KOSBARAB, Pembelajaran, Media

*Alumni S-1 Pendidikan Bahasa Arab UNWAHA Tambakberas Jombang

**Dosen PBA UNWAHA Tambakberas Jombang

PENDAHULUAN

Teknologi pada era digital masa kini mempengaruhi masyarakat dan lingkungan dalam banyak hal, salah satunya yaitu teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mempelajari proses dan sumber daya teknologi yang memadai (Iswanto & Rahmat, 2017). Hal ini dalam lingkup pendidikan juga memuat pembelajaran bahasa Arab yang semakin menarik dan meluas, namun masih belum menunjukkan keberhasilan yang signifikan di lembaga resmi seperti madrasah. Beberapa faktor yang menyebabkan kurang menonjolnya pembelajaran bahasa Arab di madrasah, antara lain yaitu faktor penggunaan sumber dan media pembelajaran yang kurang menarik, kurang mengikuti kemajuan teknologi atau kurang memberikan kemudahan akses pada peserta didik.¹

Mata pelajaran bahasa Arab menempati posisi yang penting dalam pendidikan. Pada jenjang dan program tertentu mata pelajaran bahasa Arab sejajar dengan dengan pelajaran-pelajaran lainnya. Materi bahasa Arab terdiri dari beberapa keterampilan yaitu: *istima'*, *qiro'ah*, *kalam*, dan *khitabah*. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang tidak sederhana. Bahasa arab ini memang perlu mendapatkan perhatian tersendiri untuk bisa maju dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya². Adapun dalam pembelajaran bahasa Arab itu diawali dengan pemberian dan pembelajaran kosa kata bahasa Arab, yang bertujuan sebagai berikut: a) memperkenalkan kosa kata baru pada peserta didik. b) Melatih peserta didik untuk mengucapkan kosakata dengan baik dan benar. c) Memahami makna kosa kata. d) dapat mengapresiasi dan memfungsikan kosa kata dengan ekspresi lisan dan tulisan tergantung pada konteksnya.³

Belajar mufradat/kosa kata itu sangat penting bagi pelajar asing pemula karena merupakan tahap awal dalam pembelajaran bahasa Arab dan sangat penting untuk empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis⁴. Mufradat adalah hal yang utama yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa Arab. Penguasaan bahasa Arab memiliki peran penting pada manusia dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat banyak masalah dalam proses pembelajaran bahasa Arab terutama kurangnya peserta didik memiliki kosa kata, sehingga menjadi tanggung jawab seorang pendidik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar

¹ Makruf & Imam. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo". *Arabi: Journal of Arabic Studies* 5, No. 1. Tahun 2020 <https://doi.org/10.24865/Ajas.V5i1.93>.

² Setiadi & Syamsi, "Peningkatan Keterampilan Kitabah Arabiyah Mahasiswa Melalui Metode Tutor Sebaya", *Jurnal Al Bayan Vol. 9, No. 1, Januari-Juni 2017*.

³ Luqman Hakim, & Muhammad. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, No. 2 Tahun 2018: 156, <https://doi.org/10.24865/Ajas.V2i2.56>.

⁴ Afifah, N. dkk. (2020). "The Implementation of Mimicry Memorization Method for Novice Students in Learning Arabic Mufradat." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 12, No. 2. <https://doi.org/10.24042/Albayan.V12i2.5953>.

bahasa Arab yang dimulai dengan penguasaan mufradat di sekitar kelas maupun sekolah.⁵

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur menggali data kepada narasumber secara ilmiah tanpa bisa di manipulatif sebagai bahan penulisan karya ilmiah. Instrumen peneliti adalah pelaku yang menggagas judul penelitian ini sendiri. Sedangkan untuk latar penelitiannya adalah di MA Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang.

Untuk sumber data yang menunjang kelengkapan hasil penelitian ini adalah dari wawancara dengan kepala sekolah, guru bahasa arab, dan juga siswa sekolah tersebut yang memiliki beberapa sumber informasi terkuak oleh narasumber yang sudah ditetapkan. Sedangkan untuk data sekundernya berasal dari dokumen urgent yang memiliki kesinambungan dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang sangat berperan penting menentukan keberhasilan sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara dengan beberapa narasumber yang sudah ditentukan, observasi ke lapangan, serta tidak lupa untuk mendokumentasikan data terkait untuk memperkuat hasil penelitian. Teknik analisis pada kelengkapan penelitian ini menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Yang terakhir adalah tahapan pengecekan keabsahan data dengan triangulasi sumber.⁶

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran dengan nama KOSBARAB ini merupakan sebuah media yang yang baru dan layak untuk diimplementasikan atau diterapkan pada semua jenjang pendidikan yang mengajarkan pelajaran bahasa arab. Desain produk ini dimulai dengan penentuan sub bab materi terlebih dahulu untuk memudahkan isi materi yang dicantumkan pada media KOSBARAB yang berbasis android, kemudian membuat latihan soal dari materi bahasan kosa kata bahasa Arab. Pada desain produk media ini terdapat perancangan story board/papan cerita yang sebelumnya telah dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menghasilkan media yang berisi gambaran pada setiap tampilan.

Menurut KH. Abdul Latif, Lc yang menduduki jabatan sebagai kepala sekolah di MA Bahrul Ulum mengatakan bahwa minat pelajar terhadap pelajaran bahasa arab saat ini menurun. Salah satu penyebabnya adalah sulitnya mereka menghafal dan memahami kosa kata bahasa arab. Karena kunci awal dari bisanya

⁵ Syarifah, & Ahmad Rodli. (n.d.). "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, No. 2.

⁶ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

atau mahirnya kemampuan anak dalam berbahasa arab ini terletak pada penguasaan kosa kata. Maka harus ada strategi baru yang dapat mengatasi problema tersebut supaya sekolah bisa maju murid pun bisa merasakan keuntungan belajar menyenangkan di sekolah dan mudah mengakses semua bidang ilmu pendidikan.

Adanya aplikasi KOSBARAB ini yang memuat keterampilan *istima'*, *qiro'ah*, *kalam*, dan *khitabah*. Sehingga dapat dikatakan sebagai formulasi yang lengkap untuk mencapai keberhasilan hasil belajar siswa dalam berbahasa arab dengan maksimal. Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Dra. Hidayati yang merupakan guru bahasa arab beliau memaparkan bahwa aplikasi KOSBARAB ketika diterapkan kepada siswa mengundang perhatian yang menarik karena elemen yang ada dalam aplikasi tersebut sangat lengkap seperti adanya tampilan gambar yang menarik, dilengkapi pula dengan suara yang dapat mempermudah siswa yang belum mahir membaca huruf arab, serta terdapat pula latihan soal yang bermanfaat mengasah kelancaran siswa dalam berbahasa arab.

Hal lain juga dijelaskan oleh Faiqoh Amalia dan juga Salman Al-Farisi Tsani yang sedang duduk di bangku kelas X Aliyah. Mereka mengemukakan pendapat yang sama bahwa adanya aplikasi KOSBARAB yang diterapkan dalam proses belajar mengajar pelajaran bahasa arab siswa dengan murid membuat siswa tidak merasa jenuh dan lebih tertarik untuk menghafal kosa kata dan mencari tau semua kosa kata bahasa arab yang belum mereka pahami. Karena lagi-lagi tentang tampilan yang lengkap dan menarik sehingga memberikan kesan kemudahan bagi mereka dan memberikan suasana enjoy ketika belajar meskipun waktu untuk memegang android ataupun laptop diperbolehkan pada saat tertentu saja.

Adanya penerapan aplikasi KOSBARAB ini didukung oleh seluruh pihak kepala sekolah, guru, dan yang bersangkutan di MA Bahrul Ulum Tambak Beras. Hal tersebut bisa terjadi karena aplikasi tersebut sudah diuji kelayakan terlebih dahulu oleh peneliti di MI Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang. Meskipun ada beberapa kendala yang muncul ketika aplikasi digunakan seperti mendapati para siswa kesulitan untuk menarik tombol yang berada pada kuis tebak kata. Sesudah pertemuan itu, peneliti langsung memperbaiki permasalahan yang dialami oleh para siswa guna mempermudah siswa untuk menggunakan dan mempelajari media aplikasi KOSBARAB berbasis android itu.

Namun menurut hasil wawancara dan juga observasi menunjukkan bahwa siswa ketika ditanya tentang arti ataupun lafal dari beberapa kosa kata bahasa arab sesuai dengan materi bahasan pada kelasnya mereka lebih mahir menjawab. Sesuai dengan pemaparan ibu Dra. Hidayati beliau menjelaskan bahwa anak-anak saat ini lebih bersemangat ketika guru menggunakan aplikasi KOSBARAB dalam pembelajaran. Karena mereka bisa menghafal dengan suasana yang menarik dan juga terbilang santai namun cepat untuk memahami kemampuan berpikir siswa. Sehingga ketika ada kuis dalam aplikasi tersebut seiring waktu mereka mahir menjawab dan hafal dengan sempurna kosa kata bahasa arab yang diajarkan oleh guru. Meskipun ada beberapa kendala yang tidak bisa dihindari.

Hal lain juga diungkapkan oleh Faiqoh Amalia murid MA Bahrul Ulum yang memberikan ungkapan tentang kemenarikan aplikasi tersebut yang terletak

pada kelengkapan kebutuhan siswa dan kemenarikan gambar serta suara yang mempermudah siswa dalam menghafal kosa kata. Siswa ini bisa mempelajari sewaktu-waktu karena aplikasi ini bisa di install di hp maupun laptop. Sehingga dalam waktu kapanpun dengan mudah bisa mengakses pengetahuan tersebut. Teman-temannya yang dulu tidak suka pelajaran bahasa arab sekarang lebih suka dalam mengikuti alur belajar pelajaran bahasa arab di sekolahnya karena lebih menyenangkan dengan tampilan baru yaitu menggunakan aplikasi KOSBARAB.

Teknologi terdapat software (perangkat lunak) yang selalu mengiringi pada perkembangan teknologi dari masa ke masa. Salah satu hasil pengembangan dari software yang sampai saat ini terus dikembangkan yaitu teknologi HTML 5. HTML 5 merupakan fitur yang diperlukan untuk aplikasi web modern, namun untuk membuat HTML 5 itu diperlukan engine untuk berjalan dengan sempurna. Salah satu engine yaitu Scirra Construct 2 game engine, dengan adanya engine tersebut pengembang dengan mudah melakukan proses build game HTML 5 ke semua platform. Scirra Construct 2 yaitu game engine (mesin game) untuk membangun aplikasi (Dwi Hartanto et al., 2014). Construct 2 merupakan salah satu tools/alat yang berbasis HTML 5 untuk membuat game yang tidak perlu menulis kode pemrograman (Rinaldi Pradana et al., 2021).

Desain produk ini dimulai dengan penentuan sub bab materi terlebih dahulu untuk memudahkan isi materi yang dicantumkan pada media KOSBARAB yang berbasis android, kemudian membuat latihan soal dari materi bahasan kosa kata bahasa Arab. Pada desain produk media ini terdapat perancangan story board/papan cerita yang sebelumnya telah dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menghasilkan media yang berisi gambaran pada setiap tampilan (Suaibah et al., 2020).

Teori tersebut sesuai dengan hasil pemaparan Ibu Dra. Hidayati yang mengajar bahasa arab di MA Bahrul Ulum mengatakan adanya aplikasi KOSBARAB ini yang memuat keterampilan *istima'*, *qiro'ah*, *kalam*, dan *khitabah*. Sehingga dapat dikatakan sebagai formulasi yang lengkap untuk mencapai keberhasilan hasil belajar siswa dalam berbahasa arab dengan maksimal dengan perhatian penuh kemenarikan oleh siswa. Berikut peneliti akan memaparkan gambar aplikasi KOSBARAB:



Gambar 1
Halaman awal



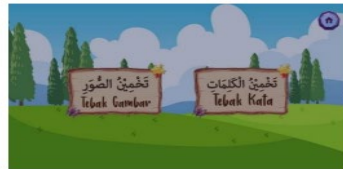
Gambar 2
Informasi pengembang



Gambar 3
Daftar Materi



Gambar 4
Isi Materi



Gambar 5
Pilihan Kuis



Gambar 6
Tampilan Kuis Tebak Gambar



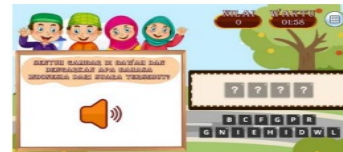
Gambar 7
Soal Kuis Tebak



Gambar 8
Tampilan Kuis Tebak Kata



Gambar 9
Lanjutan Kuis Tebak Kata



Gambar 10
Soal Kuis Tebak Kata



Gambar 11
Kuis Jika Benar



Gambar 12
Kuis Jika Waktu Telah Habis

Dari gambar yang peneliti paparkan sudah terlihat sangat menarik untuk diterapkan serta digunakan oleh peserta didik ketika mereka melakukan proses belajar pelajaran bahasa arab. Adapun untuk perancangan aplikasi android KOSBARAB itu menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk mengedit dan membuat aset. Peneliti juga membuat produk melalui Construct 2 untuk mengembangkannya, dan Java, Android Studio, Node.js, Gradle 4.10, serta Cordova cli untuk membangun produk ke aplikasi.

Sehingga cakupan dalam aplikasi KOSBARAB yang diterapkan di MA Bahrul Ulum ini yang pertama akan dibahas oleh peneliti adalah *maharah istima'* yaitu perhatian yang cermat, pemahaman, pemahaman, dan interpretasi simbol kata untuk memperoleh informasi yang tidak dapat disampaikan dengan kata-kata atau kata-kata yang diucapkan, untuk memahami isi, dan untuk memahami makna komunikasi. Ini adalah proses mendengarkan. Menyimak dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan kegiatan menyimak atau menyimak suatu bahasa, mengenali, mengamati, dan mereaksi makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Proses mendengarkan membutuhkan perhatian serius dari siswa. Berbeda dengan menyimak atau menyimak (Anisa et al., 2021).

Sedangkan cakupan kedua yang dicapai dalam aplikasi ini adalah *maharah qiro'ah* yang memiliki kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang-lambang tertulis) dengan melafalkan atau mencernanya di dalam hati. Membaca hakekatnya adalah proses komunikasi antara pembaca dengan penulis melalui teks yang dituliskannya, maka secara langsung didalamnya ada hubungan kognitif antara bahasa lisan dengan bahasa tulis (Fredina, 2015).

Maharah kalam (Keterampilan berbicara) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan secara lisan kepada mitra pembicara. Maharah kalam dalam konteks Bahasa Arab merupakan salah satu keterampilan yang menjadi dasar utama dalam Bahasa Arab, sehingga mahasiswa wajib menguasainya. Namun, sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam berbicara Bahasa Arab yang mayoritas disebabkan oleh faktor ketidakpercayaan diri mereka dalam berbicara Bahasa Arab, kurangnya penguasaan mufrodat, dan lain sebagainya (Bariyah & Khoirul, 2019). Sehingga sangat tepat sekali jika aplikasi KOSBARAB ini sudah diterapkan pada siswa di MA Bahrul Ulum Tambaka Beras Jombang.

Terakhir cakupan aplikasi KOSBARAB ini adalah Keterampilan menulis (*maharah kitabah*) merupakan keterampilan yang tidak sederhana. Menulis merupakan salah satu sarana berkomunikasi dengan bahasa antara orang dengan orang lainnya yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu (Ni'mah & Khoirotnun, 2020).

KESIMPULAN

Aplikasi KOSBARAB ini yang memuat keterampilan *istima'*, *qiro'ah*, *kalam*, dan *khitabah*. Sehingga dapat dikatakan sebagai formulasi yang lengkap untuk mencapai keberhasilan hasil belajar siswa dalam berbahasa Arab dengan maksimal dengan perhatian penuh kemenarikan oleh siswa. Kemampuan siswa pun juga meningkat signifikan lebih maju memahami dan hafal kosa kata bahasa Arab lebih banyak dan lebih baik. Hal tersebut karena terdapat dukungan dari berbagai elemen madrasah. Meskipun ada juga beberapa kendala salah satunya adalah ketika

aplikasi digunakan seperti mendapati para siswa kesulitan untuk menarik tombol yang berada pada kuis tebak kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. dkk. "The Implementation of Mimicry Memorization Method for Novice Students in Learning Arabic Mufradat." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 12, No. 2. Tahun 2020
<https://doi.org/10.24042/Albayan.V12i2.5953>.
- Luqman Hakim, & Muhammad. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, No. 2 Tahun 2018: 156,
<https://doi.org/10.24865/Ajas.V2i2.56>.
- Makruf, & Imam, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo". *Arabi: Journal of Arabic Studies* 5, No. 1. Tahun 2020
<https://doi.org/10.24865/Ajas.V5i1.93>.
- Setiadi, & Syamsi, "Peningkatan Keterampilan Kitabah Arabiyah Mahasiswa Melalui Metode Tutor Sebaya", *Jurnal Al Bayan Vol. 9, No. 1, Januari-Juni. 2017*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Syarifah, & Ahmad Rodli. (n.d.). "Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Corner Mumtāz untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Kelas XI Agama 2 MAN 3 Bantul." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, No. 2.