

BAHAN AJAR BAHASA ARAB MENGGUNAKAN SMARTPHONE PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

(ARABIC LANGUAGE TEACHING MATERIALS USING SMARTPHONES IN JUNIOR HIGH SCHOOLS)

Muh. Fahrurrozi¹⁾, Safarwadi²⁾

^{1,2)} Prodi Sistem Informasi STMIK Syaikh Zainuddin NW Anjani
Jl. Raya Mataram Lb. Lombok KM.49 Anjani Lombok Timur – NTB
e-mail: f4.rozi@gmail.com¹⁾, Safarwadi6041@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama muslim. Bagi umat muslim dianjurkan untuk mengerti Bahasa Arab sebagai dasar untuk dapat memahami dan mempermudah memahami al-Qur'an. Saat ini Bahasa Arab sudah diterapkan di beberapa madrasah pada tingkat Sekolah Menengah Atas, para siswa dipersiapkan untuk mencapai kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk membantu dan mempermudah para siswa belajar bahasa arab dengan bantuan aplikasi berupa bahan ajar Bahasa Arab. Pengujian aplikasi ini ditinjau berdasarkan beberapa kriteria yaitu dari tampilan aplikasi, isi materi aplikasi, dan manfaat aplikasi terhadap pengguna. Tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi adalah 76% untuk guru dan 75% untuk siswa.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Multimedia, Bahan Ajar, Telpon Pintar.

ABSTRACT

Arabic is a foreign language that is inseparable from the lives of Indonesian society, which is predominantly Muslim. For Muslims, it is recommended to understand Arabic as a basis for understanding and making it easier to understand the Koran. Currently Arabic has been implemented in several places. Madrasah at the Senior High School level, students are prepared to achieve basic language competency, which includes four language skills that are taught integrally, namely listening, speaking, reading, and writing. Learning Arabic can be said to be successful if students have mastered four language skills both verbally and in writing. Because the results of this research aim to help and make it easier for students to learn Arabic with the help of applications in the form of Arabic teaching materials. This application testing is reviewed based on several criteria, namely the appearance of the application, the content of the application material, and the benefits of the application to users. The user satisfaction level of the application is 76% for teachers and 75% for students.

Keywords: Arabic language, Multimedia, Teaching Materials, Smartphone.

I. PENDAHULUAN

Bahasa pada dasarnya adalah alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Salah satunya adalah Bahasa Arab yang merupakan bahasa asing yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia. Bagi umat muslim dianjurkan untuk mengerti Bahasa Arab untuk dapat memahami dan mempermudah memahami Al-Quran. Saat ini Bahasa Arab sudah diterapkan di beberapa madrasah di Indonesia. Bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (maharatu alistima'), berbicara (maharatu al-kalam), membaca (maharatu al Qira'ah), dan menulis (maharatu al kitabah) [1].

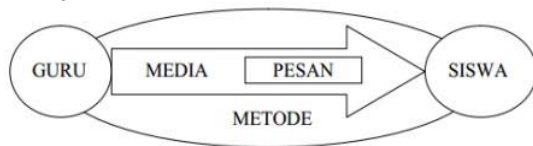
Diharapkan para siswa mampu mencapai keempat kompetensi berbahasa tersebut melalui pembelajaran bahasa Arab yang diperolehnya. Pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan [2]. Kementerian agama yang bertanggung yang menaungi madrasah dalam penyusunan kurikulum bahasa arab menggagas berbagai cara agar siswa mampu memahami bahasa arab dengan mudah melalui buku pembelajaran akan tetapi dengan fenomena yang terjadi saat ini, siswa cenderung menghabiskan waktunya dengan smartphone. Maka untuk mensiasati minat belajar siswa tetap bisa belajar bahasa arab secara mandiri di sekolah atau di luar sekolah perlu adanya bahan ajar dalam bentuk digital yang bisa digunakan pada smartphone. Tujuan dari penelitian ini adalah

Membuat Aplikasi Bahan Ajar Bahasa Arab untuk siswa Madrasah Tsanawiyah berbasis Android. Dengan adanya aplikasi bahan ajar bahasa arab mampu meningkatkan minat belajar dan kualitas membaca siswa sehingga mempermudah siswa memahami dasar-dasar bahasa arab.

II. STUDI PUSTAKA

a. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar [3]. Media adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak [4]. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran [5].



Gambar 1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran
[Sumber: Daryanto]

b. Story board

Storyboard adalah sebuah outline atau draft dari sebuah produksi berupa gambar-gambar yang beruntun [6].

c. Waterfall

Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall seing dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [7].

d. Smartphone

Smartphone merupakan pengembangan dari telepon selular yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas dan disebut smartphone [8]. Smartphone adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan

secara wajar untuk semua jenis telepon, smartphone biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih [9].

e. Aplikasi

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel [10].

f. Android

Android adalah sistem operasi uang berbasis Linux untuk telepon selular seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet [11].

III. METODE PENELITIAN

a. Requirement Analysis

1) Diskusi

Diskusi ditujukan sebagai media pertukaran pemikiran untuk memperoleh pemahaman mengenai penyebab suatu masalah dan solusi penyelesaiannya.

2) Observasi

Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada MTs NW Suela untuk mengetahui proses pembelajaran yang berjalan.

3) Wawancara

Pada penilitian ini peneliti langsung mewawancarai siswa dan guru Mata Pelajaran bahasa Arab pada MTs NW Suela untuk mendapatkan data pendukung yang diperlukan dalam penyusunan penelitian ini.

4) Kebutuhan perangkat

Adapun kebutuhan perangkat keras diantaranya :

Laptop

- Processor : Intel(R) Core(TM) i5-3320M
- CPU b @ 2.60 GHz
- Monitor : “14”
- Memori (RAM) : 8,00 GB
- Hard Disk : 300 GB

b) Handpone

- Memori (RAM) : 3,00 GB
- Memori internal : 32,00 GB

5) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Adapun kebutuhan perangkat lunak diantaranya : Android Studio, Microsoft office word, Microsoft office excel dan Microsoft office power point.

b. Design

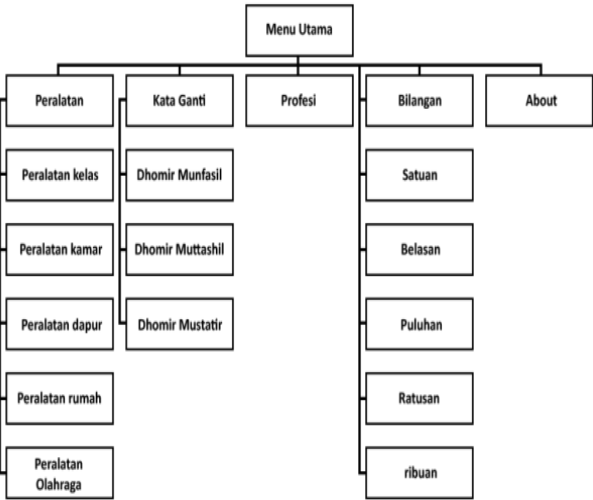
Gambar 2 Merupakan design menu utama yang akan muncul ketika pertama kali aplikasi dibuka. Gambar 3 Merupakan design sub-menu utama yang akan muncul ketika salah satu dari menu utama di klik. Gambar 4 merupakan design navigasi atau story board dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 2. Design menu utama



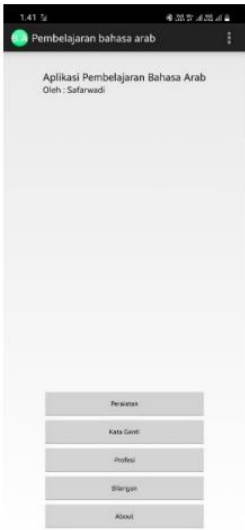
Gambar 4. Design Sub-Menu Utama



Gambar 5. Navigasi Menu

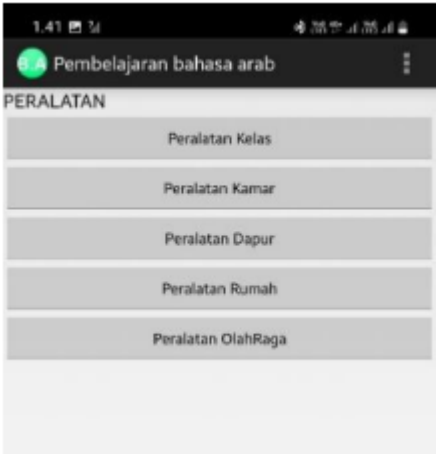
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Tampilan Menu Utama
Menu yang akan muncul setelah berhasil Login



Gambar 6. Menu Utama

- Tampilan sub menu utama
Menu yang akan muncul ketika salah satu menu utama ditekan.



Gambar 7. Menu sub menu utama

- Tampilan menu materi bahan ajar
Tampilan menu yang akan keluar jika salah satu sub menu utama ditekan.



Gambar 8. Sub menu Peralatan Kelas



Gambar 9. Sub menu Peralatan Dapur



Gambar 10. Sub menu Peralatan Kamar



Gambar 11. Sub menu Peralatan Olahraga



Gambar 12. Sub menu Peralatan Rumah



Gambar 13. Sub menu Dhomir



Gambar 14. Sub menu Profesi



Gambar 15. Sub menu Satuan



Gambar 15. Sub menu Puluhan



Gambar 16. Sub menu Ratusan



Gambar 17. Sub menu Ribuan

c. Testing

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba kepuasan sistem, Data hasil uji pengguna pertama oleh guru berupa skor dikonversikan ke dalam nilai baku dengan rentang skor 0-100 Penilaian oleh guru dinilai dari 22 butir indikator penilaian. 22 Butir penilaian tersebut terdiri dari 12 butir aspek kaidah media pembelajaran dan 10 butir aspek relevansi materi. Berikut kategori penilaian yang telah dikonversikan ke dalam nilai baku dapat dilihat pada Tabel 1. Dan hasilnya disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Nilai Skor Kepuasan

Interval Skor	Kategori
75,00 < x ≤ 100,00	Sangat Layak
50,00 < x ≤ 75,00	Layak
25,00 < x ≤ 50,00	Tidak Layak
0,00 < x ≤ 25,00	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Hasil kepuasan pengguna (Guru)

No	Responden	Kaidah media pembelajaran	Relevansi materi	Skor total
1.	Guru 1	41	33	75
2.	Guru 2	42	35	77
3.	Guru 3	44	34	78
Rerata skor		42,33	34,00	76,00
Kategori		Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Tabel 3. Hasil Kepuasan Pengguna (Siswa)

No	Responden	Kaidah media pembelajaran	Relevansi materi	Skor total
1.	Siswa 1	46	42	88
2.	Siswa 2	42	33	75
3.	Siswa 3	37	33	70
4.	Siswa 4	43	36	79
5.	Siswa 5	39	33	73
6.	Siswa 6	45	43	88
7.	Siswa 7	39	36	75
8.	Siswa 8	40	37	77
9.	Siswa 9	47	44	91
10.	Siswa 10	37	32	69
11.	Siswa 11	37	35	72
12.	Siswa 12	33	30	63
13.	Siswa 13	42	35	77
14.	Siswa 14	41	34	77
15.	Siswa 15	40	35	75
16.	Siswa 16	47	44	91
17.	Siswa 17	37	33	70
18.	Siswa 18	36	32	68
19.	Siswa 19	39	32	71
20.	Siswa 20	37	32	69
Rerata skor		40,20	35,55	75,75
Kategori		Sangat layak	Layak	Sangat layak

Dari Tabel 2. dapat dijelaskan hasil penilaian oleh guru pada aspek kaidah media pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 42,33. Dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Dilihat dari aspek relevansi materi diperoleh rerata skor 34,00 dengan skor

tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan. Secara keseluruhan aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 76,00 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan untuk membantu siswa belajar bahasa arab.

Dari Tabel 3. dapat dijelaskan hasil penilaian oleh siswa pada aspek kaidah media pembelajaran diperoleh rerata skor sebesar 40,20. Dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Dilihat dari aspek relevansi materi diperoleh rerata skor 35,55 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut layak digunakan. Secara keseluruhan aplikasi media pembelajaran memperoleh skor 75,75 dengan skor tersebut dapat diartikan aplikasi media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan implementasi sistem yang sudah dilakukan, aplikasi bahan ajar yang dibuat sangat layak untuk digunakan untuk membantu siswa Madrasah Tsanawiyah mempermudah belajar bahasa arab, hal tersebut dibuktikan dengan hasil korespondensi dari pengguna aplikasi yaitu guru dengan angka kepuasan 76,00 dan angka kepuasan 75,75.

REFERENSI

- [1] Direktur Jenderal Pendidikan Islam, Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, 2013.
- [2] Lutfiyatun E., 2015, Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas Viii Mts, [online] available : <https://lib.unnes.ac.id/22665/>
- [3] Arsyad A. Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010.
- [4] Cangara H., Pengantar Ilmu Komunikasi, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.
- [5] Daryanto., Media Pembelajaran. Gava Media, Yogyakarta, 2010.
- [6] Cristiano, G., Analyzing Storyboard, edisi ke-2. 2005.
- [7] Pressman R.S., Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7, Andi Offset, Yogyakarta 2010.
- [8] Mabruroh C. & Dihan F.N., Smartphone : Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle, 1 (semnasIF), E-315. 2022.
- [9] Sridianti., apa pengertian smartphone dan sejarah[online], Available: (<http://www.sridianti.com/apa-pengertian-martphone-dan-sejarah.html>).
- [10] Firdan A., Pengenalan Dasar Android Programming, Biraynara. Depok, 2011.
- [11] Yuniar S., Sistem Operasi Andal Android. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.