

RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PENDEKATAN ADDIE

Ramlah Basyir¹, Moch Kautsar Sophan², Rika Yunitarini³

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Trunojoyo Madura
Jl. Raya Telang, PO BOX 2, Kamal, Bangkalan – 69162

E-mail : ramlahbasyir10@gmail.com, kautsar@if.trunojoyo.ac.id, rika_yunitarini@yahoo.com.

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu pembelajaran kosa kata bahasa arab. Mengingat seberapa penting bahasa arab untuk seorang muslim sebagai proses awal untuk memahami Al-Qur'an. Sementara siswa terkadang kurang berminat dengan pembelajaran di kelas yang membuat mereka merasa bosan. Disamping itu, *smartphone* saat ini sudah sangat populer di setiap lapisan masyarakat, begitupun juga anak-anak. Oleh karena itu, agar *smartphone* dikalangan anak-anak bisa menjadi media yang tepat guna, dirancanglah sebuah aplikasi android media pembelajaran interaktif kosa kata bahasa arab. Model pendekatan yang dilakukan pada proses pembuatan media adalah ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu model desain sistem media pembelajaran dengan memperlihatkan tahapan-tahapan dasar media pembelajaran sederhana dan mudah dipelajari. Tampilan aplikasi kosa kata ini dapat tampil sempurna pada perangkat android dengan resolusi 480 x 800 pixels. Berdasarkan Evaluasi yang dilakukan dari sisi siswa yang berupa pertanyaan seputar materi pada aplikasi sebelum siswa menggunakan aplikasi dan setelah menggunakannya, siswa mampu meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Sedangkan hasil dari kuisioner yang telah diisi oleh edukator hampir keseluruhan menyatakan bahwa aplikasi ini layak digunakan seterusnya untuk membantu siswa menghafal kosa kata bahasa Arab. Dari responden tim edukator, 78% menyatakan sangat layak, sedangkan 22% menyatakan layak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, Bahasa Arab, ADDIE.

ABSTRACT

One of interactive media learning is about the Arabic vocabulary. Given how important Arabic for a Moslem as the initial process to understand the Qur'an. Sometimes, students are less interested in studying in the classroom that saturate students. In addition, the smartphone is now very popular in every layer of society, as well as also children. Therefore, in order to smartphones among children can be a appropriate media, designed an interactive Arabic vocabulary learning application. Approach model that is taken in the production of media is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. ADDIE is a model of instructional media system by showing the basic stages of learning media that are simple and easy to learn. The user interface of this vocabulary application can look perfect on an android device with a resolution of 480 x 800 pixels. Based on the evaluation that conducted on the side of the students in the form of questions about the material in the application before the students using the application and after using it, the students were able to improve the memorization of Arabic vocabulary. while the results of questionnaires completed by educators almost all of educators said that this application fit for use next to help students to memorize Arabic vocabulary. Educator team of respondents, 78% declared very feasible, while 22% declared feasible.

Keywords: Media Learning, Interactive, Arabic, ADDIE.

PENDAHULUAN

Smartphone sebagai alat bantu canggih di jaman modern ini sudah terbilang sangat mudah untuk kita jumpai. Pada tahun 2013, *American Academy of Pediatrics* (AAP) menganjurkan para orang tua untuk menjauhkan *Smartphone* dari anak-anak karena akan berdampak buruk untuk mental mereka. Namun pada Mei 2015 AAP menyatakan bahwa *Smartphone* di kalangan anak dapat membantu pertumbuhan anak, dengan syarat sesuai kebutuhan dan tetap dalam pengawasan orang tua [1]. *Smartphone* sendiri bukan hanya digunakan sebagai alat bantu telekomunikasi saja namun *smartphone* juga digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan misalnya, bisnis, sosial media, alat komunikasi, media bermain hingga sarana untuk edukasi. Pembelajaran di jaman sekarang perlu ditunjang juga dengan media belajar yang interaktif dan dengan sentuhan teknologi, oleh karena itu *smartphone* saat ini sering digunakan oleh para pengajar untuk membantu siswanya dalam memahami materi belajar yang disampaikan. *Smartphone* selain digunakan sebagai media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu pengenalan teknologi bagi para siswa terutama anak-anak agar tidak salah dalam memanfaatkan teknologi.

Tempat belajar anak-anak yang meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Raudhotul Athfal (RA), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di kalangan masyarakat Islam mulai mengajarkan bahasa arab sejak dini pada anak-anak siswanya. Dimana bahasa arab sendiri diajarkan agar para anak-anak kecil mulai terbiasa dengan bacaan arab, begitupula Al-Quran dan lain-lain. Seperti pada RA Al-Munawarah yang juga menggunakan kurikulum dari departemen Agama. RA Al-Munawarah ini berada di lingkungan desa yang mayoritas penduduknya lebih mendalami ilmu agama, sehingga pembelajaran bahasa arab dianggap sangat penting untuk dipelajari.

Pembelajaran bahasa arab di kalangan siswa RA perlu dibekali dengan media yang edukatif dan interaktif sehingga dapat membantu anak-anak dalam menghafal kosa kata bahasa arab sehari-hari. Peran *smartphone* disini sangat membantu dalam pembelajaran sebagai alternatif dalam membantu belajar mengajar bahasa arab kepada anak-anak. Karena sejatinya, siswa sekarang lebih tertarik dengan belajar menggunakan media belajar dengan cara bermain atau warna, animasi serta audio (menggunakan indera mereka) dibanding dengan metode menulis[2].

Dengan tetap menggunakan guru sebagai pengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar, maka diusulkan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bergambar dengan Menggunakan Model Pendekatan ADDIE”. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajaran kosa kata bahasa arab sehari-hari di kalangan anak-anak, serta membantu mereka dalam proses menghafal kosa kata.

Heru Prayogo dalam penelitian tugas akhirnya yaitu Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet Untuk Perangkat Mobile Android menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mempermudah penyampaian materi. Aplikasi media pembelajaran yang penulis buat menggunakan salah satu metode pengenalan pola untuk mengenali huruf. Pada saat uji coba, banyak yang menyatakan bahwa aplikasi menarik dan mampu membantu anak dalam mengenal dan menulis huruf alfabet [3].

Perancangan media pembelajaran interaktif bahasa arab kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Uswah Bergas yang ditulis oleh Syamsul Aribowo dan Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom pada tahun 2014. Mengatakan bahwa perancangan media pembelajaran yang dibuat oleh mereka dengan menggunakan metode

pengembangan Siklus hidup sistem (system life cycle – SLC), bertujuan untuk memberikan strategi pembelajaran bahasa arab yang baik dan menyenangkan. Metode SLC terdiri dari 5 tahap yaitu : Tahap perancangan, Tahap analisis, Tahap prancangan, Tahap penerapan dan Tahap penggunaan. Hasil dari penelitian ini oleh penulis menghasilkan media pembelajaran interaktif Bahasa Arab Kelas VII Bab 1 tentang pengenalan, huruf hijaiyyah, tajwid dan uji kompetensi [4].

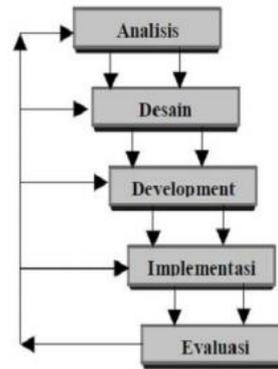
Penelitian oleh Muhammad Yazdi pada tahun 2012 yang berjudul E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi, mengatakan bahwa *e-learning* adalah suatu proses dari pembelajaran yang diterapkan pada teknologi internet. Prototype modul e-learning yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan existing system yang terbagi menjadi 2 konten yakni : konten guru dan konten siswa. Konten guru mempunyai akses lebih luas seperti : membuat soal, membuat pengumuman akademik, mengupload materi pembelajaran, memeriksa dan mengumumkan hasil ujian [5].

Penelitian dengan judul Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE pada tahun 2013 yang dilakukan oleh Sukenda, Falahah dan Fubian Lathanio dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia sangat populer digunakan pada beberapa kalangan untuk memancing minat siswa dalam belajar. Pendekatan pada pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan model ADDIE, karena model ADDIE ini menyajikan tahapan pendekatan yang memudahkan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian. Dengan model pendekatan ADDIE ini dapat diperoleh materi yang diperlukan hingga penyelesaian aplikasi [6].

MODEL PENDEKATAN ADDIE

Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dengan 5 tahap penelitian yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Kelima komponen tersebut yaitu: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (desain); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (penerapan); (5) *Evaluation* (evaluasi) [7].



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Dari gambar 1 dapat diketahui bahwa yang perlu dilakukan pada pendekatan ADDIE ini adalah menganalisa karakteristik siswa serta kebutuhan materi kemudian merancang tampilan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan materi, mengembangkan media, mengenalkan aplikasi kepada siswa serta melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Sehingga penggabungan kelima komponen tersebut menjadi persatuan yang bagus untuk meningkatkan motivasi belajar serta prestasi siswa.

- A (*Analysis*) Analisis kebutuhan siswa dengan penentuan masalah yang dialami siswa serta solusi mengatasinya.
- D (*Design*) Membuat tampilan media pembelajaran sesuai solusi yang telah diperoleh.
- D (*Development*) Membangun aplikasi media pembelajaran.
- I (*Implementation*) Melaksanakan pembelajaran, yaitu mengenalkan media pembelajaran kepada siswa.
- E (*Evaluation*) Melakukan evaluasi hasil belajar dan evaluasi aplikasi.

Analisa pertama dilakukan kepada siswa RA Al-Munawwarah yang berupa analisa media apa yang diperlukan siswa untuk meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Dari tahap ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang mampu membantu meningkatkan hafalan kosa kata lengkap dengan gambar setiap kosa kata dan suara untuk mendukung gambar. Suara setiap kosa kata dibuat agar siswa mampu menirukan suara sehingga siswa mampu menghafal kosa kata bahasa arab dengan lebih cepat. Analisa pertama ini dilakukan pada tanggal 10 – 14 Januari 2016. Kemudian Analisa kedua adalah analisa kebutuhan media, yaitu materi serta tool untuk membangun aplikasi. materi aplikasi didapat dengan melakukan pendekatan terhadap guru RA serta mempelajari buku tematik dari Departemen Agama. Terdapat lima buku sesuai tema : Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang dan Tumbuhan. Analisa kebutuhan media ini dilakukan setelah analisa pertama, yaitu kurang lebih selama satu minggu.

Setelah analisa, dilakukan tahap selanjutnya, yaitu desain kebutuhan aplikasi. Tahap ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan, terhitung mulai tanggal 24 April 2016. Desain kebutuhan aplikasi ini dimulai dengan membuat desain objek sesuai kosa kata yang terdiri dari 57 kosa kata, *background* aplikasi serta tombol-tombol, kemudian suara sesuai 57 kosa kata. Objek, *background* serta tombol aplikasi dibuat menggunakan *Corel Draw*, sedangkan suara menggunakan aplikasi *WavePad Sound Editor*.

Setelah desain kebutuhan aplikasi, pada akhir bulan Mei 2016 dilakukan tahap pengembangan aplikasi, yaitu tahap *code* menggunakan *Eclipse*. Tahap pengembangan aplikasi ini dilakukan mulai dengan membuat *layout* yaitu mengatur *background*, letak tombol serta objek kosa kata yang telah dibuat sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah bagian inti, yaitu *code java* untuk mengatur fungsi tombol yang dibuat pada *layout* serta segala aktifitas yang mungkin terjadi pada aplikasi.

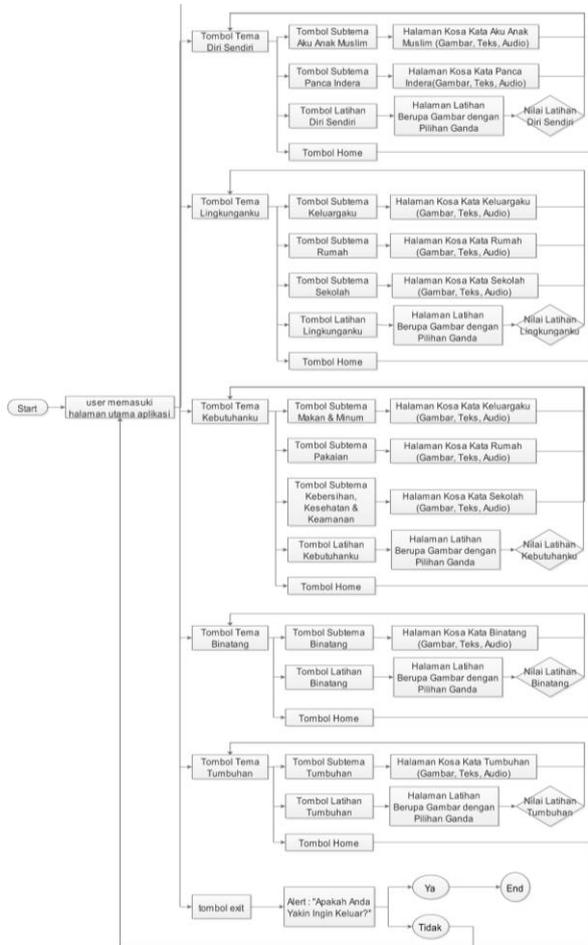
Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yaitu melaksanakan pembelajaran dengan mengenalkan media pembelajaran kepada siswa. Implementasi aplikasi dilakukan pada tanggal 29 Juni 2016 kepada siswa RA Al-Munawwarah kelompok A dan B. Tentunya tahap ini dilakukan setelah aplikasi siap digunakan oleh siswa. Pada tahap ini siswa dikenalkan bagaimana menggunakan aplikasi serta fungsi tombol-tombol. Namun sebelum itu, siswa diberikan beberapa soal kosa kata, sebagai data awal yang akan digunakan pada tahap evaluasi.

Dua minggu setelah tahap implementasi dilakukan evaluasi hasil belajar dan evaluasi aplikasi. Evaluasi hasil belajar dilakukan pada tanggal 12 Juli 2016 saat lomba menghafal kosa kata yang rutin diadakan setiap tahun oleh sekolah. Evaluasi hasil belajar dilihat dari kemampuan siswa meningkatkan hafalan kosa kata, yaitu dengan cara siswa diberikan soal yang sama dengan sebelum tahap implementasi. Evaluasi aplikasi dinilai oleh guru dengan cara mengisi kuisioner. Kuisioner tersebut berisi pertanyaan seputar aplikasi, mulai dari tampilan hingga kelayakan aplikasi untuk digunakan seterusnya.

Model ADDIE ini dipilih sebagai solusi untuk membantu siswa menghafal kosa kata bahasa arab dengan mengembangkan program dan bahan ajar sesuai kebutuhan siswa dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran inovatif.

PERANCANGAN SISTEM

Aplikasi dibuat menggunakan bahasa java. Berikut alur jalannya aplikasi :



Gambar 2. Alur Jalannya Aplikasi

Pada gambar 2 dapat diketahui bahwa pada halaman awal, terdapat lima tombol tema, dan tombol exit aplikasi. Pada setiap tema terdapat subtema dan latihan setiap tema. Pada bagian latihan, user dapat mengetahui berapa soal yang berhasil terjawab benar, dan berapa soal yang tidak benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan aplikasi kosa kata menggunakan model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Avelopment, Implementation and Evaluation). Berikut tahapan pembuatan aplikasi sesuai ADDIE :

Analysis (Analisa Kebutuhan Aplikasi)

1. Software Pengembang Aplikasi
 - Eclipse Indigo RS 2
Merupakan software pengembang.
 - Android SDK 21.1
Digunakan sebagai *environment* *mengembangkan* aplikasi Android.
 - ADT 21.1.0
Plugin agar Eclipse dapat melakukan *build* aplikasi Android dalam ekstensi .apk.
 - JDK
Digunakan agar Android SDK bisa untuk *difungsikan*, sebab Android dikembangkan diatas Java.
 - Android NDK

2. *Software* Desain User Interface Dan Atribut Gambar

- Corel Draw X5
Membuat *UI* yang menarik dan unik.

3. *Software* Editor Suara

- WavePad Sound Editor
Digunakan untuk melakukan pemotongan dan optimasi suara.

4. Materi Aplikasi

Materi yang digunakan dan diimplementasikan pada aplikasi diambil dari buku tematik sesuai kurikulum departemen agama tahun 2009. Materi tersebut meliputi :

- a. Tema Diri Sendiri
Pada tema pertama ini terdapat 10 kosa yang meliputi Al-Qur'an, Mukenah, Sajadah, Peci, Sarung, Mata, Hidung, Telinga, Mulut dan Tangan.
- b. Tema Lingkungan
Lingkunganku meliputi Ayah, Ibu, Saudara Laki-laki, Saudara Perempuan, Rumah, Pintu, Jendela, Almari, Jam Dinding, Bangku, Papan Tulis, Buku dan Pena.
- c. Tema Kebutuhan
Tema kebutuhan berupa kebutuhan sehari-hari, yaitu meliputi Garpu, Sendok, Gelas, Piring, Baju, Celana, Jaket, Kerudung, Rok, Air, Sabun, Sikat Gigi, Obat dan sapu.

- d. Tema Binatang
Tema binatang terdapat 10 kosa kata binatang yang sering dijumpai, yaitu meliputi Ayam, Burung, Ikan, Kambing, Kelinci, Kucing, Kupu-kupu, Sapi, Semut dan Ular.
- e. Tema Tumbuhan
Tema yang terakhir adalah tema tumbuhan, tumbuhan ini berupa buah-buahan dan sayur-sayuran. Apel, Bawang Merah, Bawang Putih, Bunga, Jahe, Jeruk, Mangga, Pepaya, Pisang dan Wortel.

Design (Desain Aplikasi)

Aplikasi yang dibangun ini dinamakan dengan “KOSA KATA KITA”. Nama ini dipilih karena tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk mengajarkan beberapa kosa kata bahasa Arab lengkap dengan gambar kata. Berikut beberapa contoh tampilan aplikasi :



Gambar 3. Icon Aplikasi Kosa Kata Kita



Gambar 4. Header Aplikasi



Gambar 5. Tombol pada Aplikasi



Gambar 6. Tombol Tema dan Subtema



Gambar 7. Objek Kosa Kata

Gambar icon aplikasi kosa kata kita (1), header tampilan aplikasi (2), tombol-tombol pada aplikasi (3), tombol tema Diri Sendiri serta

subtema Aku Anak Muslim dan Panca Indera (4), desain objek pada aplikasi (5).

Development (Pengembangan Aplikasi)

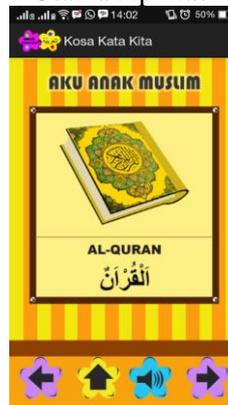
Setelah objek-objek telah didesain, tahapan selanjutnya adalah pengembangan aplikasi, yaitu tahapan pembuatan aplikasi. Mulai dari pembuatan layout sampai tahap code. Berikut beberapa contoh layout pada aplikasi :



Gambar 8. Tampilan Utama Aplikasi



Gambar 9. Tampilan Tema Diri Sendiri



Gambar 10. Tampilan halaman kosa kata



Gambar 11. Tampilan Latihan



Gambar 12. Tampilan Penilaian Latihan

Implementation (Implementasi Aplikasi)

Implementasi merupakan tahapan ADDIE yang berupa pengenalan aplikasi kepada siswa RA sebagai user dari aplikasi. Pada proses ini siswa diperkenalkan bagaimana menggunakan aplikasi, mulai dari asset aplikasi, tombol dan bagaimana mengikuti latihan pada aplikasi.

Implementasi aplikasi kosa kata telah dilakukan pada siswa RA Al-Munawarah pada tanggal 29 Juni 2016. Setelah siswa paham cara menggunakan aplikasi, siswa diminta untuk mempelajari materi dan mengikuti latihan sebagai persiapan lomba Haflatul Imtihan (acara kenaikan kelas akhir tahun). Pada acara tersebut terdapat lomba menghafal kosa kata bahasa arab untuk siswa RA. Sehingga dari lomba tersebut dapat dihitung bagaimana aplikasi kosa kata ini mampu membantu siswa menghafal kosa kata.

Evaluation (Evaluasi Aplikasi)

Evaluasi dari Sisi Siswa

Tahap evaluasi dari sisi siswa dilakukan dengan memberi pertanyaan seputar materi pada aplikasi (6 soal sebelum menggunakan aplikasi, dan 10 soal setelah menggunakan aplikasi).

Berikut soal yang diberikan sebelum menggunakan aplikasi, serta hasilnya

Tabel 1. Pertanyaan sebelum menggunakan aplikasi

Nama	Mata	Rumah	Baju	Sapi	Bunga	Tangan
Asrul Mubarak Ramadanani	1	1	0	0	1	1
Moh Ikilil	1	0	1	0	0	1
Lailatuttamamah	1	1	1	0	0	1
Asmir Efency	1	0	1	0	1	1
Ubaidillah	1	0	0	0	0	1
Aminullah	1	0	0	0	0	1
Olivia Nur Aini	1	1	0	0	1	1
Muhammad	1	1	1	0	0	1
Moh. Hidayatullah	1	1	1	1	1	1
Moh. Nur Habibi	1	1	1	1	0	1
Mon. Fajri	1	1	1	1	1	1
Moh. Farelurrahman	1	1	0	0	0	1
Moh. Baiturrahman	1	1	1	0	0	1
Nawafilin Nufus	1	0	0	0	1	1
Na'imah	1	1	0	0	0	1
Mustafidah	1	1	1	1	1	1
Tola' Ani	1	1	1	0	0	1
Niswatin Nufus	1	0	1	0	1	1
Fifil Listiani	1	0	1	0	1	1
Dia Putri Ramdani	1	0	1	0	0	1
Kamilia Masrurroh	1	1	1	0	0	1

Keterangan : 0 = Tidak Mampu Menjawab

1 = Mampu Menjawab

Pada table 1 dapat diketahui bagaimana kemampuan setiap siswa sebelum menggunakan aplikasi Kosa Kata Kita. Seluruh siswa mampu mengingat bahasa arab dari “Mata” dan “Hidung”, namun pada pertanyaan “Sapi”, kebanyakan siswa tidak mampu menjawab. Hal itu dikarenakan bahasa arab dari sapi tidak digunakan setiap hari.

Setelah diberikan pertanyaan-pertanyaan diatas, siswa diajarkan untuk menggunakan aplikasi, dimulai dari cara membuka aplikasi, mengenali tombol-tombol, dan menirukan suara. Setelah siswa mampu menggunakan aplikasi dengan baik, siswa diminta untuk mempelajari dan menghafal kosa kata selama kurang lebih 2 minggu sebelum lomba menghafal kosa kata bahasa arab dilaksanakan. Selesai lomba, siswa disuguhi 10 pertanyaan yang 6 dari pertanyaan tersebut sama dengan pertanyaan sebelum siswa menggunakan aplikasi. Berikut soal yang diberikan serta hasil dari hafalan siswa.

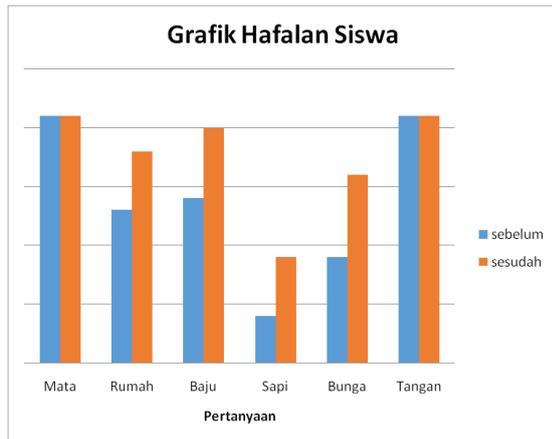
Tabel 2 Pertanyaan setelah menggunakan aplikasi

Nama	Mata	Rumah	Baju	Sapi	Bunga	Tangan	Hidung	Pintu	Buku	Pena
Asrul Mubarak Ramadanani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Moh Ikilil	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Lailatuttamamah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Asmir Efency	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Ubaidillah	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0
Aminullah	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
Olivia Nur Aini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Muhammad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Moh. Hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Moh. Nur Habibi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Mon. Fajri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Moh. Farelurrahman	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Moh. Baiturrahman	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
Nawafilin Nufus	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
Na'imah	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0
Mustafidah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Tola' Ani	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
Niswatin Nufus	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
Fifil Listiani	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Dia Putri Ramdani	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
Kamilia Masrurroh	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0

Keterangan : 0 = Tidak Mampu Menjawab

1 = Mampu Menjawab

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa siswa dapat meningkatkan hafalan kosa kata setelah menggunakan aplikasi. Misal pada pertanyaan sapi, yang sebelumnya tak satupun siswa mampu menghafal, namun setelah menggunakan aplikasi Kosa Kata Kita ada beberapa siswa yang mampu menghafalnya. Begitu pula pada pertanyaan kosa kata yang lain.



Gambar 13. Grafik Hafalan Bahasa Arab Siswa

Evaluasi dari Sisi Edukator

Dari hasil kuisioner penggunaan aplikasi KosaKata Kita yang ditujukan untuk edukator, diperoleh hasil bahwa :

- Tulisan pada aplikasi sudah sesuai. Dari kesesuaian warna tulisan dan latar belakang aplikasi 52% responden menyatakan sesuai, dari ukuran tulisan 56% responden menyatakan sesuai dan dari jenis tulisan 67% responden menyatakan sesuai.
- Tombol pada aplikasi sudah sesuai, Dari fungsi tombol 56% responden menyatakan mudah dimengerti, fungsi tombol dan tujuan menu 67% responden menyatakan sangat sesuai, dari bentuk tombol 78% responden menyatakan sangat sesuai, sedangkan dari ukuran tombol 100% dari responden menyatakan sangat sesuai.
- Mengenai suara yang digunakan 56% responden menyatakan sangat jelas dan 78% responden menyatakan suara dan materi pada aplikasi sangat sesuai.
- Dari tim responden 56% responden menyatakan bahwa gambar objek pada aplikasi menarik, 67% responden menyatakan bahwa gambar aplikasi dapat membantu dalam memahami kosa kata dan 67% menyatakan gambar dengan suara sudah sangat sesuai.
- Edukator merasa sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran kosa kata, 78% menyatakan sangat terbantu.
- Dari Edukator 100% menilai aplikasi kosa kata ini sangat membantu proses

pembelajaran dan sesuai dengan metode pembelajaran yang diajarkan.

- Dari responden edukator 78% menyatakan aplikasi kosa kata sangat layak untuk digunakan seterusnya dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah media pembelajaran kosa kata bahasa Arab bergambar ini diselesaikan, dilakukan beberapa uji coba dan analisa aplikasi. Berdasarkan Evaluasi yang dilakukan dari sisi siswa yang berupa pertanyaan sebelum siswa menggunakan aplikasi dan setelah menggunakannya, siswa mampu meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Dan pada hasil dari kuisioner yang telah diisi oleh edukator, hampir keseluruhan menyatakan bahwa aplikasi ini layak digunakan seterusnya untuk membantu siswa menghafal kosa kata bahasa Arab. Dari responden tim edukator, 78% menyatakan sangat layak, sedangkan 22% menyatakan layak.

Saran

Aplikasi kosa kata bahasa Arab ini masih membutuhkan pengembangan dari segi tampilan, yakni pada fleksibilitas tampilan disetiap resolusi layar *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fauziah, L. (2015). *National Geographic*. <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/10/smartphone-dan-ipad-baik-untuk-pertumbuhan-anak>. Diakses pada tanggal 7 Maret 2016.
- [2] Haromain, I. (2009). *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk RA/BA/TA*. Surabaya: Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur.
- [3] Prayogo, H. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Alfabet Untuk Perangkat Mobile Android*. Bangkalan: Universitas Trunojoyo Madura.
- [4] Syamsul Aribowo, D. R. (2014). *Perancangan Media Pembelajaran*

- Interaktif Bahasa Arab Kelas VII
Madrasah Tsanawiyah Al-Uswah Bergas.
- [5] Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*.
- [6] Sukenda. (2013). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE.
- [7] Muhammad Rusdi Tanjung, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 129.