

## PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB DENGAN MENGUNAKAN LECTURE MAKER DI SDIT MASJID RAYA LANTAI BATU

### DEVELOPMENT OF ARABIC VOCABULARY LEARNING USING LECTURE MAKER AT SDIT MASJID RAYA FLOOR BATU

Muhammad Yusuf Salam<sup>1</sup>, Annisa Agustina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

<sup>1</sup>yusufsalam@iainbatusangkar.ac.id, <sup>2</sup>annisaagustina1108@gmail.com

**Abstrak** : Media pembelajaran merupakan sebuah teknologi yang sangat dibutuhkan dalam program pendidikan guna membantu pendidik maupun peserta didik saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan penelitian ini diantaranya 1) pengembangan kosa kata bahasa Arab menggunakan Lecture Maker 2) mengetahui validasi 3) mengetahui pengembangan pembelajaran kosa kata bahasa Arab menggunakan aplikasi Lecture Maker di SDIT Masjid Raya Lantai Batu. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan jenis penelitian Research and Development (R & D) dengan model desain 4D. Pada model 4D terdapat beberapa tahap yakni define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian ini adalah berupa produk interaktif yang sangat menarik untuk membangkitkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan media yang berbeda, maka akan membuat siswa lebih senang menerima ilmu dari guru. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Lecture Maker bisa menambahkan gambar, video, sura, dan quis yang menarik. Harapan peneliti agar aplikasi yang dimanfaatkan saat ini dapat dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Arab terkhusus materi kosa kata sehingga siswa mampu menguasai kosa kata dalam jumlah yang banyak setiap harinya.

**Kata Kunci** : Bahasa Arab, Kosa Kata, Lecture Maker

**Abstract** : Learning media is a technology that is needed in educational programs to help educators and students during the teaching and learning process. The objectives of this study include 1) developing Arabic vocabulary using Lecture Maker 2) knowing validation 3) knowing the development of learning Arabic vocabulary using the Lecture Maker application at SDIT Masjid Raya Floor Batu. In this study, researchers developed a type of Research and Development (R & D) research with a 4D design model. In the 4D model there are several stages, namely define, design, develop, and disseminate. The result of this research is a very interesting interactive product to arouse students' interest in learning Arabic. With different media, it will make students more happy to receive knowledge from the teacher. Learning media using the Lecture Maker application can add interesting pictures, videos, sura, and quizzes. The researcher hopes that the application currently used can be developed for Arabic subjects, especially vocabulary material so that students are able to master a large number of vocabulary every day.

**Keywords** : Arabic, Vocabulary, Lecture Maker

#### A. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa pengaruh terhadap pola kehidupan masyarakat. Pola kehidupan saat ini sudah

jauh berbeda dengan masa dahulu, bahkan sistem pendidikan pun banyak yang sudah berubah. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam membangun kehidupan yang lebih baik dan lebih maju

(Husada, 2019). Pendidikan terdiri dari berbagai macam bentuk, seperti pendidikan jasmani, pendidikan rohani, pendidikan karakter, pendidikan akhlak dan lain sebagainya. Pendidikan dilakukan sebagai program pembinaan terhadap seseorang (Apriyanti, 2017). Dengan pendidikan karakter seseorang akan terbentuk, karena pembentukan karakter juga salah satu tujuan dari pendidikan (Susanto, 2017). Dalam proses pendidikan dibutuhkan orang yang profesional untuk mendidik (Yulaini, 2018). Jadi seseorang yang mengemban profesi sebagai guru sangat diharapkan benar-benar menguasai bidang yang diajarkannya.

Dua hal yang selalu mengikuti perjalanan pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengubah pola pikir kepada yang lebih baik (Nurjati, 2002). Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam suatu ruangan khusus (Yulaini, 2018). Apabila usaha seorang guru telah maksimal dalam menjalankan tugas keprofesionalannya maka proses mentransfer ilmu akan berjalan dengan baik (Hermawan, 2014). Sedangkan bagi peserta didik, suatu keberhasilan akan dicapai apabila memiliki persiapan yang matang (Rusydi & Thu, 2020).

Untuk membantu keberlangsungan program pendidikan, pemerintah telah mendirikan berbagai sekolah di setiap daerah. Sekolah didirikan di buat dalam bentuk tingkatan, yakni SD, SMP, dan SMA. Terkhusus untuk pendidikan berbasis keagamaan pemerintah juga menyediakan tempat khusus yang setingkat dengan SD, SMP, dan SMA. Untuk tingkat SD dinamakan dengan Madrasah Ibtidaiyah, tingkat SMP dinamakan dengan Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan untuk tingkat SMA dinamakan dengan Madrasah Aliyah (MA).

Terkhusus pembahasan yang akan peneliti sajikan dalam tulisan ini adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT). SDIT adalah sebuah sekolah yang didirikan oleh yayasan pada umumnya yang berbasis keagamaan. Mata pelajaran di SDIT berbeda

dengan SD pada umumnya. Di SDIT terdapat pembelajaran khusus yang tidak terdapat dalam kurikulum SD pada umumnya. Salah satu mata pelajaran yang hanya ada di SDIT adalah mata pelajaran bahasa Arab. Syaifullah & Izzah (2019) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di Indonesia belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini disebabkan kebanyakan guru yang mengajar tidak memiliki persiapan yang mata sebelum mengajar.

Mata pelajaran bahasa Arab sudah masuk kedalam kurikulum. Namun dalam pengembangan kurikulum tersebut banyak ditemukan tantangan, salah satunya tantangan eksternal berupa 1) kecenderungan terhadap perubahan pola bahasa Arab, yakni dari pola yang bersifat baku (fushha) mengalami pergeseran dengan pola pasaran (pola 'amiyah) 2) bahasa Arab sudah dipakai oleh berbagai kalangan dan aspek kehidupan 3) kemajuan teknologi yang menyebabkan rendahnya peminat belajar bahasa secara dari sumber yang otentik (Madrasah et al., 2019).

Kosa kata (*mufradat*) merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Di dalam setiap maharah atau keterampilan dalam bahasa Arab tidak akan lepas dari kosa kata (*mufradat*) karena penguasaan bahasa Arab yang baik itu harus adanya penguasaan kosa kata lebih awal. Kebanyakan sekolah mengaplikasikan pembelajaran mufradat dengan metode bernyanyi terutama Madrasah Ibtidaiyah (Ridwan & Awaluddin, 2019). Namun karena sekarang era digital, maka pembelajaran kosa kata sudah banyak dikembangkan menggunakan aplikasi media pembelajaran. Menurut Kata & Kegiatan (2020) menyatakan dalam penelitiannya bahwa penguasaan mufradat akan dirasa mudah oleh siswa apabila didukung dengan media pembelajaran. Dalam pemilihan mufradat tidak bisa dilakukan sesuka hati saja, namun harus memperhatikan prinsip-prinsip pemilihannya. (M. Khalilullah (2012) dalam penelitiannya mengemukakan beberapa prinsip dalam pemilihan yaitu tawwatur, tawazzu', mutaahiyah, ulfah, syuumul, ahammiyah, dan 'uruubah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu keberlangsungan proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang disedia template lengkap di dalamnya seperti audio, video, dan juga gambar (Shalikhah, 2017 ; Larasati et al., 2021). Salah satu multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran mufradat adalah aplikasi *Lecture Maker*.

### Lecture Maker

Lecture Maker merupakan salah satu dari bagian multimedia interaktif. Tampilan pada Lecture Maker hampir mirip dengan powert point, hanya saja aplikasi ini memiliki template lebih lengkap dibandingkan powert point. Dengan memanfaatkan Lecture Maker, seorang guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik sebagai bahan ajar tambahan saat mengajar. Namun dibalik kelebihan yang dimiliki, lecture Maker juga memiliki aspek kekurangan salah satunya produk atau media yang dibuat hanya bisa diakses secara langsung oleh orang yang memiliki aplikasinya.

Pengusaan kosa kata di SDIT Lantai Batu masih dikatakan belum mencapai hasil yang maksimal dikarenakan kekurangan tenaga pengajar. Sehingga untuk mengajar terkhusus mata peajaran bahasa Arab guru merasa kewalahan untuk mengelola semua kelas. Sebagai solusinya, maka seluruh wali kelas diberikan buku saku tentang mufradat untuk mengajarkan kepada siswa yang menjadi tanggung jawabnya. Selain itu, media-media yang digunakan juga sangat minim sekali, guru hanya memanfaatkan benda yang ada disekitar saja. Hal inilah yang menyebabkan siswa belum mampu menguasai kosa kata bahasa Arab sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak sekolah.

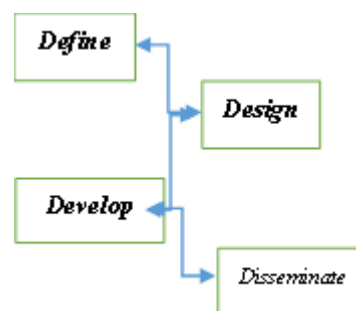
Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Lecture Maker* yang menghasilkan produk media pembelajan interaktif. Oleh karena itu penelitian ini sangat penting dilakukan

mengingat kondisi sekarang yang sangat menuntut penggunaan teknologi.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Penulisan jurnal dalam metodologi penelitian hendaknya memuat Tujuan Penelitian, Waktu dan Tempat =Penelitian, Metode Penelitian, dan Teknik Pengumpulan Data.

Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R & D), menurut Sugiyono (2009) penelitian Research and Development adalah penelitian yang dilakukan untuk memperoleh hasil berupa produk. Model yang digunakan adalah model 4D, model 4D merupakan model penelitian yang terdiri dari beberapa tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate (Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, 1974). Untuk langkah-langkahnya dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 1. Tahap model 4D

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, penyebaran angket, dan tes. Angket yang digunakan peneliti adalah angket validasi yang diberikan kepada pakar ahli dan juga siswa. Untuk data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari pakar ahli. Dan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan tes sudah dilakukan. Untuk pengolahan data teknik yang digunakan adalah teknik uji effect size.

Rumus yang digunakan untuk penilaian persentase hasil validasi adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata – rata akhir

$x_i$  = jumlah skor jawaban penilaian

$n$  = jumlah validator

Kemudian rumus untuk menghitung effect size adalah sebagai berikut:

$$d = \frac{M_{posttest} - M_{pretest}}{\sqrt{\frac{SD^2_{posttest} + SD^2_{pretest}}{2}}}$$

Keterangan:

M = Rata-rata skor test

SD = Standar deviasi skor test

Kemudian untuk nilai effect size (d) diinterpretasikan sebagai berikut:

*Tabel 1. Interpretasi Effect Size*

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$d \geq 1,0$	Sangat Efektif
$0,8 \leq d < 1,0$	Efektif
$0,5 \leq d < 0,8$	Cukup Efektif
$0,2 \leq d < 0,5$	Kurang Efektif
$d < 0,2$	Tidak Efektif

### C. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Lecture Maker pada materi mufradat. Berikut merupakan penjabaran tentang model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D adalah sebagai berikut:

#### Defaine (pendefinisian)

Terdapat empat langkah pokok pada tahap ini yaitu analisis front-end (front-end analysis), analisis konsep (concept analysis), analisis tugas (task analysis), dan juga tahap perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Dari keempat langkah pokok tersebut, peneliti dapat melakukan analisis awal untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian yaitu pada tahap analisis front-end (front-end analysis) dengan cara mewawancarai guru bahasa Arab di

SDIT Lantai Batu. Di SDIT Lantai Batu diperlukan media pembelajaran agar siswa juga dapat belajar secara mandiri di rumah. Selanjutnya analisis konsep, pada tahap ini peneliti dapat memperoleh informasi penting terkait hal yang diutamakan yang nantinya disusun dalam format media pembelajaran yang dibuat. Kemudian analisis tugas, pada tahap ini peneliti mulai menganalisis berkenaan kompetensi dasar serta pada tahap ini juga terdapat penjelasan tentang indikator pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah analisis tujuan, pada tahap ini mulailah ditarik kesimpulan dari analisis konsep dan analisis tugas guna menetapkan perilaku objek penelitian.

#### Design (perancangan)

Pada tahap design, disini mulailah merancang media pembelajaran sebagai acuan pembuatan konsep awal. Empat langkah pokok pada tahap design yaitu penyusunan teks, pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal. Pertama, penyusunan teks, peneliti mulai menyusun kisi-kisi angket yang nantinya akan diberikan kepada ahli dan siswa yang ada disekolah yang bersangkutan. Kedua, pemilihan media, tahap ini mulailah ditetapkan media yang dipilih dan dikembangkan. Media yang dipilih dan dikembangkan menggunakan aplikasi Lecture Maker berbasis interaktif untuk pembelajaran mufradat. Dalam mengembangkan media langkah awal yang mesti dilakukan adalah melangsungkan identifikasi untuk rancangan media pembelajaran nantinya (Ridha Yoni Astika et al., 2020).

#### Develop (pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdapat tiga langkah pokoknya yaitu validasi, uji coba produk, dan uji efektifitas. Validasi adalah dimana media pembelajaran yang dibuat diberikan penilaian guna memperoleh saran dan masukan sebagai acuan perbaikan dan memastikan kelayakan media sebagai bahan penelitian. Untuk melakukan validasi

dibutuhkan dua orang validator yang ahli dalam media tersebut.

Skor rata-rata dari hasil validasi adalah sebesar 3,23 dengan kriteria “cukup valid” kemudian dilihat dari aspek fungsi tombol diperoleh rata-rata sebesar 3 dengan kriteria “cukup valid”. Berdasarkan penilaian di atas maka validator mengomentari perlu dilakukan perombakan dan perbaikan ulang terhadap media pembelajaran yang dibuat. Berikut adalah gambar dari hasil perombakan dan perbaikan yang dilakukan oleh ahli media.



Gambar 2. Kosakata

Setelah dilakukan perombakan dan perbaikan ulang, maka validator melakukan penilaian kembali dengan hasil rata-rata 3.42 dengan kriteria “valid”, kemudian nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian aspek tombol sebesar 3,5 dengan kriteria “valid”, selanjutnya dari aspek penggunaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan kriteria “valid”. Berdasarkan penilaian-penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini layak untuk dilanjutkan.

Setelah produk media pembelajaran memperoleh kriteria valid saat dicek oleh ahli materi dan ahli media maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan uji coba terhadap produk tersebut apakah menarik, layak, dan efektif untuk digunakan. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil yaitu pada kelas X dengan responden berjumlah 10 orang. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan uji coba dengan 10 responden adalah 3,39 dengan kriteria “sangat menarik”. Kemudian uji coba dilakukan dalam skala yang besar dengan responden sebanyak 30 orang, dan memperoleh nilai rata-rata 3,40 dengan kriteria “sangat menarik”. Jadi kesimpulannya, ketika

penilaian mencapai kriteria “sangat menarik” maka produk media pembelajaran yang dibuat efektif serta layak untuk dijadikan sebagai alat untuk membantu kegiatan belajar mengajar di SDIT Masjid Raya Lantai Batu.

Setelah selesai melakukan uji kemenarikan produk, maka langkah berikutnya adalah memberikan tes pretest dan posttest dengan tujuan menguji efektif atau tidaknya media pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan bantuan *Lecture Maker*. Peneliti mengambil dua kelas untuk melakukan tes pretest dan posttest yaitu kelas X A dan kelas X B. kelas X A menggunakan media pembelajaran dengan bantuan *Lecture Maker*, sedangkan kelas X B menggunakan bahan ajar seperti biasa sebagai medianya.

Tabel 2. hasil test pretest dan posttest menggunakan *Lecture Maker*

	N	Skor maksimum	Skor minimum	Rata-rata	Standar deviasi
Pretest	30	50	5	25,66	27,51
posttest	30	100	55	81,33	80,54

Tabel 3. hasil tes pretest dan posttest menggunakan bahan ajar

	N	Skor maksimum	Skor minimum	Rata-rata	Standar deviasi
Pretest	30	70	5	28,16	29,53
posttest	30	95	30	54,83	55,75

Berdasarkan tabel 2 dan 3 maka diperoleh hasil analisisnya untuk kelas X A dengan nilai  $E_s = 0,92$  dan kelas X B dengan nilai  $E_s = 0,59$ . Setelah dilihat dari hasil, maka pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan bantuan *Lecture Maker* sebagai alat bantu kegiatan belajar dikategorikan efektif. Sedangkan pembelajaran bahasa Arab dengan media bahan ajar dikategorikan cukup efektif. Kesimpulannya, media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **Dessiminate (penyebaran)**

Setelah dilakukan uji coba dan uji efektivitas pada tahap development, maka langkah selanjutnya melakukan penyebar luasan media pembelajaran bahasa Arab kepada seluruh siswa SDIT Masjid Raya Lantai Batu.

## D. KESIMPULAN

Kesimpulan akhir yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran bahasa arab dengan bantuan Lecture Maker untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab di kelas I SDIT Lantai Batu. Hasil angket yang diperoleh adalah 3,64 oleh ahli materi, dan 3,47 oleh ahli media dengan kriteria sangat menarik. Kemudian dari hasil uji coba responden skala kecil diperoleh hasil 3,39 dan uji coba dengan responden berskala besar diperoleh hasil 3,40 dengan capaian kriteria sangat menarik. Maka hasil uji effect size yang diperoleh dari kelas X A adalah  $E_s = 0,92$  yang dikategorikan efektif dan pada kelas X B adalah  $E_s = 0,59$  dengan kategori cukup efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan pembelajaran Menurut Al-ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Husada, F. R. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Ayan*, 8(5), 55. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581/537>
- Kata, K., & Kegiatan, D. A. N. L. (2020). *Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Siswa Kelas Iii Di Madrasah Aliyah Al-Khoirot*. 416–427.
- Larasati, S., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Tutorial Untuk Mendukung Generative Learning By Self Explaining. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 289–298. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p289>
- M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>
- Madrasah, D. K., Jenderal, D., Islam, P., Agama, K., & Indonesia, R. (2019). *KMA 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab*. <https://pustakapendisntt.com/2019/08/14/kma-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah/>
- Nurjati, S. (2002). *Bab ii pembelajaran akidah akhlak, basis humansitik, pendekatan active learning*. 39–104. <https://sc.syekh Nurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/BAB214156310013.pdf>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Ridwan, R., & Awaluddin, A. F. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 13(1), 56–67. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.252>
- Rusydi, P., & Thu, A. (2020). Problematika Pemilihan Materi Mufrodad Menurut. *Jurnal Jurusan PBA*, 19(2), 216–228. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i2.2370>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Susanto, H. (2017). Pemahaman Sejarah

Daerah dan Persepsi Terhadap Keberagaman Budaya dalam Membina Sikap Nasionalisme (Studi Korelasi pada Mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP UNLAM). *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 9(1), 39–50. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/1581>

Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>

Yulaini, E. (2018). Hubungan Pemahaman Profesi Kependidikan Dengan Minat Menjadi Guru Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pabri Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 59–70. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/2149>