

Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Arduino Mega di POS PAUD Buah Hati

Oleh:

Alifiyah Rizkyaturrohma

Khizanatul Hikmah

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2023

Pendahuluan

1. Bahasa Arab telah menjadi bahasa resmi di 20 negara dan telah dipelajari oleh lebih dari 1,3 milyar muslim diseluruh dunia.
2. Dalam observasi yang dilakukan peneliti diberbagai sekolah anak usia dini di Sidoarjo, peneliti menemukan beberapa siswa yang memiliki kemudahan dalam menghafal ayat Al-Quran
3. Pada kurikulum PAUD/TK/RA pembelajaran Bahasa Arab bukan termasuk komponen yang wajib
4. Guru Bahasa asing khususnya Bahasa Arab dituntut agar tidak hanya mahir berbahasa saja
5. Peneliti mengangkat penelitian perancangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Arduino Mega.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana desain media pembelajaran bahasa Arab di POS PAUD Buah Hati?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab?

Metode

Analyze

Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh setelah melakukan uji coba produk dan peneliti menggunakan Skala Likert untuk mengukur kelayakan pengembangan media. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara kemudian dianalisis deskriptif baik itu berupa saran maupun kritik yang dapat digunakan sebagai penyempurnaan produk yang dikembangkan

A

Desain

Desain tampilan alat dan pemilihan materi kosakata Bahasa Arab.

D

Development

Mengembangkan materi kosakata Bahasa Arab dengan melakukan rekaman suara dan desain media berbasis Arduino Mega menjadi sebuah alat media pembelajaran yang selanjutnya akan di uji ahli.

D

I

Implement

Melakukan uji ahli dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Arduino Mega kepada peserta didik

E

Evaluate

Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif atau formatif. Sehingga, peneliti mendapatkan feedback dari pengguna.

Hasil

Tabel B.1 Uji Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5
2	Kebenaran substansi materi pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dengan perkembangan kemampuan siswa	5
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5
5	Ketepatan materi yang dihasilkan oleh alat media	5
6	Pemilihan materi kosakata sesuai dengan perkembangan/ tingkat pembelajaran siswa	5
7	Isi materi mudah untuk ditirukan	5
8	Kesesuaian pemilihan background ghina 'arabiy	5
9	Urutan isi materi kosakata sesuai indikator	5
10	Efisiensi penyajian kosakata	5
11	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	5
12	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi	5
13	Kemenarikan tampilan pada media	5
14	Media dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas	5
15	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis Arduino Mega	5
Jumlah		75

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, presentase yang didapatkan adalah 100%

Tabel B.2 Uji Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Kemudahan pemakaian media	5
2	Kemudahan memilih menu gambar	5
3	Ketepatan reaksi tombol (button)	5
4	Kejelasan bahasa Arab yang dikeluarkan oleh speaker	4
5	Melalui media ini siswa dapat mudah memahami kosakata bahasa Arab tentang hewan, buah, angka dan warna	4
6	Urutan isi materi kosakata sesuai indikator	5
7	Kesesuaian pemilihan background ghina 'arabiy	5
8	Pemilihan kosakata sesuai dengan perkembangan siswa	4
9	Tata letak gambar dan teks	4
10	Kesesuaian warna	5
11	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	4
12	Kesesuaian gambar pada media	5
13	Kemenarikan tampilan pada media	4
14	Kemenarikan gambar pada media	4
15	Media dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif	4
Jumlah		67

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, presentase yang didapatkan adalah 89,3%

Hasil

Tabel B.4 Presentase Kumulatif Indikator I (Desain Media Pembelajaran)

PRESENTASE KUMULATIF INDIKATOR I				
No. Item	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%
	5	46	230	38,79
	4	65	260	43,84
	3	28	84	14,17
	2	8	16	2,70
	1	3	3	0,51
JUMLAH		150	593	100,00
SKOR TERTINGGI		5		
JUMLAH PERNYATAAN		5		
JUMLAH RESPONDEN		30		
SKOR MAKSIMAL		750		
PRESENTASE		59,3		

Dari tabel diatas, menunjukkan presentase sebesar 59,3%. Artinya sebagian besar wali murid menyetujui penggunaan desain media oleh peneliti sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab. adapun presentase kumulatif dari Y yakni Arduino

Tabel B.5 Presentase Kumulatif Indikator II (Arduino Mega)

PRESENTASE KUMULATIF INDIKATOR II				
No. Item	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%
	5	35	175	29,97
	4	72	288	49,32
	3	36	108	18,49
	2	6	12	2,05
	1	1	1	0,17
JUMLAH		150	584	100,00
SKOR TERTINGGI		5		
JUMLAH PERNYATAAN		5		
JUMLAH RESPONDEN		30		
SKOR MAKSIMAL		750		
PRESENTASE		58,4		

Dari tabel diatas, menunjukkan presentase sebesar 58,4%. Artinya sebagian besar wali murid menyetujui penggunaan Arduino Mega sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Arduino Mega mendapatkan skor 58,4% dari 75,0%. Angka tersebut menunjukkan media berbasis Arduino Mega dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab, memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menambahkan variasi dalam mengajar kosakata bahasa Arab khususnya untuk anak usia dini, agar memberikan ruang bagi anak usia dini dalam memanfaatkan teknologi untuk edukasi. Perancangan desain media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Arduino Mega adalah alternative dari sekian banyak problematik pembelajaran terlebih bahasa Arab untuk anak usia dini agar pembelajaran tidak monoton. Sehingga demikian, pengguna baik siswa atau guru dapat merasakan kebermanfaatan media tersebut.

Temuan Penting Penelitian

- Guru bahasa asing khususnya bahasa Arab dituntut agar tidak mahir berbahasa saja akan tetapi dapat menciptakan variasi dalam pengajarannya. (Fajriah, 2015)
- Desain media pembelajaran bahasa Arab berbasis Arduino Mega merupakan pembaruan.
- Produk berupa alat media berbentuk monyet membawa papan bergambar kosakata bahasa Arab, yang mana pemilihannya disesuaikan dengan perkembangan dan lingkungan siswa. Alat tersebut akan mengeluarkan suara sesuai dengan tombol (pada gambar) yang ditekan.
- Media berbasis Arduino Mega mendapati hasil respon yang positif dan antusias siswa.

Manfaat Penelitian

- ☑ Manfaat bagi alat ini yakni memudahkan para pendidik bahasa Arab dalam mengajar dan para siswa merespon dengan baik juga tertarik dengan media ini, sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih mudah dan menyenangkan.
- ☑ Mendapat pengetahuan betapa pentingnya memberikan variasi dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan bahasa Anak terutama Bahasa Arab.
- ☑ Bagi peneliti, dapat mengembangkan kemampuan bahasa Arab anak usia dini dengan pengetahuan dan wawasan yang diperoleh dari penelitian pengembangan alat pembelajaran berbasis Arduino Mega.
- ☑ Memberikan referensi pengajaran sesuai pengembangan zaman teknologi.

Referensi

Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I Mi Nurul Hakim sendiri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9, 107–126.

Jauhari Arifin, Leni Natalia Zulita, Hermansyah. (2016) *PERENCANAAN MUROTTAL OTOMATIS MENGGUNAKAN MIKROKONTROLLER ARDUINO MEGA 2560* (Vol. 12, No. 1, Februari 2016). Universitas Dehasen Bengkulu

Made Tegeh dan Made Kirna. (2013) *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE MODEL.* (Vol. 11, No. 1 2013: Maret) Undiksha.

Muhammad Ridha Albaar (2020) *Desain Pembelajaran Untuk Menjadi Pendidik Yang Profesional*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Ridwan, A. Fajar Awaluddin. (2019). *PENERAPAN METODE BERNYANYI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ROUDHATUL ATHFAL* (Vol.13, No., Juni 2019). STAI Al-Ghazali, IAIN Bone.

Rozalena & Muhammad Kristiawan (2017) *Pengelolaan Pembelajaran PAUD Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini*. (Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2017). Universitas PGRI Palembang, Palembang: Pengarang.

