

Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel ilmiah_naurah nazhipah amalia_232071900043_bab1-4

Author(s)

Coordinator

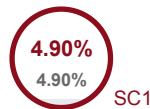
perpustakaan umsidapet

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**2141**

Length in words

15621

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		3

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://cdn-links.lww.com/permalink/js9/a/js9_2023_05_23_wang_ijs-d-23-00239r1_sdc3.pdf	24 1.12 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7611/54557/60626	18 0.84 %
3	http://repository.ub.ac.id/187581/6/-Hendike%20Yuniar.pdf	12 0.56 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/2847/20168/22512	10 0.47 %
5	https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/29505/13939	9 0.42 %

6	Are Cartoon Movies Necessary for Junior High School Students to Learn Arabic Language? Az Zaky Yazid Abid, Fahmi Ari Khairurrijal;	8 0.37 %
7	http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/al-muaddib/article/download/14022/pdf	7 0.33 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7611/54557/60626	6 0.28 %
9	http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/al-muaddib/article/download/14022/pdf	6 0.28 %
10	http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/al-muaddib/article/download/14022/pdf	5 0.23 %

from RefBooks database (0.37 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Are Cartoon Movies Necessary for Junior High School Students to Learn Arabic Language? Az Zaky Yazid Abid, Fahmi Ari Khairurrijal;	8 (1) 0.37 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (4.53 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/7611/54557/60626	24 (2) 1.12 %
2	https://cdn-links.lww.com/permalink/js9/a/js9_2023_05_23_wang_ajs-d-23-00239r1_sdc3.pdf	24 (1) 1.12 %
3	http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/al-muaddib/article/download/14022/pdf	18 (3) 0.84 %
4	http://repository.ub.ac.id/187581/6/-Hendike%20Yuniar.pdf	12 (1) 0.56 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/2847/20168/22512	10 (1) 0.47 %
6	https://ojs.unm.ac.id/progresif/article/download/29505/13939	9 (1) 0.42 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Page | 1

Trends in Arabic Language Learning Using Interactive Applications at the Secondary School Level : Systematic Literature Review
Tren Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Interaktif di Tingkat Sekolah Menengah : Systematic Literature Review

Naurah Nazhipah Amalia 1), Farikh Marzuki Ammar*, 2) 1)Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia 2)Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email Penulis Korespondensi: farikh1@umsida.ac.id

Abstract. Arabic language learning in Indonesia is increasing in line with rapid technological advances. However, students' enthusiasm for learning Arabic is still relatively low, as they consider Arabic to be a complicated and

boring subject. Interactive applications have emerged to address the challenges of Arabic language learning in schools, particularly at the junior high school/MTs and senior high school/MA levels. This study aims to identify the types of interactive applications frequently used **in Arabic language learning at the junior high school/MTs and senior high school/MA levels**, as well as to identify the benefits of using such applications. The research method employed was a Systematic Literature Review (SLR), analyzing selected articles obtained from the Garuda database. The analysis results show that there are six types of applications that are frequently used, namely Kahoot, WordWall, Canva, PowerPoint, Baamboozle, and Quizalize. The use of these applications has proven to increase students' interest, enthusiasm, and learning outcomes. Additionally, they enhance language skills and create a more enjoyable learning environment.

Keywords – Arabic Language Learning, Interactive Applications, Secondary School, SLR

Abstrak. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia semakin meningkat diiringi dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Namun antusiasme peserta didik untuk mempelajari bahasa Arab masih tergolong rendah, dikarenakan mereka menganggap bahasa Arab adalah pelajaran yang rumit dan membosankan. Aplikasi interaktif hadir untuk membantu mengatasi problematika **pembelajaran bahasa Arab di sekolah**, khususnya **di tingkat SMP/ MTs dan SMA/MA**. **Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui** jenis aplikasi interaktif yang **sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab** di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA, serta mengidentifikasi manfaat dari penggunaan aplikasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis artikel-artikel terpilih yang diperoleh dari database Garuda. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 6 jenis aplikasi yang sering digunakan, yaitu Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, Baamboozle dan Quizalize. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut terbukti mampu meningkatkan minat, semangat, serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, juga mampu meningkatkan kemampuan maharah lughawiyah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci – Pembelajaran Bahasa Arab, Aplikasi Interaktif, Sekolah Menengah, SLR

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, pembelajaran bahasa Arab menjadi semakin populer di Indonesia seiring meningkatnya kebutuhan untuk mempelajari bahasa tersebut, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam lingkup persekolahan sendiri, bahasa Arab telah ditetapkan menjadi salah satu mata pelajaran wajib untuk semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga tingkat menengah[1]. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran bahasa Arab dalam dunia pendidikan Indonesia[2]. Namun di sisi lain, pembelajaran bahasa Arab di sekolah juga memiliki problem tersendiri, seperti antusiasme peserta didik yang kurang untuk mempelajari bahasa Arab, karena beranggapan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa yang asing dan rumit[3][4]. Perkembangan bahasa Arab juga diiringi kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat, sehingga kehidupan manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan[5][6][7]. Mengingat saat ini kita berada pada era pembelajaran abad ke-21, tentu saja ini menjadi sebuah tantangan bagi para pengajar bahasa Arab, sebab di samping harus memahami keunikan dan kompleksitas bahasa Arab[8], mereka juga dituntut untuk menguasai teknologi demi menciptakan suasana belajar-mengajar yang interaktif[9][10][11]. Salah satu solusi potensial yang dapat diimplementasikan oleh pengajar bahasa Arab agar suasana belajar-mengajar tidak monoton dan lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan aplikasi interaktif[12].

Page | 2

Aplikasi interaktif merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran[13]. Banyak sekali aplikasi interaktif yang sering digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Arab. Beberapa aplikasi sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, seperti kahoot!, quizziz, wondershare quiz, dan masih banyak lagi. Hadirnya aplikasi-aplikasi ini tentu menjadi kabar gembira bagi pengajar bahasa Arab, karena dengan bantuan aplikasi-aplikasi tersebut para pengajar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton dengan cara yang mudah[14][15][16][17].

Beberapa penelitian dahulu telah membuktikan bahwa dengan penggunaan aplikasi interaktif memberi dampak positif dalam pembelajaran bahasa Arab. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Novita dan Tatang yang memaparkan bahwa aplikasi kahoot! mampu meningkatkan minat belajar siswa MAN 1 Lahat sebanyak 81%[18]. Selain meningkatkan minat peserta didik, kahoot! juga mampu meningkatkan maharah lughawiyah peserta didik, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidah, dkk yang memaparkan bahwa aplikasi kahoot! mampu meningkatkan maharah kitabah peserta didik di Madrasah Aliyah NU Mazra'atul Lamongan[19]. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Zulpina membuktikan bahwa penggunaan aplikasi quizziz mempermudah peserta didik dalam menguasai keempat maharah lughawiyah (kalam, istima', kitabah, dan qiro'ah)[20].

Berangkat dari penelitian-penelitian yang telah dipaparkan, belum ditemukan penelitian yang mengulas secara komprehensif tentang penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan eksplorasi secara mendalam terkait aplikasi interaktif dan perannya dalam pelajaran bahasa Arab, serta memfokuskan subjek penelitian kepada siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Peneliti merumuskan pertanyaan penelitian (RQ) sebagai berikut :

1) Aplikasi apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA? 2) Apa saja manfaat yang ditemukan dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, serta untuk mengetahui manfaat-manfaat dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Bersama penelitian ini, penulis berharap mampu memberikan wawasan yang lebih kepada para pengajar terkait penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan sekolah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis (Systematic Literature Review) atau biasa dikenal dengan sebutan SLR. Metode ini terdiri dari kegiatan mengumpulkan dan menyintesis data yang berkaitan dengan topik secara terstruktur[21][22][23]. Tahapan metode ini dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian (RQ), sebagaimana dipaparkan peneliti pada pendahuluan, kemudian proses pencarian literatur melalui situs Garuda (Garba Rujukan Digital) dengan menetapkan beberapa kriteria pencarian.

Adapun kriteria pencarian yang ditetapkan penulis ialah: 1) Tahun terbit artikel dibatasi pada tahun 2022-2024, 2) Data yang dikumpulkan wajib berupa artikel full text, 3) Data yang diambil hanya berupa artikel dengan subjek penelitian siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti menyeleksi dengan cara membaca keseluruhan artikel, guna mengetahui artikel yang benar-benar sesuai dengan topik. Metode SLR pada penelitian ini **menggunakan protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses)** yang dapat dilihat pada diagram berikut ini :

Page | 3

Gambar 1. Diagram PRISMA

Dapat dilihat pada Gambar 1. menunjukkan alur pencarian literatur menggunakan protokol PRISMA yang terdiri dari 3 kegiatan utama, yaitu identification, screening, dan included. Pada tahap identification, peneliti melakukan pencarian pada situs Garuda dengan kata kunci "aplikasi pembelajaran bahasa Arab" dan ditemukan 472 artikel. Kemudian, pada tahap screening dilakukan seleksi berdasarkan 3 kriteria yang telah ditetapkan dan ditemukan 68 artikel. Kriteria tersebut mencakup tahun terbit dibatasi 2022-2024, artikel merupakan artikel full text, dan subjek penelitian siswa SMP/MTs dan SMA/MA. Selanjutnya pada tahap included, peneliti melakukan seleksi akhir dengan membaca judul, abstrak, dan hasil penelitian dari 68 artikel yang telah diperoleh pada tahap screening untuk mendapatkan artikel-artikel yang benar-benar sesuai dengan topik. Pada tahap akhir ini diperoleh 15 artikel yang relevan dengan penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil seleksi dan pencarian literatur dari situs Garuda, peneliti memperoleh 15 artikel yang benar-benar relevan untuk dianalisis lebih dalam. Artikel-artikel tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan subjek penelitian dan jenis aplikasi yang digunakan, yang selanjutnya dimuat ke dalam tabel berikut:

No. Artikel Jenis Aplikasi Subjek Penelitian

1 [24] Baamboozle MTs Miftahul Huda Cendono

2 [18] Kahoot MAN 1 Lahat

Pencarian data dari situs

Garuda (n =472)

Pencarian berdasarkan tahun

2022-2024

(n =251)

Selain tahun 2022-2024

dieliminasi

(n = 221)

Artikel full text

(n =201)

Selain artikel full text

dieliminasi

(n =50)

Artikel dengan subjek siswa

SMP/MTs dan SMA/MA

(n =68)

Selain subjek penelitian siswa

SMP/MTs dan SMA/MA

(n =133)

Data yang benar-benar sesuai

dengan topik

(n =15).

- 3 [25] Kahoot MAN 1 Gorontalo
- 4 [26] WordWall MAN Kota Batu
- 5 [27] Canva MTs Al-Azhar Samarinda
- 6 [28] Power Point SMP Cahaya Islam Kota Sorong
- 7 [1] WordWall SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo
- 8 [29] Quizalize MTsN 2 Bolang Mongondow
- 9 [30] Power Point SMPIT Al-Muqorrob
- 10 [31] Canva SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang
- 11 [32] WordWall SMP Nurul Huda Modung
- 12 [19] Kahoot MA NU Mazra'atul Ulum Paciran
- 13 [33] WordWall MA Tarbiyah Islamiyah Paninggahan Solok
- 14 [34] Kahoot MTs Muhammadiyah Islamiyah Solok
- 15 [35] Kahoot MAN 1 Tapin

Table 1. Data Artikel SLR

A. Aplikasi yang Sering Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP/MTs dan SMA/MA

Berdasarkan data-data yang telah disajikan pada table 1, dapat dilihat bahwa jenis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA sangatlah beragam. Terdapat 6 macam aplikasi yang sering digunakan, yaitu Baamboozle, Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, dan Quizalize. Dari keenam aplikasi tersebut diketahui bahwa frekuensi penggunaan aplikasi yang paling banyak adalah Kahoot, yaitu sebanyak 5 artikel ilmiah. Beberapa penyebab aplikasi Kahoot paling diminati oleh para pengajar adalah: 1) Dapat diakses dengan mudah dan gratis[19], memiliki tampilan yang menarik[18][25], dan memiliki banyak fitur yang dapat membantu dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab[34][35]. Selanjutnya pada urutan kedua aplikasi yang paling banyak digunakan adalah WordWall yaitu sebanyak 4 artikel ilmiah, hal ini dikarenakan aplikasi WordWall mudah diakses menggunakan laptop, komputer, maupun ponsel[32][33], dapat dicetak dan diakses secara offline[26][32], serta memiliki banyak fitur dengan tampilan yang menarik[1][26]. Kemudian diikuti oleh aplikasi Canva[27][31] dan Power Point[28][30] pada urutan ketiga dengan masing-masing 2 artikel ilmiah, kedua aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu dapat membantu penyampaian materi pelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan buku. Lalu di posisi terakhir ditempati oleh Baamboozle[24] dan Quizalize[29] dengan masing-masing 1 artikel ilmiah, kedua aplikasi ini memiliki fitur yang hampir sama dengan Kahoot dan WordWall, namun masih jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sejalan dengan pemaparan di atas, diketahui bahwa penggunaan aplikasi interaktif dapat disesuaikan dengan fokus kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Jika para pengajar bahasa Arab ingin memfokuskan pembelajaran bahasa Arab pada kegiatan games, kuis, atau cerdas cermat, maka bisa menggunakan aplikasi Kahoot, WordWall, Baamboozle, atau Quizalize. Sedangkan jika fokus pembelajaran hanya penyampaian materi, maka para pengajar bahasa Arab dapat menggunakan aplikasi Canva dan Power Point.

B. Manfaat Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP/MTs dan SMA/MA

Dari 15 artikel yang telah dianalisis, peneliti menemukan beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Aplikasi Kahoot membantu meningkatkan minat serta semangat belajar peserta didik[18][25]. Selain itu, Kahoot membuat pelajaran bahasa Arab lebih mudah dipahami sehingga membantu meningkatkan kemampuan menulis (kitabah), kemampuan mendengarkan (istima'), serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan[19][34][35]. Sementara itu, aplikasi WordWall dapat digunakan sebagai media evaluasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik[26][33]. Aplikasi WordWall juga dapat membuat

pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih seru dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mempelajari bahasa Arab[32]. Selanjutnya, aplikasi Canva dan Power Point membantu dalam penyajian materi bahasa Arab agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik[31][30]. Sedangkan aplikasi Baamboozle membantu meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat) dan Quizalize mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan[24][29]. Secara umum, penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berkontribusi positif pada aspek kognitif seperti peningkatan hasil belajar, penguasaan mufradat,

serta kemampuan maharah lughawiyah, tetapi juga memberikan dampak pada aspek kognitif seperti meningkatkan minat, semangat, antusiasme, dan keaktifan peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa terdapat 6 jenis aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA yaitu, Kahoot, WordWall, Canva, Power Point, Baamboozle, dan Quizalize.

Sementara itu, manfaat dari penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut diantaranya adalah: 1)

Meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, 2) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mempelajari bahasa Arab, 3) Meningkatkan kemampuan maharah lughawiyah serta penguasaan kosakata (mufradat), 4) Meningkatkan hasil belajar peserta didik, 5) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab, dan 6) menciptakan suasana pembelajaran bahasa Arab lebih seru dan menyenangkan.