

terkenal adalah Kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah*. Kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* beris kosakata bahasa Arab dan terjemah dari bahasa Jawa yang ditulis menggunakan abjad Arab *pegon*. Kitab ini dikemas dalam bentuk baris *nadzoman* (Karangan) atau *syi'ir* (puisi).

Cara untuk mendapatkan pembelajaran tentang bahasa Arab, lazimnya masyarakat akan belajar di pesantren, sekolah berbasis agama Islam, maupun dengan mengikuti kursus. Adapun kendala terkait belajar bahasa Arab yang mana kurang diminati oleh anak-anak dan pelajar pemula yaitu sedikitnya media pembelajaran tentang bahasa Arab, menimbulkan bosan dan kejenuhan. Model pembelajaran yang sebelumnya digunakan, memiliki keterbatasan bagi pengguna antara lain harus ada pengajar atau guru, buku kamus dan kemampuan membaca dengan baik. Selain itu, dalam mempelajari kitab *Ro'sun-sirah* terbatas oleh pengetahuan bahasa Jawa dan cara membaca huruf Arab *pegon* yang mana sebagai terjemah utama dalam kitab ini.

Pada zaman sekarang ini penerapan sistem operasi seperti android sering dipakai, contohnya telepon pintar maupun tablet. Pemanfaatan dan dukungan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan agar dunia pendidikan bisa lebih maju dan berkembang dengan baik. Maka dari itu, peneliti mengangkat tema pengembangan aplikasi Kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* berbasis android. Hal ini, sebagai salah satu cara pemanfaatan teknologi guna mempermudah pembelajaran bahasa Arab menggunakan kitab *Ro'sun-sirah*. Selain itu, penerapan aplikasi kitab bahasa

Arab *Ro'sun-sirah* berbasis android bisa menjadi solusi belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

B. Perumusan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang ada, dapat diambil rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan penerapan kitab *Ro'sun-sirah* berbasis android untuk meningkatkan pemahaman namun tetap menyenangkan bagi anak-anak dan pelajar pemula?
2. Seberapakah layak aplikasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* ini untuk kemudahan pemahaman dan peningkatan minat pengguna untuk belajar bahasa Arab?
3. Bagaimana Penerapan dan evaluasi aplikasi kosakata bahasa Arab sebagai media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* untuk anak-anak dan pelajar pemula?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini membahas terkait proses pengembangan dan pengujian kelayakan produk aplikasi kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* berbasis android.
2. Pengembangan ini mengambil sumber utama dalam kitab "*Ro'sun sirah*" karya Zabidi Hasbullah.

3. Aplikasi kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* terdiri dari sembilan materi atau bab yaitu anggota tubuh, anggota keluarga, isi sekolah, kata sifat, isi bumi, nama hewan, nama tempat, nama angka, dan kata kerja.
4. Hasil arti bahasa hanya dapat ditampilkan dalam bentuk kata bukan kalimat.
5. Penerapan aplikasi ini ditujukan kepada anak-anak berusia mulai 9 tahun.
6. Aplikasi kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* hanya tersedia untuk sistem operasi android dan harus terhubung dalam jaringan internet,

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menerapkan aplikasi kamus kosakata bahasa Arab, Jawa, dan Indonesia untuk anak-anak. Aplikasi ini dapat berjalan atau digunakan pada perangkat android sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab dasar menggunakan kitab *Ro'sun-sirah*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menjadi alternatif dan praktis untuk belajar. Penggunaan konsep kamus berdasarkan kitab *Syi'ir Ro'sun-sirah* berbasis android sehingga akan memotivasi anak-anak dan pelajar pemula lebih bersemangat serta mempermudah dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan, belum ada penelitian yang secara khusus dan mendalam membahas mengenai pengembangan aplikasi kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* berbasis android. Akan tetapi peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut antara lain:

1. Penelitian oleh Septian et al. (2017) yang bertujuan untuk membuat aplikasi pengenalan bahasa Arab dan Inggris untuk anak-anak berbasis multimedia yang dapat berjalan atau digunakan pada perangkat android. Berdasarkan hasil pembahasan dan implementasinya telah dibangun sebuah produk multimedia pengenalan bahasa Arab dan Inggris berbasis multimedia pada sistem operasi android. Hal ini menjadi salah satu solusi atau alternatif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan praktis. Kemudian menggunakan pendekatan rekayasa produk multimedia menurut konsep Luther-Sutopo dan hasil kuisioner dengan nilai sebesar 87,11% dinyatakan sangat layak.
2. Penelitian serupa juga dilakukan pada beberapa jurnal internasional yaitu oleh Gunawan (2019). Jurnal ini membahas mengenai proses pembelajaran percakapan sehari-hari menggunakan bahasa Arab dan menggunakan aplikasi media android. Menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan algoritma *Fisher-*

Yates Shuffle untuk melakukan proses acak dari pelatihan masalah. Kemudian adapun penelitian Yahaya et al. (2019). Dalam penelitiannya bertujuan untuk mengeksplorasi perkembangan teknologi multimedia dalam bidang pembelajaran bahasa Arab khususnya di Malaysia.

3. Dalam bidang pengembangan media pembelajaran ditemukan juga penelitian oleh Hasyim & Fathurrohman (2018). Jurnal ini membahas tentang permasalahan santri dalam dalam proses belajar bahasa Arab menggunakan Kitab *Ro'sun-sirah*. Permasalahan yang dialami santri antara lain hambatan dan kendala terkait linguistik (*mufrod*) maupun non linguistik dengan media pengajaran terdahulu. Hal mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan pembelajaran menggunakan stik *ice cream*. Metode ini dimanfaatkan sebagai media belajar bahasa Arab dari Kitab *Ro'sun-sirah*. Pembelajaran dengan pendekatan permainan membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan efektif.
4. Penelusuran juga dilakukan pada *playstore*, kemudian menemukan beberapa aplikasi bahasa Arab yang sudah ada sebelumnya. Beberapa aplikasi tersebut sama halnya berisi tentang belajar kosakata biasa dengan dua bahasa yaitu bahasa Arab dan Bahasa Indonesia. Berbeda dengan yang akan dikembangkan, pada aplikasi sebelumnya tidak mengkhususkan penggunaan Kitab Bahasa Arab *Ro'sun-sirah* dalam penerapan pembelajarannya. Selain itu, adapun aplikasi yang menggunakan kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* tetapi hanya berisi foto

atau hasil tangkap layar dari kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah* diubah menjadi versi android.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2015). Sedangkan menurut Sukiman dalam Kholifatul (2019), kata media merupakan jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim. Hal ini media adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Fungsi media adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Maka dari itu, keberadaan media akan turut mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Menurut Cahyadi (2019), dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung. Unsur-unsurnya yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan penampil atau perangkat keras.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab adalah kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan bahasa Arab kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa asing. Menurut (Kholifatul, 2019), media pembelajaran bahasa Arab adalah suatu alat atau perantara yang dapat membantu proses belajar dan mengajar bahasa Arab. Hal ini membuat pembelajaran bahasa Arab lebih efektif, efisien, bermakna serta tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tersampaikan dengan baik.

a. Tingkatan Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran Bahasa Arab memiliki 3 tingkatan, diantaranya:

1) *Al-Mubtadiin* (Pemula)

Al-Mubtadiin (Pemula) adalah tingkatan yang paling awal dalam pembelajaran bahasa Arab. Biasanya materi yang paling cocok untuk tingkatan ini adalah menghafalkan *al-Mufradat*, percakapan yang sederhana, dan mengarang terarah. Ini biasanya digunakan pada level bawah karena dia mencakup kegiatan mengarang yang dimulai dari merangkai huruf, kemudian kata dan kalimat.

2) *Al-Mutawasitin* (Menengah)

Ketika siswa pada tingkatan ini berarti dia sudah mendapatkan beberapa materi tentang bahasa Arab. Tugas seorang guru pada saat itu adalah memberi penguatan terhadap materi-materi

yang sudah didapatkan oleh siswa, sehingga bisa mahir dalam materi tersebut.

3) *Al-Mutaqadimin* (Mahir)

Ada tingkatan ini siswa sudah mulai mahir terhadap materi-materi berbahasa Arab dan materi yang sesuai bagi siswa yang sudah pada tingkatan ini adalah mengarang bebas. Ini biasanya digunakan pada tingkat tinggi karena disitu ketrampilan, kreatifitas dari seorang penulis sangat diandalkan.

b. Unsur Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut Abdul Wahab dalam Romadloni (2016), pembelajaran bahasa Arab ada 3 unsur yang wajib diketahui diantaranya:

1) *Al-Aswat* (bunyi)

Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan terhadap bunyi menjadi sangat penting. Tujuan pembelajaran bunyi secara umum meliputi penguasaan seluruh sistem bunyi baik dalam bentuk mengenal dan memahami bunyi secara reseptif. Selain itu dalam bentuk melafalkan dan menggunakan bunyi bahasa secara aktif produktif. Selain dalam bentuk konsonan dan vokal, sistem bunyi meliputi tinggi rendahnya suara (*al-Thul*), tekanan kata dan kalimat (*al-Nabr*), intonasi (*al-Tanghim*) dan sebagainya.

2) *Al-Mufradat* (Kosa Kata)

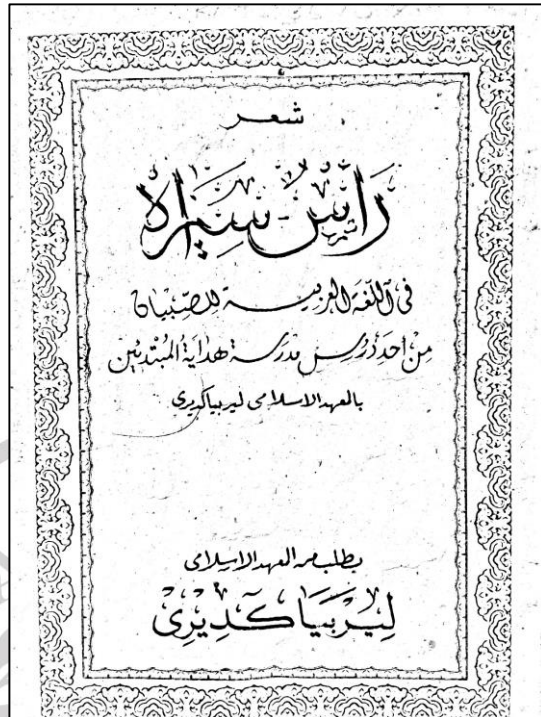
Penyampaian pesan bahasa menuntut penggunaannya untuk bisa memilih kosakata yang tepat dan sesuai agar dapat mengungkapkan makna yang dikehendaki. Pemahaman yang tepat terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa banyak ditentukan oleh pemahaman dan penggunaan yang tepat terhadap kosakata yang digunakan dalam percakapan tersebut.

3) *Al-Qawa'id* (Tata Bahasa)

Al-Qawa'id merupakan salah satu komponen bahasa yang penting dan tidak terpisahkan berkaitan dengan penataan kata dalam merangkai kata-kata. Selain itu, tata bahasa juga berkaitan dengan perubahan bentuk kata dalam bahasa Arab. Tujuan pembelajaran tata bahasa secara garis besar meliputi pemahaman dan penggunaan pembentukan kata, frasa dan kalimat.

3. *Kitab Ro'sun-sirah*

Menurut Hasyim & Fathurrohman (2018), kitab *Ro'sun-sirah* adalah salah satu kitab pelajaran Bahasa Arab yang diajarkan di Madrasah Diniyah Tingkat *Ula* atau dasar kelas 1. Kitab ini berisi *mufrod* dalam bentuk *nadzom* yang diartikan dalam bahasa Jawa. Nama Kitab *Ro'sun-sirah* diambilkan dari *mufrod* dalam bait pertama dalam kitab tersebut, *ro'sun* yang memiliki makna dalam bahasa Jawa *sirah* (kepala). Kitab *Ro'sun-sirah* ini karya Ustadz Zabidi Hasbullah, Madrasah Hidayatul Muhtadin Lirboyo, Kediri.



Gambar 2.1 Kitab bahasa Arab *Ro'sun-sirah*

4. *Nadzoman*

Menurut Hasan Alwi, dkk dalam Sukayat (2017), *nadzom* menurut bahasa adalah karangan. Menurut istilah adalah puisi yang berasal dari Parsi, terdiri atas 12 larik, berirama dua-dua atau empat-empat, yang isinya perihal hamba sahaya istana yang setia dan budiman. Dengan demikian, *nadzoman* adalah untaian kata-kata yang terikat oleh *padalisan* (larik, baris) dan *pada* (bait). Nama lain dari *nadzoman* dalam masyarakat Sunda adalah *pupujian*, yaitu puisi yang isinya mengenai puja-puji, doa, nasihat, dan ajaran yang dijiwai oleh ajaran Islam. Namun kadang-kadang, istilah *pupujian* dibedakan dengan istilah *nadzoman*. *Pupujian* diartikan sebagai puisi yang isinya puja-puji kepada Allah SWT., sedang *nadzoman* diartikan

sebagai puisi yang isinya mengenai ajaran keagamaan. Menurut ulfa dalam Hasyim & Fathurrohman (2018) *nadzom* memiliki tiga fungsi, yaitu:

- a) Fungsi pertama adalah fungsi hiburan karena *nadzom* selalu dinyanyikan dengan iringan musik tertentu maupun tidak.
- b) Kedua, fungsi pendidikan dan pengajaran, karena *nadzom* yang dibuat memiliki nilai-nilai dedaktis. *Nadzom* biasanya digunakan sebagai bahan ajar atau media pengajaran dikalangan santri.
- c) Ketiga, fungsi spiritual, karena *nadzom* bagi penggunaannya semata-mata sebagai upaya ibadah kepada Tuhan yakni untuk mempertebal rasa keimanan dan ketakwaan. Pembelajaran *mufrodat* dengan lagu dapat mencegah kejenuhan yang banyak terjadi di kalangan siswa.

Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai jika dengan mengeluarkan bunyian disertai nada yang teratur. Lagu yang dinyanyikanpun harus merujuk pada materi pembelajaran. Manfaat terus dilagukan setiap hari, siswa akan selalu mendengar dan tersemat dalam hati mereka. Mereka akan lebih mudah mengingat. Hal inilah yang membuat pembelajaran *mufrodat* dinilai efektif (Sofi, 2019).

5. Aplikasi

Secara bahasa, Aplikasi berasal dari kata *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi dan dapat digunakan untuk sasaran yang dituju. Pengertian Aplikasi

menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (Syifani & Dores, 2018).

6. Android

Nazruddin (2015) menyatakan, “Android merupakan sistem operasi yang digunakan pada telepon pintar dan komputer tablet berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi utama”. Selain itu, menurut Niveditha & Ananthan (2019), android merupakan sistem operasi portabel yang banyak digunakan dikalangan umum. Hal ini karena kekuatan kerangka keamanan dan keselamatannya diberbagai tingkat dari sistem yang berlapis. Kerangka otoritas sistem android adalah salah satu fitur penting untuk menyediakan kontrol akses.

7. React Native

React Native merupakan sebuah *framework javascript* yang dikembangkan oleh facebook dan memungkinkan untuk membuat aplikasi *mobile* android ataupun ios. Fitur yang disediakan oleh *library* React Native memiliki performa yang sama dengan *native* android (Java) dan *native* IOS (objG). Struktur *source code* program React Native menggabungkan kode HTML dan *javascript* hanya pada satu *file* (Yunandar & Priyono, 2019).

8. Microsoft Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks *editor* dengan sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows VS Code mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin*. Teks editor VS Code bersifat *open source*, yang mana kode sumbernya dapat dilihat di *link* Github dan dapat berkontribusi untuk pengembangannya, (Permana & Romadlon, 2019).

9. WireFrame

Menurut Andhana et al. (2020), *Wireframe* adalah kerangka dasar atau *blueprint* dari aplikasi yang akan dibangun. Wireframe merupakan proses penempatan elemen-elemen penting seperti *banner*, *body content*, menu *link*, kolom, *footer* dan lain-lain pada masing-masing posisi dalam aplikasi. Elemen- Tampilan *wireframe* hanya terdiri dari kotak dan garis yang menandakan posisi dari masing-masing elemen pada aplikasi.

10. Storyboarding

Storyboarding merupakan proses *low fidelity prototyping* atau gambaran yang mendeskripsikan bagaimana pengguna menggunakan suatu sistem yang sedang dikembangkan. Gambaran desain bisa berupa layar *interface* atau beberapa gambaran skenario yang menunjukkan bagaimana pengguna menggunakan suatu sistem, (Firmansyah, 2018).

11. Flowchart

Dalam Santoso & Nurmalina (2017) mengungkapkan, “*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah”. *Flowchart* berguna sebagai media komunikasi antar pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

12. Prototyping

Prototyping adalah proses pembuatan gambaran dasar *software* yang akan dibuat guna memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan (Aryani et al., 2019). *Prototyping* dapat menjadi alat bantu ketika akan berkomunikasi dengan pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan sebuah produk. *Prototype* terbagi ke dalam dua jenis berbeda yaitu, *low-fidelity prototyping* dan *high-fidelity prototyping*.

a. Low fidelity prototyping

Menurut Firmansyah (2018), *Low fidelity prototyping* adalah gambaran dasar aplikasi menggunakan material yang lebih sederhana dari produk akhir. Proses pembuatan menggunakan rancangan tampilan yang ada pada layar komputer. *Low fidelity prototyping* sangat sederhana dan dapat diubah sesuai kebutuhan.

b. High fidelity prototyping

Menurut Preece, Rogers, & Sharp dalam Firmansyah (2018), menyatakan bahwa *high fidelity prototyping* berupa gambaran *prototype*

yang mirip dengan produk akhir. Maka dari itu, material yang digunakan sama seperti persis dengan produk akhir yang akan dibuat.

13. Figma UI Desain

Pramudita et al. (2021) menyatakan, “Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja”.

14. Skala Guttman

Skala Guttman adalah skala yang hanya memberikan antara dua pilihan jawaban tegas, misalnya ya – tidak, baik-buruk, pernah–belum pernah, dan lain-lain. Maka dari itu hasil jawaban berupa data angka, dimana jawaban positif diberi nilai 1 dan negatif diberi nilai 0 (Bahrun et al., 2017).