



# Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab



*Book Chapter*



## TIM PENULIS:

Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I; Dr. Hanik  
Mahliatussikah, S.Ag. M.Hum; Prof. Drs. Muhaiban;  
Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd; Ibnu Samsul Huda,  
S.S., M.A; Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd; dan  
Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A.

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

*BOOK CHAPTER*

**TIM PENULIS:**

**Moh. Fauzan**, S.Pd.,M.Pd.I; **Dr. Hanik Mahliatussikah**, S.Ag. M.Hum; **Prof. Drs. Muhaiban**; **Dra. Nur Anisah Ridwan**, M.Pd; **Ibnu Samsul Huda**, S.S., M.A; **Moch. Wahib Dariyadi**, S.Pd., M.Pd; dan **Muhammad Lukman Arifianto**, S.S., M.A



**JURUSAN SASTRA ARAB**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**  
Jalan Semarang 05 Malang, Jawa Timur 65145



**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**  
**BOOK CHAPTER**

**Penulis:**

**Moh. Fauzan, S.Pd.,M.Pd.I;** Dr. **Hanik Mahliatussikah, S.Ag. M.Hum;** **Prof. Drs. Muhaiban;** Dra. **Nur Anisah Ridwan, M.Pd;** Ibnu **Samsul Huda, S.S., M.A;** **Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd;** dan **Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A**

**ISBN:**

**Editor: Moh. Fauzan**

**Penata Letak: Adi Yusuf**

**Desain Sampul: Tim Beta Aksara**

Copyright © Beta Aksara, 2020

ix, 99 hlm, 21 x 29,7 cm

Cetakan Pertama, November 2020

Diterbitkan oleh

**CV. Beta Aksara**

Jl.Gajahmada Gg Belik Rt 4 Rw 9

Sisir – Kota Batu (65314)

Jawa Timur

WhatsApp: 081931852790

Web: [www.betaaksara.com](http://www.betaaksara.com)

Dicetak dan Didistribusikan oleh

**CV. Beta Aksara**

---

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apa pun  
tanpa izin tertulis dari penerbit.

# *S*rakata Pengantar

**H**adirnya *book chapter* ini sangat penting untuk dibaca. Harapannya adanya *Book chapter* ini menambah khazanah keilmuan dan tentunya bisa dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam mengajar dan belajar. *Book chapter* ini berisi tentang **Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab**. Meski sasaran utamanya adalah anak usia Taman Kanak-kanak (TK) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), namun penerapannya bisa dilakukan dalam semua jenjang. Total ada 7 materi dalam *book chapter* ini, masing-masing materi dibahas secara detail dan sistematis untuk memudahkan para pembaca.

Bab 1 ditulis oleh Prof. Drs. Muhaiban dengan tema “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Huruf Arab”. Materi dalam bab ini menawarkan beberapa teknik pembelajaran huruf *hijaiyah* yang meliputi teknik latihan gerak motorik halus, latihan penyebutan nama dan bunyi huruf, teknik latihan menyambung huruf, teknik latihan menulis pada buku tulis, dan teknik latihan menulis secara dikte. Teknik pembelajaran tersebut diterapkan dalam pembelajaran secara manual dan digital.

Bab 2 ditulis oleh Ibnu Samsul Huda, S.S., M.A, dengan tema “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Profesi Dalam Bahasa Arab”. Dalam bab ini dijelaskan tentang beragam media yang populer dan banyak diminati oleh anak-anak, salah satunya adalah media digital dengan bentuk audio visual. Media tersebut bisa digunakan dalam pengenalan profesi dalam bahasa Arab. Disamping itu, guru juga dapat memanfaatkan beberapa bentuk media, antara lain *power point*, internet, CD interaktif maupun *Arabic E-Learning*. Pengenalan profesi dalam bahasa Arab dapat memanfaatkan media *power point* yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan kombinasi berbagai macam media digital interaktif yang sesuai dengan konteks

pengajaran profesi, pembelajaran diharapkan akan lebih menyenangkan, efisien dan tuntas.

Bab 3 ditulis oleh Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Fasilitas Umum Dalam Bahasa Arab”. Dalam bab tersebut ditawarkan beberapa langkah dalam pembuatan media digital untuk mengenalkan fasilitas umum dalam bahasa Arab. Adapun langkah-langkahnya, yaitu: penentuan fasilitas-fasilitas umum yang ingin dikenalkan, identifikasi unsur-unsur atau hal-hal penunjang yang ada di fasilitas umum tersebut, mencari produk-produk media digital yang relevan dengan topik yang akan diajarkan dari berbagai sumber atau membuat produk media digital dengan perangkat yang tersedia, proses *editing*, dan finalisasi dan uji coba produk yang sudah melalui proses *editing*.

Bab 4 ditulis oleh Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum yang membahas tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab”. Dalam bab ini menjelaskan tentang pembelajaran digital, ragam pembelajaran digital, perkembangan bahasa anak, pembelajaran bahasa untuk anak, pembelajaran warna untuk anak, pembelajaran warna dalam bahasa Arab untuk anak, dan pentingnya pemanfaatan media digital untuk mengenalkan warna dalam bahasa Arab.

Bab 5 ditulis oleh Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Nama-nama Hewan Dalam Bahasa Arab”. Bab ini membahas tentang bahasa Arab sebagai bahasa asing di Indonesia, media digital untuk pengenalan nama-nama hewan untuk anak, pembelajaran bahasa Arab untuk anak, karakter anak usia dini, media digital, dan pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Arab untuk anak berbasis bermain, bernyanyi, dan cerita.

Bab 6 ditulis oleh Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I yang membahas tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Angka Arab”. Dalam bab ini dijelaskan tentang media digital: pengertian dan manfaatnya, tujuan penggunaan media digital, kriteria pemilihan media digital, pembelajaran angka Arab, *Software Screencast-O-Matic*, beberapa langkah pembuatan media digital dengan menggunakan *Screencast-O-Matic* untuk pengenalan angka Arab, dan pemanfaatan media digital berbasis *Screencast-O-Matic* untuk pengenalan angka Arab dalam pembelajaran bahasa Arab.

Bab 7 ditulis oleh Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Alat-alat Sekolah Dalam Bahasa Arab”. Dalam bab ini dijelaskan tentang pembelajaran dan media pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media digital dengan Canva untuk pengenalan peralatan sekolah dalam bahasa Arab, dan pemanfaatan Canva sebagai media digital untuk pengenalan peralatan sekolah dalam bahasa arab.

Malang, 24 Oktober 2020

Ketua Tim Penulis

Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I

# Kata Pengantar

**A**lhamdullillahirabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan anugerah sehingga terbitlan *book chapter* ini. *Book chapter* ini merupakan kumpulan materi yang disampaikan oleh tim Dosen Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (JSA FS UM) dalam pelatihan bagi para guru bahasa Arab tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Madrasah Ibtidaiyah (MI), maupun Sekolah Dasar (SD) se-Malang Raya. Adapun tema dari pelatihan tersebut adalah “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru-Guru TK/MI/SD Se-Malang Raya”. Pelatihan yang telah dilaksanakan merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu wujud dari Tri Dhrama Perguruan Tinggi. Tim dosen yang telah melaksanakan kegiatan tersebut berjumlah 7 orang yang terdiri dari seorang ketua pelaksana dan 6 anggota. Ketua pelaksana dalam kegiatan tersebut yaitu: Moh. Fauzan, S.Pd.,M.Pd.I, sedangkan 6 anggotanya yaitu: Prof. Drs. Muhaiban, Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum, Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd, Ibnu Samsul Huda, S.S., M.A, Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd, dan Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A.

Total ada 7 materi yang ada dalam *book chapter* ini. Adapun rinciannya sebagaimana berikut. Materi I ditulis oleh Prof. Drs. Muhaiban dengan tema “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Huruf Arab”. Materi II ditulis oleh Ibnu Samsul Huda, S.S., M.A, dengan tema “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Profesi Dalam Bahasa Arab”. Materi III ditulis oleh Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Fasilitas Umum Dalam Bahasa Arab”. Materi IV ditulis oleh Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum yang membahas tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab”. Materi V ditulis oleh Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk



Pengenalan Nama-nama Hewan Dalam Bahasa Arab”, Materi VI ditulis oleh Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I yang membahas tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Angka Arab”. Dan materi VII ditulis oleh Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd tentang “Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Alat-alat Sekolah Dalam Bahasa Arab”.

Kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terbitnya *book chapter ini*, baik bantuan yang berupa materiil maupun moril. Ucapan terimakasih kami sampaikan secara khusus kepada Bapak Prof. Dr. AH. Rofi’uddin, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Malang, Ibu Prof. Utami Widiati, M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Sastra. Kami ucapkan terimakasih atas kerja keras para penulis dalam menerbitkan *book chapter ini*. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada para guru bahasa Arab Tingkat TK/MI/SD se-Malang Raya yang telah berkenan memberikan masukan yang berharga dalam penerbitan *book chapter ini*. Di akhir pengantar ini, kami berharap semoga keberadaan *book chapter ini* bermanfaat bagi para penulis dan juga para pembaca.

Malang, 24 Oktober 2020

Ketua Jurusan Sastra Arab FS UM

Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum

# Daftar Isi

Prakata Pengantar .....	ii
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	viii
BAB 1 .....	1
PEMBELAJARAN MENULIS HURUF HIJAIYAH SECARA MANUAL DAN DIGITAL .....	1
BAB 2 .....	14
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN PROFESI DALAM BAHASA ARAB .....	14
BAB 3 .....	24
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN FASILITAS UMUM DALAM BAHASA ARAB .....	24
BAB 4 .....	37
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN WARNA DALAM BAHASA ARAB .....	37
BAB 5 .....	52
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENGENALKAN NAMA-NAMA HEWAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK .....	52
BAB 6 .....	65
PEMBUATAN MEDIA DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN <i>SOFTWARE SCREENCAST-O-MATIC</i> UNTUK PENGENALAN ANGKA ARAB DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB .....	65
BAB 7 .....	82
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN PERALATAN SEKOLAH DALAM BAHASA ARAB .....	82
BIODATA PENULIS .....	96

# Daftar Gambar

Gambar 1.2: Tampilan halaman latihan Video penulisan huruf Hijaiyah

Gambar 1.3: Jenis huruf yang tidak bisa digandeng dengan huruf berikutnya

Gambar 1.4: Tampilan halaman Video penyambungan huruf hijaiyah

Gambar 1.5: Prosedur mencontoh tulisan guru oleh anak-anak

Gambar 2.1: Kata *Thobib*

Gambar 2.2: Kata dan Gambar *Syurthiy*

Gambar 3: Gambar dokter memeriksa pasien

Gambar 4: Polisi, mobil, dan wanita

Gambar 3.1: Proses produksi media digital

Gambar 3.2: Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis digital

Gambar 3.3: Foto Pemandangan Stasiun Kota Malang melalui aplikasi Google Maps (Streetview & 360°)

Gambar 4.1: Menayakan warna merah

Gambar 4.2: Menayakan warna kuning

Gambar 4.3: Permainan Kahoot

Gambar 6.1: Angka Arab

Gambar 6.2: Menunjukkan tulisan angka Arab

Gambar 6.3: Menunjukkan angka Arab secara berurutan

Gambar 6.4: Menunjukkan angka Arab secara acak

Gambar 6.5: Tampilan SOM

Gambar 6.6: Contoh hasil desain dalam PPT

Gambar 6.7: Tampilan PPT dan SOM yang keduanya dibuka

Gambar 6.8: Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan angka Arab

Gambar 6.9: Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan bahasa Arab dari angka Arab

Gambar 6.10: Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan angka Arab dan bahasa Arabnya

Gambar 7.2 Tampilan *slide* presentasi Canva

Gambar 7.3: Mendesain gambar dengan ukuran tertentu

Gambar 7.4: Memilih ukuran gambar

Gambar 7.5: Memilih *background*

Gambar 7.5: Penyesuaian gambar dengan kanvas

Gambar 7.6: Gambar edit *back ground*

Gambar 7.6: Konten untuk menambah teks

Gambar 7.7: Cara mengubah *font* huruf

Gambar 7.8: Cara memasukkan gambar

Gambar 7.9: Gambar berhasil dimasukkan

Gambar 7.10: Cara *drag* gambar



# BAB 1

## PEMBELAJARAN MENULIS HURUF HIJAIYAH SECARA MANUAL DAN DIGITAL

**Muhaiban**

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[muhaiban.fs@um.ac.id](mailto:muhaiban.fs@um.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran huruf hijaiyah di Taman Pendidika Al-Quran (TPQ), Taman Kanak-kanak Islam, dan Sekolah Dasar Islam (SDI) umumnya terfokus pada pembelajaran membaca. Pembelajaran menulis jarang dilakukan, bahkan hampir tidak pernah dilakukan. Akibatnya, anak-anak peserta didik, yang pada umumnya sudah terampil membaca ayat-ayat Al-Quran, mereka belum bisa menuliskan basmalah, salam, atau menulis namanya sendiri. Mereka pada umumnya juga belum mengerti nama huruf-huruf hijaiyah. Hal itu disebabkan karena para guru pada umumnya belum mempunyai bekal yang cukup untuk mengajar menulis huruf hijaiyah. Mereka masih perlu meningkatkan kemampuan mengajar mereka, terutama tentang teknik pembelajaran menulis huruf hijaiyah. Metode yang digunakan dalam pembelajaran terbatas pada metode bunyi dan tidak dipadukan dengan metode eja atau *hajak*. Di samping itu, mereka belum menemukan buku latihan menulis huruf hijaiyah yang mudah dan menyenangkan bagi anak-anak. Buku ajar yang ada seperti umumnya buku latihan menulis huruf hijaiyah yang banyak beredar di pasaran, yang lebih cocok digunakan untuk pembelajaran menulis huruf hijaiyah bagi orang dewasa. Untuk memecahkan problem tersebut guru perlu dilatih berbagai teknik pembelajaran huruf hijaiyah. Artikel ini menawarkan beberapa teknik pembelajaran huruf hijaiyah yang meliputi teknik latihan gerak motorik halus, latihan penyebutan nama dan bunyi huruf, teknik latihan menyambung huruf, teknik latihan menulis pada buku tulis, dan teknik latihan menulis secara dikte. Teknik pembelajaran tersebut diterapkan dalam pembelajaran secara manual dan digital.

**Kata Kunci:** bahasa Arab, huruf hijaiyah, manual, digital, hajak,

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran huruf hijaiyah banyak dilakukan di kelompok pengajian anak-anak yang berlangsung di masjid maupun mushalla. Juga di Taman Pendidika Al-Quran (TPQ), Taman Kanak-kanak Islam, dan Sekolah Dasar Islam (SDI). Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di beberapa TPQ, dan dari wawancara dengan beberapa orang guru diketahui bahwa pembelajaran huruf hijaiyah itu umumnya terfokus pada pembelajaran membaca. Sedangkan pembelajaran menulis, seperti dikatakan oleh salah seorang guru, jarang dilakukan, untuk tidak mengatakan hampir tidak pernah dilakukan. Akibatnya, anak-anak peserta didik, yang pada umumnya terampil membaca ayat-ayat Al-Quran atau kalimat-kalimat bahasa Arab -dan bacaan mereka umumnya bagus- ketika mereka diminta untuk menuliskan kata atau kalimat sederhana seperti basmalah, atau salam, atau menuliskan namanya sendiri, mereka umumnya tidak bisa menuliskannya. Kalau ada di antara mereka yang menyatakan bisa menuliskannya, tulisan mereka cenderung salah.

Ketika para guru ditanya tentang hal yang menyebabkan mereka jarang melakukan pembelajaran menulis huruf hijaiyah dan lebih fokus pada pembelajaran membaca, sebagian mereka menyatakan bahwa mereka belum mempunyai bekal yang cukup untuk mengajar menulis huruf hijaiyah. Mereka menyatakan masih perlu meningkatkan kemampuan mengajar mereka, terutama tentang teknik pembelajaran menulis huruf hijaiyah. Di samping itu, sebagian guru yang lain menyatakan bahwa mereka belum menemukan buku latihan menulis huruf hijaiyah yang mudah dan menyenangkan bagi anak-anak. Ketika penulis mencoba menanyakan dan melihat buku yang jarang digunakan dan tidak dimiliki oleh anak-anak didik itu, diketahui bahwa buku tersebut seperti umumnya buku latihan menulis huruf hijaiyah yang banyak beredar di pasaran. Buku tersebut menurut hemat penulis, lebih cocok digunakan untuk pembelajaran menulis huruf hijaiyah bagi orang dewasa.

Ada hal lain yang ditemui selama pengamatan, yaitu anak didik yang sudah mahir membaca surat-surat pendek Al-Quran belum bisa menyebutkan nama-nama huruf hijaiyah. Mengenai penyebabnya, masih perlu penelitian lebih lanjut. Tetapi bisa diduga, hal itu terjadi karena sejak awal mereka tidak dikenalkan dengan nama-nama huruf hijaiyah, karena buku ajar yang digunakan terbatas menggunakan metode bunyi, dan tidak dipadukan dengan metode lain misalnya metode eja atau *hajak*. Sementara itu, guru dalam pembelajarannya berpedoman penuh dengan buku ajar tersebut, dan tidak ada kreatifitas untuk menyelipkan metode lain yang relevan untuk mengajarkan nama-nama huruf hijaiyah.

Berbagai kenyataan tersebut merupakan kasus pada lingkup yang terbatas yang perlu penelitian lebih lanjut dan lebih luas, dan tidak bisa dijadikan alat untuk menggeneralisasi masalah. Namun demikian, seperti apapun masalahnya, dan di manapun masalah itu muncul, hal tersebut tetap saja menjadi masalah pembelajaran huruf hijaiyah yang perlu dicarikan jalan keluar atau pemecahannya.

Makalah kecil ini berupaya menawarkan dan menyajikan pikiran sederhana untuk membantu mengatasi masalah tersebut, terutama tentang teknik pembelajaran menulis huruf hijaiyah. Makalah ini terbatas menyajikan secara singkat hal-hal yang umumnya belum dilakukan oleh guru dalam pembelajaran huruf hijaiyah, dan belum banyak dimuat dalam buku ajar yang beredar luas di masyarakat. Pikiran sederhana tersebut terkait dengan (1) teknik latihan gerak motorik halus, (2) latihan penyebutan nama dan bunyi huruf, (3) teknik latihan menyambung huruf, (4) teknik latihan menulis pada buku tulis, dan (5) teknik latihan menulis secara dikte atau imlak.

Teknik-teknik tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran secara manual, dan sebagian dapat diterapkan pada pembelajaran secara digital. Secara manual maksudnya, pembelajaran dilakukan secara tatap muka antara guru dan anak di dalam kelas. Sedangkan secara digital maksudnya, pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka, dengan memanfaatkan produk-produk pembelajaran digital. Dalam makalah ini, pembelajaran secara digital terbatas pada pembelajaran dengan memanfaatkan video yang merupakan produk media digital. Video pembelajaran huruf hijaiyah tersebut tidak dibuat sendiri oleh penulis, tetapi terbatas diunduh dari internet. Para guru dapat memanfaatkannya dengan cara mengunduh video tersebut dari internet melalui link yang tersedia, kemudian memasukkannya di telepon genggam anak-anak atau orangtua, atau menayangkannya dalam pembelajaran di kelas dengan bantuan laptop dan LCD proyektor.

## **2. Tahap Latihan Gerakan Motorik Halus**

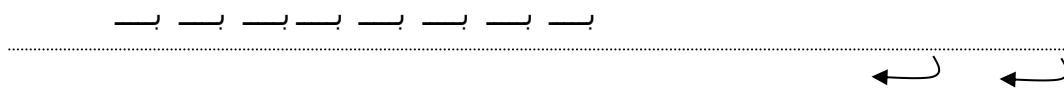
Sebelum memulai menulis huruf *hijaiyyah*, anak-anak perlu dibimbing terlebih dahulu untuk melakukan “pemanasan” agar mereka benar-benar siap untuk menulis huruf Al-Quran. Pemanasan yang dimaksud di sini adalah latihan gerakan tangan dengan menuliskan garis-garis semi huruf (Al-Khuliy, 1982:130). Ini dimaksudkan untuk melatih gerakan motorik halus anak-anak dan memperlancar gerakan tangan mereka ketika menulis. Di samping itu, juga untuk membiasakan gerakan tangan ketika menulis, yaitu dari arah kanan ke arah kiri. Latihan ini penting, baik bagi anak-anak pemula yang belum pernah belajar menulis, maupun bagi mereka



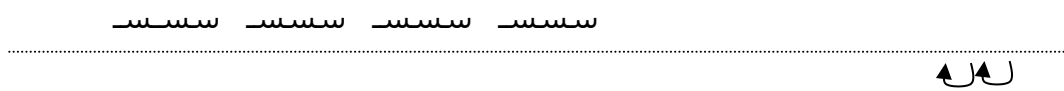
yang sudah terbiasa menulis huruf Latin (Al-`Arabiy, 1981:181). Untuk membiasakan gerakan tangan dari kanan ke kiri ini dibutuhkan latihan yang cukup, sehingga gerakan tangan anak-anak menjadi wajar dan tulisan mereka menjadi bagus. Sebelum latihan ini dimulai, perlu disampaikan kepada anak didik bahwa untuk menulis huruf Al-Qur`an, arah gerakan tangan itu dari kanan ke kiri, berbeda dari arah gerakan tangan ketika menulis huruf Latin, dari kiri ke kanan.

Berikut ini adalah beberapa contoh bentuk latihan gerakan tangan yang bisa dilakukan.

### 2.1. Latihan gerakan tangan dengan menuliskan kepala huruf *ba'*

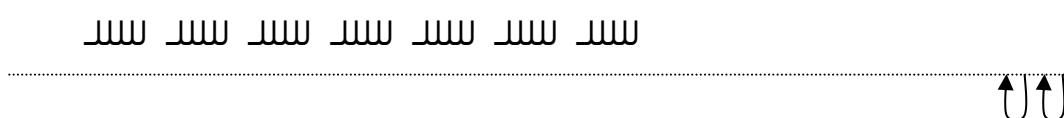


### 2.2. Latihan gerakan tangan dengan menuliskan garis-garis lengkung kecil menyerupai kepala huruf *sin*

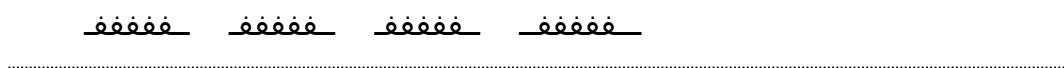


Untuk variasi latihan, bisa dituliskan bentuk seperti itu, dengan diberi 3 titik di atas seperti ini: ششش

### 2.3. Latihan gerakan tangan dengan menuliskan garis lengkung tinggi



### 2.4. Latihan gerakan tangan dengan menuliskan lingkaran kecil bersambung dengan titik di atasnya



Bentuk lain bisa dituliskan seperti itu dengan menambah 2 titik di atas lingkaran kecil tersebut, seperti ini: قققق

Guru secara kreatif perlu mencari bentuk-bentuk latihan gerakan tangan untuk menuliskan garis-garis semi huruf dalam rangka melatih motorik halus anak-anak dan membiasakan gerakan tangan dari kanan ke kiri. Di samping itu, untuk anak-anak TK, latihan

ini sebaiknya dilakukan sambil bermain. Misalnya, latihan diawali dengan menuliskan garis-garis semi huruf tersebut di tanah atau pasir yang biasanya tersedia di lingkungan sekolah, dengan menggunakan jari mereka atau menggunakan stik pendek yang menyerupai pensil. Baru kemudian, setelah mencuci tangan, anak-anak diajak melakukan latihan tersebut di kelas dengan menggunakan krayon dan kertas lepas.

Pada tahap berikutnya, ketika anak-anak berlatih menulis huruf lepas, guru sebaiknya memulai latihan juga dengan bermain. Misalnya, anak-anak diajak ke halaman sekolah atau halaman masjid. Mereka secara kelompok dibimbing untuk membentuk formasi huruf tertentu dengan bergandengan tangan. Dalam formasi huruf tersebut anak-anak diminta untuk melompat pendek sambil meneriakan nama huruf tersebut. Itu dilakukan berkali-kali dengan melompat ke depan dan ke belakang sambil meneriakan nama huruf. Setelah itu, masih dalam kelompok, dengan formasi melingkar mereka diminta menuliskan huruf yang namanya mereka teriakan tadi di tanah atau pasir dengan menggunakan jari atau stik yang menyerupai pensil. Ketika mereka menulis, mereka juga diminta meneriakan nama huruf yang dilatihkan tersebut.

### 3. Pengenalan Nama Dan Bunyi Huruf

Pengenalan nama dan bunyi huruf hijaiyah ini di kalangan anak-anak dapat dilakukan dengan cara mengenalkan bentuk huruf, nama huruf, dan sekaligus bunyi huruf tersebut (Al-`Arabiyy, 1981:148). Akan sangat bagus kalau pembelajaran dilakukan dengan teknik bermain, dengan memanfaatkan kartu huruf yang dibuat sendiri oleh guru. Atau dengan menggunakan media puzzle huruf hijaiyah yang banyak tersedia di pasaran.

Pembelajaran juga bisa dimulai dengan belajar menulis huruf hijaiyah di luar kelas, dengan menulis di pasir yang tersedia di lingkungan sekolah atau lingkungan masjid. Guru perlu menyiapkan stik pendek dari kayu yang menyerupai pensil. Di sini guru bisa memulai mengajarkan cara memegang pensil dengan benar (Alkhuliy.1982:131). Cara memegang pensil secara benar dapat berpengaruh pada halus dan baiknya tulisan. Sebelum huruf tertentu ditulis di pasir, nama huruf tersebut perlu diucapkan atau didralkan terlebih dahulu berkali-kali.

Pada tahap ini, guru juga bisa melatih bunyi huruf sekaligus, dengan cara menyebutkan nama huruf, kemudian diikuti bunyi huruf. Misalnya:

باء - ب atau ألف - أ

Guru perlu mempertimbangkan jumlah huruf yang dilatihkan dalam satu kali pertemuan. Untuk SD atau MI/TPQ kelas bawah, bisa lebih dari satu huruf dalam sekali

pertemuan. Tetapi untuk TK/PAUD cukup satu huruf untuk sekali pertemuan, mencakup latihan pengucapan nama huruf dan bunyi huruf, serta latihan menuliskannya.

Latihan menulis huruf hijaiyah di luar kelas dengan teknik bermain ini bisa divariasikan dengan membentuk formasi huruf oleh anak-anak. Secara berkelompok anak-anak diminta bergandengan tangan dengan temannya membentuk huruf tertentu. Mereka diminta untuk meneriakkan nama huruf tersebut sambil melompat atau menggoyangkan badan mereka ke kanan dan ke kiri.

Latihan menulis di luar kelas tersebut dilanjutkan dengan latihan menulis di dalam kelas. Setelah anak-anak mencuci tangan, mereka masuk kelas dan berlatih kembali mengucapkan nama huruf dan menuliskan huruf yang telah dilatihkan di luar kelas tersebut. Kali ini mereka berlatih menulis di kertas lepas dengan menggunakan crayon atau pensil berwarna. Latihan ini bisa divariasikan dengan teknik mewarnai dan potong/gunting-tempel.

Pengenalan nama huruf hijaiyah juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan media gambar. Dipilih gambar-gambar yang menarik atau lucu, yang huruf depan kosakata gambar tersebut merupakan huruf yang sedang dilatihkan. Misalnya gambar hewan atau buah-buahan. Teknik ini sekaligus mengenalkan nama hewan atau buah-buahan dalam bahasa Arab.

Di samping teknik bermain yang dijelaskan tersebut, guru juga dapat memanfaatkan video latihan pelafalan nama-nama huruf dan bunyi huruf. Video tersebut dapat diunduh di internet melalui tautan pada laman pembelajaran huruf hijaiyah. Kemudian file video itu dikirimkan kepada orang tua siswa untuk selanjutnya dimasukkan ke HP mereka sendiri atau HP anak-anak. Guru perlu menjelaskan kepada orang tua atau kepada anak-anak mengenai cara belajar melalui video tersebut. Berikut ini disajikan beberapa *link YouTube* dan tampilan awal dari video pembelajaran tersebut.

<https://youtu.be/VEzvA8yWOMU>



Gambar 1.1: Tampilan halaman depan Video pengucapan nama dan bunyi huruf



Gambar 1.2: Tampilan halaman latihan Video penulisan huruf Hijaiyah

#### 4. Teknik Latihan Menyambung Huruf

Latihan penyambungan huruf hijaiyah diawali dengan langsung menyambung huruf depan dengan huruf tengah dan huruf belakang dari satu huruf, bukan dengan menyambung dua atau tiga huruf yang berbeda. Dengan penyambungan satu jenis huruf, anak-anak akan langsung bisa tahu bentuk huruf lepas, huruf depan, huruf tengah dan huruf belakang. Latihan penyambungan huruf tersebut sekaligus latihan pengucapan bunyi huruf yang berbeda, seperti contoh berikut.

##### Latihan 1

Contoh

بَبِيبُ تَتْتِيْتُ ثَثَثِيْتُ

Latihan tersebut kemudian dilanjutkan dengan latihan penggantengan huruf yang berbeda tetapi bentuknya sejenis, seperti contoh berikut.

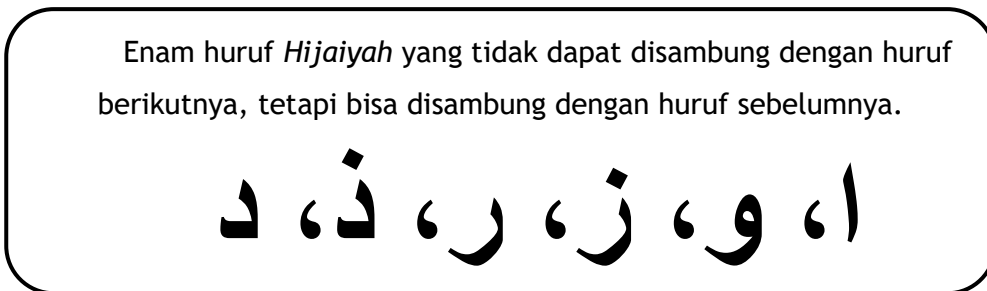
##### Latihan 2

Contoh

ثَثَثِيْتُ  
بَبِيبُ ←

Pada tahap ini juga dilatihkan penulisan huruf yang tidak bisa digandeng dengan huruf di belakangnya, tetapi bisa disambung dengan huruf sebelumnya. Perlu dijelaskan kepada anak-anak bahwa ada huruf hijaiyah yang tidak bisa disambung dengan huruf sesudahnya, tetapi bisa

digandeng dengan huruf sebelumnya. Jumlah huruf tersebut adalah 6 (enam) huruf. Huruf-huruf itu seperti tampak pada kotak di bawah ini.



Gambar 1.3: Jenis huruf yang tidak bisa digandeng dengan huruf berikutnya

Latihan “penggandengan” huruf-huruf yang tidak bisa digandeng tersebut bisa dimulai dengan penggandengan huruf depan dengan huruf tengah dan huruf akhir dalam satu jenis huruf. Hal itu kemudian diikuti dengan penggandekan dua atau tiga huruf yang berbeda.

### Latihan 3

Contoh

دَدِدُ دَذِذُ رَرِرُ رَزِرُ

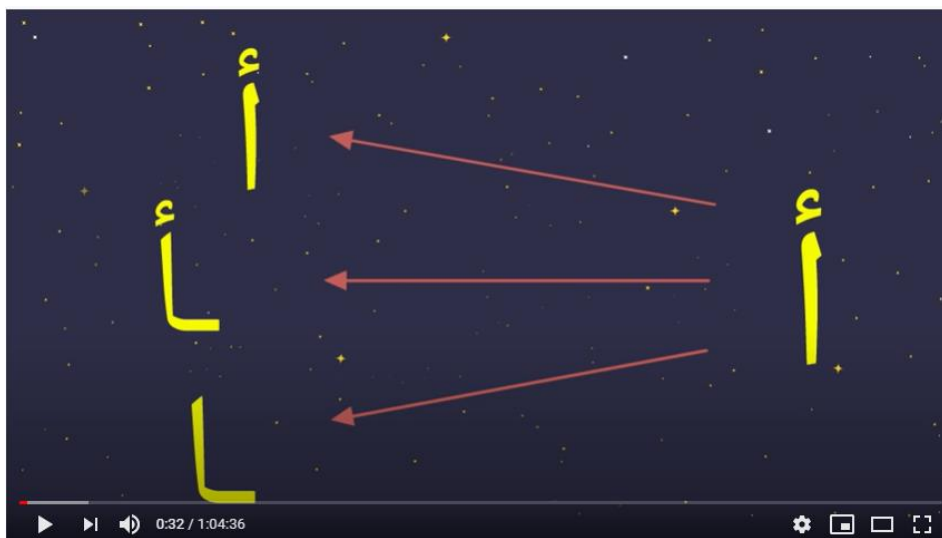
### Latihan 4

Contoh

آتَابَ      آتَابَ



Dalam latihan penyambungan huruf ini, guru bisa memanfaatkan video pembelajaran huruf hijaiyah yang dapat diakses di internet. Berikut ini adalah Video latihan penggandengan huruf beserta link yang bisa diakses.

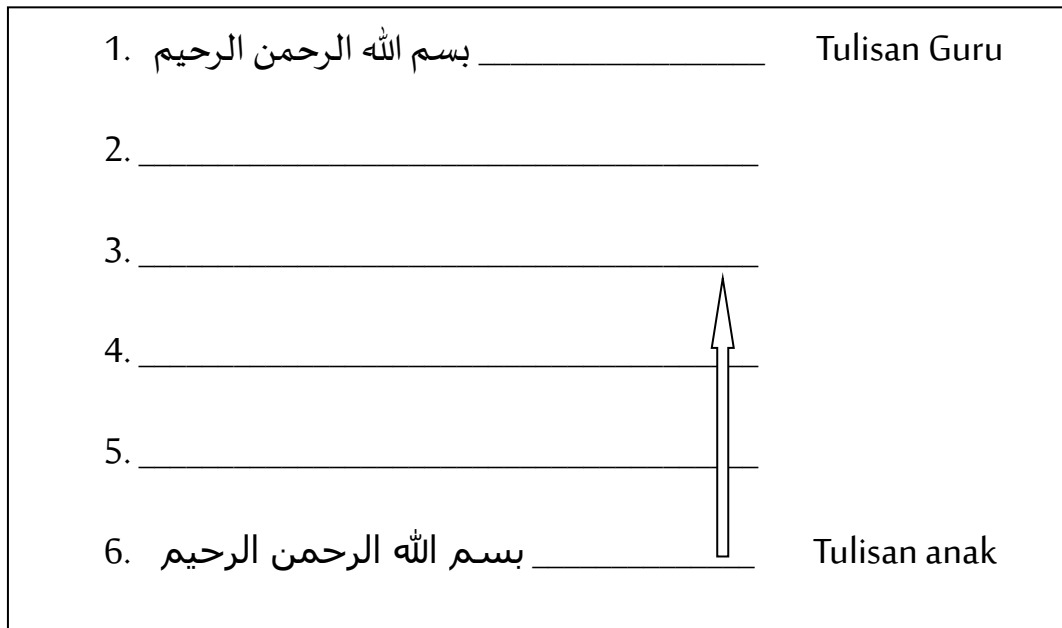


Gambar 1.4: Tampilan halaman Video penyambungan huruf hijaiyah

## 5. Teknik Latihan Menulis Pada Buku Tulis

Untuk bisa terampil menulis huruf Arab dengan baik dan benar, anak-anak perlu mendapatkan latihan secara rutin dan terus menerus dibawah bimbingan guru. Agar latihan bisa berjalan efektif, sebaiknya setiap anak memiliki buku tulis khusus untuk latihan menulis. Buku tulis tersebut sebaiknya bergaris atau buku tulis strimin. Buku tulis ini menjadi penting karena space untuk latihan menulis di buku ajar relatif terbatas, bahkan tidak tersedia.

Guru hendaknya dengan telaten menuliskan contoh tulisan yang bagus di setiap lembar buku tulis anak-anak. Contoh tulisan dari guru bisa dimulai sejak penulisan huruf lepas sampai penulisan huruf sambung/kata. Anak-anak diminta meniru atau menyontoh tulisan guru. Guru hendaknya membatasi jumlah tulisan yang harus ditulis oleh anak-anak, disesuaikan dengan umur mereka dan panjang pendek kata atau kalimat yang harus dicontoh. **Anak-anak menyontoh tulisan guru dengan cara menuliskannya dari baris kosong paling bawah mengarah ke atasnya** (Al-Arabiyy, 1981:185). Berikut ini gambaran prosedur menyontoh tulisan guru yang perlu diinformasikan kepada anak-anak sebelum mereka memulai menulis.



**Gambar 1.5: Prosedur menyontoh tulisan guru oleh anak-anak**

Banyak di antara para guru yang bertanya mengenai teknik menyontoh tulisan guru seperti digambarkan pada gambar 5 tersebut. Mengapa anak-anak harus menulis dari baris atau nomer paling bawah ke atas sampai di bawah contoh tulisan guru. Hal itu tidak lazim.

Teknik tersebut dipilih untuk menghindari siswa menyalin tulisannya sendiri dan tidak menyalin tulisan contoh dari guru. Berdasarkan penelitian, dengan cara yang biasa dilakukan, menulis dari baris atas kebawah, anak-anak cenderung menyontoh tulisannya sendiri yang tertulis pada baris sebelumnya. Dengan cara seperti itu, tulisan anak-anak dari baris kebaris berikutnya tidak menjadi semakin baik, bahkan cenderung salah karena mereka menyalin tulisannya sendiri yang belum bagus. Sebagai contoh, ketika anak-anak menulis pada baris ke lima, mereka cenderung menyalin tulisan mereka sendiri pada baris ke empat. Mereka cenderung tidak menyontoh tulisan guru yang ada pada baris teratas.

Dengan teknik menyalin dari baris bawah ke atas, anak-anak relatif akan merasa sulit untuk menyalin tulisannya sendiri, karena tulisan itu tertutup oleh tangan mereka yang sedang menulis. Mereka seperti “dipaksa” harus menyalin tulisan guru yang tampak jelas di baris paling atas.

## **6. Teknik Latihan Menulis Secara Dikte Atau Imlak**

Teknik Dikte atau Imlak merupakan salah satu teknik pembelajaran menulis yang efektif untuk mempercepat penguasaan keterampilan menulis pada anak-anak. Tetapi, menurut

pengamatan penulis, teknik ini jarang, atau bahkan hampir tidak pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis huruf Hijaiyah. Masih perlu penelitian lebih lanjut mengenai sebab-sebab tidak digunakannya teknik ini dalam pembelajaran menulis huruf Hijaiyah.

Dengan teknik Imlak ini, guru dapat menulis kata tertentu di papan tulis dengan jelas. Disarankan guru menggunakan kapur atau spidol berwarna. Bisa juga guru menayangkan tulisan kosa kata di layar dengan bantuan LCD Proyektor. Para siswa diminta untuk mengamati tulisan tersebut. Kemudian guru meminta 2 (dua) atau 3 (tiga) orang anak untuk membacanya, dan anak yang lain menirukan. Guru kemudian menghapus tulisan tersebut (kalau ditulis di papan tulis) atau menutup tulisan itu (apabila ditayangkan di layar) dan siswa diminta untuk menulis kembali tulisan tersebut di buku latihan (Ibrahim, 1962:196). Guru memberi aba-aba kepada anak-anak untuk menulis dan berhenti menulis.

Sebelum kegiatan Imlak ini dilaksanakan, guru perlu menjelaskan terlebih dahulu kepada anak-anak tentang prosedur atau tata-tertib pelaksanaan Imlak ini. Misalnya, sebelum ada aba-aba untuk menulis, anak-anak tidak diperbolehkan mendahului menulis, pensil atau pena harus tetap diletakkan. Begitu juga setelah ada aba-aba berhenti menulis, anak-anak harus berhenti menulis dan meletakkan pensil atau pena. Perlu juga disampaikan bahwa barang siapa melanggar tata tertib akan mendapatkan sanksi.

Teknik Dikte lain bisa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran menulis huruf hijaiyah ini. Guru mendiktekan atau memperdengarkan bunyi huruf tertentu atau kata-kata tertentu kepada anak-anak secara langsung atau melalui rekaman pada HP. Anak-anak diminta menyimak dan memperhatikan ujaran guru atau suara rekaman tersebut. Guru mengulangi ucapan atau kata-kata dalam rekaman sebanyak 2 (dua) atau 3 (tiga) kali. Kemudian anak-anak (secara individu atau kelompok) diminta menirukan apa yang diperdengarkan oleh guru. Setelah itu, anak-anak diminta menuliskan kata-kata tersebut di buku latihan (Ibrahim, 1962:167). Kata-kata yang didiktekan sebaiknya kata-kata yang pernah dibaca atau dipelajari pada pelajaran sebelumnya.

Sebagai variasi, guru dapat meminta salah seorang anak untuk mendiktekan kata-kata yang diperlihatkan oleh guru. Hal itu dilakukan secara bergantian di antara anak-anak yang relatif sudah pandai membaca dan menulis.

Sama dengan teknik terdahulu, sebelum kegiatan dikte dimulai, guru hendaknya tidak lupa menjelaskan tata tertib dan sanksi yang akan diberikan kepada siapa saja yang melanggar tata tertib tersebut.



## 7. Kesimpulan

Teknik pembelajaran huruf hijaiyah yang ditawarkan dalam artikel ini adalah sebagian kecil dari berbagai teknik pembelajaran yang ada. Guru dituntut untuk selalu kreatif memilih, mengembangkan dan menciptakan teknik pembelajaran huruf hijaiyah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan perkembangan kemampuan anak.

Dunia anak identik dengan dunia bermain. Oleh karena itu, guru hendaknya juga secara kreatif dapat menciptakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dunia anak. Menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Untuk dapat memenuhi tuntutan perkembangan pembelajaran tersebut, guru hendaknya selalu berupaya untuk mengembangkan kemampuan dan kompetensi terkait materi pembelajaran, di samping kemampuan pedagogik anak. Dengan demikian pembelajaran huruf hijaiyah diharapkan dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang digariskan. Semoga.

## Referensi

- Ad-Dulaimiy, `Aliy Husain. 2009. *Ittijahat Haditsah fi Tadrisi Al-Lughah Al-`Arabiyyah*. Umman: Jidaran lil Kitab al-`Alamiy.
- Al `Arabiyy, Shalah A`bdul Majid. 1981. *Ta`allum Al-Lughah Al-Hayyah wa Ta`limuha, baina Annathariyyah wa Attathbiq*. Lubnan: Maktabah Lubnan.
- Al Khuliy, Muhammad `Aliy. 1986. *Asalibu Tadrisi Al-Lughah Al-`Arabiyyah*. Mamlakah `Arabiyyah Assu`udiyah: Ar-Riyadh.
- Assulaitiy, Faras. 2008. *Fununu Al-Lughah*. `Umman: Jidaran lil Kitab al-`Alamiy.
- <https://youtu.be/aNNUdNhpSB8>. *Ta`limu Kitabatil Huruf Al-`Arabiyyah lil Athfal wa Kaiiyati Nuthqiha bi Thariqah Sahlah*. Diakses tgl. 23 Oktober 2020
- <https://youtu.be/VEzvA8yWQMU>. *Al-Huruf Al-Hijaiyyah ma`a Ath-Thifli Ar-Rais bi Ash-Shaut wa ash-Shurah*. Diakses tgl. 23 Oktober 2020.
- <https://youtu.be/Xi4jWJlQ0rY>. *Mawadhi`u al-Huruf Al-Hijaiyyah- Awwalal Kalimah-Wasathal Kalimah-Akhiral Kalimah*. Diakses tgl. 23 Oktober 2020
- Ibrahim, Abdul `Alim. 1962. *Al-Muwajjih Al-Fanniy li Mudarrisi Al-Lughah Al-`Arabiyyah*. Al-Qahirah: Dar Al-Ma`aruf.

## Ucapan Terimakasih

Penulis sampikan ucapan terima kasih kepada ketua panitia pengabdian kepada masyarakat Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang yang telah

memasukkan penulis ke dalam team pengabdian ini. Kepada Ketua Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM penulis sampaikan penghargaan dan terima kasih atas perhatian dan dukungannya kepada penulis dan semua anggota team pengabdian sehingga agenda kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik dan sukses. Tak lupa penulis sampaikan juga ucapan terima kasih kepada semua anggota team pengabdian atas kekompakan dan jalinan kerja sama yang bagus semenjak persiapan, pelaksanaan, sampai pada pelaporan kegiatan pengabdian. Semoga kekompakan dan jalinan kerjasama ini tetap terjaga di hari-hari mendatang. Amin.

## BAB 2

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN PROFESI DALAM BAHASA ARAB

Ibnu Samsul Huda

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

ibnu.samsul.fs@um.ac.id

### Abstrak

Salah satu materi yang penting dan kontekstual dalam pembelajaran bahasa anak adalah mengenal profesi. Karena pengenalan profesi kepada anak dapat membantu mereka menemukan minat dan cita-citanya nanti. Banyak sekali materi pengenalan profesi yang dapat diajarkan, profesi yang umum seperti guru, dokter, polisi, satpam, dan pedagang. Profesi umum yang banyak ditemukan di lingkungan anak tersebut. Pengenalan profesi dalam pembelajaran bahasa dapat dilakukan melalui media digital, begitu juga dalam bahasa Arab. Berbagai cara dikemas dalam media digital agar supaya pembelajaran bahasa Arab mampu mengikuti tuntutan zaman dan kebutuhan anak di era digital. Dengan media digital, pembelajaran akan terasa bervariasi dan tidak membosankan. Salah satu media digital yang terkenal yang dapat dimanfaatkan adalah media digital *power point*. Dengan *power point* kita dapat membuat media pembelajaran digital pengenalan profesi secara interaktif dan menarik.

**Kata Kunci:** bahasa arab, digital, profesi, anak-anak, *power point*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan zaman menuntut segala sesuatu juga harus berkembang. Di era modern, interaksi antar unsur membutuhkan kecepatan dan ketepatan, di situlah kebutuhan akses sesuatu membutuhkan media simpan yang disebut media digital. Digitalisasi masuk dalam semua lini kehidupan manusia, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dunia pendidikan juga mengikuti perkembangan zaman menuju metode pembelajaran digital demi ketepatan dan kecepatan yang dituju. Perkembangan tersebut terlihat secara nyata dalam perkembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan instrument atau alat yang sangat strategis dalam terbentuknya keberhasilan proses belajar. Keberadaan media pembelajaran yang bagus secara langsung memberikan efek positif tersendiri bagi peserta didik.

Pada proses pendidikan anak, pendidikan dini (tingkat PAUD atau TK) merupakan proses yang penting untuk pemberian pengajaran dan bekal yang kuat. Karena pada masa ini, perkembangan otak anak dinilai paling optimal. Pada masa inilah, potensi anak tersebut dapat digali (Hanafri *et al.*, 2017). Anak akan cenderung lebih aktif dan ingin tahu mengenai lingkungan disekitar mereka, seperti pertanyaan apa yang dilakukan ibu dan ayah, siapakah yang mengajari dia di sekolah, siapakah yang memberi obat ketika dia sakit, dan hal-hal lain yang berada pada wilayah keseharian anak. Disinilah tema profesi dirasa penting bagi kehidupan seorang anak. Keperluan pengenalan profesi tak hanya dilakukan dalam bahasa ibu sendiri, yakni bahasa Indonesia, melainkan perlu juga dikembangkan dalam pengenalan profesi dalam bahasa Arab agar anak terbiasa mengenal beragam lambing bahasa sejak dini.

Dewasa ini, bahasa Arab masih belum bisa menjadi materi yang menarik dan menggugah minat anak untuk mempelajarinya, salah satu penyebabnya adalah model pembelajarannya yang monoton dan cenderung membosankan, menjadikan siswa jenuh untuk melanjutkan proses belajarnya. Disamping itu, banyak yang berpendapat bahwa guru ketika mengembangkan media pembelajaran yang menarik membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit (Mahmudah, 2018). Padahal media pembelajaran berperan sangat penting bagi pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Anggapan itu tidak selamanya benar, karena dengan adanya media digital banyak media yang bisa dikembangkan oleh guru dengan mudah dan terjangkau. Salah satu bentuk media digital yang mudah dan menarik adalah media audio visual (Nugrawiyati, 2018). Media audio visual merupakan gabungan antara media *audio* (media suara) dan media *visual* (media tampilan).

Pembuatan media pembelajaran media audio-visual membutuhkan perangkat yang mudah. Salah satu perangkat yang mudah di dapat adalah aplikasi *power point*. Hasil penelitian Srimaya (2017) mengatakan bahwa, *power point* efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar. Melalui *power point* pembelajaran bahasa Arab yang memuat konsep abstrak dapat divisualisasikan lebih kongkrit, baik dalam gambar dua dimensi atau tiga dimensi (Nurhidayati *et al.*, 2019).

## 2. Media Pembelajaran Digital

Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala sesuatu berupa benda yang dapat dilihat, dimanipulasikan, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta seluruh instrument yang dipergunakan dalam kegiatan tersebut (Nurseto, 2012). Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran menurut Hamalik (1989) adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Lebih lanjut Menurut Schram, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sudrajat juga mengutip definisi dari Briggs bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, misalnya buku, film, video, dan sebagainya (Asrori, 2015).

Dengan pengertian banyak di atas media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selain pendapat di atas, media pembelajaran juga artikan sebagai perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain media adalah *hardware* yang telah diisi dengan perangkat lunak *software* (Mahmudah, 2018). Keefektifan media pembelajaran tersebut ditengarai penting Ketika kegiatan pembelajaran adalah suatu bentuk komunikasi. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran bisa berjalan baik bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber pesan melalui media. Sedangkan proses komunikasi tersebut baru terjadi setelah terjadi adanya timbal balik (Nurseto, 2012).

Secara garis besar media tersebut dibagi menjadi dua, yakni media analog dan media digital. Media analog adalah media yang masih belum tersentuh digitalisasi misalnya seperti majalah, koran cetak, dan tape. Sedangkan media digital adalah media yang dikodekan dalam format yang dapat dibaca oleh mesin atau (*Machine-Readable*). Dari kedua macam itu, dapat diproyeksikan ragam media pembelajaran menjadi lima kelompok besar yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, media audio visual gerak (Nurseto, 2012). Selain hal itu masih banyak lagi yang lain media media yang interaktif. Namun, media audio visual dianggap paling efektif. Media yang tepat dan efektif adalah media yang kontekstual terhadap kebutuhan zaman.

### 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar diterima siswa melalui indera pendengar dan penglihat secara terpadu. Media audio-visual ini termasuk jenis media yang berbasis indera penyerap. Media audio-visual mencakup siaran TV, rekaman VCD, dan pentas drama atau sandiwara (Asrori, 2015). Mayer mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi

dan teks. Berdasarkan definisi ini, TV, presentasi *powerpoint* yang menampilkan teks dan gambar bersuara termasuk kategori multimedia. Berbeda dengan hal tersebut, Martin membedakan multimedia dan audio-visual. Menurutnya *video conference* dan *video cassette* termasuk media audio-visual. Adapun aplikasi computer interaktif dan non-interaktif merupakan multimedia. Jadi multimedia adalah media berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai jenis media (Nugrawiyati, 2018).

Selaras dengan pengertian tersebut, multimedia pembelajaran bahasa arab berkembang sedemikian rupa hingga muncul beberapa bentuk multimedia bermacam-macam sebagaimana berikut.

#### 3.1 *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan dan mempresentasikan materi baik dalam bentuk tulisan, bentuk gambar, foto, audio, video ataupun animasi disertai berbagai fitur penunjang yang menarik seperti hyperlink dan berbagai jenis warna dan bentuk tulisan. Merupakan media yang bertujuan menyampaikan poin-poin pokok (seperti Namanya) dari materi yang ingin kita sampaikan dengan berbagai fitur menarik. Berbagai fitur yang dapat digunakan di powerpoint ini menjadikannya sebagai media yang dapat mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik secara visual, audio, kinestetik dan verbal (Nurhidayati *et al.*, 2019). Perangkat lunak (*software*) ini merupakan salah satu *software* milik *Microsoft Office* yang mencakup beberapa *software* lainnya dalam satu paket seperti *Word*, untuk pengetikan dokumen; *Excel*, untuk pengolahan angka; *Powerpoint*, untuk media presentasi; *Outlook*, untuk pengolahan *E-mail*; *Publisher*, untuk pengolahan kartu nama, piagam maupun sertifikat; dan *Onenote*, untuk pengolahan catatan. Perkembangan sejarah *Ms. Office* ini berkembang mulai dari *Ms. Office 2000*, *Ms. Office XP*, *Ms. Office 2007*, 2010, 2013 dan yang paling

mutakhir adalah *Ms. Office 2019* (Saraswati dan Listiadi, 2019) dan terdapat pula *Microsoft Office 365* yang *update* secara rutin. Dengan perkembangan ini, metode pendidikan juga berkembang hingga proses pembelajaran menggunakan bantuan komputer menuju semakin baik.

### 3.2 Internet

Penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju. Fakta menunjukkan bahwa dengan penggunaan media ini dimungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media lain yang telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CD-ROM Interkatif dan lain-lain. Melalui internet, pembelajar dapat mengadakan kontak langsung dengan penutur asli, berpartisipasi dalam suatu forum diskusi, dan sebagainya. Interaksi antara dosen dan mahasiswa, misalnya penugasan dan pengerjaan tugas pun dapat dilakukan melalui internet. Disamping itu juga pemanfaatan *powerpoint* digunakan untuk mengembangkan keterampilan wicara peserta didik (Iswanto, 2017). Terdapat situs-situs di Internet yang banyak sekali dalam menyediakan layanan pembelajaran bahasa Arab secara gratis. Situs-situs tersebut juga menyediakan wadah yang ramah untuk anak. Diantara situs-situs tersebut antara lain [www.areeg.org](http://www.areeg.org), <http://www.schoolarabia.net>, <http://www.alef-ba-ta.com/>, <http://www.madinaharabic.com>, [www.arabiyatuna.com](http://www.arabiyatuna.com), dan masih banyak lagi termasuk dalam situs wadah video seperti *YouTube*.

### 3.3 CD Interaktif

VCD atau DVD yang keduanya dikategorikan sebagai CD Interaktif juga merupakan media pengajaran bahasa yang cukup efektif digunakan. Alat ini mirip dengan tape recorder hanya lebih lengkap. Tape recorder hanya didengar, sementara VCD didengar dan dilihat. Saat ini telah banyak program-program pengajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk CD, namun untuk mengoperasikannya tidak cukup dengan VCD tetapi dengan komputer yang dilengkapi dengan multimedia (Dariyadi, 2019). Dalam konteks pengajaran bahasa Arab untuk anak-anak, telah

banyak program pengajaran bahasa Arab untuk anak-anak yang dikemas dalam bentuk CD, misalnya: *Arabindo*, *Alif-Ba-Ta*, *Al-Qamus al-mushowwar li As-Shigar*, *BustanAr-Raudloh*, *Juha1-2*, *Jism al-Insan*, *Hadiqah al-Arqam*, *Masrahiyah al-Huruf al-Arabiyah*, *Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah*, *'Alam al-Tajarub li as-Sigar*, *Jazirah al-Barkan*, dan *Mausuah al Musabaqah wa al Algh:z* serta masih banyak lagi.

### 3.4 Arabic E-Learning

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* tersebut. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley yang menyatakan: *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain. *LearnFrame.Com* dalam *Glossary of e-Learning Terms* menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa: e-learning adalah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *stand alone* (Iswanto, 2017). Di Indonesia tersendiri, teknologi *Arabic e-Learning* ini sudah banyak disediakan. Keberadaan *Arabic e-Learning* banyak di sediakan dalam situs-situs perguruan tinggi semacam UI, UGM, UM, UPI, Unhas dan lain sebagainya, yang dimana dalam kampus tersebut, kegiatan pengajaran bahasa Arab berkembang semakin maju.

## 4. Pembelajaran Profesi Untuk Anak

Penelitian terkait dengan pembelajaran tentang profesi kepada anak pernah dilakukan oleh Hanafri, dkk. (2017) dengan judul Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*. Hasil dari penelitian tersebut adalah aplikasi yang digunakan dibuat dengan *Software Adobe Flash CS6* dengan basis desktop untuk pembelajaran PAUD usia 4-6 tahun dapat memotivasi anak sehingga anak semangat dan antusias belajar serta lebih bisa mengingat pelajaran yang diberikan dan dapat mengenali potensi bakat pada diri anak.

Penelitian lain mengenai pengenalan profesi pada anak dilakukan oleh Dian, dkk. (2018) dengan penelitian berjudul Aplikasi Pengenalan Macam-Macam Profesi (Mamapro) pada Anak



Usia Dini. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi yang dinamai dengan Mamapro untuk pengenalan macam-macam profesi pada anak usia dini. Aplikasi ini dibangun dengan memanfaatkan objek multimedia dengan model tutorial dan permainan. Dalam penerapannya, aplikasi ini dinilai sudah layak dan tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun..

Penelitian lain mengenai pengenalan profesi, juga dilakukan oleh Sugara, dkk. (2017) dengan penelitian berjudul Aplikasi Pengenalan Profesi Pekerjaan Bagi Anak Usia Dini Berbasis *Augmented Reality*. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi pengenalan profesi pekerjaan berbasis *augmented reality* yaitu menggabungkan objek nyata dan virtual di lingkungan nyata dan *real time*. Dengan teknologi AR meningkatkan minat anak untuk mengambil bagian dalam pembelajaran, menciptakan peluang yang mendorong pemahaman yang lebih dalam dan memungkinkan anak untuk menjadi peserta didik yang berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang dipaparkan.

Penelitian selanjutnya oleh Rais dan Riska (2018) dengan judul Pembelajaran Interaktif *Edu-Game* Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud. Penelitian tersebut menghasilkan aplikasi pengenalan profesi untuk anak PAUD yang memiliki daya guna, kelayakan dan ketepatan. Media pembelajaran tentang profesi terbukti dapat mendorong anak untuk menggunakan perangkat *mobile learning*. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi tersebut penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada suasana kelas.

## **5. Pembelajaran Profesi dalam Bahasa Arab untuk Anak**

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah untuk mencintai bahasa Arab. Dalam memulai pengenalan profesi kali ini, pembelajaran diawali dengan pengenalan kosakata bahasa Arab dan kalimat-kalimat sapaan dan kalimat sederhana yang fungsional. Prinsip pembelajaran profesi dalam bahasa Arab untuk anak adalah: (1) hindari bahasa Ibu, jangan diterjemahkan ke dalam bahasa ibu kecuali darurat, (2) berikan model atau contoh yang benar, (3) kenalkan kosakata dengan mengulang-ulang pelafalan agar daya ingat menjadi kuat, (4) manfaatkan gambar sesuai dengan fakta dan kontekstual, (5) beri *syakal/ charakat* pada materi yang diajarkan (*syakal* pada akhir kata diperbolehkan untuk disukun untuk memudahkan), (6) lakukan pembelajaran bahasa Arab untuk anak sesuai dengan dunia anak.

Cara mengajarkan bahasa Arab untuk anak tentang profesi dengan memanfaatkan *software Powerpoint* memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

5.1 Gunakanlah font yang jelas dan menarik. Lengkapi pula tulisan tersebut menggunakan harakat yang jelas keterbacaannya.



**Gambar 2.1: Kata Thobib**

5.2 Secara konteks, ada font-font tertentu yang dirasa sesuai dengan dunia anak karena model huruf dan tampilannya. Selain itu tampilan powe point juga bisa dimainkan dengan warna-warna yang ceria sesuai dengan karakter anak. Contohnya adalah tampilan berikut ini yang memadukan beberapa warna dan gambar yang ceria:



**Gambar 2.2: Kata dan Gambar Syurthiy**

5.3 Selanjutnya, berikan gambar yang sesuai dengan tulisan yang telah dibuat. Gambar tersebut berguna sebagai media pengingat saat latihan kosakata-kosakata profesi dan drill kosakata tersebut.



**Gambar 3: Gambar dokter memeriksa pasien**

5.4 Dalam tampilan power point, guru bisa membuat video mengenai materi pengenalan profesi dalam bahasa Arab sebagai pengenalan awal (*brainstorming*) sebelum mengedrilkan kata perkata. Jikalau membuat dirasa sulit, guru dapat memanfaatkan website direktori

penyedia video *YouTube* yang di dalamnya banyak video pengenalan profesi dalam bahasa Arab. Salah satunya dapat diakses dengan URL berikut <https://youtu.be/0Oy7o8wycwA>. Video tersebut berguna sebagai pemodelan pada anak juga dapat sebagai media hiburan sekaligus.



**Gambar 4: Polisi, mobil, dan wanita**

## 6. Kesimpulan

Pembelajaran pada anak membutuhkan kemampuan dan strategi khusus agar anak-anak memerhatikan pelajaran tersebut. Terlebih lagi dalam pembelajaran bahasa, perlu suatu hal yang dapat menarik perhatian anak agar memerhatikan pengajaran bahasa Arab. Salah satu strategi itu adalah dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran. Pendidikan harus mengikuti zaman agar bisa tetap diminati dan menarik, tanpa mengikuti perkembangan zaman pendidikan akan dihindari oleh anak karena tidak menarik dan membosankan. Digitalisasi informasi meniscayakan pendidikan juga mengikuti arus digital efektif dan efisien. Bahasa Arab sebagai bahasa al-Qur'an yang *shalih li kulli zaman wa makan* (tepat dimanapun dan kapanpun) menuntut pengajarnya berubah sesuai dengan zaman karena sifat global yang dimiliki bahasa Arab. Dari beragam media yang populer dan banyak diminati oleh anak-anak adalah media digital dengan bentuk audio visual. Guru dapat memanfaatkan banyak bentuk media antara lain *power point*, internet, CD interaktif maupun *Arabic E-Learning*. Pengenalan profesi dalam bahasa Arab dapat memanfaatkan media *power point* yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan kombinasi berbagai macam media digital interaktif yang sesuai dengan konteks pengajaran profesi, pembelajaran diharapkan akan lebih menyenangkan, efisien dan tuntas.

## Referensi

- Asrori, I. (2015) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera.  
Dariyadi, M. W. (2019) 'Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital 4.0', *Prosiding Konferensi*

- Nasional Bahasa Arab V*, p. 453. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Dian, D., Nasution, H. and Sukamto, A. S. (2018) 'Aplikasi Pengenalan Mamapro (Macam-macam profesi) pada Anak Usia Dini', *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(4), p. 169. doi: 10.26418/justin.v6i4.27280.
- Hamalik, O. (1989) *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hanafri, M. I., Ramdhan, S. and Nisa, K. (2017) 'Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6', *Jurnal Sisfotek Global*, 7(2), pp. 38–44.
- Iswanto, R. (2017) 'Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi', *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), p. 139. doi: 10.29240/jba.v1i2.286.
- Mahmudah, S. (2018) 'Media Pembelajaran Bahasa Arab', *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), p. 129. doi: 10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131.
- Nugrawiyati, J. (2018) 'Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran', *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(3), pp. 97–111. doi: 10.24090/insania.v14i3.360.
- Nurhidayati, N. et al. (2019) 'Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab', *Jurnal KARINOV*, 2(3), p. 181. doi: 10.17977/um045v2i3p181-184.
- Nurseto, T. (2012) 'Membuat Media Pembelajaran yang Menarik', *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), pp. 19–35. doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- Rais, M. and Riska, M. (2018) 'Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud', *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 4(1), p. 38. doi: 10.26858/jpkk.v4i1.3645.
- Saraswati, S. and Listiadi, A. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (CAI) Menggunakan Adobe Captive Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi untuk Kelas XI Akuntansi SMK N 1 Surabaya', *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), pp. 254–262.
- Srimaya, S. (2017) 'No Title', *Jurnal Biotek*, 5(1), pp. 53–68.
- Sugara, E. P. A., Mahmudi, M. A. and Wahyudi, S. (2017) 'APLIKASI PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS AUGMENTED REALITY', *Riau Journal Of Computer Science*, 3(2), pp. 89–96. doi: 10.13833/j.cnki.is.2017.04.023.

## Ucapan Terima Kasih/acknowledgement

Terimakasih penulis sampaikan kepada ketua tim pelaksana dan anggota tim pelaksana kegiatan dari Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Terimakasih kepada semua peserta yang telah mengikuti kegiatan dengan antusiasme yang tinggi. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Fakultas Sastra yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBPNP. Semoga tulisan ini akan membawa manfaat bagi para guru dalam praktek pembelajaran di kelas.

## BAB 3

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN FASILITAS UMUM DALAM BAHASA ARAB

**Muhammad Lukman Arifianto**

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[muhammad.arifianto.fs@um.ac.id](mailto:muhammad.arifianto.fs@um.ac.id)

### **Abstrak**

Media digital dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab, di antaranya untuk pengenalan fasilitas umum dan berbagai hal yang terdapat di dalamnya dalam bahasa Arab. Ada beberapa langkah sederhana yang bisa dilakukan dalam proses pemanfaatan media digital tersebut untuk pengenalan fasilitas umum dalam bahasa arab. Mengenalkan fasilitas umum kepada siswa, khususnya pada tingkat taman kanak-kanak hingga sekolah dasar, merupakan kegiatan yang sangat penting sebab sangat bermanfaat bagi mereka dalam hal mengenal lingkungan sekitar serta dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan rasa keingintahuan mereka.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Media Digital, Pengenalan, Fasilitas Umum

### **1. Pendahuluan**

Pandemi COVID 19 yang teridentifikasi masuk di Indonesia pada kisaran akhir Februari 2020 memaksa semua pihak untuk beralih menggunakan teknologi informasi secara masif untuk mendukung berbagai kegiatan sehari-hari (Agustini, 2020; Juniarto, 2020; Belawati & Nizam, 2020; Santoso & Santosa; 2020). Kegiatan-kegiatan atau aktivitas di luar rumah dan melibatkan orang banyak, seperti kegiatan sekolah, kampus kantor, konser musik, aktivitas di pusat-pusat kuliner, perbelanjaan, dan sebagainya, yang pada mulanya dapat dilakukan dengan mudah kini kegiatan atau aktivitas tersebut dibatasi dengan adanya himbauan yang sangat ketat dari berbagai pihak yang berwenang untuk

menjaga jaga jarak fisik (*physical distancing*) dan sederet protokol kesehatan guna menanggulangi penyebaran wabah COVID 19 tersebut (Gugus Tugas, 2020).

Seruan untuk *Work from Home*(WfH) dan *School from Home* (SfH) yang dicanangkan oleh pemerintah dan berbagai instansi yang diberi amanah untuk menanggulangi COVID-19berimplikasi pada ketergantungan masyarakat atas tersedianya koneksi Internet yang sangat tinggi (Mustajab dkk., 2020; Mungkasa, 2020). Data menunjukkan bahwa penggunaan Internet pada masa pandemi mengalami peningkatan yang sangat signifikan (Purwanto, dkk., 2020). Hal tersebut pada masanya nanti akanmembawa masyarakat pada kebiasaan baru (*new normal activity*).

Salah satu produk yang dihasilkan dari penggunaan teknologi informasi adalah media-media pembelajaran yang berbasis digital.Dalam konteks dunia pendidikan di masa pandemi saat ini, media digital kini dapat dikatakan menjadi satu-satunymedia yang paling mungkin dimanfaatkan agar proses belajar-mengajar tetap berjalan.Meskipunmedia digital dalam konteks pembelajaran sudah dimanfaatkan cukup lama, namun kiranya pemanfaatan media digital tersebut dalam pembelajaran masih perlu banyak dielaborasi terutama dalam tataran praktisnya.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab sebenarnya bukanlah merupakan sesuatu yang baru. Semenjak perangkat-perangkat pengolah data digital seperti komputer, laptop, dan *smartphone* -baik yang berbasis android atau IOS- mulai masif di kalangan masyarakat, serta perkembangan jaringan koneksi Internet yang semakin baik, pembelajaran kelas yang pada mulanya hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis saja kini sudah berbentuk paparan berupa presentasi dalam berbagai aplikasi, terutama *power point* (Nurhidayati, 2019; Iswanto, 2017). Dengan semakin masifnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, guru/ pengajar bahasa Arab pada berbagai jenjang pendidikan dituntut untuk selalu menghadirkan media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dengan tetap mengedepankan nilai-nilai karakter akhlak mulia.

Secara teoretis pemanfaatan media digital tersebut sudah banyak diulas dalam berbagai makalah, artikel jurnal, skripsi, tesis, dan karya-karya ilmiah lainnya, namun fakta di lapangan masih banyak ditemukan kendala atau kesulitan yang dialami oleh

sebagian guru bahasa Arab untuk mengembangkan media digital tersebut, terutama pada tataran praktik penggunaannya. Menurut Soewarno (2016) ada berbagai kendala yang dialami oleh sebagian guru atau pengajar dalam pemanfaatan media berbasis digital, di antaranya adalah faktor usia, biaya yang relatif mahal, keterbatasan fasilitas, minimnya pelatihan dari pihak sekolah, dan sebagainya.

Dalam tulisan ini disajikan langkah-langkah dasar atau sederhana terkait pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab dalam konteks pengenalan fasilitas umum yang ada di sekitar siswa. Harapannya, melalui langkah-langkah sederhana ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam memproduksi media digital sebagai medium pembelajaran bahasa Arab dan semakin menambah minat siswa untuk proaktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

## **2. Pembahasan**

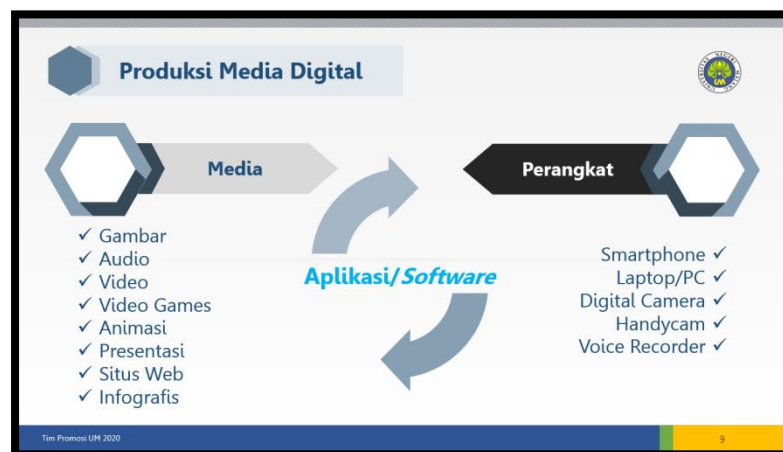
Pada bagian ini disajikan uraian sederhana terkait konsep media digital, fasilitas umum, serta langkah-langkah pemanfaatan media digital untuk pengenalan fasilitas umum dalam bahasa Arab. Penjabaran terkait konsep media digital ini bertujuan agar hakikat dari media digital itu sendiri yang berkaitan dengan perangkat-perangkat yang dibutuhkan untuk membuat sebuah produk berupa media digital, sedangkan penjelasan terkait fasilitas umum bertujuan agar mengenal secara umum terkait konsep fasilitas umum dan beberapa fasilitas umum yang sebaiknya dikenalkan kepada siswa sejak dini.

### **2.1 Media Digital**

Media digital merupakan format sebuah konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital (Martin & Betrus., 2019; Telkomsel, 2019). Media digital dapat dihasilkan, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi, dan bisa bertahan dalam berbagai perangkat digital. Program-program komputer dan perangkat lunak seperti citra (foto) digital, digital video; animasi; video games; situs web (termasuk media sosial); data dan database; digital audio (seperti mp3 dan mp4) dan buku elektronik (*e-book*) adalah contoh-contoh media digital yang kita temui sehari-hari.

Berbagai macam produk media digital tersebut dapat dihasilkan melalui perangkat digital yang ada di sekitar kita seperti *smartphone*, laptop, kamera digital, dan

sebagainya. Dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah disematkan pada masing-masing perangkat tersebut, maka pemroduksian media digital merupakan sesuatu yang sangat mudah (bahkan tanpa sadar kita lakukan setiap hari) dan bukan merupakan sesuatu yang mustahil di era yang serba digital saat ini.



**Gambar 3.1: Proses produksi media digital**

Menurut Aulia (2019) ada banyak kemudahan hidup yang dapat dinikmati oleh publik atau masyarakat pada era yang serba digital seperti saat ini, di antaranya: (1) mudahnya komunikasi, (2) fleksibilitas tinggi, (3) mudahnya berbelanja, (4) *cashless* (tanpa uang tunai), dan masih banyak lagi kemudahan-kemudahan yang didapatkan melalui adaptasi terhadap teknologi informasi saat ini. Kemudahan-kemudahan tersebut juga dapat kita rasakan di bidang pendidikan (kegiatan belajar mengajar) saat ini.

Manfaat utama yang didapatkan dari era digital dalam kegiatan belajar mengajar adalah tersedianya akses informasi yang sangat luas (Arni, 2018), oleh karena itu pengetahuan dan imajinasi para siswa akan sangat berkembang melalui adanya berbagai produk media digital yang tersedia saat ini. Dengan memanfaatkan media digital, selain memudahkan dari segi penyampaian materi, pembelajaran juga akan terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa, terutama bagi mereka yang masih duduk pada tingkat dasar (TK, SD/MI) yang pada dasarnya masih memiliki kegemaran untuk bermain dan berimajinasi (Zaman & Eliyawati, 2010; Utami, 2013; Harususilo, 2020).

## 2.2 Fasilitas Umum

Fasilitas umum atau dikenal juga dengan fasilitas publik adalah sarana dan prasarana yang disediakan oleh penyedia layanan umum (pemerintah/ swasta) yang



digunakan untuk kepentingan bersama dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari (Fitrianingrum & Nurini, 2016; UU No. 25 Th. 2009). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam konteks kegiatan masyarakat sehari-hari, kita tidak bisa terlepas atau mengabaikan adanya berbagai fasilitas umum yang ada di sekitar kita, mulai dari jalan (jalan raya/ pedesaan, masjid, sekolah, taman bermain, alat-alat transportasi, rumah sakit, pasar, dan sebagainya).

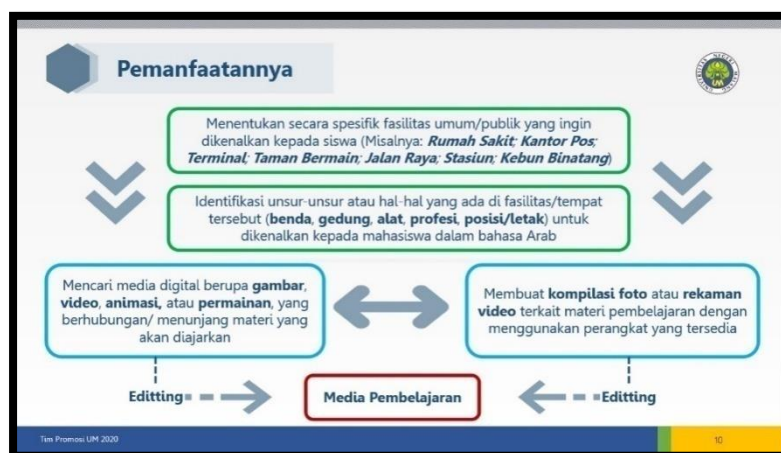
Dengan demikian, maka mengenalkan fasilitas umum bagi siswa-siswa pada tingkat dasar merupakan hal yang sangat penting bagi pengetahuan mereka. Hal ini dikarenakan dengan mengenalkan fasilitas umum sejak dini akan melatih mereka mengenal lingkungan di sekitar tempat tinggalnya dan membantu membangkitkan rasa keingintahuan(penasaran) mereka (Jessica, 2017).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, selain dapat mengenalkan fasilitas umum dengan cara yang menarik, kegiatan pengenalan tersebut juga dapat memperkaya kosa kata bahasa asing (bahasa Arab) mereka dan juga sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan. Ada beberapa manfaat mempelajari bahasa Arab yang berkaitan dengan fasilitas umum, terutama bagi anak-anak, di antaranya adalah meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kapasitas diri, dan sebagainya.

### **2.3 Pemanfaatan Media Digital untuk Pengenalan Fasilitas Umum dalam Bahasa Arab**

Berdasarkan hasil analisis, pengamatan, dan pengalaman singkat sebagai pengajar bahasa Arab, setidaknya ada beberapa langkah atau proses sederhana yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital untuk pengenalan fasilitas umum dalam bahasa Arab, yaitu: (a) penentuan fasilitas-fasilitas umum yang ingin dikenalkan, (b) identifikasi unsur-unsur atau hal-hal penunjang yang ada di fasilitas umum tersebut, (c) mencari produk-produk media digital yang relevan dengan topik yang akan diajarkan dari berbagai sumber atau membuat produk media digital dengan perangkat yang tersedia, (d) proses *editing*, dan (e) finalisasi dan uji coba produk yang sudah melalui proses *editing*. Apabila langkah-langkah tersebut telah dilakukan, maka dihasilkanlah media pembelajaran digital yang siap digunakan untuk

membantu proses belajar mengajar pengenalan fasilitas umum dalam bahasa Arab. Langkah-langkah tersebut secara umum dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 3.2: Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis digital**

Berikut ini penjabaran dari masing-masing langkah tersebut:

### 2.3.1 Penentuan fasilitas umum yang akan dikenalkan

Pada tahap ini, guru atau pendidik menentukan secara bijak fasilitas umum apa yang akan dikenalkan kepada para siswa. Adapun yang dimaksud dengan bijak dalam konteks ini adalah berdasarkan pada kurikulum atau rancangan pokok pembelajaran yang sudah dicanangkan dan disepakati. Namun, pada pengembangannya, guru sebaiknya juga mulai mengenalkan berbagai fasilitas umum yang ada di kota tempat tinggal mereka agar siswa lebih tertarik dan mengenal berbagai fasilitas umum yang betul-betul ada di kota tersebut, tidak hanya berdasarkan materi dalam buku teks yang tersedia (tentu saja dengan cara yang menyenangkan), semisal stasiun kereta api, terminal, pusat perbelanjaan, alun-alun kota, stasiun pengisian bahan bakar, dan sebagainya.

Beberapa fasilitas umum yang ada di sekitar kita yang dapat dikenalkan kepada siswa pada tingkat dasar di antaranya adalah:

Sekolah	المدرسة
Masjid	المسجد
Puskesmas/ Rumah Sakit	المستشفى

Pasar	السوق
Stasiun Kereta Api	محطة القطار
Terminal Bus	محطة الحافلة
Alun-Alun Kota	ميدان المدينة

### 2.3.2 Identifikasi unsur-unsur atau hal-hal penunjang yang terdapat pada fasilitas umum tersebut

Setelah melakukan penentuan terkait fasilitas umum yang ingin dikenalkan kepada para siswa, maka langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi unsur-unsur atau hal-hal yang terdapat pada fasilitas tersebut dan menelusuri kosa kata dalam bahasa Arab. Sebagai contoh, ketika kita ingin mengenalkan Stasiun Kereta Api (محطة القطار) pada siswa, maka kita perlu mengidentifikasi dan menjabarkan terkait hal-hal apa saja yang ada di sekitar tempat tersebut seperti kereta api (قطار), masinis (سائق قطار), rel (سكة حديدية), toilet (حمام), ATM (ماكينة الصراف الآلي), kantin/ tempat makan (مطعم), ruang tunggu (غرفة الانتظار), tempat penjualan tiket (كشك التذاكر), dan masih banyak lagi. Setiap fasilitas umum tentu memiliki ciri khasnya masing-masing, sehingga identifikasi tersebut sangat diperlukan.

Selain melakukan identifikasi berbagai hal yang ada di tempat tersebut, tentu kita juga perlu mengetahui fungsi-fungsi atau kegunaan dari beberapa hal yang telah kita identifikasi tersebut. Melalui proses identifikasi terkait fungsi-fungsi dari berbagai hal yang ada di tempat tersebut, maka apabila siswa mulai tertarik dan menanyakan tentang apa yang mereka lihat di tempat tersebut kita sudah mengetahui jawaban yang akan kita sampaikan.

### 2.3.3 Mencari produk-produk media digital yang relevan dengan topik yang akan diajarkan dari berbagai sumber atau membuat produk media digital dengan perangkat yang tersedia

Pada langkah ini guru atau pengajar dapat memilih terkait cara pemanfaatan digital untuk mengenalkan hal-hal yang sudah disiapkan pada langkah 1-2 tersebut. Cara yang pertama adalah menggunakan media-media digital yang sudah tersedia di Internet, baik berupa foto, video, animasi, dan lain sebagainya dengan memanfaatkan mesin pencari seperti Google, Yahoo, Ask, Bing, dan sebagainya. Apabila cara ini dipilih tentu guru atau pengajar wajib mencantumkan sumber dari mana data atau media tersebut diperoleh, kecuali memang yang bersifat terbuka (*open license*) atau tidak memiliki hak cipta (*no-copyrights*). Adapun cara yang kedua adalah membuat produk media digital untuk pembelajaran dari alat-alat atau perangkat yang dimiliki seperti *smartphone*, laptop, kamera digital, *handycam*, *voice recorder*, dan sebagainya.

Perbedaan cara untuk menyiapkan konten yang akan diolah tentu memiliki konsekuensi dari segi keunggulan dan kelemahan atau kesulitannya masing-masing. Berikut gambaran sederhana terkait perbandingan keduanya.

Pertimbangan	Memanfaatkan media digital dari Internet	Membuat media digital dengan perangkat sendiri
<b>Waktu dan Biaya</b>	Menghemat waktu dan biaya; hanya bermodalkan perangkat dengan koneksi Internet yang baik sudah bisa menelusuri produk media yang diinginkan	Memakan waktu dan biaya sebab perlu mengalokasikan waktu dan menganggarkan biaya untuk menghasilkan produk media digital
<b>Resolusi dan Kualitas Produk</b>	Resolusi gambar/video apa adanya	Resolusi gambar/video dapat diatur sesuai kebutuhan

<b>Legalitas</b>	Perlu	Hak cipta milik
	mencantumkan	pembuat media sendiri
	sumber (penghargaan	
	terhadap hak cipta dan	
	menghindari plagiasi)	

#### 2.3.4 Proses Editing menggunakan aplikasi yang sesuai

Pada proses ini, guru atau pengajar perlu memilih aplikasi yang tepat yang akan digunakan untuk mengompilasi bahan-bahan pembelajaran berupa media-media digital yang telah dikumpulkan menjadi sebuah media pembelajaran digital. Berikut ini beberapa aplikasi sederhana yang dapat dimanfaatkan dengan mudah tergantung pada kebutuhan produk pembelajaran yang ingin dihasilkan. Sebagian dari aplikasi tersebut dapat digunakan secara gratis atau cuma-cuma dengan fitur yang terbatas, namun ada beberapa aplikasi yang memerlukan biaya tambahan agar bisa mendapatkan fitur premium yang disediakan.

<i>Video</i>	<i>Screen</i>	<i>Slideshow</i>	<i>Kuis</i>
<i>Maker</i>	<i>Recorder</i>		<i>(Daring)</i>
✓ Camtasia	✓ Online	✓ Power Point	✓ Kahoot
✓ Kinemaster	Broadcasting	✓ Google	✓ Quizziz
✓ Adobe	Software (OBS)	Slides	✓ Google
Premiere	✓ Screencast O	✓ Slido	Form
✓ Filmora	Matic	✓ Mentimeter	✓ QuizStar
✓ Corel Video	✓ Bandicam		
Studio			
✓ Windows			
Movie Maker			

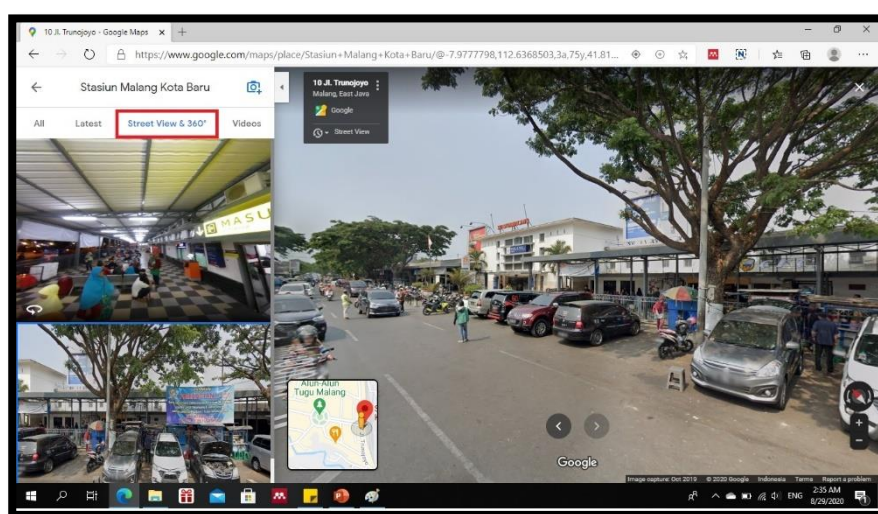
#### 2.3.5 Finalisasi dan uji coba

Setelah langkah-langkah tersebut (1-4) telah dilakukan, maka langkah yang terakhir adalah uji coba produk yang dihasilkan tersebut apakah sudah memenuhi ekspektasi (pengajar dan pembelajar) atau masih perlu perbaikan, baik dari segi konten maupun *editing*. Pada tahap ini, apabila memungkinkan, juga

perlu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli konten pembelajaran bahasa Arab untuk memastikan bahwa produk yang kita hasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, maka dihasilkanlah media digital untuk pembelajaran dan siap digunakan untuk membantu proses belajar mengajar terkait pengenalan fasilitas umum dalam bahasa Arab.

Sebagai penutup ada sebuah trik yang bisa dilakukan untuk pengenalan fasilitas umum yang tersebar di berbagai tempat, yaitu menggunakan Google Map yang kini sudah dilengkapi fitur *Streetview* dan tampilan gambar lokasi dalam sudut pandang 360°. Melalui fitur ini kita dapat memilih, sekaligus melihat atau mengunjungi lokasi atau fasilitas umum yang diinginkan secara virtual tanpa harus mengunjungi tempat tersebut secara langsung.

Sebagai contoh perhatikan gambar berikut.



**Gambar 3.3: Foto Pemandangan Stasiun Kota Malang melalui aplikasi Google Maps (Streetview & 360°)**

Gambar tersebut menunjukkan kondisi nyata dari kawasan stasiun kota Malang. Melalui gambar ini kita bisa melihat dan mengamati berbagai fasilitas yang ada di tempat tersebut semisal ATM, tempat parkir motor atau mobil, ruang tunggu, dan masih banyak lagi dengan cara menjalankan tombol navigasi yang tersedia.

Dengan demikian, hal ini tentu akan bermanfaat bagi guru untuk mengenalkan para siswanya lokasi atau fasilitas umum yang tersedia di berbagai tempat, terutama

pada saat masa pandemi ini masih berlangsung dan kegiatan lapangan untuk berkunjung langsung ke tempat-tempat tersebut masih belum mungkin untuk dilaksanakan. Dengan bekal pengetahuan dan perbendaharaan kosa kata bahasa Arab yang baik, serta pengetahuan yang cukup terkait pemanfaatan media digital, tentu aplikasi atau fitur ini dapat menjadi alternatif pembelajaran pengenalan fasilitas umum yang menyenangkan bagi para siswa.

### 3. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab, di antaranya untuk pengenalan fasilitas umum dan berbagai hal yang terdapat di dalamnya dalam bahasa Arab. Ada beberapa langkah sederhana yang bisa dilakukan dalam proses pemanfaatan media digital tersebut untuk pengenalan fasilitas umum dalam bahasa Arab. Mengenalkan fasilitas umum kepada siswa, khususnya pada tingkat taman kanak-kanak hingga sekolah dasar, merupakan kegiatan yang sangat penting sebab sangat bermanfaat bagi mereka dalam hal mengenal lingkungan sekitar serta dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan rasa keingintahuan mereka.

### Referensi

- Agustini, Pratiwi. 2020. "Literasi Digital Jadi Kunci Pemanfaatan Teknologi" dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, <https://aptika.kominfo.go.id/2020/10/literasi-digital-jadi-kunci-pemanfaatan-teknologi/> (diakses pada 5 September 2020)
- Arni, Ulti Desi. (2018). "Manfaat Media Digital dalam Pemasaran dan Pembelajaran" dari Garuda Cyber Indonesia, <https://garudacyber.co.id/artikel/1265-manfaat-media-digital-dalam-pemasaran-dan-pembelajaran> (diakses pada 5 September 2020)
- Aulia, Mutiara. (2019). "Mudahnya Hidup di Era Digital" dari DomaiNesia, <https://www.domainesia.com/berita/era-digital-adalah/> (diakses pada 5 Oktober 2020)
- Belawati, Tian, & Nizam (Ed.) (2020). *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Charismiadi, Indra. (2020). "Mengelola Pembelajaran Daring yang Efektif", dari detikNews, <https://news.detik.com/kolom/d-4960969/mengelola-pembelajaran-daring-yang-efektif> (diakses pada 10 September 2020)
- Fitrianingrum, Any & Nurini. (2016). "Persepsi Masyarakat dalam Penggunaan dan Pemanfaatan Fasilitas Umum dan Lingkungan di Kelurahan Pakuncen, Kecamatan Wirobrajan, Kota Yogyakarta" dalam *Jurnal Ruang* Vol. 2 No. 4, 2016 hal. 273-182 <http://dx.doi.org/10.14710/RUANG.1.4.273-282>
- Gugus Tugas. (2020). "Protokol Percepatan Penanganan Pandemi Covid-19" dari Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, <https://covid19.go.id/storage/app/media/Protokol/Protokol%20Percepatan%20Penanganan%20Pandemi%20Corona%20Virus%20Disease%202019.pdf> (diakses pada 5 September 2020)
- Harususilo, Y.E. (2020). "4 Kunci Pembelajaran di Rumah Bermakna dan Menyenangkan dari Sekolah Kharisma Bangsa" dari Kompas Edukasi <https://edukasi.kompas.com/read/2020/04/14/182638771/4-kunci-pembelajaran-di-rumah-bermakna-dan-menyenangkan-dari-sekolah?page=all> (diakses pada 10 September 2020)
- Iswanto, Rahmat. (2017). "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi" dalam *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* Vol. 1, No. 2 (2017) <http://dx.doi.org/10.29240/jba.v1i2.286>
- Jessica. (2017). "Mau Tahu Cara untuk Menarik Rasa Ingin Tahu Anak?" dari Edu Center, <https://www.educenter.id/rasa-ingin-tahu-anak/> (diakses pada 10 September 2020)
- Juniarto, Damar. (2020). "Mencermati Pemanfaatan Teknologi Digital di Era Normal Baru" dari Kompas Tekno, <https://tekno.kompas.com/read/2020/06/01/12424927/mencermati-pemanfaatan-teknologi-digital-di-era-normal-baru?page=all> (diakses pada 3 Oktober 2020)
- Martin, Florence & Betrus, A.K. (2019). *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. Switzerland: Springer International Publishing DOI: 10.1007/978-3-030-33120-7
- Mungkasa, Oswar. (2020). "Bekerja dari Rumah (Working from Home): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID-19" dalam *The Indonesian Journal of Development Planning* Volume IV No. 2 - Juni 2020
- Mustajab, Duta dkk. (2020). "Working from Home Phenomenon as an Effort to Prevent COVID-19 Attacks and Its Impact on Work Productivity" dalam *The Internasional Journal of Applied Business* Volume 4 Number 1, April 2020
- Nurhidayati dkk. (2019). "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab" dalam *Jurnal Karinov* Vol. 2 No. 3 (September 2019)
- Purwanto, Agus dkk. (2020). "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar" dalam *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology, and Counseling* Vol. 2 No. 1 (2020)
- Santoso, D.H, & Santosa, Awan(Ed.) (2020). *Covid-19 dalam Ragam Tinjauan Perspektif*. Yogyakarta: MBridge Press



- Soewarno dkk. (2016). "Kendala-kendala yang Dihadapi Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh" dalam *Jurnal Pesona Dasar* Vol. 2 No. 4, April 2016, hal 28-39
- Telkomsel. (2019). "Masa Depan Media Digital dan Potensi Karir di Industri Ini" diakses dari <https://www.telkomsel.com/about-us/blogs/masa-depan-media-digital-dan-potensi-karir-di-industri-ini> (pada 10 September 2020)
- Utami, Y.S. (2013). "Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran yang Efektif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kranggan 2 Kota Mojokerto" dalam Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah FITK - UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Undang-Undang (UU) No. 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik
- Zaman, Badru & Eliyawati, Cucu. (2010). "Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) diakses dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf) (pada 10 September 2020)

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis sampaikan kepada ketua tim pelaksana dan anggota tim pelaksana kegiatan dari Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Terimakasih kepada semua peserta yang telah mengikuti kegiatan mulai awal hingga akhir. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Fakultas Sastra yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBP. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi para guru dalam praktek pembelajaran di kelas.

## BAB 4

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN WARNA DALAM BAHASA ARAB

**Hanik Mahliatussikah**

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

hanik.mahliatussikah.fs@um.ac.id

### Abstrak

Materi tentang warna merupakan materi utama untuk anak. Karena pengenalan warna untuk anak usia dini dapat mendeteksi dan mengidentifikasi buta warna pada anak. Materi tentang warna yang diajarkan adalah warna-warna dasar yang sering digunakan, yaitu merah, putih, kuning, hijau, biru dan hitam. Pengenalan warna dalam pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan dengan media digital. Adapun wujudnya bisa dengan model permainan, lagu, cerita, maupun tebak gambar. Berbagai cara ini dikemas dalam media digital agar supaya pembelajaran bahasa Arab mampu mengikuti tuntutan zaman dan kebutuhan anak di era digital. Dengan media digital, pembelajaran akan terasa bervariasi dan tidak membosankan. Pembelajaran bahasa melalui cara yang disukai anak, sesuai dengan dunia anak, dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan psikologi mereka akan menimbulkan pemerolehan bahasa secara alamiah. Kealamiahannya inilah yang akan lebih kuat menancap dalam memori anak karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang mudah, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Lebih dari itu, pembelajaran bahasa juga perlu memperhatikan aspek psikolinguistik anak dalam berkomunikasi.

**Kata Kunci:** bahasa arab, digital, warna, anak-anak, pembelajaran

### 1. Pendahuluan

Di era digital seperti sekarang ini, media sosial sudah masuk kesegala lini kehidupan masyarakat modern. Hampir semua aktivitas manusia saat ini bersentuhan dengan media sosial. Belajar, bisnis, bahkan ngobrol santai dengan keluarga sering menggunakan media sosial. Saat ini media sosial sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Tidak sedikit lembaga-lembaga pendidikan yang menggunakan media sosial sebagai media promosi dan

pelayanan dalam meningkatkan dan memajukan lembaga pendidikan. Kebiasaan menggunakan media sosial ini secara tidak langsung dapat menjadikan penggunanya mengakses informasi dan mempelajari informasi yang diaksesnya, sehingga tidak heran jika saat ini perkembangan dan penyebaran bahasa berjalan dengan sangat cepat. Era digital ini menandai bahwa saat ini masyarakat sudah menjadi masyarakat yang modern. Dalam artikel ini penulis mengangkat arti media dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa untuk usia anak dimaksudkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Pembelajaran bahasa anak usia dini lebih diarahkan agar anak mampu mengolah kata secara komprehensif, mampu mengekspresikan kata-kata tersebut dalam berkomunikasi yang dapat dipahami oleh orang lain. Dengan pembelajaran bahasa itu diharapkan anak dapat mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain, dan mampu berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar untuk anak adalah pembelajaran bahasa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Tujuan dari pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah agar anak dapat mengenal bahasa Arab, mengetahui kosa kata bahasa Arab, dan kemudian mencintai bahasa Arab. Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab untuk anak bukan untuk menguasai kompetensi tertentu dan juga mahir berkomunikasi bahasa Arab, melainkan untuk menciptakan rasa cinta kepada bahasa Arab. Dengan rasa cinta tersebut kemudian barulah diarahkan pada pengenalan kosa kata yang dekat dengan kehidupan mereka dan pengenalan komunikasi sederhana.

Pada era revolusi industri saat ini, pembelajaran bahasa Arab hendaknya mengikuti perkembangan zaman. Era digitalisasi menuntut media digital dilibatkan dalam pembelajaran karena media digital mampu menunjang kegiatan belajar mengajar. Media digital menyediakan akses informasi yang sangat luas. Dengan media digital, pengetahuan siswa akan berkembang dengan pesat. Informasi yang disediakan media digital dapat diakses kapanpun dan dimanapun selagi ada jaringan internet. Inilah keunggulan media digital, yaitu dapat menemukan informasi dengan mudah dan cepat.

Perkembangan teknologi memang akan selalu pesat dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Keadaan demikian tidak bisa kita hindari sebagai seorang pendidik. Bukan berarti kita harus menolak untuk merespon keadaan ini, melainkan kita harus kreatif dan inovatif dalam

menggunakan teknologi agar pembelajaran pun tidak lagi monoton dan hanya mempertahankan kebiasaan mengajar secara tradisional. Optimalisasi Pemanfaatan ICT untuk Pembelajaran Abad 21 menjadi sangat mendesak untuk dikembangkan.

Pembelajaran digital ini dimaksudkan agar para guru dapat mengoptimalkan belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi digital dan pendekatan pedagogi yang tepat. Dengan menguasai pembelajaran digital diharapkan Saudara Mahasiswa sebagai guru nantinya akan mampu menghantarkan peserta didik untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah-masalah yang mereka hadapi secara kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif, serta lebih efektif, dan efisien. Dengan demikian, kualitas proses pembelajaran yang Saudara lakukan nantinya dapat terus ditingkatkan menggunakan pendekatan pedagogi dan teknologi yang tepat sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Arni, 2018).

## **2. Pembelajaran Digital**

Menurut Azhar Arsyad (2014:2) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah atau alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat tersebut, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan zaman telah membawa kepada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terbaru, yaitu multimedia interaktif, televisi, komputer, sound system, internet, dan lain-lain. Contoh-contoh tersebut kemungkinan telah diketahui siswa melalui lingkungannya walaupun ada sebagian siswa yang awam dengan hal tersebut. Tugas seorang guru adalah mendampingi siswanya bagi yang telah mengenal dan memperkenalkan bagi yang masih awam terhadap contoh-contoh teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran siswa.

Ada 4 prinsip pembelajaran digital, yaitu sebagai berikut.

### **2.1 Personalisasi**

Setiap peserta didik memiliki perbedaan kemampuan, level pencapaian pembelajaran dan juga kecepatan belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran digital sebaiknya dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan pada kemampuan peserta didik, pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*), dan kenyamanan belajar peserta didik.

## 2.2 Partisipasi aktif peserta didik

Partisipasi aktif peserta didik harus diutamakan dalam pembelajaran digital, baik melalui permainan edukatif maupun simulasi virtual. Pembelajaran berbasis proses sangat terbantu dengan adanya pembelajaran digital.

## 2.3 Aksesibilitas

Platform pembelajaran digital harus dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

## 2.4 Penilaian

Platform pembelajaran digital dikembangkan atau diterapkan dengan memastikan dilakukannya analisis kekuatan dan kelemahan peserta didik. Pemantauan dan umpan balik berkelanjutan adalah bagian penting dari pembelajaran digital. Implikasinya adalah, evaluasi yang mendalam dan komprehensif sangat diperlukan untuk mengukur tingkat kejelasan konseptual di kalangan peserta didik.

Di samping itu, sebagai seorang pengajar juga harus (1) aktif terlibat dengan proses pendidikan dan harus memahami kebutuhan dan harapan peserta didik; (2) berkolaborasi dengan peserta didik untuk mengumpulkan ide-ide mereka tentang apa yang seharusnya tercakup dalam pelajaran atau pembelajaran digital; (3) akrab dengan bidang-bidang utama persoalan yang diajarkan agar relevan; (4) memiliki ide yang baik yang menjadi keunggulan setiap pelajaran dalam keseluruhan perencanaan kurikulum, informasi dan aktifitas keterampilan yang tercakup dalam struktur tertentu; (5) memahami bagaimana pembelajaran yang layak secara individual. Pengajar punya perasaan yang baik tentang pelajaran individual yang mana yang perlu dikembangkan, dan mana yang perlu dimodifikasi dari seluruh kurikulum.

## 3. Ragam Pembelajaran Digital

Berikut ini macam-macam pembelajaran digital

### 3.1 *Mobile learning (M-Learning)*

*Mobile learning* adalah "pembelajaran apapun yang terjadi ketika peserta didik tidak di lokasi yang tetap dan telah ditentukan, atau belajar yang terjadi ketika peserta didik mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile*" (O'Malley 2003, dalam Munir 2017). *Mobile learning* (pembelajaran berbasis telepon pintar) memiliki banyak fitur yang bermanfaat untuk permainan, model belajar asinkronous (tidak langsung), berbasis pada aktualisasi diri peserta didik, mengutamakan perbedaan individual, bersifat kuratif (menanggulangi), memiliki moda *blending*, memiliki karakteristik *always-on*, dan bersifat otentik.

### 3.2 Media Sosial (*Social Media*)

Ragam teknologi media sosial yang mendukung seperti audio, video, teks, gambar dan kemampuan fungsional (Bower, dalam Munir 2017). Teknologi media sosial dapat digunakan untuk mempublikasi, menciptakan suatu hal, memposting, berkomentar, menandai, dan berbagi misalnya Facebook, Twitter, Blogger, dan Youtube adalah contoh dari teknologi media sosial yang telah masuk ke dalam sekolah, pendidikan tinggi, dan tempat kerja. Media sosial harus dimanfaatkan untuk kebutuhan yang lebih baik, seperti Pembelajaran Digital. Dengan begitu, fungsi media sosial benar-benar teraplikasikan, sebagai media untuk bersosialisasi dalam hal-hal yang positif.

### 3.3 Pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning*).

*Games-Based Learning* (GBL) merupakan permainan untuk tujuan pembelajaran.

Siklus dari GBL terdiri atas Proses, Input, dan Output. Input berisi konten instruksional yang dan karakteristik-karakteristik *game* sesuai dengan isi atau konten. Sedangkan Proses, terdiri atas penilaian atau *judgement*, Umpan balik, perilaku yang diharapkan muncul pada saat peserta didik terlibat dalam permainan tersebut, serta adanya sesi diskusi. Komponen yang terakhir adalah *output* atau luaran yang diharapkan setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan GBL

### 3.4 Pembelajaran Elektronik Berbasis “Awan” atau *Cloud*

*Cloud Computing* komputasi merupakan sebuah model yang memungkinkan terjadinya penggunaan sumber daya ( *jaringan, server, media penyimpanan, aplikasi, dan service*) secara bersama-sama (Mell & Grance, 2011 dalam Azhari 2011). Contoh Google Drive yang menyediakan layanan penyimpanan berkas, dokumen, presentasi, form dan spreadsheet. Microsoft melalui office 365 nya ataupun Microsoft One Drive, selain itu bagi yang ingin melakukan pengolahan gambar maupun video dapat melakukannya dengan aplikasi Adobe Suite yang dapat dicoba Adobe Creative Cloud.

## 7. Perkembangan Bahasa Anak

“Manusia berbahasa ibarat burung bersayap”, demikian kata George H. Lewis. Bahasa tak terlepas dari hakikat keberadaan manusia karena itulah yang menjadi piranti komunikasi antar manusia (Djuwarijah, 2017). Manusia tanpa bahasa sama seperti burung tanpa sayap, karena sayaplah yang mecirikan burung dan bahasalah yang

mencirikan manusia. Noam Chomsky, bapak linguistik dunia, menyebutkan bahwa jika kita mempelajari bahasa maka pada hakikatnya kita sedang mempelajari esensi manusia, yang menjadikan keunikan manusia itu sendiri.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu mata rantai pertumbuhan anak selain perkembangan lain seperti perkembangan motorik kasar, perkembangan pemecahan masalah visuo-motor yang merupakan gabungan fungsi penglihatan dan motorik halus, serta perkembangan sosial. Perkembangan bahasa sering menjadi tolok ukur tingkat intelegensi anak meskipun pada hakikatnya perkembangan seorang anak merupakan suatu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi. Artinya seorang anak tidak dapat dikatakan cerdas jika hanya bisa memecahkan masalah visuo-motor dan fasih berbahasa tanpa diimbangi kemampuan bersosialisasi. Setiap anak yang normal pertumbuhan pikirannya akan belajar B1 atau bahasa Ibu dalam tahun pertama dalam hidupnya, dan proses ini terjadi hingga kira-kira 5 tahun. Sesudah itu pada masa pubertas (sekitar 12-14 tahun) hingga menginjak dewasa (sekitar 18-20 tahun), anak itu akan tetap belajar B1. Sesudah pubertas keterampilan berbahasa anak tidak banyak kemajuannya, meskipun dalam beberapa hal, umpamanya dalam kosakata, ia belajar B1 terus menerus selama hidupnya

Psikolinguistik merupakan urat nadi pengajaran bahasa (Simanjutak,1986). Psikolinguistik memiliki tiga fokus, yaitu: pemerolehan, pengajaran dan pembelajaran bahasa. Masalah-masalah pengajaran bahasa, seperti metode dan kesulitan membaca dan menulis permulaan anak-anak telah banyak dipecahkan dalam kajian-kajian psikolinguistik. Psikolinguistik terdiri dari psikolinguistik umum, perkembangan, dan terapan. Psikolinguistik umum mengkaji pengamatan/persepsi orang dewasa terhadap bahasa dan bagaimana memproduksinya, serta proses kognitif pada waktu seseorang menggunakan bahasa.

Pada tahap Linguistik, anak mulai bisa mengucapkan bahasa yang menyerupai ujaran orang dewasa. Para ahli psikolinguistik membagi tahap ini ke dalam lima tahapan, yaitu: Tahap Linguistik I : Tahap kalimat satu kata (tahap holofrastik) 1-2 tahun. Tahap Linguistik II : Tahap kalimat dua kata. Tahap Linguistik III : Tahap pengembangan tata bahasa (k 2,6 tahun). Tahap Linguistik IV : Tahap tata bahasa

menjelang dewasa/prabahasa (4-5 th). Tahap Linguistik V : Tahap Kompetensi Penuh (5-7 th)

Usia 5-7 tahun, anak-anak mulai memasuki tahap yang disebut sebagai kompetensi penuh. Sejak usia 5 tahun pada umumnya anak-anak yang perkembangannya normal telah menguasai elemen-elemen sintaksis bahasa ibunya dan telah memiliki kompetensi (pemahaman dan produktivitas bahasa) secara memadai.

Selanjutnya, pada periode SD, anak-anak dihadapkan pada tugas utama mempelajari bahasa tulis. Hal ini dimungkinkan setelah anak-anak menguasai bahasa lisan. Perkembangan bahasa anak pada periode usia sekolah dasar ini meningkat dari bahasa lisan ke bahasa tulis. Kemampuan mereka menggunakan bahasa berkembang dengan adanya pemerolehan bahasa tulis atau *written language acquisition*. Bahasa yang diperoleh dalam hal ini adalah bahasa yang ditulis oleh penutur bahasa tersebut, dalam hal ini guru atau penulis. Jadi anak mulai mengenal media lain pemerolehan bahasa yaitu tulisan, selain pemerolehan bahasa lisan pada masa awal kehidupannya.

Menurut Tarigan (1988) salah satu perluasan bahasa sebagai alat komunikasi yang harus mendapat perhatian khusus di sekolah dasar adalah pengembangan baca tulis (melek huruf). Perkembangan baca tulis anak akan menunjang serta memperluas pengungkapan maksud-maksud pribadi Si Anak, misal melalui penulisan catatan harian, menulis surat, jadwal harian dsb. Dengan demikian perkembangan baca tulis di sekolah dasar memberikan cara-cara yang mantap menggunakan bahasa dalam komunikasi dengan orang lain dan juga dengan dirinya sendiri. Pada masa perkembangan selanjutnya, yakni pada usia remaja, terjadi perkembangan bahasa yang penting. Periode ini menurut Gielson (dalam Djuwarijah, 2017) merupakan umur yang sensitif untuk belajar bahasa. Remaja menggunakan gaya bahasa yang khas dalam berbahasa, sebagai bagian dari terbentuknya identitas diri. Akhirnya pada usia dewasa terjadi perbedaan-perbedaan yang sangat besar antara individu yang satu dan yang lain dalam hal perkembangan bahasanya. Hal ini bergantung pada tingkat pendidikan, peranan dalam masyarakat dan jenis pekerjaan. Menurut Lindfors (dalam Tarigan, 1988:7) landasan dasar kognitif pemerolehan bahasa terlihat dalam 3 hal: (1) Perkembangan semantik anak. (2) Perkembangan sintaksis permulaan (yang



merupakan tuturan/ ujaran gabungan permulaan). (3) Penggunaan aktif sang anak sejenis siasat belajar.

Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit (sintaksis). Kalau kita beranggapan bahwa kegunaan fungsional tangisan sebagai awal dari kompetensi komunikatif, maka ucapan-ucapan kata tunggal yang biasanya sangat bersifat radiosinkratik atau sangat aneh (misalnya “mam” buat makan) menandai tahap pertama (yang dapat dan mudah dibedakan) perkembangan bahasa formal. Bergerak ke arah tahap yang melebihi tahap awal ini, sang anak mengahapi tugas-tugas perkembangan yang berkaitan dengan fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik (Tarigan, dalam Djuwariyah, 2017).

## **8. Pembelajaran Bahasa Untuk Anak**

Pembelajaran bahasa untuk anak perlu dikaitkan dengan karakteristik anak sehingga pembelajaran akan sesuai dengan tingkat usia dan kondisi anak. Kellough dalam buku *A Resource Guide for Teaching K-12* menjelaskan ada 7 karakteristik umum anak usia dini, yaitu:

### **8.1 Anak bersifat egosentris.**

Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

### **8.2 Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar**

Menurut persepsi anak di usia dini, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi dan bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya.

### **8.3 Anak makhluk sosial**

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya.

### **8.4 Setiap anak adalah individu yang unik**

Setiap anak memiliki bakat, minat, dan gaya belajar yang khas dan berbeda satu sama lain. Hal ini kerana faktor genetic dan juga pengaruh lingkungan sekitar.

### **5.5 Penuh fantasi dan imajinasi**

Di rentang usia 0-6 tahun, anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi dan imajinasinya berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya.

#### **5.6 Daya konsentrasinya pendek**

Pada umumnya anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Si kecil biasanya selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Umumnya anak hanya mampu duduk dan memperhatikan sesuatu selama 10 menit saja.

#### **5.7 Pebelajar yang potensial**

Periode usia dini disebut sebagai masa belajar, karena anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, si kecil perlu mendapatkan stimulasi yang baik dan tepat dari lingkungannya. (<https://kumparan.com>)

### **9. Pembelajaran Warna Untuk Anak**

Penelitian terkait dengan pembelajaran tentang warna pernah dilakukan oleh Nur Rokhim (2014) dengan judul Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Warna, Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Dengan 3 Bahasa Berbasis Android. Hasil dari penelitian adalah aplikasi pembelajaran yang dibuat menggunakan software Eclipse Helios SR2 win 32 dapat memudahkan user untuk mempelajari materi awal belajar menentukan warna, huruf, dan angka dasar, contoh pengucapan atau pelafalan dalam bahasa Indonesia, Inggris dan Arab, dan soal latihannya.

Penelitian tentang pembelajaran warna juga dilakukan oleh Hernia (2013) dengan judul Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Segugus Iii Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK tersebut masih perlu ditingkatkan. Ada dua faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan mengenal warna anak TK usia 4-5 tahun, yaitu proses pemerolehan informasi anak, dan motivasi belajar anak.

Hardiyanti, dkk (2018) menulis tentang Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. Perancangan ini bertujuan membuat media pembelajaran untuk anak usia dini dengan memperkenalkan beberapa warna untuk anak dengan menggunakan permainan rubik

sebagai media utama. Hasil perancangan secara keseluruhan menghasilkan sebuah permainan yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Media ini terdiri dari media utama yaitu rubik balok pocket (mini), dengan media pendukung berupa buku Quiz, stiker, kemasan, notebook, x-banner, dan gantungan kunci. Susanti (2017) meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Kelompok A2 Melalui Metode Eksperimen Bahan Alam Di Ra Darul Ibad Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan metode eksperimen bahan alam, kemampuan mengenal warna anak kelompok A2 di RA Darul Ibad Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan.

Rozi dan Khomsatun (2019) meneliti tentang Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak sudah pintar mengoperasikan ponsel android ini, sehingga dapat dimanfaatkan untuk pendidikan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Game Edukasi yang dibuat untuk membantu guru atau orang tua untuk lebih meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan warna dan dapat dipasang dalam ponsel Android.

Selanjutnya, penelitian pernah dilakukan oleh Dewi (2018) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode discovery dalam kemampuan mengenal warna terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan guru seperti : (i) menentukan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran, (ii) menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam penggunaan metode discovery, (iii) langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan metode discovery (iv) memberikan pengawasan pada saat kegiatan berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa ke empat cara tersebut dapat di jadikan sebagai satu alternative dalam proses peningkatan kemampuan mengenal warna melalui metode discovery.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Masyarakat cenderung menggunakan teknologi untuk mencari informasi melalui internet. Beragam informasi yang terkini yang ada di internet dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. Kahoot dapat menjadi media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan koneksi internet. Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019).

## 10. Pembelajaran Warna dalam Bahasa Arab untuk Anak

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah untuk mencintai bahasa Arab, diawali dengan pengenalan kosakata bahasa Arab dan kalimat-kalimat sapaan dan kalimat sederhana yang fungsional. Prinsip pembelajaran warna dalam bahasa Arab untuk anak adalah: (1) hindari bahasa Ibu, jangan diterjemahkan ke dalam bahasa ibu kecuali darurat, (2) berikan model atau contoh yang benar, (3) kenalkan kosakata dengan mengulang-ulang pelafalan agar daya ingat menjadi kuat, (4) manfaatkan gambar sesuai dengan fakta, (5) beri *syakal/ charakat* pada materi yang diajarkan. Untuk penulisan *syakal* pada akhir kata dan diperbolehkan untuk disukun akhirnya dalam pelafalannya, (6) lakukan pembelajaran bahasa Arab untuk anak sesuai dengan dunia anak.

Cara mengajarkan bahasa Arab untuk anak tentang warna yaitu sebagai berikut.

10.1 Pada tahap pertama, guru menyampaikan apersepsi tentang topik, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran

10.2 Guru memilih satu benda saja untuk dijadikan media pengenalan warna, misalnya balon atau kertas. Nah, siapkan 5 kertas atau 5 balon yang memiliki warna sesuai dengan 5 warna yang akan dikenalkan. Jadi, peserta didik hanya akan berpikir warna benda itu dan bukan bendanya. Jika kita menggunakan berbagai macam benda maka konsentrasi anak akan terpecah pada nama bendanya dan bukan pada warna bendanya.

Adapun tadribatnya, guru dapat menunjukkan slide PPT gambar benda kemudian siswa diminta untuk menebak dengan melafalkan bahasanya. Atau sebaliknya, siswa mendengarkan pelafalan kemudian siswa klik gambar yang sesuai dalam layar laptop atau HP. *Tadribat* diberikan ketika para siswa sudah mengenal kosakata tersebut. Jadi peserta didik sudah mendapatkan materi sebelumnya. Guru dapat mengemukakan pertanyaan, misalnya ما لون ما لونها؟ / ما لونه؟ Atau ما لون هذا الشيء؟ Atau التفاح؟

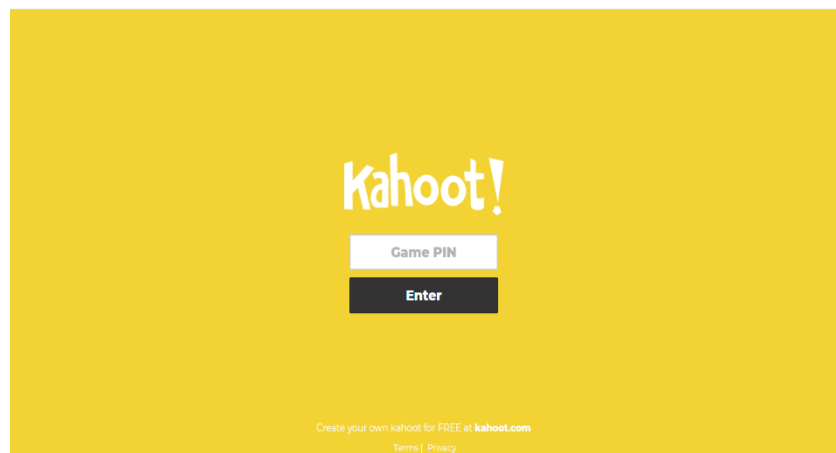


Gambar 4.1: Menayakan warna merah



Gambar 4.2: Menayakan warna kuning

Tadribat bisa dilakukan melalui media permainan interaktif Kahoot. Guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan terkait dengan tes warna dalam bahasa Arab. Bentuk tes bisa dilakukan dengan pilihan ganda dan juga benar salah. Berikut contoh permainan kahoot dengan PIN 02184266 dan 09419293



Gambar 4.3: Permainan Kahoot

Di samping permainan kahoot para guru juga dapat memanfaatkan lagu-lagu yang tersedia di website. Namun demikian, tidak semua fasilitas yang tersedia di website itu layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Para guru harus selektif dalam memilih media yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab untuk anak. Berikut contoh link lagu-lagu yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengajar tentang warna dalam bahasa Arab.

<https://youtu.be/AdQCja4MBcY>

<https://youtu.be/CKTreVoz9Ww>

<https://youtu.be/sppOexeWZZE>

<https://youtu.be/4HjIvbT4gLs>

<https://youtu.be/dfipy6cGDi8>

[https://youtu.be/\\_VyUj4S5YyI](https://youtu.be/_VyUj4S5YyI)

<https://youtu.be/sh0W76jIqys>

## 11. Kesimpulan

Pembelajaran bahasa Arab untuk anak berbeda dengan pembelajaran bahasa Arab untuk orang dewasa. Pengajar dituntut untuk mengajar bahasa Arab sesuai dengan tingkat usia. Strategi yang tepat untuk mengajarkan bahasa Arab untuk anak, termasuk pengenalan warna adalah strategi bermain, bernyanyi dan bercerita. Karena kita berada di era digital, maka pembelajaran bahasa Arab untuk anak pun harus mengikuti perkembangan abad 21 di mana pembelajaran mampu menumbuhkan budaya kerja sama, komunikasi, serta berpikir kritis dan kreatif. Anak dituntut melek teknologi dan memiliki literasi yang baik, baik literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan literasi kewargaan. 6 literasi inilah yang digunakan oleh Kemdikbud dalam gerakan literasi nasional ([gln.kemdikbud.go.id](http://gln.kemdikbud.go.id)).

## Referensi

Arni, Ulti Desi 2018, Manfaat Media Digital Dalam Pemasaran dan Pembelajaran.

<https://garudacyber.co.id/artikel/1265-manfaat-media-digital-dalam-pemasaran-dan-pembelajaran#:~:text=Manfaat%20Media%20Digital%20Dalam%20Pembelajaran&text=Manfaat%20utama%20yang%20didapat%20dari,akses%20informasi%20yang%20sangat%20luas.&text=Selain%20itu%2C%20informasi%20yang%20disediakan,dimana%20selagi%20ada%20jaringan%20internet.>

Azhar, Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. PT Raja grafindo Persada, Jakarta.

Ashari, Ahmad dan Herri Setiawan, Cloud Computing : Solusi ICT ? Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 3, NO. 2, Oktober 2011, Halaman 336-345 ISSN Print : 2085-1588 ISSN Online : 2355-4614 <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>

Dewi, Senja Nurmala, 2018. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018

Djuwarijah, Siti. 2017. Pemerolehan Bahasa Telegram Dan Kalimat Anak Usia Prasekolah Dan Sd. *Konstruktivisme*, Vol. 9, No. 1, Januari 2017 p-ISSN: 1979-9438; e-ISSN: 2442-2355 FKIP Universitas Islam Balitar, Blitar dalam <Http://konstruktivisme.unisbablitar.ejournal.web.id>; Email: [konunisba@gmail.com](mailto:konunisba@gmail.com) 19

[gln.kemdikbud.go.id](http://gln.kemdikbud.go.id)

Hernia, Hesti, 2013, Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Segugus Iii Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. UNY

<https://kumparan.com/kumparanmom/7-karakter-anak-usia-dini-1qzKrnMlbKx>

<https://kumparan.com/kumparanmom/7-karakter-anak-usia-dini-1qzKrnMlbKx>

<https://youtu.be/AdQCja4MBcY>

<https://youtu.be/CKTreVoz9Ww>

<https://youtu.be/sppOexeWZZE>

<https://youtu.be/4HjIvbT4gLs>

<https://youtu.be/dfipy6cGDi8>

[https://youtu.be/\\_VyUj4S5YyI](https://youtu.be/_VyUj4S5YyI)

<https://youtu.be/sh0W76jIqys>

Kellough, Richard D. A Resource Guide for Teaching K-12. (<https://kumparan.com/kumparanmom/7-karakter-anak-usia-dini-1qzKrnMlbKx/full><https://kumparan.com/kumparanmom/7-karakter-anak-usia-dini-1qzKrnMlbKx/full>)

Mustikawati, Fenny Eka November, 2019, Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Conference: Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019. Universitas Bengkulu

Munir. 2017. Pembelajaran Digital. Bandung : Penerbit Alfabeta

Nur rokkhim, Yudhiwan, 2014, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Warna, Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Dengan 3 Bahasa Berbasis Android. Univ Muh Surakarta,

- Rozi, Fahrur dan Khalimatul Khomsatun, 2019. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 4(1):12, June 2019
- Simanjuntak, Mangantar. 1986. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Susanti, Yuliya, UNEJ, 2017, Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Kelompok A2 Melalui Metode Eksperimen Bahan Alam Di Ra Darul Ibad Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Psikolinguistik*. Bandung. Angkasa.
- Tedja saputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Yariska, Hardiyanti,; Muhammad Saleh Husain, Nurabdiansyah Nurabdiansyah (2018), Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Imajinasi seni dan pendidikan seni*, vol 2 nomor 2 th 2018, UNM.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih penulis sampaikan kepada ketua tim pelaksana dan anggota tim pelaksana kegiatan dari Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Terimakasih kepada semua peserta yang telah berantusias dalam mengikuti kegiatan. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Fakultas Sastra yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBPN. Semoga tulisan ini akan membawa manfaat bagi para guru dalam praktek pembelajaran di kelas.



## BAB 5

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENGENALKAN NAMA-NAMA HEWAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK

Nur Anisah Ridwan

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[nur.anisah.fs@um.ac.id](mailto:nur.anisah.fs@um.ac.id)

### Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini telah banyak memberikan kontribusi positif dalam berbagai hal, termasuk dalam rangka meningkatkan efektifitas pembelajaran. Belajar dengan menggunakan media digital dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan memanfaatkan media yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Sehingga dapat menumbuhkembangkan minat, kreatifitas, imajinasi dan kemauan untuk belajar. Makalah ini bertujuan mengenalkan media digital yang dapat digunakan anak dalam pembelajaran bahasa Arab yang terkait dengan pemerolehan kosakata (*mufradat*) tentang nama-nama hewan. Bentuk media yang dimaksud adalah website pembelajaran interaktif dan platform beberapa video *youtube* yang berisi permainan, lagu, dan cerita tentang nama-nama hewan dalam bahasa Arab. Pemilihan media didasarkan atas prinsip-prinsip pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, serta keterlibatan mereka secara langsung dalam berinteraksi dengan media yang digunakan. Dengan demikian, diharapkan anak secara alamiah akan memperoleh kosa kata nama-nama hewan dalam bahasa Arab dan dapat melekat lebih lama dalam memori mereka.

**Kata Kunci:** Media Digital, Nama-Nama Hewan, Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak, Bermain, Bernyanyi, Bercerita

## 1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi digital beserta aplikasinya saat ini telah merambah ke berbagai usia. Tidak hanya pemakaian orang dewasa saja akan tetapi telah masuk ke dunia anak-anak. Bahkan anak-anak terkadang justru melebihi kemampuan orang dewasa dalam mengaplikasikan alat canggih tersebut. Kondisi ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin oleh orang tua dan guru untuk mengenalkan berbagai hal yang terkait dengan ilmu pengetahuan dan pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing. Media digital pembelajaran bahasa asing untuk anak telah dirancang dalam berbagai bentuk yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu menarik dan menyenangkan. Anak pada umumnya mudah menyerap hal-hal yang bersifat menarik dan mengundang perhatian. Daya tangkap terhadap masukan yang tinggipun menjadi keunggulan anak-anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab sangat diperlukan.

Media merupakan alat bantu yang berfungsi menyampaikan materi pelajaran dalam sebuah proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Media juga bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan anak dalam belajar sehingga dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran penting untuk diperhatikan karena memiliki fungsi membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Di antara fungsi media pembelajaran sebagai mana yang dikutip Asrori dan Ahsanuddin (2016) adalah (1) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, (2) dapat melampaui batas ruang kelas, (3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, (4) menghasilkan keragaman pengamatan, (5) dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis, (6) membangkitkan keinginan dan minat baru, (7) memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar, dan (8) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari kongkrit sampai abstrak.

Media digital adalah suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang

dapat dibaca oleh komputer. Di antara bentuk media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah website dan youtube. Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari pengertian tersebut, sifat website dapat dibedakan menjadi dua yaitu website yang bersifat statis dan bersifat dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website. Sedangkan website yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. (<https://www.indowebiste.co.id/website/>).

## **2. Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing di Indonesia**

Bahasa adalah adalah sistem suara yang terdiri atas simbol-simbol arbitrer yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk bertukar pikiran atau berbagi rasa (Al-Khuli, 1982: 148). Menurut 'Abd al-Majid sebagaimana yang dikutip Hermawan (2011) bahasa adalah kumpulan isyarat yang digunakan oleh orang-orang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, emosi, dan keinginan. Dari kedua teori bahasa yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar sesama manusia dalam menyampaikan pikiran, perasaan, dan keinginan mereka untuk memenuhi keperluan hidup. Salah satu bahasa yang tengah menjadi perhatian dunia adalah bahasa Arab. Saat ini bahasa Arab tidak lagi terbatas pada bahasa komunikasi agama tetapi telah menjadi bahasa budaya, bahasa ekonomi, dan bahasa politik dunia. Maka tidak mengherankan jika PBB menetapkannya sebagai salah satu bahasa dunia internasional. Bahasa ini kemudian banyak dipelajari di berbagai negara termasuk negara-negara berpenduduk minoritas muslim seperti China, Korea, dan Jerman.

Di Indonesia sampai saat ini bahasa Arab masih digolongkan salah satu bahasa asing. Meskipun dalam kenyataannya bahasa Arab tidak asing dalam pendengaran maupun pelafalan orang Indonesia karena sebagian besar penduduk Indonesia beragama Islam. Suara adzan yang dibisikan ke telinga setiap bayi muslim yang lahir ke atas dunia dilafalkan dalam bahasa Arab. Ibadah shalat dan doa-doa harian yang diajarkan orang tua dan guru kepada anak-anak menggunakan bahasa Arab. Demikian juga ketika anak sudah mulai belajar mengaji (baca tulis al-Quràn). Semua kegiatan tersebut secara tidak langsung telah mengenalkan bahasa Arab kepada mereka. Namun, hal itu tidak serta merta dapat menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa kedua karena dalam kehidupan sehari-hari bahasa Arab belum digunakan sebagai bahasa

komunikasi lisan dan tulis berdampingan dengan bahasa Indonesia sebagaimana posisi bahasa Inggris di Malaysia dan Singapura.

Pada awalnya fungsi bahasa Arab di Indonesia adalah bahasa agama umat Islam. Karena Al-Qur`an dan hadits Nabi yang menjadi sumber dari segala sumber hukum Islam tertulis dalam bahasa Arab. Demikian juga kitab-kitab klasik yang menjelaskan ilmu-ilmu keislaman seperti kitab tauhid, fiqih, fara'id, mua`amalah, dan lain-lain. Oleh karena itu, untuk memahami ajaran Islam dari sumber aslinya serta penjabarannya dari al-Qur`an dan hadits diperlukan pemahaman bahasa Arab yang mumpuni. Salah satu upaya yang dilakukan oleh para orang tua dan guru di daerah-daerah tertentu adalah mengajarkan bahasa Arab di "madrasah" atau "sekolah sore" selepas sekolah formal pada pagi harinya. Pembelajaran bahasa Arab di madrasah ini disajikan bersama pelajaran keislaman lainnya seperti tauhid, fiqih, dan baca tulis al-Qur`an. Materi bahasa Arab yang diajarkan berupa angka-angka Arab, nama-nama hari, nama-nama bulan hijriyah, dan kosa-kata (*mufradat*) yang terkait langsung dengan ibadah shalat.

Seiring perjalanan waktu dan perkembangan zaman, saat ini bahasa Arab telah menjadi bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa perguruan tinggi terkemuka di negara-negara yang berpenduduk minoritas muslim pun telah membuka jurusan bahasa Arab sebagai salah satu jurusan yang bisa dipilih oleh mahasiswa seperti China, Korea, dan Jerman. Di Indonesia pembelajaran bahasa Arab secara formal telah diajarkan di semua jenjang pendidikan. Mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) hingga Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran bahasa Arab pada dua jenjang pendidikan pertama (TK dan SD) inilah yang dikenal dengan istilah Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak (*Al-Arabiyyah Lil Athfaal*). Anak pada rentang usia Tk dan SD memiliki karakteristik yang sangat khas, oleh karena itu, pelaksanaan pembelajarannya pada dua jenjang pendidikan tersebut memerlukan persiapan secara khusus pula. Terutama terkait dengan persiapan perangkat pembelajaran. Salah satunya adalah media yang digunakan.

### **3. Media Digital untuk Pengenalan Nama-nama Hewan untuk Anak**

Sebagaimana yang diketahui bahwa sebagai peserta didik di abad ini, anak-anak telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Maswan (2011) mengemukakan bahwa mayoritas peserta didik sekarang menyukai menggunakan internet melalui komputer dan Hanphone untuk mencari informasi. Hadirnya teknologi digital di era sekarang ini

membawa perubahan dalam bidang pendidikan. Diantara pembaruan tersebut adalah munculnya Web 2.0 yang dikenal dengan social web. Dunia pendidikanpun mengambil banyak manfaat dari web 2.0 dalam proses pembelajaran. Heinich dalam Atwi Suparman (2013) mengemukakan empat indikator program pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu; (1) dapat memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan, (2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari, (3) mampu membuat peserta didik mengingat (*retensi*) isi atau materi pelajaran, dan (4) mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kontek yang tepat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk terus melakukan inovasi dan kreasi terutama dalam bidang media pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman terkini yang banyak memanfaatkan teknologi digital dengan menggunakan jaringan internet yang tersedia. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Bahrudin dan Badus (2016) bahwa web 2.0 dapat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran efektif dan menarik. Hal ini yang kemudian mendorong para peneliti pendidikan melakukan penelitian terhadap pengembangan media digital. Termasuk penelitian mengenai media pembelajaran bahasa asing untuk anak dalam mengenalkan nama-nama hewan.

Penelitian pengembangan mengenai pengenalan nama-nama hewan dengan menggunakan media digital kepada anak telah banyak dilakukan. Semuanya menunjukkan hasil yang positif. Hal ini disebabkan penyampaian materi melalui media digital bersifat menghibur dan menyenangkan sehingga berhasil memancing daya tarik anak untuk belajar dan mudah menghafal. Di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Liena yang mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk anak. Aplikasi ini telah diuji kelayakannya dengan metode pengujian Balckbox. Hasil yang didapat sangat baik sehingga aplikasi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang mengembangkan media digital untuk pengenalan nama-nama hewan dalam pembelajaran bahasa asing juga dilakukan oleh Dewi (2012) dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”. Hasil penelitian menunjukkan siswa belajar dengan senang dan semangat sehingga pemerolehan kosa kata mereka dapat meningkat.

Goldie Gunadi (2020) dalam artikel penetiannya yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable”, mengemukakan bahwa aplikasi pembelajaran nama hewan berbasis ndroid ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu anak usia

dini mengenal nama-nama hewan dalam dua bahasa, yakni bahasa Inggris dan Indonesia. Melalui aplikasi ini, seorang anak dapat mengenal nama-nama hewan dalam bahasa Indonesia dan Inggris melalui gambar foto, suara serta visualisasi dalam bentuk video.

Penelitian pengembangan terkait pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa asing juga pernah dilakukan oleh Rahman dan Tresnawati (2016) dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Indonesia-Arab-Inggris)”. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam tiga bahasa ini menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu anak-anak dalam belajar. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan langsung kepada anak-anak, game edukasi yang dibuat dapat diterima sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, dengan tersedianya fitur bahasa asing yang terdapat pada materi dapat menambah pengetahuan bagi anak-anak. Adanya berbagai macam permainan membuat game edukasi ini lebih menarik untuk digunakan oleh anak-anak dalam menghafal materi kosa kata yang dikenalkan.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak**

Pembelajaran menurut Miarso sebagaimana dikutip Siregar dan Nara (2010: 12-13) adalah pendidikan atau usaha yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Adapun bahasa Arab merupakan alat komunikasi berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang digunakan antara anggota masyarakat di wilayah Jazirah

Arab. Terkait pengertian bahasa Arab Syaikh Mustafa Al-Gulayayniy memberikan pengertian bahasa sebagai berikut.

اللغة العربية هي الكلمة التي يعبر بها العرب عن أغراضهم

“Bahasa Arab adalah kata-kata yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud /tujuan mereka.”

Namun sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa dalam perkembangannya sudah banyak negara non Arab yang menggunakan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari. Sebagai contoh dapat dilihat dari negara kita sendiri, pada beberapa pondok pesantren yang menggunakan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari. Disamping itu dapat pula dilihat dari banyaknya kata-kata bahasa Arab yang diserap kedalam bahasa Indonesia. Bahasa Arab telah menunjukkan signifikansi dan urgensinya dimata dunia, yaitu menjadi wahana komunikasi dan ajang interaksi di forum-forum internasional, dan kini bahasa Arab sudah diikuti menjadi bahasa

yang sejajar dengan bahasa-bahasa dunia lainnya (Bahriah, 2008: 2). Hal ini membuktikan bahwa kedudukan tinggi bahasa Arab dan memiliki peranan penting dalam dunia internasional.

Pembelajaran bahasa Arab untuk anak (*Al Arabiyah lil athfaal*) adalah pembelajaran bahasa Arab di taman kanak-kanak dan Sekolah Dasar yang berada dalam rentang usia antara 4-12 tahun. Hamerly (dalam Kasbollah, 2004:6) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa asing untuk anak dilandasi oleh suatu pendapat bahwa belajar bahasa asing atau bahasa kedua akan lebih baik bila dimulai lebih awal. Anak-anak belajar bahasa lebih baik dari pebelajar dewasa, pembelajaran bahasa asing di sekolah sebaiknya dimulai seawal mungkin, lebih mudah menarik perhatian dan minat anak dari pada orang dewasa. Ada tiga sumber perhatian untuk anak atau tiga sumber media yang dapat menarik perhatian dalam pembelajaran untuk anak yaitu gambar, dongeng, dan permainan. Anak-anak senang melihat gambar terutama yang menarik, jelas, dan berwarna. Anak-anak juga senang mendengar cerita dan membaca materi pembelajaran yang disertai gambar.

Selanjutnya dijelaskan oleh Kasbollah bahwa konteks pembelajaran yang komunikatif dan bermakna bagi anak adalah meliputi situasi sosial, kultural, permainan, nyanyian, dongeng, pengalaman kesenian, kerajinan, dan olah raga. Selain itu, dalam keseluruhan dinamika perkembangan manusia, masa anak merupakan masa yang paling penting dalam upaya penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas. Di masa ini anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat karena pada masa ini otak anak mengalami percepatan perkembangan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia ini. Pentingnya masa ini sehingga usia dini anak sering disebut sebagai masa *golden age* (Suyadi 2010: 8), yaitu dimana otak anak berkembang sangat cepat. Pemberian stimuli yang tepat akan sangat mempengaruhi perkembangan selanjutnya, yang meliputi stimuli untuk perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan agama moral.

## 5. Karakter Anak Usia Dini

Menurut teori psikologi anak pada jenjang pendidikan ini adalah anak yang sedang yang sedang berada pada tahap *concrete operational*, sehingga dalam pembelajarannya memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan lain yang konkrit. Sebagai

seorang pendidik anak usia dini sebelum mereka memulai pembelajaran, seorang guru bahasa Arab perlu penambah pemahamannya mengenai (a) karakteristik anak, (b) materi yang akan disajikan, (c) strategi pembelajaran, dan (d) media yang akan digunakan. Mengetahui karakteristik anak-anak terlebih dahulu akan membantu guru dalam memilih dan menggunakan strategi dan media yang tepat. Hal itu juga akan membantu mereka dalam memudahkan perkembangan anak-anak dalam pembelajaran. Adapun secara umum karakteristik anak-anak usia dini yang dimaksud, antara lain (Bruner, 1983):

### **5.1 Aspek Kognitif**

- 5.1.1 Mereka telah memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan arti/makna.
- 5.1.2 Mereka memiliki daya perhatian dan konsentrasi yang terbatas.
- 5.1.3 Mereka telah memiliki daya untuk berimajinasi.
- 5.1.4 Mereka memahami situasi.

### **5.2 Aspek Afektif**

- 5.2.1 Mereka senang menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru.
- 5.2.2 Mereka senang berbicara.
- 5.2.3 Mereka senang bermain dan bekerja sendiri.
- 5.2.4 Mereka tertarik pada aktivitas yang sesuai dengan mereka.

### **5.3 Aspek Psikomotorik**

- 5.3.1 Mereka memiliki keterampilan dalam bahasa secara terbatas namun kreatif.
- 5.3.2 Mereka dapat belajar dengan melakukan sesuatu.
- 5.3.3 Mereka belajar bahasa dengan mempraktikannya.
- 5.3.4 Mereka dapat bekerja sama dengan orang dewasa.
- 5.3.5 Mereka akan belajar dengan sangat baik apabila mereka terlibat dalam aktivitas yang sesuai dengan diri mereka.

Dengan mengetahui karakteristik anak, seorang guru dapat merancang pengajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Terkait hal tersebut di atas, Asmani (2009: 71) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa asing (termasuk bahasa Arab) untuk anak harus sesuai dengan prinsip pendidikan yang sesuai dengan perkembangan atau *developmentally appropriate practice* (DAP) untuk anak. Prinsip-prinsip ini adalah sebagai berikut: (a) belajar sambil bermain,



(b) berorientasi pada kebutuhan anak, (c) lingkungan yang kondusif, (d) menggunakan pembelajaran yang terpadu, (e) mengembangkan berbagai kecakapan hidup, (f) menggunakan berbagai media edukatif, (g) dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Terkait pembelajaran bahasa Arab, Mustofa dan Hamid (2012: 68) menambahkan bahwa pembelajaran bahasa Arab untuk anak harus dimulai dari pengenalan kosa kata (*mufradat*). Pembelajaran kosa kata (*mufradat*) bertujuan agar siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dan mampu menggunakannya dalam kalimat.

## **6. Media Digital Pengenalan Nama-nama Hewan dalam Bahasa Arab untuk Anak Berbasis Bermain, Bernyanyi, dan Cerita**

Memperkenalkan nama-nama hewan kepada anak telah dilakukan orang tua sejak dini. Pengenalan nama-nama hewan kepada anak disertai dengan pengajaran untuk menyayangi berbagai macam hewan sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang harus diperlakukan dengan baik. Mengajarkan kasih sayang kepada hewan dapat membantu anak mengembangkan rasa empati untuk semua makhluk hidup.

Pengenalan nama hewan dalam bahasa Arab kepada dapat dilakukan dengan menggunakan media digital berbasis permainan, nyanyian, dan cerita. Permainan sebagai salah satu media pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:614) “permainan adalah bermain, perbuatan bermain”. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi pemainnya. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa.

Sebagai media pembelajaran untuk anak, permainan mempunyai beberapa kelebihan. Diantaranya: (a) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik, (b) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (c) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (d) permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata, (e) permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki, (f) membantu siswa meningkatkan

kemampuan komunikatifnya, (g) membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional, (h) permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran untuk anak, permainan bersifat positif. Karena dengan media permainan siswa merasa tertarik dan tertantang untuk lebih mengetahui materi pembelajaran. Selain itu, permainan dapat membantu membuat suasana dan lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

Contoh media digital berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak dapat dilihat dalam link-link berikut.

6.1 <https://www.youtube.com/watch?v=3szXczJkM5g>

Pada link ini anak dapat bermain dan mengenal nama-nama hewan dalam bahasa Arab, menirukan pelafalan nama hewan tersebut, dan mendengar suara hewan serta bisa menirukan.

6.2 <http://www.hello-world.com/Arabic/balloon.php/?topic=animal-african&translate=Arabic>

Pada link ini anak akan bermain dengan menekan tanda panah pada hewan yang disebutkn maka akan keluar hewan yang lain lagi dan begitu seterusnya hingga anak akan mudah hafal nama hewan yang ada dalam permainan tersebut.

6.3 <http://www.hello-world.com/Arabic/puzzles.php/?topic=animal-farm&translate=Arabic>

Dalam permainan ini kursor diarahkan pada gambar hewan tertentu yang akan mengeluarkan suara menyebut nama hewan tersebut. Kemudian anak dapat mengacak gambar hewan tersebut dan menyusunnya kembali pada tempatnya. Ketika berada di tempatnya hewan-hewan itu akan menyebut nama dirinya.

Media digital berbasis nyanyian dapat dengan mudah ditemukan dalam berbagai model. Ia merupakan salah satu aktivitas manusia yang bertujuan untuk mengembirakan hati. Melalui nyanyian anak dapat belajar sekaligus bermain melalui lagu-lagu yang didengarnya atau didendangkannya. Adapun tujuan pemanfaatan lagu dalam pembelajaran bahasa Arab antara lain untuk: (a) menumbuhkan sensitifitas anak terhadap bunyi, irama, dan nada dalam bahasa Arab, (b) melatih pengucapan ungkapan sederhana dalam bahasa Arab, (c) melatih penggunaan kosakata bahasa Arab yang ada dalam lagu, (d) mengembangkan permainan dengan bunyi-bunyi dalam bahasa Arab, (e) mengembangkan permainan dengan peragaan lagu yang

dihapalkan, (f) memperkenalkan ejaan, kalimat berita, kalimat tanya dan perintah. Selain itu, lagu dapat dimanfaatkan untuk tujuan : (a) membuat kaitan antara kegiatan dan benda/obyek melalui syair lagu, (b) meresapkan bunyi-bunyi bahasa Arab, (c) mengembangkan kepekaan ritme, dan (d) menghafal kosakata.

Di antara media digital berbasis lagu dapat ditemukan dalam link berikut.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=IhnVsNo84vU>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=VBpyWz8cMMI>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=HVRS8cRYt7Q>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=bOfjyNOOI9U>

Dari nyanyian-nyaiian ini anak dapat mengenal nama-nama hewan serta dapat menirukan suara-suara hewan yang beraneka ragam.

Selain permainan dan lagu, pembelajaran bahasa Arab untuk anak juga dapat disajikan melalui cerita. Cerita pada dasarnya disukai oleh semua orang terutama anak-anak. Mendengarkan cerita dapat mengembangkan imajinasi dan daya tangkap mereka. Dalam pembelajaran bahasa asing (Arab) mendengarkan cerita dapat meningkatkan penguasaan kosa kata, pelafalan dan intonasi bahasa yang dipelajari. Menurut Siswanto (2008) cerita pengajaran bahasa asing sangat tepat menggunakan media cerita karena mengandung nilai pendidikan yang tinggi, yaitu: (a) mengembangkan kemampuan berbahasa, (b) mengembangkan kemampuan membaca, (c) mengembangkan kepekaan terhadap cerita, (d) meningkatkan kemampuan menulis, (e) membantu perkembangan aspek sosial, (f) membantu perkembangan aspek emosional, (g) membantu perkembangan aspek kreativitas, (h) membantu perkembangan aspek kognitif.

Di antara link yang dapat diakses untuk pembelajaran bahasa Arab untuk anak melalui cerita adalah:

1. [https://www.youtube.com/watch?v=cP9\\_6Q2Ji-k](https://www.youtube.com/watch?v=cP9_6Q2Ji-k)
2. <https://www.youtube.com/watch?v=vDyJI6gdyP8>

## **7. Kesimpulan**

Media merupakan perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. Pada era globalisasi ini penggunaan media semakin berkembang pesat dengan munculnya berbagai variasi media yang berbasis teknologi. Pembelajaran bahasa Arab untuk anak

dengan menggunakan media digital telah menjadi bagian dalam sistem pendidikan. Media ini dirancang sesuai karakteristik anak yang suka belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian anak menjadi tertarik dan senang belajar bahasa Arab. Hal ini secara tidak langsung telah membangun sikap positif anak terhadap bahasa Arab sebagai bahasa agama dan ilmu pengetahuan, dan teknologi.

## Referensi

- Al-khuli, Muhammada Ali. 1982. *Ashalib Tadris al-Lughah al-Arabiyah*. Riyadh Al-mamlakah al-Arabiyah.
- Asmani, J.M, 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jogjakarta: Diva press.
- Asrori dan Ahsanuddin. 2016. *Media Pembelajaran Bahasa Arab; Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: Bintang Sejahtera
- Baharudin., Badush,J. 2015. *Tahap Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap guru Sekolah Menengah Terhadap Penggunaan Web 2.0 dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*.
- Bahriah, Siti Dkk.2008. *Afaq 'Arabiyah*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Balabaki, Ramzi Munir. 1990. *Mu'jam al-Musthalahat al-Lughawiyah*. Birut : Dar al-Adab.
- Bisri. M. & Abdul H. 2012. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Bruner, J. 1963. *The Process of Education*. New York: Vintage.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Tesis tidak diterbitkan. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gunadi, Goldeo. 2020. *Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Nama Hewan Dalam Dua Bahasa Berbasis Android Menggunakan Thunkable*. *Journal Of Technology Information* Vol. 6 No. 1 Juni 2020.

- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Teaching English to young learners*. Malang: FPBS UM
- Liena. *Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk anak*.<https://docplayer.info/35803171-Aplikasi-pembelajaran-interaktif-pengenalan-nama-hewan-dalam-bahasa-inggris-untuk-anak-paud.html>
- Maswan, Khoirul Muslimin. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahman, Ridwan Arif., Tresnawati, Dewi. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Suparman, Atwi dkk. 2013. *Guru Sebagai Arsitek Pembelajaran Sepanjang Waktu: Mungkin?*, Makalah Seminar Universitas Terbuka, Jakarta 02 Desember 2013.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Utomo, Ely. 2010. *Aplikasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris-Arab Untuk Anak-Anak*. Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih disampaikan kepada ketua tim pelaksana pengabdian masyarakat beserta anggota tim pelaksana kegiatan dari Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Terimakasih kepada semua peserta yang telah mengikuti kegiatan. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Fakultas Sastra yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBPNP. Semoga pengabdian ini akan membawa manfaat untuk kita semua.

## BAB 6

# PEMBUATAN MEDIA DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE SCREENCAST-O-MATIC* UNTUK PENGENALAN ANGKA ARAB DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

**Moh. Fauzan**

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[fauzan.fs@um.ac.id](mailto:fauzan.fs@um.ac.id)

### **Abstrak**

Artikel ini berisi tentang media digital: pengertian dan manfaatnya, jenis media digital, kriteria pemilihan media digital, pembelajaran angka Arab, *Software Screencast-O-Matic* (SOM), beberapa langkah pembuatan media digital dengan menggunakan SOM untuk pengenalan angka Arab, dan pemanfaatan media digital berbasis SOM untuk pengenalan angka arab dalam pembelajaran bahasa Arab. Media digital menjadi pengantar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang sebelumnya melalui proses perancangan, perencanaan, dan pembuatan. Hasil dari media tersebut didistribusikan dan dikirimkan kepada siswa berbantuan perangkat elektronik digital. Ada beberapa manfaat media digital, yaitu: dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan siswa dalam belajar, memberi peluang untuk belajar mandiri, pembelajaran bisa disampaikan secara mantap, mendorong terjadinya kedekatan belajar antar sesama siswa dan antar guru dan siswa. Ada beberapa jenis media, diantaranya media berbasis audio, media cetak, media audio cetak, media proyek visual diam, media proyek visual diam dengan audio, media visual gerak, media visual gerak dengan Audio, dan media benda. Dalam memilih media digital perlu memperhatikan beberapa kriteria, yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, tenaga, waktu, dan dana yang diperlukan dalam pembuatan media, kemenarikan media,

karena di antara tujuan pembuatan media adalah untuk menarik minat siswa, kesesuaian media dengan kemampuan dan karakteristik siswa, akurasi isi media yang yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dan kemampuan guru dalam mengoprasikan media yang ada. Angka Arab mempunyai bentuk yang berbeda dengan angka Latin dan angka pada umumnya. Pengenalan angka Arab sangat penting diajarkan pada siswa yang belajar bahasa Arab. *Screeancast-O-Matic* (SOM) merupakan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran atau tutorial dimana pengguna bisa merekam semua tampilan dan gerakan layar monitor. Dalam pembuatan media digital menggunakan SOM untuk pengenalan angka Arab dimulai dengan merencanakan, mendesain, membuat, dan mengaplikasikan. Media digital yang dihasilkan bisa dioprasikan menggunakan komputer, laptop, maupun Android. Namun guru tentunya perlu menentukan langkah-langkah pembelajaran dan rambu-rambu bagi siswa dalam belajar agar pembelajaran bisa terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada 3 media digital yang bisa dimanfaatkan untuk pengenalan angka Arab, yaitu: media digital untuk mengenalkan angka Arab, media digital untuk mengenal bahasa Arab dari angka Arab, dan media digital untuk mengenal angka Arab dan bahasa Arabnya.

**Kata Kunci:** Pembuatan, Media digital, *Screeancast-O-Matic*, Angka Arab

## 1. Pendahuluan

Pengembangan media digital mutlak diperlukan seiring dengan perkembangan zaman. Adanya zaman yang berkembang menuntut pendidik mengembangkan media yang diperlukan untuk memperlancar proses pembelajaran. Media yang bersifat konvensional tetap diperlukan, hanya saja perlu adanya pengembangan media baru yang berupa digital. Hal ini penting, agar media pembelajaran yang digunakan tidak tergerus oleh zaman.

Kemampuan utama dalam mengembangkan media digital adalah menguasai teknologi. Bagi pendidik yang ahli dalam bidang teknologi, mengembangkan media digital tentu menjadi pilihan utama. Selain bisa digunakan sendiri oleh pendidik dalam proses pembelajaran, media digital juga bisa dijadikan ladang bisnis yang bisa

mendatangkan keuntungan finansial. Namun faktanya tidak semua pendidik menguasai teknologi. Ada sebagian pendidik yang gagap teknologi (Gaptek) sehingga tidak memungkinkan untuk mengembangkan media digital sendiri. Guru yang masuk dalam kategori ini memerlukan adanya bantuan ahli teknologi untuk mengembangkan media digital. Selain itu, ada juga pendidik yang ahli dalam bidang teknologi, namun dibatasi oleh waktu karena menjadi pejabat atau yang lain sehingga tidak memungkinkan membuat media digital sendiri. Di antara cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan cara memanfaatkan media digital yang ada. Media digital tersebut dibuat oleh orang lain yang bisa didapatkan di internet dengan cara membayar ataupun gratis. Dalam memilih media digital yang ada di internet, tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Karena tidak semua media digital yang ada sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan tuntutan zaman karena siswa yang dihadapi saat ini merupakan generasi digital dimana segala aktifitasnya tidak jauh dari digital. Generasi digital merupakan generasi yang lahir tahun 1995-2012. Sebutan lain dari generasi digital adalah generasi Z (Astuti, 2017). Penggunaan pembelajaran yang dikhususkan pada generasi ini tentu akan menarik minat mereka. Guru juga tidak perlu khawatir dan tidak perlu muncul pikiran mereka tidak bisa mengoperasikan media digital yang ada. Bisa jadi siswa di zaman ini lebih pandai dalam mengoperasikan media digital dari pada gurunya. Adanya media digital diharapkan meningkatkan semangat siswa generasi digital dalam belajar.

Ada banyak aplikasi maupun *software* yang bisa digunakan dalam pembuatan media digital. Salah satu *software* yang bisa digunakan adalah *Screencast-O-Matic*. *Software* ini bisa digunakan untuk merekam suara saat presentasi. Hasil dari pembuatan media menggunakan aplikasi ini adalah media digital berbasis audio visual. Aplikasi ini bisa mengemas materi yang disampaikan dengan menarik. Kelebihan lain dari aplikasi ini adalah mudah dalam pengoperasiannya, sehingga media digital bisa dibuat oleh siapapun berbantuan aplikasi ini.

Angka Arab berbeda dengan angka Latin. Ada kekhasan dalam bentuk tulisan dan cara menulisnya. Memahami dan mengetahui angka Arab merupakan hal utama yang



harus dikuasai oleh siswa saat belajar bahasa Arab. Siswa dituntut tidak hanya memahami angka Arab, namun juga dituntut agar bisa menulis angka Arab tersebut.

## **2. Media Digital: Pengertian Dan Manfaatnya**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "*medius*" berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Digital merupakan sesuatu yang menunjukkan bilangan yang di dalamnya terdapat angka 0 dan 1 (<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-digital.html>). Media digital adalah media yang dirancang dan didesain dalam bentuk format biner yang terdiri dari angka 0 dan 1 yang dapat dibaca oleh mesin dan pengoperasiannya juga berbantuan mesin ([https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_digital](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_digital)). Dalam pembelajaran, media digital menjadi pengantar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang sebelumnya melalui proses perancangan, perencanaan, dan pembuatan. Hasil dari media tersebut didistribusikan dan dikirimkan kepada siswa berbantuan perangkat elektronik digital.

Media digital mempunyai banyak manfaat. Beberapa manfaat tersebut di antaranya adalah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan siswa dalam belajar, memberi peluang untuk belajar mandiri, pembelajaran bisa disampaikan secara mantap, mendorong terjadinya kedekatan belajar antar sesama siswa dan antar guru dan siswa (Mahnun, 2012). Rincian dari penjelasan manfaat tersebut sebagaimana berikut.

### **2.1 Media Digital Dapat Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dengan Cara Meningkatkan Kecepatan Siswa Dalam Belajar**

Media digital merupakan sarana bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media tersebut digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami. Selain itu, siswa juga dapat mengaplikasikan media digital sendiri. Media tersebut tidak hanya di manfaatkan saat belajar di sekolah, namun juga bisa dimanfaatkan oleh siswa di luar sekolah. Adanya media tersebut akan bisa meningkatkan kecepatan siswa dalam belajar dan memahami pelajaran.

## **2.2 Memberi Peluang Untuk Belajar Mandiri**

Pembelajaran yang hanya berorientasi pada guru sudah seharusnya mulai dirubah dalam menghadapi generasi siswa digital. Guru tidak hanya memberi materi dan siswa hanya menyimak pelajaran. Sudah saatnya menyusun proses pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk belajar mandiri. Di antaranya adalah dengan membuat kelompok belajar. Agar belajar mandiri siswa terarah, dibutuhkan media digital. Media ini digunakan untuk menuntun siswa memahami pelajaran secara bertahap dan memacu siswa untuk memahami pelajaran secara mandiri.

## **2.3 Pembelajaran Bisa Disampaikan Secara Mantap**

Guru menulis di papan, siswa diminta membaca buku, dan guru ceramah untuk menerangkan pelajaran tanpa adanya media digital tentu kurang menarik. Dalam menjelaskan pelajaran seyogyanya guru juga menyiapkan media digital. Berbantuan media digital, fokus siswa akan ke satu titik yaitu media digital sehingga siswa mudah menerima pelajaran. Apa yang disampaikan oleh guru tentunya akan lebih mantap bila ditunjang dengan adanya media digital yang menarik. Adanya media digital tersebut secara tidak langsung akan menjadikan proses pembelajaran lebih mantab bila dibandingkan tanpa adanya media digital.

## **2.4 Mendorong Terjadinya Kedekatan Belajar Antar Sesama Siswa Dan Antar Guru Dan Siswa**

Media digital bisa dioprasikan guru maupun siswa. Pengoprasian media digital tersebut dimulai dengan penyampaian materi oleh guru. Siswa diminta mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan fokus pada media digital yang ada. Setelah penyampaian materi selesai, guru mempersilahkan kepada siswa untuk menanyakan apa yang kurang jelas. Hal itu akan menambah kedekatan antara guru dengan siswa. Selain itu, guru juga bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoprasikan media digital tersebut sendiri dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Adanya kelompok menuntut kerjasama antar anggota kelompok, hal itu tentunya akan merekatkan hubungan antar siswa.

### 3. Media Digital

Anderson (dalam Rohani, 2019) menuturkan, ada beberapa jenis media. Adapun rinciannya sebagaimana berikut. (1) media berbasis audio, contohnya adalah pita audio rol atau kaset, piringan audio, dan radio isinya berupa rekaman siaran, (2) media cetak, contohnya adalah buku, tes terprogram, buku pegangan atau manual, dan buku tugas, (3) media audio cetak, contohnya adalah buku latihan dilengkapi kaset, gambar, atau poster yang dilengkapi audio, (4) media proyek visual diam, contohnya film bingkai atau *slide* suara, dan film rangkai yang berisi pesan verbal, (5) media proyek visual diam dengan audio, contohnya adalah film bingkai atau *slide* suara, dan film rangkai suara, (6) media visual gerak, contohnya adalah film bisu dengan judul atau *caption*, (7) media visual gerak dengan Audio, contohnya adalah film suara dalam video, VCD, DVD, dan (8) media benda, contohnya adalah benda nyata, model tiruan atau *mock up*.

### 4. Kriteria Pemilihan Media Digital

Asrori dan Moh. Ahsanuddin (2015) menuturkan, ada beberapa kriteria dalam pemilihan bahan ajar yang harus diperhatikan. Kriteria yang dimaksud adalah (1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) tenaga, waktu, dan dana yang diperlukan dalam pembuatan media, (3) kemenarikan media, karena di antara tujuan pembuatan media adalah untuk menarik minat siswa, (4) kesesuaian media dengan kemampuan dan karakteristik siswa, (5) akurasi isi media yang yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dan (6) kemampuan guru dalam mengoprasikan media yang ada. Sedangkan Mahnun (2012) menuturkan bahwa ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan dan pemanfaatan media digital. Beberapa hal tersebut, yaitu: (1) siswa yang akan diajar, (2) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (3) strategi pembelajaran yang akan diterapkan, (4) kemampuan guru dalam merancang, membuat, dan menggunakan media, (5) biaya produksi media yang diperlukan, (6) sarana dan prasarana yang ada di sekolah atau tempat mengajar, dan (7) efesiensi dan efektifitas media yang akan digunakan.

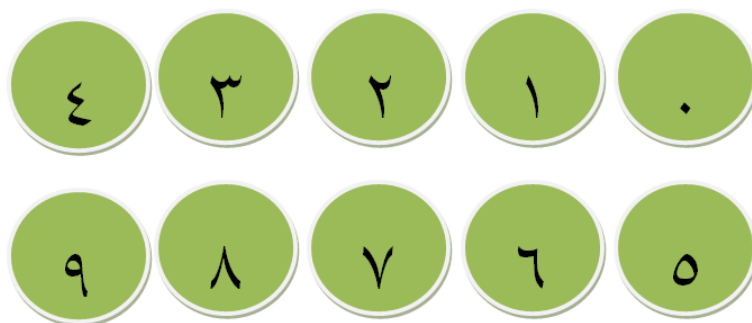
Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan, ada 10 kriteria dalam pemilihan bahan ajar yang harus dipertimbangkan oleh guru. 10 kriteria tersebut, sebagaimana

berikut. **Pertama**, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hendaknya media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran karena tujuan penggunaan media adalah mempermudah pemahaman siswa agar mencapai tujuan yang diinginkan. **Kedua**, waktu yang diperlukan dalam pembuatan media. Dalam pembuatan media tentu membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Guru perlu menyediakan waktu khusus dalam pembuatan media digital yang menarik. Padahal tidak semua guru mempunyai waktu tersebut, terutama guru yang mempunyai jam pelajaran yang *over load* dan menjadi pejabat. Selain waktu pembuatan, guru juga perlu mempertimbangkan waktu yang tersedia dalam setiap jam pelajaran. Tentu tidak memungkinkan bila waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan media digital selama 60 menit padahal waktu yang tersedia hanya 45 menit. **Ketiga**, kemenarikan media. Media hendaknya dirancang semenarik mungkin agar meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar. Dalam pembuatan media hendaknya tidak dirancang asal-asalan karena media tersebut menentukan kemenarikan media yang dihasilkan. **Keempat**, kesesuaian media dengan siswa. Dalam pembuatan media tentunya harus memperhatikan karakteristik siswa. Media untuk anak Taman Kanak-kanak (TK) harus berbeda dengan media yang digunakan untuk mahasiswa. Untuk anak TK perlu gambar yang berwarna warni, gambar boneka lucu, atau gambar lain yang bisa menarik minat mereka. Sedangkan untuk mahasiswa tentu berbeda, desain media yang digunakan untuk mahasiswa tersebut harus disesuaikan juga dengan karakternya. **Lima**, akurasi isi media. Media harus akurat. Dalam pembelajaran angka Arab misalnya, bahasa Arab dari angka 5 adalah *khomsatun*, jangan sampai bahasa Arabnya 5 ditulis dengan *wâhidun*. **Enam**, kemampuan guru dalam mengoperasikan media yang ada. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dulu adalah kemampuan guru dalam mengoperasikan media yang sudah dipilih. Guru harus bisa mengoperasikannya, jangan sampai guru tidak bisa mengoperasikan media digital yang sudah dipilih. Jika guru tidak bisa mengoperasikannya, maka kegiatan pembelajaran akan terhambat. **Tujuh**, strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Guru juga harus memilih media digital yang sesuai dengan strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Dalam mengajar *kalâm* misalkan, media yang digunakan hendaknya mendorong siswa untuk berbicara, bukan hanya

untuk melihat dan mendengar, karena menyimak dan mendengar merupakan strategi pembelajarn untuk *istimâ'*. **Delapan**, dana yang diperlukan dalam pembuatan media. Dana menjadi unsur penting dalam pembuatan media digital. Ketika guru tidak bisa membuat media digital sendiri, salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan meminta lain yang ahli dalam bida media digital untuk membuatnya. Hanya saja, tentu hal itu memerlukan biaya. Guru hendaknya memilih media digital yang biayanya murah atau sesuai dengan kemampuan finansial guru. **Sembilan**, sarana dan prasarana yang ada di sekolah atau tempat mengajar. Sebagus apapun media digital yang dibuat, hal itu tidak akan berguna jika sarana dan prasarana yang ada di sekolah atau di tempat mengajar kurang memadai. Contoh, ketika guru mau melihat film Arab ternyata di sekolah tidak ada laptop, komputer, VCD dan LCD untuk memutar film tersebut. tentu hal itu menjadikan media yang ada tiada guna. **Sepuluh**, efesiensi serta efektifitas media yang akan digunakan. Media digital yang dipilih hendaknya efisien, alat yang dibutuhkan untuk mengoprasikannya mudah ditemukan. Hendaknya juga efektif untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

## 5. Pembelajaran Angka Arab

Angka Arab mempunyai bentuk yang berbeda dengan angka Latin dan angka pada umumnya. Pengenalan angka Arab sangat penting diajarkan pada siswa yang belajar bahasa Arab. beberapa lambang angka Arab yang harus diketahui oleh siswa sebagaimana gambar berikut.



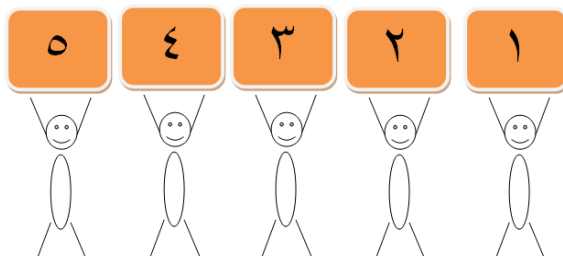
**Gambar 6.1: Angka Arab**

Dalam pembelajaran angka Arab ada beberapa hal yang harus diajarkan, yaitu: (1) mengenalkan angka Arab, (2) latihan menulis angka Arab, (3) mengajarkan bahasa Arab dari angka Arab, dan (4) latihan menulis bahasa Arab dari angka Arab.

### 5.1 Mengenalkan Angka Arab

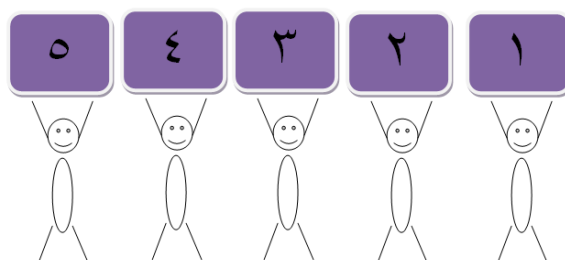
Dalam mengenalkan angka Arab, ada beberapa langkah yang bisa dilakukan oleh guru. Langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Guru mengedrilkan angka Arab sampai siswa faham, untuk mempermudah penyampaian materi guru memerlukan media pembelajaran



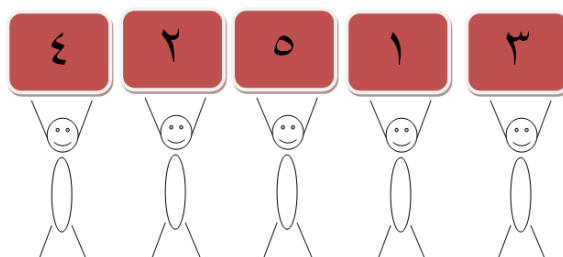
**Gambar 6.2: Menunjukkan tulisan angka Arab**

- b. Guru menunjukkan angka Arab secara berurutan dan siswa diminta menebak angka tersebut



**Gambar 6.3: Menunjukkan angka Arab secara berurutan**

- c. Guru menunjukkan angka Arab secara acak dan siswa diminta menebak angka tersebut



**Gambar 6.4: Menunjukkan angka Arab secara acak**

## 5.2 Latihan Menulis Angka Arab

Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam menulis angka Arab, adapun langkah-langkahnya sebagaimana berikut.

- a. Guru menunjukkan cara penulisan angka Arab kepada siswa

- b. Guru menuliskan angka Arab dalam kertas dan siswa diminta meniru tulisan guru
- c. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk menulis angka Arab di papan tulis

### 5.3 Mengajarkan Bahasa Arab Dari Angka Arab

Berikut langkah-langkah pembelajaran bahasa Arab dari angka Arab.

- a. Guru mengedrilkan bahasa Arab dari angka Arab sampai siswa faham
- b. Guru menunjukkan angka Arab secara berurutan dan siswa diminta menyebutkan bahasa Arab dari angka tersebut
- c. Guru menunjukkan angka Arab secara acak dan siswa diminta menyebutkan bahasa Arab dari angka tersebut

### 5.4 Latihan Menulis Bahasa Arab Dari Angka Arab

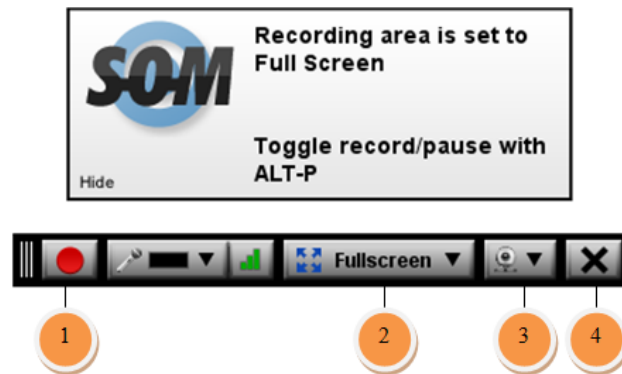
Ada beberapa langkah dalam mengajarkan bagaimana cara menulis bahasa Arab dari angka Arab. langkah-langkahnya yaitu:

- a. Guru menunjukkan cara menulis bahasa Arab dari angka Arab
- b. Guru memisah huruf dari bahasa Arab angka Arab dan siswa diminta menyusunnya
- c. Guru memisah huruf dari bahasa Arab angka Arab, lalu mengacaknya, dan siswa diminta menyusunnya

## 6. *Software Screencast-O-Matic*

*Screencast-O-Matic* (SOM) merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran atau tutorial dimana pengguna bisa merekam semua tampilan dan gerakan layar monitor (Wirahyuni, 2019). SOM termasuk *software* yang bisa digunakan untuk membuat video untuk mempresentasikan materi pelajaran yang ingin disampaikan (Listiawati, 2018). SOM bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media digital, video pembelajaran, maupun bahan ajar yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. *Software* ini cukup mudah namun produk hasil yang dihasilkan sangat berkualitas. Kemenarikan produk yang dihasilkan sesuai sentuhan guru dalam membuatnya. Aplikasi SOM sangat mudah diperoleh dan bisa didapatkan secara gratis di internet. Untuk mendapatkannya ada pada laman berikut: <https://screencast-o->

[matic.com/](http://matic.com/). Di dalam laman tersebut ada pilihan, yang membayar atau yang gratis. Jika ingin yang gratis klik pada *Download Free Screencast-O-Matic*. Tunggu beberapa waktu untuk mendownloadnya, setelah selesai SOM siap untuk digunakan. Berikut tampilan *software* SOM dan cara menggunakannya.



**Gambar 6.5: Tampilan SOM**

Tampilan di atas adalah tampilan SOM yang diunduh secara gratis di internet. Meski gratis, fasilitas yang ditawarkan sudah sangat bagus untuk pembuatan edia digital. Nomer 1 adalah tombol untuk memulai merekan presentasi. Nomer 2 adalah untul untuk menjadikan tampilan SOM *full screen*. Nomer 3 adalah tombol untuk menghidupkan dan mematikan webcam atau kamera yang ada di laptop. Nomer 4 adalah tombol closing bila ingin menutup SOM. Saat perekaman selesai ada tombol yang harus ditekan yaitu *done* atau dengan menggunakan Alt-P.

## **7. Beberapa Langkah Pembuatan Media Digital Dengan Menggunakan *Screencast-O-Matic* Untuk Pengenalan Angka Arab**

Dalam pembuatan media digital menggunakan SOM untuk pengenalan angka Arab dimulai dengan merencanakan, mendesain, membuat, dan mengaplikasikan. Adapun rinciannya sebagaimana berikut.

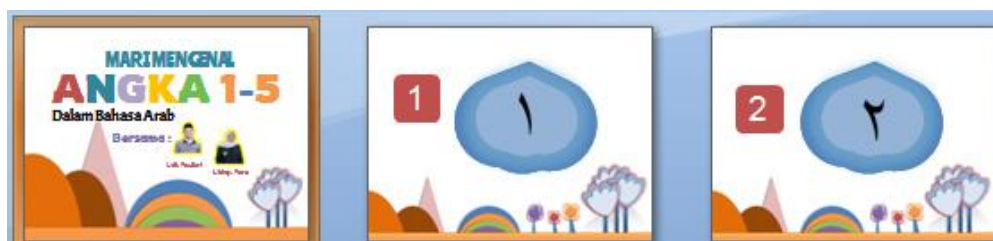


## 7.1 Perencanaan

Berkaitan dengan pengenalan angka Arab media digital yang dihasilkan berbasis audio visual. Media digital tersebut terdiri dari 3 seri, yaitu: (a) seri I mengenalkan angka Arab, (b) seri II mempelajari bahasa Arab dari angka Arab, dan (c) seri III bernyanyi mengenalkan angka Arab.

## 7.2 Pembuatan Desain

Sebelum masuk pada SOM, tampilan dari media digital didesain menggunakan *software microsoft Power Point* (PPT). Desain dari media digital yang akan ditampilkan dirancang semenarik mungkin agar siswa semangat dalam belajar.



Gambar 6.6: Contoh hasil desain dalam PPT

## 7.3 Pembuatan Produk

Proses selanjutnya setelah bahan media digital selesai dikerjakan adalah perekaman dalam *software* SOM. Dalam tahap ini, guru merekam presentasinya dengan menggunakan PPT berbantuan SOM. Dalam tahap ini, guru harus menjelaskan setiap slide PPT dengan jelas dan suara lantang, agar produk yang dihasilkan maksimal. Selain itu, agar tidak butuh pengulangan dalam perekaman, guru harus siap akan materi yang akan disampaikan. Berikut proses pembuatan media digital dengan menggunakan SOM. Langkah pertama, buka PPT yang berisi bahan yang akan dipresentasikan. Langkah kedua, buka *software* SOM. Setelah PPT dan SOM terbuka, langkah ketiga adalah silahkan mulai merekam presentasi dengan menekan tombol SOM berwarna merah. Langkah keempat, bila perekaman selesai tekan tombol *done* atau Alt-P. Langkah kelima, simpan media digital di tempat yang mudah dicari. Adapun lebih jelasnya bisa dilihat dalam gambar berikut.



**Gambar 6.7: Tampilan PPT dan SOM yang keduanya dibuka**

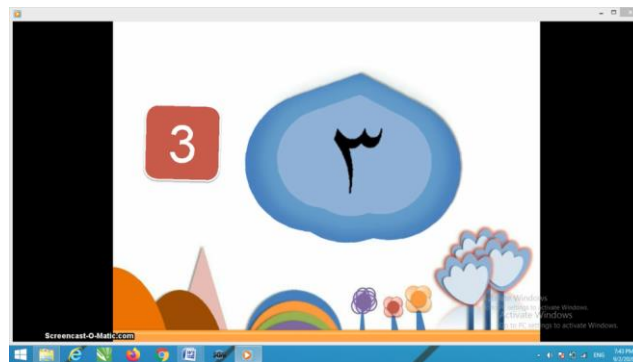
#### **7.4 Pengaplikasian Produk**

Setelah semua tahap selesai, langkah selanjutnya adalah pengaplikasian media digital berbantuan SOM dalam pembelajaran. Penggunaan produk media digital tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan waktu yang tersedia. Adapun strategi pembelajaran yang digunakan dipasrahkan sepenuhnya pada kreativitas guru dalam mengajar.

#### **8. Pemanfaatan Media Digital Berbasis *ScreenCast-O-Matic* Untuk Pengenalan Angka Arab Dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Media digital produk dari SOM berupa audio visual. Media digital ini bisa digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri. Media yang dihasilkan bisa dioperasikan menggunakan komputer, laptop, maupun Android. Namun guru tentunya perlu menentukan langkah-langkah pembelajaran dan rambu-rambu bagi siswa dalam belajar agar pembelajaran bisa terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada 3 media digital yang bisa dimanfaatkan untuk pengenalan angka Arab, yaitu: (1) media digital untuk mengenalkan angka Arab, (2) media digital untuk mengenal bahasa Arab dari angka Arab, dan (3) media digital untuk mengenal angka Arab dan bahasa Arabnya.

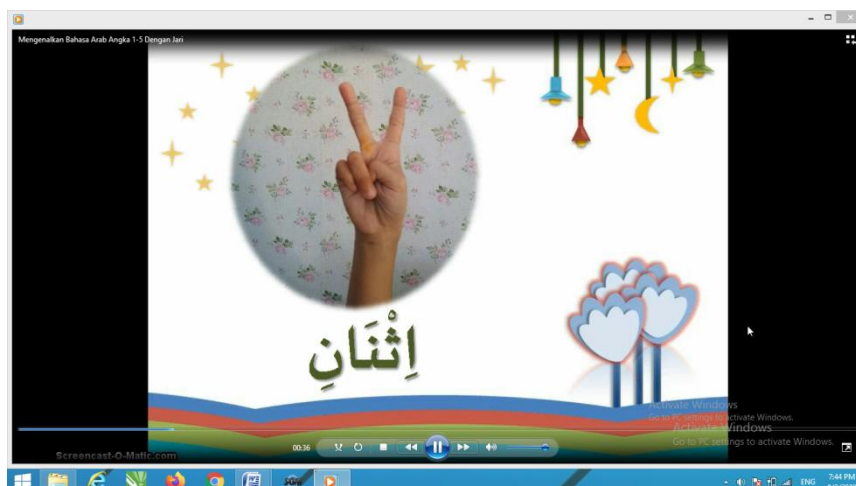
## 8.1 Media Digital Untuk Mengenalkan Angka Arab



Gambar 6.8: Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan angka Arab

Dalam memanfaatkan media digital ini, guru memutar media digital tersebut 3 kali. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa tentang angka Arab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Langkah selanjutnya guru memberikan contoh tulisan angka Arab dan siswa diminta menirukannya.

## 8.2 Media Digital Untuk Mengenal Bahasa Arab Dari Angka Arab

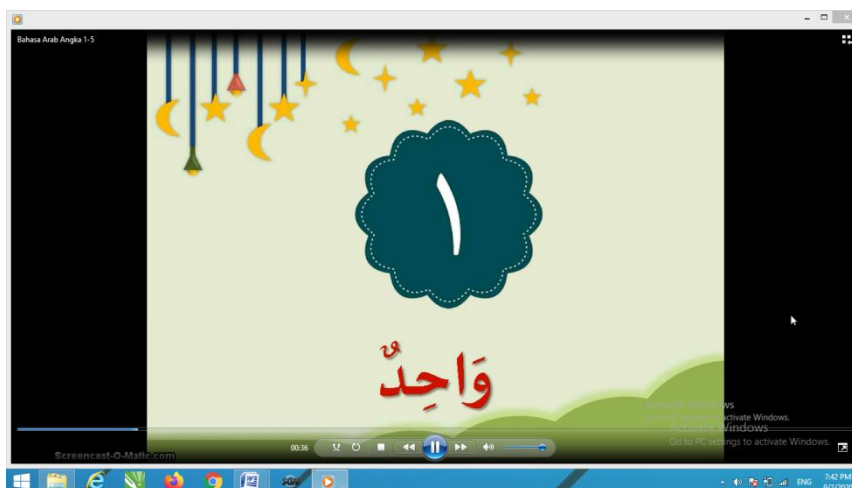


Gambar 6.8: Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan bahasa Arab dari angka Arab

Di antara contoh pemanfaatan media ini adalah guru hendaknya mempertontonkan media digital tersebut 3 kali kepada siswa. Setelah itu guru mengucapkan bahasa Arab dari angka Arab dan meminta siswa mengulanginya.

Langkah selanjutnya guru memberi contoh tulisan bahasa Arab beraitan dengan angka Arab dan siswa diminta untuk menirunya. Sebagai bahan latihan, guru memisah huruf dari bahasa Arab angka tersebut dan meminta siswa menyambungny menjadi kata.

### 8.3 Media Digital Untuk Mengenal Angka Arab Dan Bahasa Arabnya



**Gambar 6.10:** Salah satu *slide* media digital untuk mengenalkan angka Arab dan bahasa Arabnya

Praktik penerapan media digital ini adalah dimulai dengan memutar media ini minimal 3 kali. Langkah berikutnya guru menyebutkan bahasa Arab seraya menunjuk angka dan siswa diminta menirukan. Sebagai bahan latihan, guru menyebutkan angka dan siswa diminta menyebutkan bahasa Arabnya, selanjutnya guru menyebutkan bahasa Arabnya dan siswa diminta menyebutkan angkanya.

## 9. Kesimpulan

Media digital menjadi pengantar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang sebelumnya melalui proses perancangan, perencanaan, dan pembuatan. Hasil dari media tersebut didistribusikan dan dikirimkan kepada siswa berbantuan perangkat elektronik digital. Ada beberapa manfaat media digital, yaitu: dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan siswa dalam belajar, memberi peluang untuk belajar mandiri, pembelajaran bisa disampaikan secara mantap, mendorong terjadinya kedekatan belajar antar sesama siswa dan antar guru dan siswa.

Ada beberapa jenis media, diantaranya media berbasis audio, media cetak, media audio cetak, media proyek visual diam, media proyek visual diam dengan audio, media visual gerak, media visual gerak dengan Audio, dan media benda. Dalam memilih media digital perlu memperhatikan beberapa kriteria, yaitu: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, tenaga, waktu, dan dana yang diperlukan dalam pembuatan media, kemenarikan media, karena di antara tujuan pembuatan media adalah untuk menarik minat siswa, kesesuaian media dengan kemampuan dan karakteristik siswa, akurasi isi media yang yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dan kemampuan guru dalam mengoprasikan media yang ada. Angka Arab mempunyai bentuk yang berbeda dengan angka Latin dan angka pada umumnya. Pengenalan angka Arab sangat penting diajarkan pada siswa yang belajar bahasa Arab. *Screeencast-O-Matic* (SOM) merupakan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran atau tutorial dimana pengguna bisa merekam semua tampilan dan gerakan layar monitor. Dalam pembuatan media digital menggunakan SOM untuk pengenalan angka Arab dimulai dengan merencanakan, mendesain, membuat, dan mengaplikasikan. Media digital yang dihasilkan bisa dioprasikan menggunakan komputer, laptop, maupun Android. Namun guru tentunya perlu menentukan langkah-langkah pembelajaran dan rambu-rambu bagi siswa dalam belajar agar pembelajaran bisa terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada 3 media digital yang bisa dimanfaatkan untuk pengenalan angka Arab, yaitu: media digital untuk mengenalkan angka Arab, media digital untuk mengenal bahasa Arab dari angka Arab, dan media digital untuk mengenal angka Arab dan bahasa Arabnya.

## Referensi

- Asrori, Imam & Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Astuti, Y. D. (2017). Peperangan generasi digital natives melawan digital hoax melalui kompetisi kreatif. *Informasi*, 47(2), 229-242.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_digital](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_digital)

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-digital.html>

Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Listiawati, E. (2018). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN SCREENCAST O-MATIC. *Abdiku: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77-80.

Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.

Wirahyuni, K. (2019, December). PEMANFAATAN SCREENCAST-O-MATIC DALAM PEMBELAJARAN ICT BAHASA INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 49-55).

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat beserta para anggota tim yang telah menyukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ketua Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang yang telah mendorong dan mendukung penulis dalam melaksanakan pengabdian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBPNP. Semoga tulisan ini membawa manfaat bagi penulis untuk terus bersemangat mengabdikan dan juga para pembaca.

## BAB 7

# PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PENGENALAN PERALATAN SEKOLAH DALAM BAHASA ARAB

Moch Wahib Dariyadi

Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

[wahib.fs@um.ac.id](mailto:wahib.fs@um.ac.id)

### Abstrak

Artikel ini menyajikan langkah-langkah dasar atau sederhana terkait pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada pembahasan pengenalan peralatan sekolah siswa tingkat dasar. Harapannya, tulisan sederhana ini sebagai sumbangsih pada pembelajaran bahasa arab agar para pengajar bahasa arab dapat memanfaatkannya sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab pada tingkat dasar. Isi dari tulisan ini adalah uraian sederhana terkait konsep pembelajaran dan media pembelajaran, media digital, peralatan sekolah, serta langkah-langkah pemanfaatan media digital untuk pembuatan media pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan digital adalah Canva, adapun langkah-langkah pembuatan media digital dengan Canva, yaitu: membuat akun Canva, membuat desain dengan Canva, memilih *template* Canva, dan membuat desain kartu *mufradat*. Dalam membuat desain kartu mufradat ada beberapa langkah, yaitu: memilih ukuran canvas, memilih *background*, menambahkan teks, dan memasukkan gambar.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Media Digital, Peralatan Sekolah, Canva, Bahasa Arab

### 1. Pendahuluan

Di era revolusi industri 4.0 saat ini peran pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya yang berupa literasi data (data literacy), literasi teknologi (technologicalliteracy), dan literasi manusia (human literacy)(Alfin, 2018). Literasi data diartikan sebagai kemampuan dan

pengetahuan untuk memahami dan memanfaatkan data secara efektif baik dalam hal pengambilan keputusan atau dalam rangka memecahkan permasalahan yang dihadapi. Adapun yang dimaksud dengan literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami cara kerja suatu teknologi, cara menggunakannya, dan memanfaatkannya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan efektif. Sedangkan literasi manusia sendiri merupakan kemampuan untuk bersikap humanisme.

Salah satu cara alternatif untuk memfasilitasi kemampuan siswa tersebut, khususnya kemampuan terkait literasi teknologi, adalah dengan memanfaatkan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan pembelajaran melalui gamifikasi, meningkatkan daya ingat siswa terhadap suatu pengetahuan, dan memfasilitasi adanya perbedaan individu (gaya belajar dan kecepatan belajar).

Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen. Dua diantaranya adalah guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologimendorong upaya untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan.

Upaya mengembangkan pendidikan yang unggul juga dilakukan oleh para pengajar bahasa Arab. Seorang pengajar baik guru atau dosen di era sekarang ini dituntut menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Karena tujuan pendidikan sekarang ini tidak hanya menanamkan pemahaman terhadap disiplin ilmu tertentu saja akan tetapi harus mampu melampaui pemahaman tersebut, yaitu berpadunya kecerdasan dan moralitas peserta didik(Dariyadi, 2019).

Dalam tulisan ini disajikan langkah-langkah dasar atau sederhana terkait pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab pada pembahasan



pengenalan peralatan sekolah siswa tingkat dasar. Harapannya, tulisan sederhana ini sebagai sumbangsih pada pembelajaran bahasa arab agar para pengajar bahasa arab dapat memanfaatkannya sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab pada tingkat dasar.

Pada bagian selanjutnya disajikan uraian sederhana terkait konsep pembelajaran dan media pembelajaran, media digital, peralatan sekolah, serta langkah-langkah pemanfaatan media digital untuk pembuatan media pembelajaran bahasa Arab.

## **2. Pembelajaran dan Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Faizah, 2020). Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang jugaberperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik.

Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (Li, 2018) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Sehingga media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien.

Daryanto dalam (Miftah, 2013) media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi

proses pembelajaran. Hal ini disebabkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tidak optimal.

Media menjadi perantara untuk menciptakan komunikasi, bertugas untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi, sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang mengakibatkan peserta didik akan memahami hal yang diberikan pendidik. Bila materi ajar telah disampaikan maka hasil belajar peserta didik menjadi umpan balik bagi pendidik. Umpan balik tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Pada saat mengajar, guru sering dihadapkan pada persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik. Guru perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Dalam usaha membantu peserta didik untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan.

Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

### **3. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Digital untuk Pengenalan Peralatan Sekolah dalam Bahasa Arab**

#### **3.1 Fitur Aplikasi Canva**

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper

desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook.

Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

Canva memiliki banyak kelebihan diantaranya:

3.1.1 Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.

Ada lebih dari 60.000 lebih template yang bisa digunakan untuk membuat semua kebutuhan visual konten. Contoh-contoh visual konten tersebut terbagi dalam berbagai kategori, termasuk bannerwebsite, banner iklan, poster dan lain-lain. Canva juga menyediakan desain sendiri visual konten dari nol, namun beragam template yang tersedia dibuat untuk mempercepat proses pembuatan desain, caranya hanya tinggal kostumisitemplate atau mengubah desain yang dipilih sesuai keinginan.

3.1.2 Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.

3.1.3 Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.

3.1.4 Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.

3.1.5 Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.

3.1.6 Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.

3.1.7 Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

3.1.8 Kapasitas Penyimpanan 1 GB

Canva memberikan penyimpanan hasil desain yang lumayan besar yaitu 1 Giga. Fitur ini sangat berguna jika memiliki format desain yang digunakan terus-menerus, sehingga jika ingin membuat desain yang mirip seperti desain yang sebelumnya, tinggal buka kembali dan kostumisasi sesuai keinginan.

Untuk versi gratis, aplikasi canva menyediakan kapasitas penyimpanan sebesar 1GB. Untuk beberapa orang, mungkin kapasitas tersebut tidak cukup besar namun dapat langsung mengunduh hasil desain setelah membuatnya. Dengan begitu, kapasitas penyimpanan tersebut dapat digunakan untuk template yang sering digunakan.

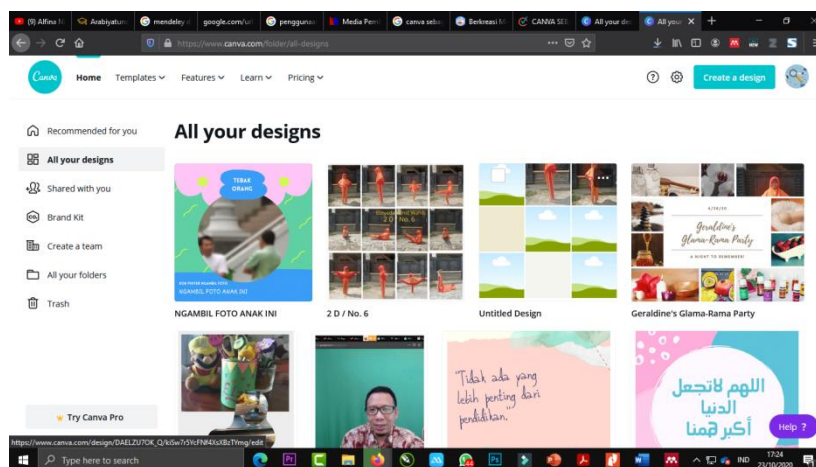
### 3.1.9 Kustomisasi Teks

Di Canva juga terdapat fitur kustomisasi teks yang akan berguna jika ingin membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak. Fitur ini pun mudah untuk digunakan, pengguna tinggal meletakkan kotak teks pada bidang yang diinginkan.

### 3.1.10 900+ Icon dan Ilustrasi

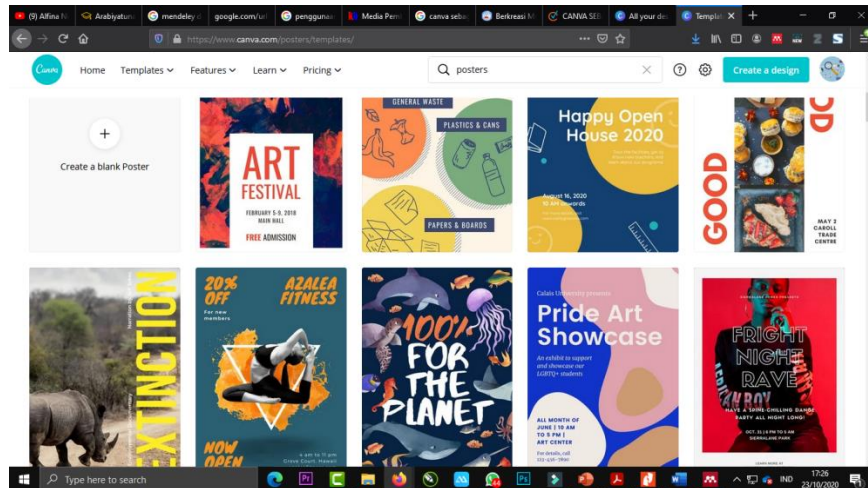
Selain teks, fasilitas yang icon adalah fasilitas mewah yang diberikan Canva. Pengguna dapat memasukkan icon dan ilustrasi kedalam desain. Ada banyak icon dan ilustrasi yang tersedia di versi gratis.

Berikut ini adalah beranda jika guru sudah masuk pada aplikasi website canva. Terdapat desain yang pernah dibuat berada diposisi atas menu bagian kiri.



Gambar 7.1: Beranda aplikasi website Canva

Pada media canva tersedia beragam template dan beragam transisi agar terlihat perpindahan slide yang menarik dan beragam grafis yang dapat ditambahkan pada template serta daya dukung animasi yang dapat menunjang tampilan slide presentasi pembelajaran.



**Gambar 7.2 Tampilan slide presentasi Canva**

Tampilan materi pembelajaran dibuat dengan tampilan yang tidak monoton sehingga tampilannya tidak membuat bosan peserta didik dalam pembelajaran. Desain template juga dibuat dengan menarik yang disertai dengan transisi slide yang seperti wipe dan sebagainya dan tampilan animasi yang menarik.

### 3.2 Cara Penggunaan Canva

Guru bahasa Arab mampu membuat media pembelajaran yang menarik dengan berbantuan Canva. Misalnya pembelajaran mufradat maka guru dapat membuat kartu yang terdapat kata dan gambar. Pada kartu tersebut diberikan kosakata, gambar, dan penggunaannya dalam kalimat. Berikut ini tahapan cara penggunaan Canva.

#### 3.2.1 Membuat Akun Canva

Pertama kali agar dapat menggunakan aplikasi Canva adalah dengan akun terlebih dahulu. Caranya dengan mengakses link canva. Setelah masuk ke situs Canva, pilih klik tombol “signup” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Fasilitas login terdapat pula mendaftar dengan akun Google, Facebook, atau alamat email. Setelah mendaftar, aplikasi Canva sudah dapat digunakan secara gratis.

#### 3.2.2 Membuat Desain dengan Canva

Tahap selanjutnya setelah akun Canva berhasil dibuat, adalah masuk pada halaman utama aplikasi canva dan untuk membuat desain atau konten visual, dapat melakukan klik tombol “create a design” disebelah kiri atas layar atau pada gambar yang terdapat kotak merah, lalu pilih jenis desain yang ingin dibuat seperti poster, banner iklan dan lain-lain.

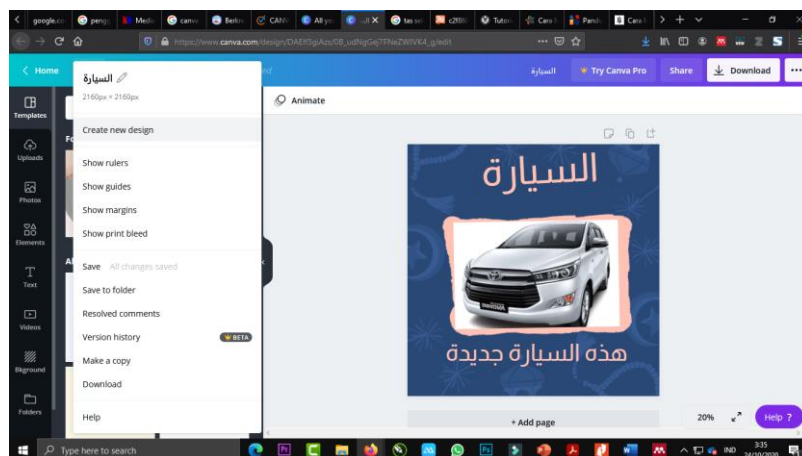
### 3.2.3 Memilih Template Canva

Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, sekarang masuk ke halaman editor Canva. Guru dapat membuat sebuah desain dengan bantuan template agar memudahkan dan mempercepat proses membuat desain. Guru tinggal memilih template yang cocok dan dapat melakukan edit di sebelah kanan layar seperti jenis teks, ukuran teks, background dan lain-lain

### 3.2.4 Membuat Desain Kartu Mufradat

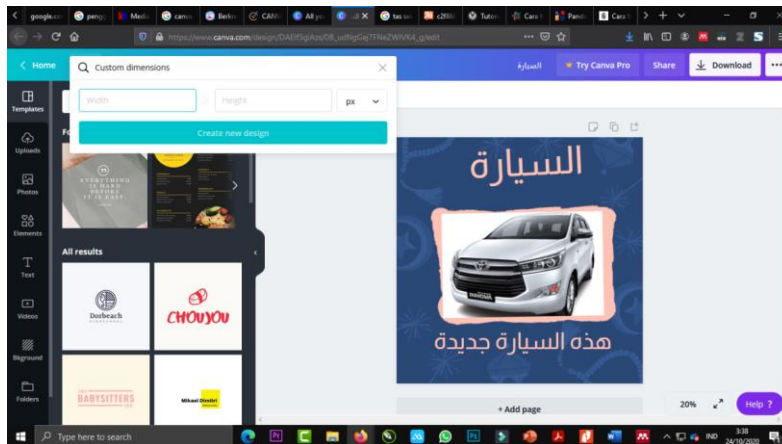
#### 3.2.4.1 Memilih Ukuran Canvas

Hal yang harus dilakukan guru pertama kali adalah membuat desain dengan ukuran tertentu. Silahkan menuju menu bagian kiri pojok atas dan pilih createnewdesign. Tampilan seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 7.3: Mendesain gambar dengan ukuran tertentu**

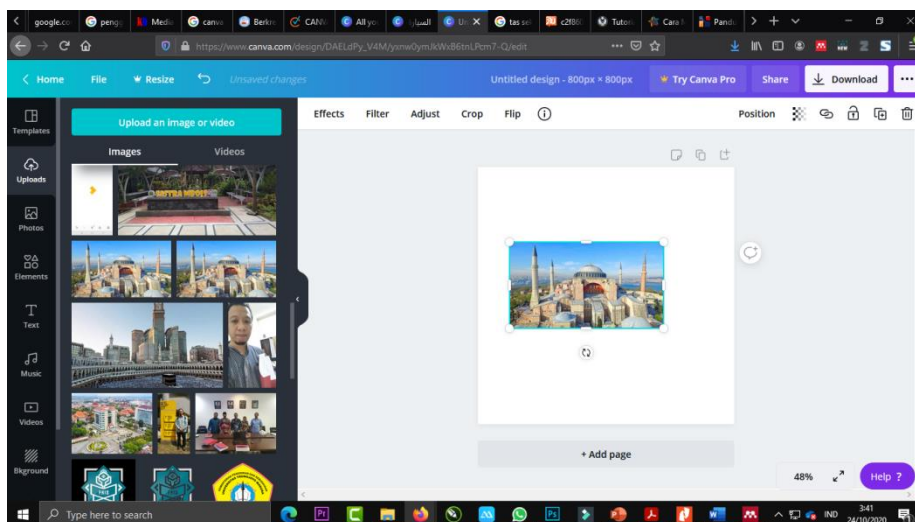
Ketika memilih custom maka guru dapat memberikan ukuran dengan baru yang diinginkan contohnya 800 x 800 px.



Gambar 7.4: Memilih ukuran gambar

### 3.2.4.2 Memilih Background

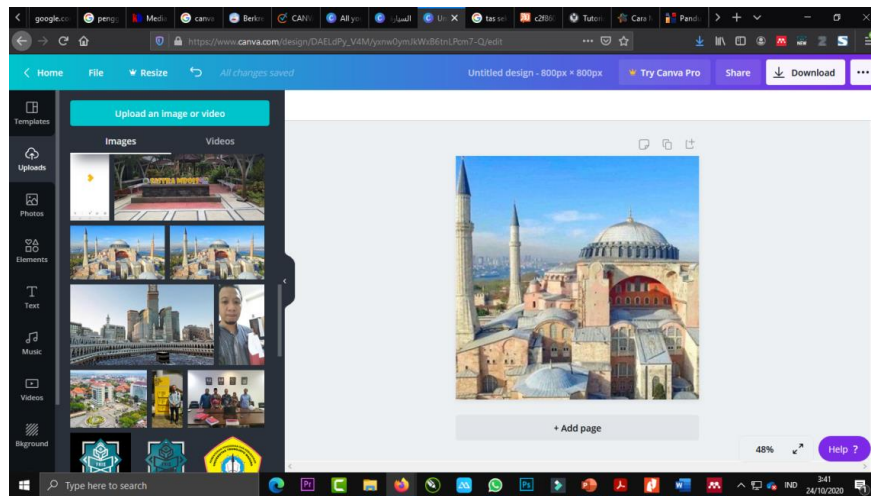
Selanjutnya guru dapat memilih background. Untuk latar belakang desain sebenarnya ada 2 opsi yaitu "Photos" dan "Background". Guru dapat memilih salah satu sesuai kebutuhan. Perbedaannya yaitu pada menu "Photos", Guru dapat menggunakan beragam foto yang berbeda-beda dan orientasi vertikal horizontal. Di sisi lain, menu "Background" menyediakan berbagai gradien warna serta gambar yang bagus dan sederhana.



Gambar 7.5: Memilih background

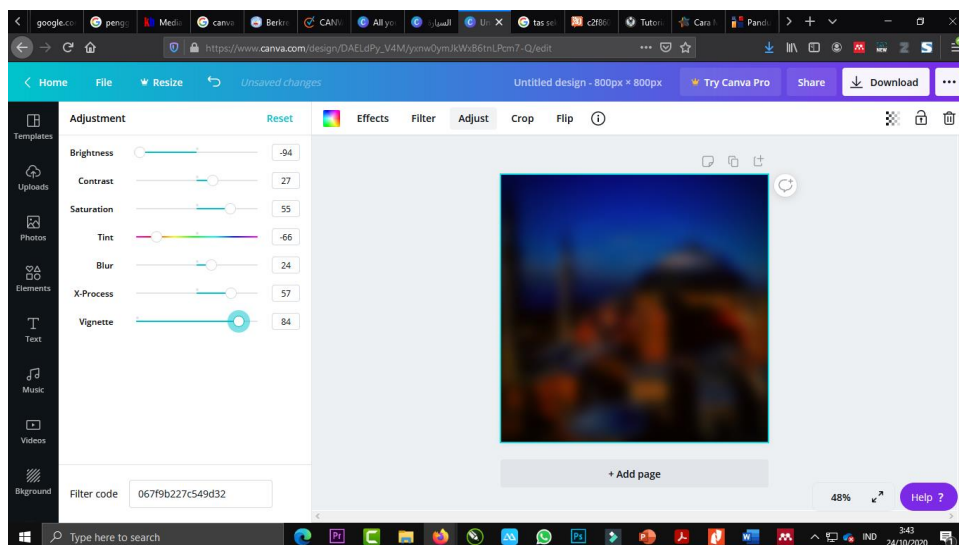
Guru terlebih dahulu memilih background yang ingin digunakan, dan seperti dilihat diatas bahwa gambar terlihat tidak pas dengan canvasnya. Agar gambar sesuai

dengan canvas, dapat klik salah satu dari keempat ujung foto tersebut tekan tombol “alt” agar proporsional, lalu tarik. Hasilnya seperti pada gambar berikut.



**Gambar 7.5: Penyesuaian gambar dengan canvas**

Agar tulisan nantinya dapat dilihat jelas, Anda perlu edit background agar teks yang akan ditambahkan nantinya mudah dibaca. Untuk mengeditnya, klik “Adjust”. Setelah di klik akan terlihat beberapa slider yang bisa Anda geser kiri kanan untuk mendapatkan hasil edit yang diinginkan.



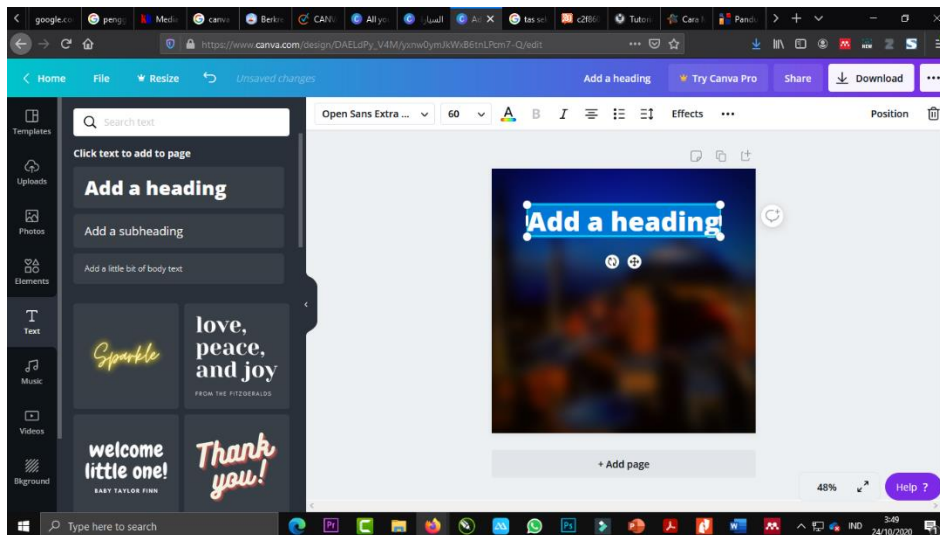
**Gambar 7.6: Gambar edit back ground**

Guru juga dapat menggunakan shape hitam dan letakan diatasbackground. Dan jika terdapat kesalah edit, Guru dapat menekan tombol ctrl + z atau klik tanda panah kiri di halaman editor tersebut (tanda merah kotak)

### 3.2.4.3 Menambahkan Teks

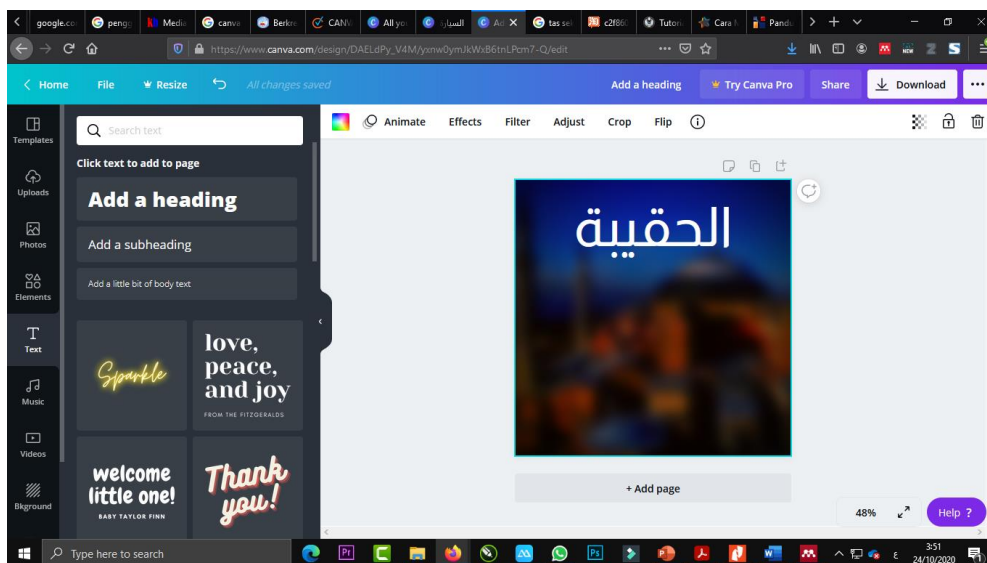


Untuk menambahkan teks, lakukan dengan klik tanda “Text” di sebelah kiri. Sebenarnya ada dua pilihan cara menambah teks, yang pertama dengan pilihan dari template yang sudah ada oleh Canva dan cara ini lebih efektif dan praktis karena tinggal mengganti tulisannya saja. Akan tetapi, guru juga dapat membuat teks secara manual. Untuk melakukannya, klik salah satu dari tiga model tulisan yang ada dibagian atas.



Gambar 7.6: Konten untuk menambah teks

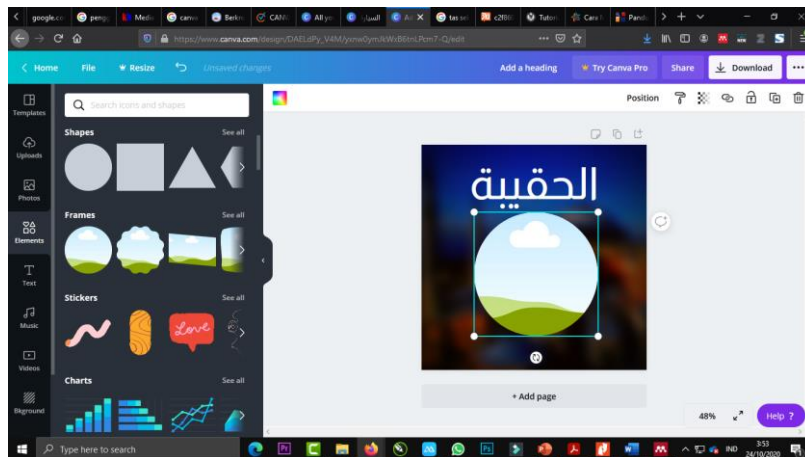
Guru dapat mengubah ukuran, warna, dan gaya tulisan dengan klik pada teks yang ingin dikustomisasi. Guru juga bisa memindahkan tulisannya dengan cara klik dan drag kearah yang Anda inginkan.



Gambar 7.7: Cara mengubah font huruf

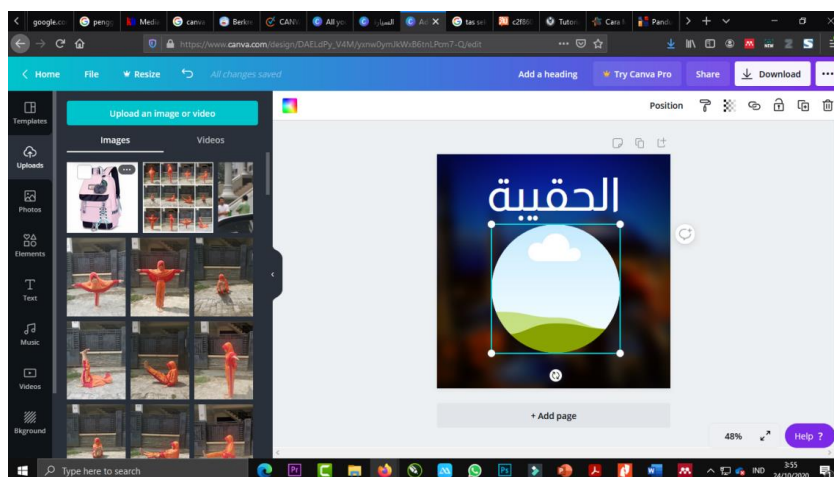
#### 3.2.4.4 Memasukkan Gambar

Cara memasukkan gambar dengan menggunakan elemen terlebih agar bentuk dari gambar dapat diatur sesuai dengan posisi dan model yang ada pada element. Pilih yang model gambar dibawah ini agar dapat memasukkan gambar yang akan diunggah



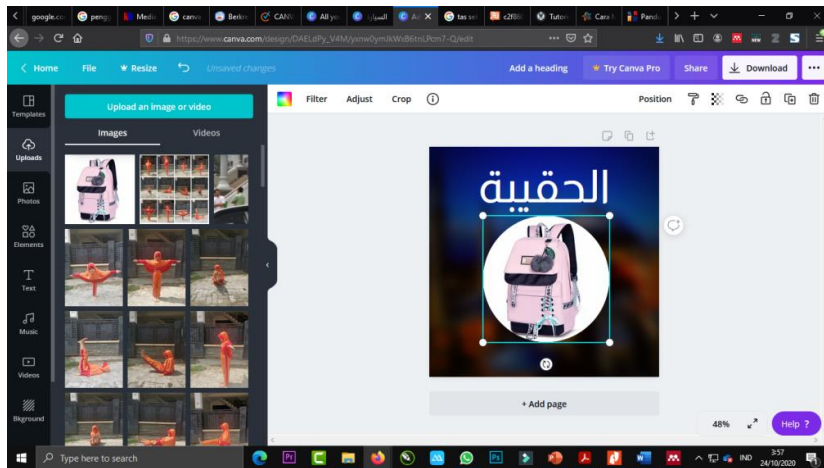
**Gambar 7.8: Cara memasukkan gambar**

Selanjutnya unggah gambar dari komputer ke website canva pada menu bagian kiri. Tunggu hingga proses unggah selesai.



**Gambar 7.9: Gambar berhasil dimasukkan**

Selanjutnya drag gambar tas di menu bagian file unggahan dan masukkan pada tengah element/icon yang telah dibuat seperti pada hambar berikut ini.



**Gambar 7.10: Cara drag gambar**

Sampai pada tahap ini desain berhasil dibuat dan guru dapat membuat desain dengan kreatifitas. Desain yang sudah dibuat akan disimpan secara otomatis di folder penyimpanan karena Canva memiliki fitur auto save. Selanjutnya Guru dapat mengunduh desain atau membagikannya ke platform lain, seperti website, media sosial. Bahkan, Anda juga bisa mentransfer desain-desain ke Google Drive dan Dropbox.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab, di antaranya untuk pengenalan peralatan sekolah dalam bahasa Arab. Pembuatan media pembelajaran untuk pengenalan fasilitas sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan canva.

#### Referensi

- Alfin, J. (2018). Indonesia, Bahasa Era, Menghadapi Industri, Revolusi. *Jauharoti Alfin*, 4(November).
- Dariyadi, M. W. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 453.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Ii. (2018). *pengembangan media pembelajaran dengan materi wangsalan untuk siswa kelas VIII*. 7–31.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

#### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis sampaikan kepada ketua tim pelaksana dan anggota tim pelaksana kegiatan dari Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra UM yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media digital untuk pembelajaran bahasa Arab. Terimakasih kepada semua peserta yang telah berantusias dalam mengikuti kegiatan. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Fakultas Sastra yang telah membiayai kegiatan ini melalui dana PNBPN. Semoga tulisan ini akan membawa manfaat bagi para guru dalam praktek pembelajaran di kelas.

## BIODATA PENULIS

### **Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I**

Lahir di Mojokerto, 26 Februari 1984. Dosen yang bersahaja ini lulusan S-1 Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang pada tahun 2003 dan S-2 Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2012. Ia lulus dari jenjang S-1 dan S-2 dengan predikat *Cumlaude*. Ia mulai mengajar di Jurusan sastra Arab Universitas Negeri Malang (UM) pada tahun 2012. Saat ini ia aktif dalam melakukan pengajaran, penelitian, dan pengabdian. Selain mengajar di UM, yang bersangkutan juga aktif membantu mengajar di beberapa Madrasah Diniyah. Beberapa karya tulisnya telah terbit dalam jurnal nasional dan juga prosiding yang berskala nasional maupun internasional. Di antara karya terbarunya yaitu: *al-Mukhassinat al-Ma'nawiyah fi al-Juz'i al-Tsalatsin fi al-Qur'an al-Karim* (Jurnal Al-Arabi, 2020), *Feasibility Test for Learning Innovation on Arabic Teaching in Indonesian Higher Education Study on Tarkib Mukatstsaf Ibtida'i* (Jurnal Al-Mi'yar, 2020), *Tashmim Ibtikar Tadris al-Lughoh al-Arabiyah bi Wasilah Android Tathwir 14 Maudhu'an li Madah al-Tarkib al-Muktstsaf al-Ibtida'i* (Jurnal Asalibuna, 2020).

### **Prof. Drs. Muhaiban**

Lahir di Magelang pada tahun 1952. Sejak tahun 1979 ia mengabdikan sebagai dosen di Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (UM) yang saat itu masih bernama IKIP MALANG. Dosen yang tidak sempat menempuh pendidikan S2 dan S3 itu memperoleh gelar guru besar di bidang pengajaran bahasa Arab pada 2008. Pendidikan sarjana ditempuh di Jurusan Sastra Arab, Fakultas Adab/Sastra Arab, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Kalijaga, Jogjakarta, lulus pada tahun 1977. Menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra UM selama dua periode, tahun 1990—1993 dan 1993—1996. Menjabat Ketua Jurusan selama satu tahun pada 1996—1997. Menjabat Pembantu Dekan I Bidang Pendidikan selama dua periode, tahun 1997—2000 dan 2000—2004. Ia pernah menjabat sebagai Sekretaris Jenderal

organisasi profesi pengajar bahasa Arab di Indonesia *Ittihad Mudarrisi Al-Lughah Al-`Arabiyah* (IMLA) pada periode pertama tahun 1999—2003. Sejak tahun 2014 ia mengajar di program S2 Pasca Sarjana UM.

**Hanik Mahliatussikah, S.Ag, M.Hum.**

Hanik Mahliatussikah adalah dosen Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (UM) sejak tahun 1998. Ia menyelesaikan studi S1 Bahasa dan Sastra Arab IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 1997. Kemudian gelar M.Hum. diperoleh dari Fakultas Ilmu Budaya, UGM, Yogyakarta. Sebagai dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab pada Universitas Eks. IKIP, yang bersangkutan merasa perlu untuk menekuni pula bidang kependidikan. Oleh karena itu, ia mengambil program Doktor Pendidikan Bahasa Arab pada UIN Malang. Alhamdulillah, wanita kelahiran Tulungagung ini telah menyelesaikan jenjang S1, S2, dan S3 dengan predikat Cumlaude. Ia menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Sastra Arab pada tahun 2006 dan ketua Jurusan Sastra Arab pada dua periode, 2015-2019 dan 2019-2023. Pada tahun 2020, Jurusan ini telah resmi menjadi anggota jurusan Bahasa Arab internasional dan sejak tahun 2009 sampai 2025 bertengger pada akreditasi A. Yang bersangkutan aktif meneliti, menulis, dan menjadi pembicara dalam berbagai kegiatan akademik, baik tingkat nasional maupun internasional.

**Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd**

Nur Anisah Ridwan lahir di kampung Lamakera Flores Timur Nusa Tenggara Timur Indonesia. Setelah menyelesaikan pendidikan menengahnya di KMI Pondok Pesantren Pabelan Jawa Tengah, ia melanjutkan jenjang studi S1 di IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada jurusan Bahasa dan Sastra Arab, dan S2 di Universitas Islam Negeri Malang pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Mulai bergabung menjadi tenaga pengajar di Jurusan Sastra Arab Universitas negeri Malang tahun 1998 hingga saat ini. Pada beberapa kesempatan menulis dan menjadi pembicara seminar nasional kebahasaan dan kesastraan Arab,serta pengabdian masyarakat bagi guru-guru bahasa Arab terkait strategi dan media pembelajaran bahasa Arab.

**Ibnu Samsul Huda, S.S., M.A.**

Lahir di Tulungagung, 18 Agustus 1979. Dosen yang santun ini lulusan IAIN Sunan Kalijaga pada tahun 2003. Tahun 2004 melanjutkan studi di PPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dan lulus tahun 2007. Saat ini yang bersangkutan sedang studi S-3 di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ia diterima sebagai dosen di Jurusan Sastra Arab, Universitas Negeri Malang pada tahun 2005. Beberapa karya ilmiah yang telah ditulisnya, antara lain: *Tathwir Taqniyah Tadris Qawa'id al-Lughah al-Arabiyyah al-Mabniyyah 'Ala Rasmin Musyajjarin* (Artikel Seminar Internasional, 2011), Dialek Intelektual dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Jurnal al-Arabi, 2010), Sejarah Balagah: Antara *Ma'rifah* dan *Shina'ah* (Jurnal Adabiyat, Juni 2011), Studi Sastra al-Qur'an: Antara Balagah dan Hermeneutika (Buku: Bintang Sejahtera Press, Malang, 2012).

**Moch. Wahib Dariyadi, S. Pd., M.Pd**

Lulusan S1 Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang (UM) pada tahun 2005, S2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Pada tahun 2007 dengan Predikat Cumlaude, dan saat ini Ia sedang menyelesaikan disertasinya pada program Doktorat di UIN Maliki Malang. Ia mulai aktif mengajar di UM sejak tahun 2008 sampai dengan saat ini. Dosen yang sekaligus youtuber ini banyak mendapatkan hak cipta dari hobinya akan teknologi. Banyak judul buku juga telah dihasilkan, diantaranya : Membuat web tanpa koding (2015), Desain web dengan cms (2015), dan tentunya dalam bidang bahasa Arab : Buku Bahasa Arab SMA (2011 - Sekarang), Buku Bahasa Arab Kemenag ( 2020). Ia juga sering mendampingi para pelaku UMKM Malang pada seminar-seminar kewirausahaan, disamping itu juga Ia sering menjadi pemateri diberbagai pelatihan Bahasa Arab dan Teknologi Pembelajaran. Sampai saat ini, Ia juga masih aktif menjadi pimpinan perusahaan dibidang IT yaitu PT. Optima intermedia.

**Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A**

Lahir di Kota Semarang pada tahun 1992. Menyelesaikan studi S1 di Jurusan Sastra Arab Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada pada tahun 2014, dan menyelesaikan studi S2 pada Minat Kajian Timur Tengah (Konsentrasi Bahasa Arab) Sekolah Pascasarjana di kampus yang sama pada tahun 2017. Sempat bekerja sebagai Arabic Localization Quality Assurance (game tester) di PT. Gameloft Indonesia (2015) dan pernah menjadi juru masak di salah satu kafe di Yogyakarta (2018), kini ia bergabung dan menjadi bagian dari keluarga besar Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang sebagai dosen dengan konsentrasi bahasa atau linguistik Arab sejak tahun 2019. Ia dapat dihubungi dengan mudah melalui email: [muhammad.arifianto.fs@um.ac.id](mailto:muhammad.arifianto.fs@um.ac.id)



# Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab

## Book Chapter

Hadirnya *book chapter* ini sangat penting untuk dibaca. Harapannya adanya *Book chapter* ini menambah khazanah keilmuan dan tentunya bisa dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam mengajar dan belajar. *Book chapter* ini berisi tentang **Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab**. Meski sasaran utamanya adalah anak usia Taman Kanak-kanak (TK) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), namun penerapannya bisa dilakukan dalam semua jenjang. Total ada 7 materi dalam *book chapter* ini, masing-masing materi dibahas secara detail dan sistematis untuk memudahkan para pembaca.

Total ada 7 materi yang ada dalam *book chapter* ini. Adapun rinciannya sebagaimana berikut. Materi I ditulis oleh Prof. Drs. Muhaiban dengan tema "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Huruf Arab". Materi II ditulis oleh Ibnu Samsul Huda, S.S., M.A, dengan tema "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Profesi Dalam Bahasa Arab". Materi III ditulis oleh Muhammad Lukman Arifianto, S.S., M.A tentang "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Fasilitas Umum Dalam Bahasa Arab". Materi IV ditulis oleh Dr. Hanik Mahliatussikah, S.Ag., M.Hum yang membahas tentang "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Arab". Materi V ditulis oleh Dra. Nur Anisah Ridwan, M.Pd tentang "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Nama-nama Hewan Dalam Bahasa Arab", Materi VI ditulis oleh Moh. Fauzan, S.Pd., M.Pd.I yang membahas tentang "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Angka Arab". Dan materi VII ditulis oleh Moch. Wahib Dariyadi, S.Pd., M.Pd tentang "Pemanfaatan Media Digital Untuk Pengenalan Alat-alat Sekolah Dalam Bahasa Arab".

**JURUSAN SASTRA ARAB**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**  
Jalan Semarang 05 Malang, Jawa Timur 65145



## CV. BETA AKSARA

(Anggota IKAPI Jatim No.215/JTI/2019)  
Kantor: Jl. Gajahmada Gg Belik No. 16  
RT 4 Rw 9 Batu 65314 Jatim  
Webpage: <http://betaaksara.com>

ISBN 978-623-6657-84-3



NON FIKSI: MEDIA PEMBELAJARAN