



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak

Ahmad Iqbal HS¹, Wuni Mei Suriningsih²

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
ahmadiqbal@radenintan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) melakukan pengembangan permainan roda putar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab, (2) mengetahui kelayakan permainan roda putar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab serta (3) mengetahui respon peserta didik terhadap permainan roda putar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Permainan roda putar dikembangkan dalam bentuk aplikasi android karena penggunaannya yang mudah. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan meliputi (1) media roda putar yang berbasis permainan dalam bentuk aplikasi android sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab, kelayakan media roda putar diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi 83% dan ahli media 91,66% dengan kriteria "sangat layak". Adapun hasil penilaian respon peserta didik terhadap uji coba pada skala kecil memperoleh persentase 87,04% dan uji coba skala besar memperoleh 82,81%, respon pendidik 97% dengan kriteria "sangat menarik". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi android layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: android; bahasa arab; kosakata; media pembelajaran; roda putar

Development of Learning Media Based on Spin Wheel Game on Arabic Vocabulary Learning in Kindergarten

Abstract

This research was conducted with the aim of: (1) developing a spinning wheel game as a medium for learning Arabic vocabulary, (2) knowing the feasibility of the spinning wheel game as a medium for learning Arabic vocabulary and (3) knowing the students' responses to the spinning wheel game as a medium for learning Arabic vocabulary. Arabic vocabulary learning media. The method used is *Research and Development* (R&D) by adopting the ADDIE development model. Spin wheel game was developed in the form of an android application because of its easy use. The results of research and development carried out include (1) game-based rotating wheel media in the form of an android application as a medium for learning Arabic vocabulary, the feasibility of rotating wheel media was obtained based on the assessment of material experts 83% and media experts 91.66% with the criteria "very feasible ". The results of the assessment of student responses to small-scale trials obtained a percentage of 87.04% and large-scale trials obtained 82.81%, educators' responses were 97% with the criteria of "very interesting". Based on these results, it can be concluded that the game-based rotating wheel media is in the form of an android application suitable to be used as a medium for learning Arabic vocabulary.

Keywords: android; Arabic; vocabulary; instructional Media; wheel



PENDAHULUAN

Salah satu unsur bahasa asing yang bisa dikatakan sangat penting untuk dikuasai oleh pembelajar adalah kosakata. Penguasaan kosakata Arab (*mufrodat*) menjadi salah satu kunci dalam penguasaan bahasa Arab (Hijriyah, 2018). Penguasaan kosakata berperan penting dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu *qiroah, istima, kalam, kitabah*. Menurut Vallet, kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa tergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki (Kadariah et al., 2020). Kosakata merupakan unsur penting dari bahasa asing yang harus dimiliki oleh pembelajar termasuk bahasa Arab. Kosakata bahasa Arab yang lengkap dapat membantu seseorang berkomunikasi dan menulis dalam bahasa ini (Koderi et al., 2020). Dengan demikian, kemampuan berbicara, berbicara, dan menulis yang merupakan keterampilan berbahasa harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, efektif, dan mutakhir.

Untuk itu bahasa arab di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (Elementary) dititik beratkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa. Pada tingkat pendidikan menengah (Intermediate), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Adapun pada tingkat pendidikan lanjut (Advanced) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi bahasa arab (Hijriyah, 2018).

Dalam pembelajaran kosakata (*mufrodat*), pengajarannya bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian menyuruh siswa untuk menghafal. Akan tetapi, siswa dianggap mampu menguasai *mufrodat* jika sudah mencapai indikator-indikator penguasaan *mufrodat*, beberapa indikator penguasaan *mufrodat* yang dikemukakan Mustofa di bawah ini. 1) Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufrodat* dengan baik. 2) Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali *mufrodat* dengan baik dan benar. 3) Siswa mampu menggunakan *mufrodat* dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan (Azizah, 2020). Berdasarkan uraian diatas, maka indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran meliputi ketiga hal tersebut bahwa dapat melafalkan dan membaca *mufrodat*, dapat menulis kembali *mufrodat* dengan benar, dapat memahami arti atau menerjemahkan *mufrodat* dan dapat menggunakannya dalam bentuk kalimat.



Pada dasarnya penguasaan kata untuk pemula mencapai 500 kata sampai dengan 1000 kata, penggunaan kosakata selalu dipraktikkan dalam maharat (*istima'*, *kitabah*, *qira'ah*, dan *kalam*) (Azizah, 2020). Indrawati mengatakan bahwa kriteria utama dalam memilih kosakata adalah kosakata yang termasuk dalam 2000 kosakata yang memiliki frekuensi tinggi (*high frequency words*). Diperkuat oleh pendapat Thornbury yang mengatakan bahwa jumlah kosakata yang tergantung pada faktor-faktor antara lain: level siswa (pemula, menengah atau mahir), siswa mengenali kata atau tidak, kesulitan kata (kata abstrak atau nyata), kesulitan kata dalam mengajarkannya (mudah atau sulit kata tersebut dijelaskan atau diperagakan), kata akan dipelajari untuk diproduksi (berbicara dan menulis) atau hanya untuk pemahaman saja (mendengarkan dan membaca) (Isnaini & Huda, 2020). Dalam pembelajaran kosakata, murid kelas 1-3 ditargetkan menguasai 8-9 kosakata pada setiap dars, sedangkan untuk kelas 4-6 ditargetkan 24 kosakata untuk setiap dars. Dalam Pembelajaran kosakata, pendidik bisa menggunakan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dari pembelajaran kosakata. (Xuan et al., 2020). Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan. Media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Nawawi, 2017; Sudarsono et al., 2018).

Berdasarkan pra penelitian dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Insan Mandiri bandar Lampung, diketahui bahwa cara mengajar guru bahasa Arab yang masih cenderung monoton dan minim penggunaan media, hanya beberapa guru saja yang sadar akan pentingnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar, padahal pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena pada usia tersebut siswa senang dengan hal-hal yang menarik termasuk media pembelajaran yang menarik bagi mereka, hal ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: (1) tahap sensomotorik (lahir-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-16 tahun) (Koderi, 2018).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Arab di TK Insan Mandiri bandar Lampung, diperloah bahwa dalam proses pembelajaran mufrodat, guru menuliskan kosakata bahasa arab beserta artinya dipapan tulis kemudian siswa mencatat dan menghafalkannya, pada pertemuan berikutnya siswa hafalan kosakata yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Jumlah kosakata yang dihafal rata-rata 8 kosakata tiap pertemuan. Media yang digunakan masih terbatas seperti kartu bergambar,



papan tulis, dan kertas mufrodat. Namun, pendidik menyadari bahwa media yang digunakan masih belum efektif. Hal itu dapat dibuktikan dengan rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik. Oleh sebab itu, penting bagi pendidik untuk menumbuhkan minat dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

Pendidik kurang memanfaatkan media mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini, hal itu berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, seperti dalam pra penelitian dimana peneliti melakukan *pre test* dan hasil dari test tersebut menunjukkan bahwa dari 25 siswa hanya ada 10 siswa yang mampu menguasai mufrodat dan menjawab pertanyaan dengan benar. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran mufrodat sangat dibutuhkan, sehingga perlu diadakan penelitian terkait dengan penggunaan media pembelajaran sebagai solusi untuk menumbuhkan minat dan daya tarik siswa serta mampu membantu dalam penguasaan materi mufrodat, misalnya media pembelajaran berbasis aplikasi ataupun permainan (Efflamengo & Asyrofi, 2019; Imam Asrori, 2016; Nawawi, 2017).

Permainan merupakan strategi baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, dan hasil dari permainan itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan berbahasa, karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Hal ini juga dimungkinkan mampu menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik/siswa secara maksimal di kelas pembelajaran bahasa, karena dalam diri peserta didik/siswa (khususnya pemula) masih tertanam jiwa untuk bersaing dan berlomba (Hijriyah, 2015; Kadariah et al., 2020; Ridlo, 2015).

Roda putar merupakan pengembangan dari permainan roda keberuntungan. Menurut Ginnis media ini merupakan roda yang di bagi menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan. Ginnis mengatakan media ini adalah permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti *game show* di TV yang sangat familiar, dan memotivasi sebagian besar peserta didik (Simbolon, 2019). Komponen-komponen roda putar akan dibuat semenarik mungkin, disertai warna yang beragam dan gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Media roda putar merupakan sebuah karya yang dikembangkan dari prinsip media berbasis audio-visual gerak dalam bentuk permainan yang dikhususkan penggunaannya dalam pembelajaran. Media roda putar memungkinkan partisipasi aktif dari peserta didik. Dengan menggunakan media ini maka pembelajaran akan didominasi oleh peserta didik. Roda putar dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik yang



memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berperan aktif dan belajar berdiskusi dan bekerjasama secara kelompok.

Media ini digunakan dengan mengadopsi langkah perlombaan dari cerdas cermat yang dirancang dapat dimainkan dan memperhatikan karakteristik kebutuhan peserta didik yang masih aktif bermain, bergerak dan lebih senang bekerja dalam kelompok (Kristina et al., 2020). Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Banyaknya kosakata yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan yang bernama roda putar. Media akan dibuat dengan menggunakan model prosedural dengan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk (Sugiyono, 2018). Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di TK Insan Mandiri bandar Lampung”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model kurikulum, dan lain-lain. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Addie, karena dinilai lebih rasional serta tahapan yang lebih ringkas dalam pengembangannya sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, dimulai dari oktober 2021 sampai desember 2021.



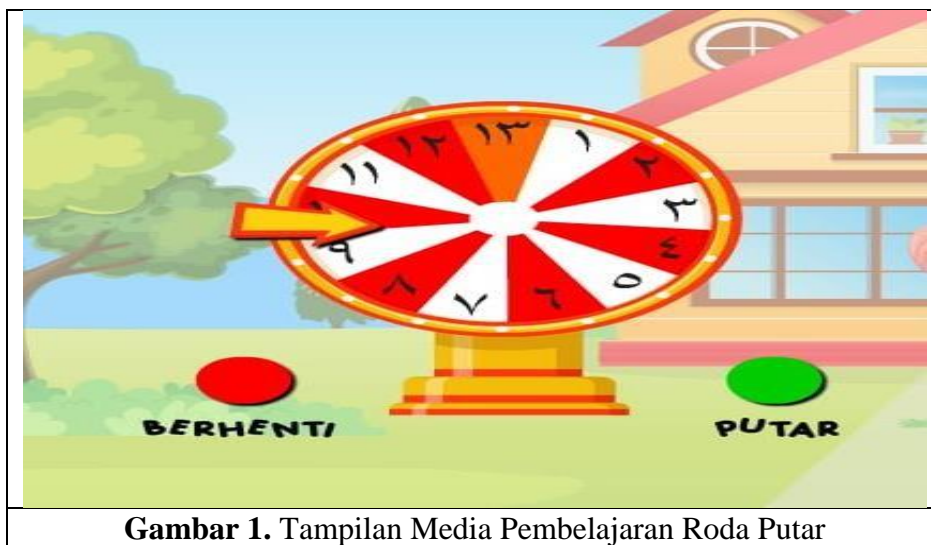
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis permainan bernama roda putar, yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android pada pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufrodat*). Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan dan pembuatan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti menemukan beberapa masalah dari sekolah melalui wawancara langsung dengan guru bahasa Arab di TK Insan Mandiri bandar Lampung mengenai media yang digunakan di sekolah tersebut, ditemukan fakta bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dilakukan belum mencapai tujuan pembelajaran yaitu menggunakan bantuan media dalam proses belajar. Pendidik hanya menggunakan buku teks, metode ceramah, dan diskusi, media yang digunakan seperti kartu bergambar, dan kertas mufrodat dinilai belum efektif. Padahal dengan bantuan media sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran mufrodat. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan mampu menguasai banyak mufrodat dengan menggunakan alat bantu/media yang tentunya menarik dan inovatif. Ada banyak mufrodat yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Arab karena materi ini merupakan kunci dalam berbahasa, sehingga membutuhkan media dalam proses pembelajarannya.

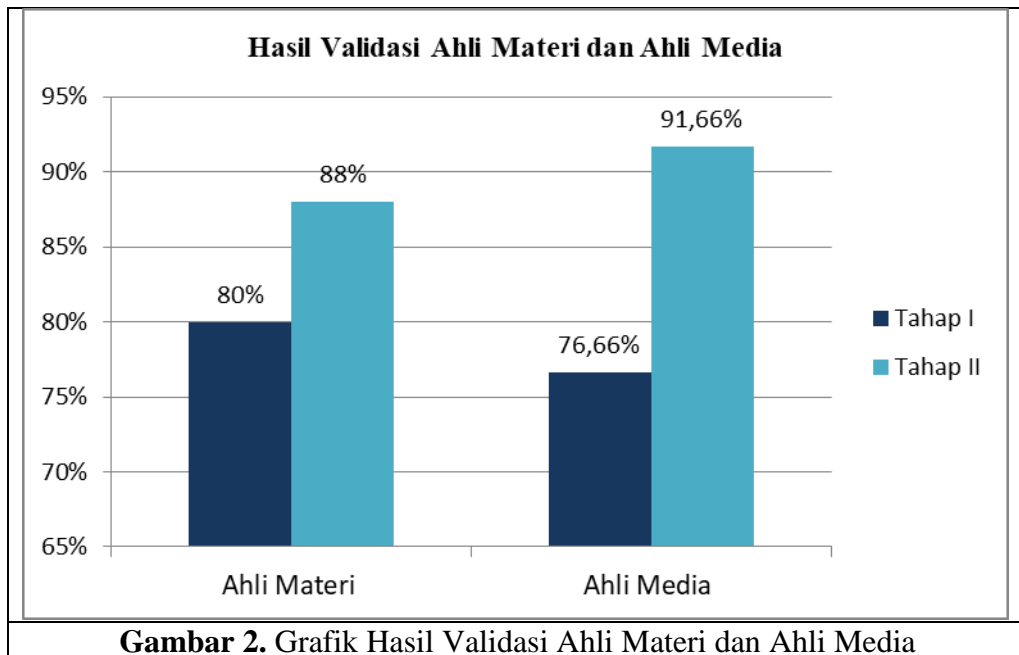
Penggunaan bantuan media pembelajaran berbasis permainan roda putar dalam bentuk aplikasi android dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menghafal kosakata-kosakata yang diberikan sehingga peserta didik mampu menguasai mufrodat dengan baik. Selain terdapat permainan roda putar didalamnya, juga tersedia materi kosakata yang akan dimainkan dalam aplikasi tersebut. Peserta didik juga akan semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik. Perkembangan teknologi yang terus berkembang menjadi tantangan bagi pendidik untuk berinovasi dalam merancang berbagai media yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi android pada pembelajaran kosakata bahasa Arab

Tahap perancangan (design), pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat storyboard terlebih dahulu. Storyboard merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain template dan materi. Pada tahap perancangan ini diperlukan beberapa aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yaitu Software Adobe Animate merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain media roda putar berbasis aplikasi android yang berfungsi sebagai sistem pendukung untuk dapat menjalankan aplikasi tersebut dan aplikasi pendukung yaitu Microsoft Word yang digunakan untuk membuat materi.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Roda Putar

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (development), pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan, penetapan materi, membuat atau mengembangkan animasi-animasi, mengumpulkan gambar-gambar yang nantinya akan dimasukkan kedalam media. Secara umum komponen yang terdapat dalam media terdiri dari menu loading, menu utama, petunjuk penggunaan media, indikator pembelajaran, materi, profil peneliti, dan permainan roda putar serta referensi. Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh komentar, kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan di sekolah. Proses validasi media roda putar dilakukan oleh 4 validator. Validator pertama terdiri dari 2 ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media, dan validator kedua yang terdiri dari 2 ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas tampilan dan program media.

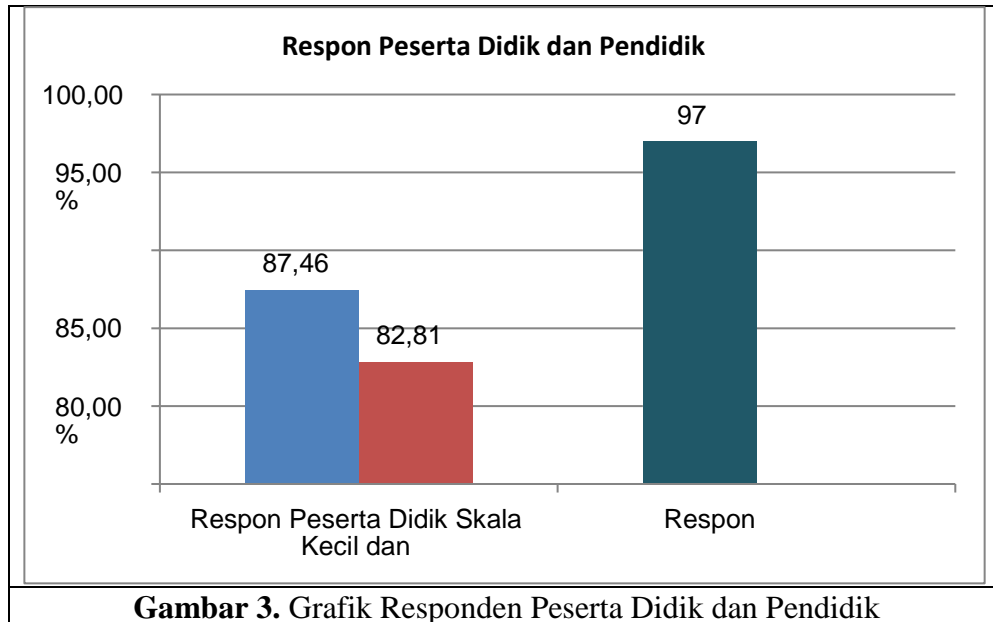


Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil presentase 88% dengan kriteria “sangat layak”. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media mengenai kualitas tampilan dan program didapatkan hasil presentase 91,66% dengan kriteria “sangat layak”. Setelah tahap-tahap pengembangan media dan uji validasi ahli selesai, maka langkah selanjutnya adalah melihat respon peserta didik dan pendidik terhadap media roda putar yang dikembangkan. Media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi android yang sudah direvisi sesuai saran dari para ahli selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik TK Insan Mandiri bandar Lampung. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 15 peserta didik, dan kelompok besar melibatkan total 27 peserta didik, dengan perolehan respon peserta didik skala kecil yaitu 87,46 % dan uji coba skala besar dengan perolehan persentase 82,81% dengan kriteria “sangat menarik”. Sedangkan respon pendidik mengenai semua aspek, baik dari segi materi maupun tampilan dan program media didapatkan hasil memperoleh rata-rata 97 % dengan kriteria “sangat menarik”.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini

peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik serta pendidik.



Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan roda putar dalam bentuk aplikasi android sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi TK Insan Mandiri bandar Lampung yang telah diuji kelayakan dan melalui tahap ujicoba. Dapat disimpulkan bahwa permainan roda putar dalam bentuk aplikasi android layak dan menarik jika digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, hal tersebut dibuktikan dengan akumulasi penilaian para ahli materi dan media didukung dengan respon-respon positif yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik.

b. Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di TK Insan Mandiri bandar Lampung” ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis permainan bernama roda putar yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android pada pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufrodat*). Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5



tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan dan pembuatan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Due & Ita, 2019).

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti menemukan beberapa masalah dari sekolah melalui wawancara langsung dengan guru bahasa Arab di TK Insan Mandiri bandar Lampung mengenai media yang digunakan di sekolah tersebut, ditemukan fakta bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dilakukan belum mencapai tujuan pembelajaran yaitu menggunakan bantuan media dalam proses belajar. Pendidik hanya menggunakan buku teks, metode ceramah, dan diskusi, media yang digunakan seperti kartu bergambar, dan kertas mufrodat dinilai belum efektif. Padahal dengan bantuan media sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran mufrodat. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan mampu menguasai banyak mufrodat dengan menggunakan alat bantu/media yang tentunya menarik dan inovatif. Ada banyak mufrodat yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Arab karena materi ini merupakan kunci dalam berbahasa, sehingga membutuhkan media dalam proses pembelajarannya.

Peserta didik juga akan semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik (Beti susilawati & Satriawan, 2018). Perkembangan teknologi yang terus berkembang menjadi tantangan bagi pendidik untuk berinovasi dalam merancang berbagai media yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi android pada pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tahap perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat storyboard terlebih dahulu. *Storyboard* merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain template dan materi. Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Pada tahap perancangan ini diperlukan beberapa aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yaitu *Software Adobe Animate* merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain media roda putar berbasis aplikasi android yang berfungsi sebagai sistem pendukung untuk dapat menjalankan aplikasi tersebut dan aplikasi pendukung yaitu Microsoft Word yang digunakan untuk membuat materi.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan, penetapan materi, membuat atau



mengembangkan animasi - animasi, mengumpulkan gambar-gambar yang nantinya akan dimasukkan kedalam media. Secara umum komponen yang terdapat dalam media terdiri dari menu loading, menu utama, petunjuk penggunaan media, indikator pembelajaran, materi, profil peneliti, dan permainan roda putar serta referensi. Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh komentar, kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan di sekolah. Proses validasi media roda putar dilakukan oleh 4 validator. Validator pertama terdiri dari 2 ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media, dan validator kedua yang terdiri dari 2 ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas tampilan dan program media. Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil presentase 88% dengan kriteria “sangat layak”. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media mengenai kualitas tampilan dan program didapatkan hasil presentase 91,66% dengan kriteria “sangat layak”.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan roda putar sebagai media pembelajaran dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media digolongkan dalam kriteria “sangat layak”. Peserta didik dan pendidik merespon sangat tertarik pada roda putar sebagai media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android. Maka media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran kosakata bahasa Arab TK Insan Mandiri bandar Lampung. Dengan adanya media roda putar berbasis permainan dalam bentuk aplikasi ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif. Untuk guru di sekolah khususnya TK Insan Mandiri bandar Lampung diharapkan dapat memakai media-media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran yang disesuaikan karakter kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>



- Beti susilawati, & Satriawan, D. (2018). Membangun Media Interaktif Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengenal Huruf Dan Angka. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(7), 34–49.
- Due, G., & Ita, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14–31. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5213>
- Efflamengo, L., & Asyrofi, S. (2019). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab pada Siswa Tunanetra di MAN 2 Sleman. 4(2), 43–58.
- Hijriyah, U. (2015). *Media Pembelajaran Bahasa Arab dan Media Permainan Bahasa Arab* (1st ed.). Fakta Press Fakultas Tarbiyah. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Hijriyah, U. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah* (Syarief (ed.); 1st ed.). CV. Gemilang.
- Imam Asrori, M. A. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab (dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia)*. CV. Bintang Sejahtera.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route. *Al-Mi'yar*, 3(1), 5–9. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>
- Kadariah, K., Thohari, A. H., & Riwinoto, R. (2020). Multimedia interaktif Multimedia Interaktif “Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab” Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Sd Kelas IV. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 57–63. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1545>
- Koderi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Bayan*, 10, 75–86.
- Koderi, Jatmiko, A., Kesuma, G. C., Prasetyo, D., & Zuliana, E. (2020). Developing Mobile Learning Media for Arabic Mufrodat Course for University Students During The Covid-19 Pandemic. *Int. J. of Adv*, 8(10), 272–278. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/11853>
- Kristina, T., Elan, & Rahman, T. (2020). Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 314–323.
- Nawawi, M. (2017). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab (Kajian Epistemologi). *An-Nâbighoh*, 19(1), 86–105.



- Ridlo, U. (2015). *Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme dan Optimisme*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Simbolon, R. (2019). *Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak*. 02(September), 66–71.
- Sudarsono, S., Zukhaira, & Busri, H. (2018). Flistabik (Flip Story Arabic Book) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Di Kabupaten Demak. *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7 (1) (2018), 7(1), 69–78.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Xuan, D., Ismail, W. M., & Zailani, M. A. (2020). Non-native Arabic learners' social media usage and motivation influencing learning of Arabic language in Malaysian public universities. *International Journal of Language Education*, 4(2), 258–275.
<https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.13980>