EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *FUN EASY LEARN* BAHASA ARAB BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA (*MUFRADAT*) DI UKM EASA IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

IRFAN FAIZUL HAQ

1717403062

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU PENDIDIKAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *FUN EASY LEARN* BAHASA ARAB BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA (*MUFRADAT*) DI UKM EASA IAIN PURWOKERTO

IRFAN FAIZUL HAQ

NIM. 1717403062

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeksripsikan keefektivitasan penggunaan aplikasi *fun easy learn* bahasa Arab berbasis *mobile learning* untuk penguasaan kosakata (*mufradat*) di UKM EASA IAIN Purwokerto. Penellitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen *one grup time series design* dengan hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol.

Populasi pada penelitian ini adalah anggota divisi bahasa Arab angkatan 2020. Pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Nonprobability sampling* dengan teknik sampel jenuh dikarenakan populasi yang dijadikan objek penelitian kurang dari 30. Teknik pengumpulan data dengan tes berupa soal pilihan ganda , yang telah diuji keabsahannya melalui uji validitas empiris dan uji reliabilitas. Metode pengambilan data dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* sebanyak tiga kali sesuai tema yang diujikan. Tema kosakata yang diujikan pada penelitian ini meliputi tema kebudayaan, tema kesehatan dan tema alat komunikasi yang telah diuji keabsahannya melalui uji validitas isi kepada dosen ahli bahasa Arab. Hal ini dilakukan supaya dapat mengetahui ada tidaknya perbedaan penguasaan kosakata dari sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun teknik analisis data penelitian dengan uji t-test menggunakan *software* SPSS 16 *for windows.*

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai dengan t_{hitung} dari ketiga tema yang diujikan antara lain tema kebudayaan -5.557, tema kesehatan -3.359, dan tema alat komunikasi -4.016 yang secara keseluruhan $t_{hitung} < t_{tabel}$ 2,120 dan nilai Sig.(0,000, 0,004, 0,001) < 0,05. Dengan hasil hitung ini dapat diputuskan bahwa Ho ditolak sehingga Ha dapat diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *fun easy learn* bahasa Arab berbasais *mobile learning* efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) di UKM EASA IAIN Purwokerto.

Kata Kunci : efektivitas, *fun easy learn*¸ *mobile learning,* penguasaan kosakata (*mufradat*).

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
PENGESAHAN .....**Error! Bookmark not defined.**
NOTA DINAS PEMBIMBING.....**Error! Bookmark not defined.**
ABSTRAK 2
MOTTO .....**Error! Bookmark not defined.**
PERSEMBAHAN .....**Error! Bookmark not defined.**
KATA PENGANTAR .....**Error! Bookmark not defined.**
BAB I 5
A. Latar Belakang 5
B. DEFINISI OPERASIONA..... 11
C. RUMUSAN MASALAH 13
D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN 13
E. SISTEMATIKA PENULISAN 15
BAB II.....**Error! Bookmark not defined.**
LANDASAN TEORI .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Kajian Pustaka.....**Error! Bookmark not defined.**
B. Landasan Teori.....**Error! Bookmark not defined.**
1. *Mobile Learning* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
2. Penguasaan kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*)..... **Error! Bookmark not defined.**
3. Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab**Error! Bookmark not defined.**
C. Kerangka Berfikir.....**Error! Bookmark not defined.**
D. Hipotesis Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
BAB III .....**Error! Bookmark not defined.**
METODE PENELITIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
A. Jenis penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
B. Waktu penelitian dan Tempat Penelitian ....**Error! Bookmark not defined.**

C. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
D. Populasi dan Sampel .....**Error! Bookmark not defined.**
E. Instrumen penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
F. Uji Instrumen .....**Error! Bookmark not defined.**
G. Teknik analisis data.....**Error! Bookmark not defined.**
BAB IV .....**Error! Bookmark not defined.**
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Penyajian Data .....**Error! Bookmark not defined.**
B. Analisis Data .....**Error! Bookmark not defined.**
C. Pembahasan.....**Error! Bookmark not defined.**
BAB V..... 16
PENUTUP..... 16
A. Simpulan 16
B. Saran..... 17
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN – LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa menjadi suatu kebutuhan dasar yang penting bagi umat manusia, karena bahasa merupakan suatu media atau alat untuk menyampaikan ide, pikiran, dan gagasan manusia, baik berupa lisan maupun tulisan agar dapat tersampaikan dan dipahami oleh orang lain[1]. Seiring dengan berkembangnya kehidupan manusia, ragam bahasa pun menjadi semakin banyak, sehingga terlahir berbagai macam bahasa seperti bahasa Inggris, Arab, Korea, Jepang, Spanyol dan masih banyak lagi. Bahasa – bahasa tersebut merupakan bahasa internasional yang banyak dipelajari oleh penutur asing dikarenakan berbagai macam kepentingannya, seperti kepentingan politik, bisnis, dan hubungan internasional. Salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari saaat ini dari beberapa bahasa tersebut ialah bahasa Arab, terlebih bagi umat Islam. Di mana bahasa Arab ini menjadi bahasa peribadatan umat Islam.[2]

Pemeluk agama Islam diwajibkan untuk mempelajari bahasa Arab, karena bahasa Arab adalah bahasa al-Qur'an dan kunci untuk memahaminya. Sebagaimana Allah berfirman *"Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Alqur'an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya"* (Q.S Yusuf/12:3). Selain itu, bahasa Arab juga memliki peran penting dalam dunia internasional, di mana bahasa Arab digunakan dalam dunia pendidikan Islam maupun non Islam,

---

[1] Asna Andriani, "Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam", *Ta'alum*, Vol 3, hlm 39

[2] Islam Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 1

bahkan menjadi kajian di universitas – universitas besar di dunia. Di samping itu bahasa Arab digunakan dalam forum berskala internasional lainnya seperti pada Perserikatan Bangsa – Bangsa (PBB). Demikian bahasa Arab telah menunjukkan betapa penting kedudukannya dalam berbagai aspek, sehingga bahasa Arab ini menjadi penting untuk dipelajari.[3]

Bahasa Arab tidak hanya dipelajari oleh penuturnya saja akan tetapi banyak orang non Arab yang mempelajarinya. Banyak alasan mengapa orang non Arab mempelajari bahas Arab, di antarnya :

1. Motivasi agama terutama Islam karena merupakan bahasa kitab suci kaum muslimin sehingga harus dipelajari sebagai alat untuk memahami ajaran agama yang bersumber dari Al – Qur'an.
2. Banyak karya - karya ulama klasik bahkan yang berkembang hingga dewasa ini menggunakan bahasa Arab dalam kajian – kajian tentang agama dan kehidupan keberagaman kaum muslimin di dunia. Sehingga, perlu mempejarai bahasa Arab untuk memahami hukum atau ajaran – ajaran pada karya – karya tersebut.[4]

Indonesia menjadi salah satu negara non Arab yang mempelajari bahasa Arab. Dalam pandangan pemerintah negara Indonesia disebutkan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa asing. Hal ini tertuang dalam peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 tahun 2008 tentang standar kompetensi dan standar isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. Isi peraturan tersebut mengenai tujuan mata pelajaran bahasa Arab adalah : (1) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab baik lisan maupun tulisan yang mencakup empat keterampilan berbahasa yakni, menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*), (2) menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, (3) mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitannya antara bahasa dan

---

[3] Asna Andriani, "Urgensi ……, hlm. 39.
[4] Asna Andriani, "Urgensi ……", *Ta'alum*, Vol. 3, hlm. 43.

budaya serta memperluas cakrawala budaya.[5] Sehingga peraturan ini menjadi landasan para pengajar bahasa Arab dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi pembelajar dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, baik lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.[6] Untuk tercapainya proses pembelajaran bahasa Arab, seorang pendidik harus menguasai tiga hal yaitu, kemahiran berbahasa Arab, pengetahuan bahasa dan budaya Arab, dan keterampilan mengajarkan bahasa Arab.[7] Untuk memperoleh kecakapan, pembelajar harus latihan terus dengan memperkaya penguasaan dan pengembangan kosakata bahasa Arab.

Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab. Menurut David Wilkins sebagaimana dikutip oleh Sesep dan Munawar Mahmud, "*Without Grammar very can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*" tanpa mengetahui *grammar* (tata bahasa), sedikit sekali yang bisa kita ungkapkan, namun tanpa mengetahui kosakata, tidak ada yang bisa diungkapkan.[8] Dari pernyataan tersebut menandakan bahwa pentingnya kosakata dalam ilmu bahasa. Akan tetapi seringkali pembelajar mengalami kesulitan untuk menghafal kosakata dan tidak banyak dari mereka yang merasa bosan saat mempelajarinya. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, menunjukkan bahwa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab diantaranya adalah pembelajar takut dalam mempelajari bahasa Arab dikarenakan mereka menganggap bahasa Arab itu sulit, menjemukan dan tidak menarik.[9] Selain itu terdapat kendala yang berasal dari guru

---

[5] Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab", *Ajamiy,* Vol. 9, hlm. 5.

[6] Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Jakarta : Balitang Depdiknas 2002), hlm. 1.

[7] Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab", *Ajamiy,* Vol. 9, hlm. 5

[8] Sesep dan Munawar Mahmud, *metode cepat menghafal 1000++ Vocabulary dan 16 Tenses, cet. 1* (Jakarta:PT TransMedia, 2012),hlm. 6.

[9] Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, "Pengaruh media kartu bergambar (falsh card) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab", Jurnal Al Mi'yar, Vol. 2, 2019, hal 44

atau pengajar, diantaranya mereka kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.[10] Maka dari itu dalam penguasaan kosakata bahasa Arab harus diimplementasikan media yang cenderung menarik agar memudahkan siswa atau pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Menurut AECT (*Association for Edutacion and communication*) media adalah segela bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut NEA (*National Education Association*) media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut[11].

Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat akan sangat membantu pendidik dalam memotivasi, menarik minat siswa untuk belajar dan menambah pemahaman siswa pada pelajaran yang diberikan. Perkembangan media saat ini tidak hanya media cetak dan media berbasis komputer saja, tetapi sudah mulai merambah pada media berbasis *mobile* atau yang sering disebut dengan *mobile learning*. Kemampuan dan teknologi telepon genggam sebagai media komunikasi terus meningkat hingga saat in kita kenal dengan *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Indonesia menjadi negara dengan urutan keempat terbesar pengguna *smartphone* di dunia setelah China, India dan Amerika serikat dengan jumlah 191,6 juta jiwa pada tahun 2020[12]. Sehingga *smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi.

---

[10] Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan, “Pengaruh …….”, Jurnal Al Mi’yar, Vol. 2, 2019, hal 44

[11] AECT "*Association for Education and Communication*", dalam Koyo K, dkkv *Media Pendidikan*, (Jakarta: Depdikbud, 1985), p. 42.

[12] https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in%20indonesia/#:~:text=The%20number%20of%20smartphone%20users,India%20and%20the%20U

Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, artinya dengan *smartphone* seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. Telepon pintar atau yang biasa disebut *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *smartphone* sebagai salah satu perkembangan komunikasi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir[13].

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang disebut dengan *mobile learning. Mobile learning* merupakan suatu model pembelajaran di mana proses belajar dilakukan dengan memanfaat perangkat *mobile.*[14] Dengan pembelajaran berbasis *m-learning* ini, pembelajar dapat belajar sendiri dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu media pembelajaran *mobile learning* menjadi salah satu media yang mudah digunakan oleh pelajar bahasa Arab, baik di lingkungan formal seperti sekolah maupun non formal seperti tempat kursus, komunitas, atau organisasi yang fokus pada pembelajaran bahasa Arab.

Unit Kegiatan Mahasiswa EASA (*English Arabic Student Association*) merupakan sebuah organisasi atau komunitas di IAIN Purwokerto yang mewadahi bakat dan minat mahasiswa di bidang bahasa Inggris dan Arab. Model pembelajaran bahasa Arab yang digunakan adalah *Dauroh* bahasa Arab. *Dauroh* bahasa Arab merupakan bentuk latihan rutin yang dilaksanakan oleh divisi bahasa Arab yang di dalamnya membahas tentang pembelajaran bahasa Arab seperti

---

nited%20States.&text=In%202018%2C%20the%20subscriber%20count,Telkomsel%20amounted%20to%20163%20millio. Diakses pada hari sabtu, 29 Mei 2021 Pukul 22:55 WIB

[13] Alhady, N. C. (2018). Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian-ISSN*, 241.

[14] Koderi, dkk, "Pengembangan *Mobile Learning* Untuk Penguasaan *Mufradat Siswa MTs*", *Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna,*Vol 4, 2020. hlm. 269

pembahasan *nahwu*, *sharaf*, *Mahfudzot*, *Mufrodat*, dan *Muhadatsah*[15]. Bentuk pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dilaksanaakan berupa hafalan kosakata dengan menyesuaikan tema yang sudah dijadwalkan. Pada proses pembelajaran banyak dijumpai berbagai kendala yang menyebabkan anggota EASA merasa kesulitan dalam menguasai kosakata (*mufradat*).

Kendala yang menyebabkan sulitnya dalam menguasai kosakata bahasa Arab, antara lain dikarenakan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal anggota komunits. Faktor internal yang dimaksud yaitu terkait dengan dorongan atau motivasi diri pembelajar untuk mempelajari bahasa Arab yang masih kurang, dan kesulitan akan pelafalan kosakata (*mufradat*) karena tidak terbiasa untuk mengucapkannya.[16] Sedangkan faktor eksternal berupa pemanfaatan media pembelajaran yang masih minim, seperti penggunaan media tekstual melalui grup *whatsapp.* Bentuk pembelajaran yang monoton seperti ini dapat menyebabkan rasa bosan dan mengurangi gairah dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga perlu adanya media yang mudah digunakan dan menyenangkan agar dapat memacu semangat dalam mempelajari bahasa Arab tertutama pada penguasaan kosakata hasa Arab (*Mufradat*), yaitu dengan menerapkan media *mobile learning* salah satunya yaitu aplikasi *fun easy learn.*

Aplikasi Fun Easy Learn adalah permainan kata yang dapat merangsang motivasi dan pemahaman dalam mempelajari bahasa Arab. Dibandingkan dengan aplikasi yang lain, *fun easy learn* di desain dalam bentuk *game* edukasi yang menarik dan di dalamnya terdapat banyak permainan seperti mencocokan kata, melengkapi kata dan lain-lain yang dapat membuat semua alat indra pembelajar bergerak, sehingga membantu pembelajar belajar bahasa secara mudah dan nyaman guna mempermudah pembelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa

---

[15] Wawancara dengan Asti Hayatri (Ketua UKM EASA) Pada hari Selasa, 6 April 2021 Pukul 16.00 WIB.

[16] Wawancara dengan Asti Hayatri (Ketua UKM EASA) pada hari Senin, 19 april 2021 pukul 16.30 WIB.

Arab. Seperti yang dikemukakan Arsyad agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, "pembelajar sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya".[17] Maka semakin banyak anggota UKM EASA menggunakan indra mereka, semakin besar juga kemungkinan materi pembelajaran dapat diserap.

Oleh karena itu media berupa aplikasi *fun easy learn* berbasis *mobile learning* penting untuk diterapkan agar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) anggota UKM EASA. Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat judul penelitian yaitu "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) di UKM EASA IAIN Purwokerto".

B. DEFINISI OPERASIONAL

1. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn*

Menurut J.M. Echols istilah efektivitas berasal dari bahasa inggris *"efectivity"* (kata sifat) yang berarti dengan hasil baik, dengan berhasil, efektif. Sedangkan dalam kamus kontemporer efektivitas sama dengan keefektivan yang berarti usaha atau tindakan yang membawa hasil. Efektivitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapaianya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektivitas dapat di definisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar.[18]

Menurut Arikunto efektivitas berarti berhasil atau tepat guna[19]. Efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan aplikasi *fun easy learn* merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi untuk pembelajaran bahasa dengan desain berupa game edukatif.

---

[17] Azhar Asyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 11

[18] Yudi Varola Bram, "Analisis Efektivitas Iklan sebagai Salah Satu Strategi Pemasaran Perusahaan Percetakan dan Penerbit PT. Rambang dengan Menggunakan Metode EPIC". *Jurnal Manajemen dan Bisnis,* 2020*,* Vol.3 , Hlm. 4.

[19] Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Hasil Evaluasi Belajar.* (Jakarta : Bumu Aksara, 2012), hlm. 51

Jadi yang dimaksud dengan efektifitas pada skripsi ini yaitu peningkatan hasil tes yang terjadi dari sebelum menggunakan media aplikasi *fun easy learn* ke setelah menggunakan aplikasi tersebut sesuai tujuan yang terlah ditetapkan.

2. *Mobile learning*

Mobile learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Pengertian *mobile learning* menurut O' Malley menjelaskan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran apapun yang terjadi ketika pelajar tidak pada lokasi yang tetap atau telah ditentukan, dan pembelajaran yang terjadi ketika pelajar mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile*.[20]

Menurut Meilana juga menyiratkan bahwa *mobile learning* itu merupakan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi. Jadi yang dimaskud dengan *mobile learning* adalah bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dalam hal ini yaitu aplikasi *fun easy learn*.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*)

Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Selanjutnya kosakata didefinikan sebagai himpunan semua kata – kata yang dimengerti oleh seseorang tersebut dan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Jadi yang dimaksud dengan Penguasaan kosakata adalah kemampuan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Arab yang telah ditentukan.

4. UKM EASA (*English Arabic Student Association*)

---

[20] Muhammad Naharuddin Arsyad, Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo." *JURNAL AGASTYA* , 2020, hlm. 93.

UKM EASA (*English Arabic Student Assosiation*) merupakan unit kegiatan mahasiswa yang berkecimpung dalam usaha menumbuhkan minat, prestasi dan pembiasaan dalam berbahasa Inggris dan bahasa Arab dan pengembangan ilmu pengetahuan.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *fun easy learn?*

D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan

   Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan signifikansi perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *fun easy learn.*

2. Manfaat

   a. Manfaat Teoritis

      Secara teroritis hasil penelitian ini diharapan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu di pengetahuan pendidikan terutama pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab.

   b. Manfaat Praktis

      1. Bagi Peneliti

         Memberikan wawasan keilmuan tentang penggunaan media pemebelajaran bahasa Arab yaitu dengan menggunakan media berupa aplikasi *fun easy learn.*

      2. Bagi Pengajar

         Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang manfaat penggunaan aplikasi *fun easy learn* untuk pembelajaran

kosakata bahasa Arab, sehingga dapat diterapkan untuk pembelajaran bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi anggota EASA IAIN Purwokerto

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab anggota EASA dan meningkatkan semangat dalam mempelajarai bahasa Arab.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah atau inti, dan penutup. Bagian awal terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian,nota dinas pembimbing, abstrak, pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran. Selanjutnya bagian kedua yaitu bagian tengah (inti) yang terdiri dari BAB I sampai dengan BAB V.

BAB I Pendahuluan, latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian teori atau landasan teori kerangka berfikir dan hipotesis penelitian. Kajian teori yaitu pendeskripsian dan analisis teori yang akan dijadikan sebagai pijakan penliti dalam melakukan penelitian.

BAB III Metode penelitian yang teridiri dari jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan penempatan penelitian, variabel penelitian, subyek penelitian (populasi, sampel dan teknik sampling), metode pengumpulan data, uji instrument, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang penyajian data dan analisis data.

BAB V Penutup, yang berisi tentang simpulan dan saran.

Selanjutnya bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran – lampiran dan daftar riwayat hidup

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan analisis data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen di UKM EASA IAIN Purwokerto, diperoleh nilai t hitung untuk tema yang diujikan antara lain tema kebudayaan -5.557, tema kesehatan -3.359, dan tema alat komunikasi -4.016 yang secara keseluruhan masing - masing $t_{hitung} < t_{tabel}$ 2,120 dan nilai Sig.(0,000, 0,004, 0,001) < 0,05. Artinya ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn.* Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata yang terjadi disebabkan oleh beberapa hal : (1) Keaktifan anggota UKM EASA dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn* sehingga meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata mereka. (2) aplikasi *fun easy learn* sebagai media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat memberikan rasa senang kepada anggota UKM EASA dalam mempelejari bahasa sehingga meningkatkan minat dalam mempelajari bahasa Arab. (3) Aplikasi ini sangat mudah digunakan dimanapun dan kapanpun dibandingkan dengan media konvensional. (4) Kelengkapan materi yang disajikan dan kemudahan dalam akses materinya, sehingga membantu proses berlangungnya pembelajaran, (5) Tidak terikat dengan waktu, artinya bisa digunakan kapanpun di waktu luang anggota UKM EASA. (6) Aplikasi ini dilengkapi dengan empat keterampilan bahasa, sehingga anggota UKM EASA mampu mempelajari keterampilan bahasa melalui aplikasi ini dengan mudah. (7) terdapat fitur meningkatkan level kosakata, hal dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata (*mufradat*) anggota UKM EASA.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan untuk anggota UKM EASA IAIN Purwokerto khususnya anggota Divisi Bahasa Arab agar dapat menggunakan aplikasi *fun easy learn* pada pembelajaran kosakata berikutnya sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) dengan cara yang menyenangkan.
2. Kepada peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan penggunaan aplikasi *fun easy learn* bahasa Arab ke ranah pendidikan formal sehingga dapat memberikan jangkauan manfaat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

AECT "*Association for Education and Communication*", dalam Koyo K, dkk *Media Pendidikan,* Jakarta: Depdikbud, 1985.

Alhady, Najwa Chadeeja, dkk. 2018. “Penggunaan *Smartphone* Pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta”. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian-ISSN*. Vol 13, No. 2.

Aminudin. 2014. “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, *Al-Munzir.* Vol. 7, No. 2.

Andriani, Asna. 2015. “Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam”, *Ta’allum*: *Jurnal Pendidikan Islam.* Vol 3, No. 1.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran.*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arsyad, Muhammad Naharuddin dan Dinna Eka Graha Lestari. 2020. "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang", *JURNAL AGASTYA.* Vol.10, No.1.

Astuti, Widi. 2016. “Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”, *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam.* Vol. 5, No. 2.

Djaali dan Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta : Grasinndo.

Hamid, M. Abdul. *Mengukur Kemampuan Berbahasa Arab*: *Untuk Studi Islam.* Malang: UIN Maliki Press.

Henry, Guntur Tarigan. 2015. *Pengajaran Kosakata.*. Bandung: Angkasa.

Hidayat, Nandang Sarip. 2012. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No. 1.

https://apsachieveonline.org/in/aplikasi-funeasylearn-untuk-meningkatkan-keterampilan-komunikasi/, diakses pada hari sabtu, 31 juli 2021 pukul 23.19 WIB.

https://www.funeasylearn.com/learn-arabic, diakses pada hari sabtu, 31 juli 2021 pukul 23.22 WIB.

https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone Diakses pada hari sabtu, 29 Mei 2021 pukul 22:55 WIB

Isnadi, Anom. 2016. "Upaya meningatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan metode bernyanyi di kelas VII MTS Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 2015/2016", Skrisi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Jilan Riskiana, Pangestuti. 2019. "Efektivitas Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cahaya Dan Alat Optik Pada Siswa Kelas VIII Mts Nu Ungaran Tahun Pelajaran 2018/2019", Skripsi. Salatiga: IAIN Salaltiga.

Koderi, dkk. 2020. "Pengembangan *Mobile Learning* Untuk Penguasaan *Mufradat* Siswa MTs", *Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna.* Vol 4, No. 2.

Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*.. Semarang: Need's.

Matondang, Zulkifli. 2009. "Validitas dan Reliablitas Suatu Instrumen", *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED.* Vol. 6, No. 1.

Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada Press.

Ninghardjanti, Patni, dkk. 2019. *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning.* Surakarta: Pena Perasada.

Ningrum, Thytin Ayu dan Muh Arif. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*. Vol.9, No. 1.

Nurkholis. 2013. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1, No. 1.

Priyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING.

Ridlo, Akhsanu Ilham. 2017. *Pedoman Pembuatan Flowchart.* Surabaya: ACADEMIA.

Samsinar. 2021. "*Mobile* Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19", *Journal of Primary Education.* Vol. 1, No. 1.

Sajaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarata: Kencana Prenada Media Group.

Sesep dan Munawar Mahmud. 2012. *metode cepat menghafal 1000++ Vocabulary dan 16 Tenses.* Jakarta: PT TransMedia.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Tarumasely, Yowelna. 2020. "Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berabasis *Self Regulated Learning*", *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan.* Vol. 8, No. 1.

Tuli, Friske. 2015. “Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran Mufradat di SD IT AL-Insyirah Kec. Biringkanaya Makassar”, Skripsi. Makassar:Universitas Hasanudi Makassar.

Wekke, Islam Suardi. 2014. *Model Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Deepublish.

Zubaidilah, Muh. Haris dan Hasan. 2019. "Pengaruh Medua Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab", *Junral Al Mi'yar.* Vol. 2, No.1.

Zulhanna. 2015. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada