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

IAIN PURWOKERTO

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU PENDIDIKAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Irfan Faizul Haq

NIM : 1717403062

Jenjang : S-1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **"Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Untuk Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) Di UKM EASA IAIN Purwokerto"** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, Juli 2021

Saya yang menyatakan,

Irfan Faizul Haq

NIM. 1717403062

IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250*Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id*

PENGESAHAN
Skripsi Berjudul :

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

Yang disusun oleh Irfan Faizul Haq (NIM. 1717403062) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada hari kamis 2 september 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Muhammad Nurhalim, M.Pd.
NIP. 19811221 200901 1 008

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dr. H. Mukhroji, M.S.I.
NIP. 19690908200312 1 002

Penguji Utama,

Drs. H. Yuslam. M.Pd.
NIP. 19680109199403 1 001

Mengetahui :
Dekan,

Dr. H. Suwito NS, M. Ag. M. A.
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 10 Agustus 2021

Hal : Pengajuan munaqosyah sdr. Irfan Faizul Haq
Lampiran : 3 Ekslempar

Kepada Yth.
DEKAN Institut Agama Islam Negeri
Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koneksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Irfan Faizul Haq
NIM : 1717403062
Jenjang : S - 1
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *FUN EASY LEARN* BAHASA ARAB BERBASIS *MOBILE LEARNING* UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA (*MUFRADAT*) DI UKM EASA IAIN PURWOKERTO.

Saya menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Muhammad Nurhalim, M.Pd.
NIP. 19811221 200901 1 008

IAIN PURWOKERTO

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*).

MOTTO

وَمَااللَّذَّةُ إِلاَّ بَعْدَ التَّعَبِ

(*Tidak ada kenikmatan kecuali setelah kepayahan*)

الصَّبْرُ يُعِيْنُ عَلىَ كُلِّ عَمَلٍ

(*Kesabaran itu menolong setiap pekerjaan*)

مَنْ سَارَ عَلىَ الدَّرْبِ وَصَلَ

(*Siapa berjalan pada jalannya sampai*)

IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rahmat Allah SWT yang maha kuasa dan atas doa serta dukungan orang-orang terkasih, peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kenikmatan-Nya. Maka dari itu, segala wujud rasa syukur dan terimakasih peneliti mempersembahkan karya yang sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Wargianto, S.Sos dan Ibu Coryna Kartlen yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh ketulusan dan kasih sayang. Terimakasih atas doa, nasihat, dukungan baik moral maupun materil, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketiga saudara terkasih Mba Shela Maulin Syifana, Jauza Adila, dan Farros Fauzul Haq yang telah memberikan kasih sayang dan *support* tiada henti dalam segala hal.
3. Gus Arif Hidayatulloh atas bimbingan ruhani dan motivasinya.
4. Kepada UKM EASA IAIN Purwokerto yang telah bersedia dan membantu demi terlaksanannya penelitian ini.
5. Kepada teman kelas PBA B ’17 terimakasih sudah menjadi rekan selama di bangku kuliah, semoga pertemuan yang singkat ini terjaga selalu.
6. Kepada rekan – rekan organisasi UKM Piqsi, UKK KSR, dan FOSISPURA, terimaksih atas pengalaman yang sangat berharga untuk bisa berproses di dalam organisasi.
7. Almamater Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Purwokerto

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya milik Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul Ekfektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab unutk Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) di UKM EASA IAIN Purwokerto. *Sholawat* dan salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik umat manusia.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala hormat peneliti berterimakasih kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor IAIN Purwokerto.
2. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
4. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
5. Dr. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
6. Dr. Ali Muhdi, S. Pd.I, M.S.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
7. Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
8. Mawi Khusni Albar, M.Pd.I, Selaku Penasehat Akademik PBA B angkatan 2017 Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
9. Muhammad Nurhalim, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga Besar UKK KSR PMI UNIT IAIN Purwokerto.
11. Keluarga Besar UKM PIQSI IAIN Purwokerto
12. Keluarga Besar FOSISPURA IAIN Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

13. Patner pengerjaan Skripsi Nurul Dewi Asriani dan Febriana.
14. Partner tugas akhir Rio Septa Pramana, Catur Bayu, Syawal Hidayatulloh, Gus Abdul Qodir, Nidaul Latifah, Ena, yang secara langsung memberikan warna kehidupan membuat perjalanan ini menjadi mungkin.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan kebaikan dalam bentuk apapun dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal ibadah dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan disetiap usaha. Peneliti sangat berharap semoga skripsi ini mendapat Ridho Allah SWT serta dapat memberikan manfaat bagi pembaca. *Aamiin.*

Purwokerto, Juli 2021

Peneliti,

Irfan Faizul Haq
NIM. 1717403062

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ii
PENGESAHAN iii
NOTA DINAS PEMBIMBING iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
BAB I 1
A. Latar Belakang 1
B. DEFINISI OPERASIONA 7
C. RUMUSAN MASALAH 8
D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN 9
E. SISTEMATIKA PENULISAN 10
BAB II 11
LANDASAN TEORI 11
A. Kajian Pustaka 11
B. Landasan Teori 14
1. *Mobile Learning* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran 14
2. Penguasaan kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) 22
3. Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab 26
C. Kerangka Berfikir 31
D. Hipotesis Penelitian 33
BAB III 34
METODE PENELITIAN 34
A. Jenis penelitian 34
B. Waktu penelitian dan Tempat Penelitian 35
C. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian 36
D. Populasi dan Sampel 36
E. Instrumen penelitian 37
F. Uji Instrumen 41

IAIN PURWOKERTO

G. Teknik analisis data 43
BAB IV 45
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN 45
A. Penyajian Data 45
B. Analisis Data 51
C. Pembahasan 61
BAB V 65
PENUTUP 65
A. Simpulan 65
B. Saran 66
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN – LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Kerangka Berfikir

Tabel 1,2 : Desain Penelitian

Tabel 1.3 : *Mufradat* Tema Kesehatan

Tabel 1.4 : *Mufradat* Tema Kebudayaan

Tabel 1.5 : *Mufradat* Tema Alat Komunikasi

Tabel 2.1 : Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Kebudayaan

Tabel 2.2 : Statistik Deskriptif Tema Kebudayaan

Tabel 2.3 : Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Kesehatan

Tabel 2.4 : Statistik Deskriptif Tema Kesehatan

Tabel 2.5 : Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema alat komunikasi

Tabel 2.6 : Statistik Deskriptif Tema Alat komunkasi

Tabel 3.1 : Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Kebudayaan

Tabel 3.2 : Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Kesehatan

Tabel 3.3 : Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Alat Komunikasi

Tabel 3.4 : Hasil Uji Reliabilitas Tema Kebudayaan

Tabel 3.5 : Hasil Uji Reliabilitas Tema Kesehatan

Tabel 3.6 : Hasil Uji Reliabilitas Tema Kebudayaan

Tabel 3.7 : Hasil Uji Normalitas dengan SPSS 16

Tabel 3.8 : Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 3.9 : Tabel Uji Homogenitas

Tabel 4.1 : Hasil Uji *Paired Sample t - test*

IAIN PURWOKERTO

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, 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).

IAIN PURWOKERTO

[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

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

IAIN PURWOKERTO

[3] Asna Andriani, "Urgensi ……, hlm. 39.
[4] Asna Andriani, "Urgensi ……", *Ta'alum*, Vol. 3, hlm. 43.
[5] Thityn Ayu Nengrum, Muh. Arif, "Efektifitas media pembelajaran dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab", *Ajamiy*, Vol. 9, hlm. 5.

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 atau pengajar, diantaranya mereka kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.[10] Maka dari itu dalam penguasaan kosakata bahasa Arab harus

IAIN PURWOKERTO

---

[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

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

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*.

IAIN PURWOKERTO

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.

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

---

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

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 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*).

---

[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

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

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 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

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

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

IAIN PURWOKERTO

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.

   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

[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

IAIN PURWOKERTO

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*)

   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.

IAIN PURWOKERTO

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?*

[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.

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari berbagai penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan untuk menjadi bahan perbandingan, baik kesamaan dan perbedaanya. Adapun beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Aldi Risnandar Alipraja yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata (Vocabulary) Bahasa Inggris : Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN Kordon I Kabupaten Bandung".[21] Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setelah pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas V SD Negeri Kordon I Kabupaten Bandung. Pemaparan di atas dapat dibuktikan dengan terdapatnya peningkatan hasil tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang signifikan antara sebelum diterapkan media aplikasi *fun easy lean* dengan sesudah diterapkan media aplikasi *fun easy learn*. Relevansi dari penelitian ini adalah kesamaan dengan subyek yang diteliti yaitu tentang media pembelajaran *mobile learning* dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn* dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Namun memiliki perbedaan yang terletak pada variabael yang diteliti. Pada penelitian Aldi Risnandar Alipraja ini lebih fokus kepada penguasaan kosakata bahasa Inggris sedangan penelitian yang dilakukan penilti berupa penguasaan kosakata Bahasa Arab / *mufrodat*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Friske Tuli yang berjudul "Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran *Mufradat* di SD IT AL-

[21] Aldi Risnandar Alipraja, Skripsi: "*Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris*"(Bandung: UPI, 2017)

Insyirah Kec. Biringkanaya Makassar".[22] Dari fakultas Sastra Universitas Hasanudin Makassar tahun 2015. Skripsi ini menjelaskan tentang penerapan model pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan media gambar untuk pembelajaran Mufradat yang berlokasi di SD IT Al – Insyarah Kecamatan Biringkanaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media gambar terhadap pembelajaran mufradat dapat meningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai siswa yang terus meningkat selama berlangsungnya kelas eksperimen. Relevansi dari penilian skripsi karya Friske Tuli memilki kesamaan mengkaji media pembelajaran namun terdapat perbadaan yaitu media yang digunakan. Karena media yang diteliti pada penelitian ini berbasis *mobile learning* bukan berbentuk gambar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Anom Isnadi yang berjudul "Upaya meningatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan metode bernyanyi di kelas VII MTS Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 2015/2016".[23] Dari Fakultas Ilmu dan Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode bernyanyi sangat membantu pemula untuk menghafal kosakata dalam Bahasa Arab. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode bernyanyi dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dilihat dari selisih nilai rata – rata pre – test dan post-test yaitu untuk kelas kontrol sebesar 12,19 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 25,09. Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama - sama meneliti tentang penguasaan kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hanya saja Anom Isnadi melakukan penelitian tentang upaya meningatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan metode bernyanyi sedangkan peneliti menggunakan media berupa *mobile learning.*

IAIN PURWOKERTO

---

[22] Friske Tuli, skripsi: "*Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran Mufradat di SD IT AL-Insyirah Kec. Biringkanaya Makassar*"(Makassar:Universitas Hasanudi Makassar , 2015)

[23] Anom Isnadi, skripsi: *"Upaya meningatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan metode bernyanyi di kelas VII MTS Yapi Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 2015/2016"*(Yogyakarta:UIN Sunan Kalijaga, 2016).

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Shilvia Rosyiana, Retno Purnama Irawati, dan Hasan Basri yang berjudul "Efektifitas Model *Reflective Teaching* Bagi Pengingkatan Keterampilan Berbicara Dan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Al Irsyad Gajah Demak" pada *Journal of Arabic Learning and Teaching* volume 6 Tahun 2017.[24] Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata – rata *pretest* dan *posstest* kelas eksperimen lebih baik dari pada nilai kelas kontrol. Hal ini disebabkan kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan model pembelajaran *reflective teaching* bagi keterampilan berbicara dan membaca bahasa Arab. Sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan dengan model pembelajaran *reflective teaching* bagi keterampilan berbicara dan membaca bahasa Arab. Relevansi dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas. Di mana pada jurnal ini menggunakan model penelitian eksperimen dengan desain *Non equivalent Control Group Design.* Perbedaan dengan penelitian yang dilaukan peneliti terletak pada desain penelitian yang digunakan dan variabel penelitian yang teliti.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Koderi, Muhammad Aridan, Ahmad Bukhari Muslim, dan Agus Setiawan yang berjudul "Pengembangan *Mobile Learning* Untuk Penguasaan *Mufradat Siswa MTs"* pada Jurnal Bahasa Arab *Arabiyatuna* volume 4 tahun 2020.[25] Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Arab siswa pada materi *mufradat* mengalami perkembangan yang cukup signifikan, dibuktikan dengan perbedaan antara nilai terendah dan tertinggi pada nilai *pretest* dan *posstest.* Sebelum menggunakan media pengajaran *mufradat* dengan basis *mobile learning,* hasil *pretest* hanya mencapai rata – rata 52,25. Kemudian rata – rata nilai *posttest* setelah media pengajaran *mufradat* dengan basis *mobile learning* digunakan sebesar 87,5. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 38,75

[24] Shilvia Rosyiana,dkk, "Efektifitas Model *Reflective Teaching* Bagi Pengingkatan Keterampilan Berbicara Dan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Al Irsyad Gajah Demak", *Jurnal of Arabic learning and teaching*, Vol 6, 2017.

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

IAIN PURWOKERTO

antara *pretest* dan *posstest.* Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel yang diteliti. Pada jurnal ini variabel yang diteliti berupa penerapan *mobile learning* dan penguasaan *mufradat.* Perbedaan terletak pada pendekatan penelitian yang diterapkan. Penelitian yang dilakukan pada jurnal ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, sedangkan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti hanya menggunakan pendekatan kuantitatif.

B. Landasan Teori

1. *Mobile Learning* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.[26] Dalam bahasa Arab disebut dengan (وسائل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.[27] Media disebut dengan *wasāil* bentuk jamak dari "*wasilah*" yakni sinonim *al – wash* yang artinya juga "tengah". Kata tengah itu sendiri dapat dapat berarti (*wasilah*) atau mengantarai dua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia dapat juga disebut sebagai pengantar atau penghubung yang mengantarkan atau yang menghubungkan suatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.[28] Jadi media pembelajaran adalah sarana atau penghubung untuk memberikan perangsang bagi pembelajar terhadap komponen yang lain supaya proses belajar terjadi. Hal ini sejalan dengan yang disampikan oleh Abdul Alim Ibrahim[29] yaitu :

تجلب السرور للتلامذ وتجدد نشاطهم وتحبب اليهم المدرسة إنها تساعد علي تشيت الحقائق في اذهان التلامذ انها تحيد الدرس بما يتطلبه استنمدا مها من الحركة والعمل

[26] Wina Sajaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,* (cet. 1;Jakarata: Kencana Prenada Media Group, 2008), Hlm. 204.

[27] Imam Makruf, *Strategi Pembelajaran Aktif,* (Cet. 1;Semarang: Need's, 2009) hlm. 123.

[28] Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,* (Cet. 1; Jakarta: Gaung Persada Press, 2008) hlm. 6.

[29] Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-Munzir,* Vol. 7, No. 2. Hlm. 17

Media pembelajaran bahasa Arab dapat membangkitkan rasa senang dan gembira siswa, dan memberbarui semangat mereka, rasa suka hati mereka untuk pergi kesekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak siswa dan dapat menghidupkan pelajaran karena pemakaian media membutuhkan gerak dan karya.

Secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Perkembangan media pembelajaran saat ini tidak hanya sebatas media cetak atau komputer saja, akan tetapi sudah mulai merambah ke ranah media *mobile* dengan memanfaatkan telepon genggam / *smartphone* media ini dikenal dengan *mobile learning.*

a. Definisi *Mobile Learning*

Tamimuddin dalam menjelaskan pengertian tentang *mobile learning* yaitu penggunaan perangkat atau teknologi genggam dan bergerak seperti *handphone,* PDA (Personal Digital Assistant), *tablet* dan laptop yang digunakan dalam pembelajaran.[30] pendapat ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Desmond bahwa *mobile learning* merujuk kepada penyediaan pembelajaran dan latihan melalui penggunaan perlatan tanpa batas.

IAIN PURWOKERTO

Dijelaskan oleh Taryadi, bahwa *m-Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat belajar dengan membawa telepon genggam (*mobile*) dengan berbagai fitur dan aplikasi yang ada.[31] *M-learning* ini sering disebut dengan *e-learning* melalui perangkat komputasi *mobile*. Secara umum *m-learning* dianggap sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari - hari, dan dapat

[30] Samsinar, "Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi", *Journal of Primary Education,* vol. 1,hlm 44.

[31] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran Multimdia Berbasis Mobile Learning.*(Pena Perasada: Surakarta,2019), hlm. 32

digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat dalam bentuk *mobile* dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara lokal ataupun dijangkau dalam melalui interkoneksi. Penggunaan *mobile learning* pun dapat digunakan untuk mengakses konten di mana saja dan kapan saja, sehingga kemandirian pembelajar akan tumbuh karena akses konten pembelajaran tanpa terikat oleh ruang dan waktu. maka dapat diartikan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran yang berbasis teknologi, di mana pembelajar dapat mengakes materi kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat genggam seperti tablet, telepon selular (*smartphone*), dan PDA(*personal Digital Assistan*). Tujuannya yaitu agar dapat mempermudah dalam mengakses materi bagi guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Klasifikasi *mobile learnig*

Sistem *mobile learning* diklasifikasikan berdasarkan indikator - indikator tersebut :

1. Jenis perangkat *mobile* yang didukung berupa notebook, PDA (*Peronal Digital Asisstants*), tablet PC (*Personal Computer), smartphone* atau telepon selular.
2. Jenis komunikasi nirkabel yang digunakan untuk mengkses bahan pembelajaran dan infromasi administratif GPRS (*General Packet Radio Service*), GSMC (*Global System for Mobile Communication*).
3. Dukungan eduasi secara sinkron dan asinkron. Pengguna dapat berkomunikasi dengan cara sinkron seperti memalui *chat* dan komunikasi suara, atau asinkron melalui email dan SMS (*Short Massage Service*).
4. Dukungan terhadap starndar *e - learning.*
5. Ketersediaan terhadap koneksi internet yang permanen antara sistem dengan pengguna.
6. Lokasi pengguna.
7. Akses ke materi pembelajaran dan layanan administrasi.

c. Perangkat Pendukung *Mobile Learning*

Menurut Keegen, perangkat pendukung *m-learning* adalah syarat dasar bagi berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan media *m-learning.* Beberapa peralatan ini ialah :[32]

1. Telepon Selular (Ponsel)

   Ponsel merupakan alat telekomunikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat, di mana ponsel sudah menjadi bagian kehidupan mereka yang dapat dibawa kemanapun. Ponsel memiliki kemampuan standar untuk komunikasi suara dan mengirim pesan berupa *text*. Akan tetapi sekarang ini ponsel memiliki kemampuan lebih dengan didukung fitur – fitur yang lebih canggih sehingga kinerja ponsel saat ini dapat digunakan unutk mengakses internet melalui *Wireless Application Protocol* (WAP) dan melakukan *video conference.*

2. *Personal Digital Assistant* (PDA)

   PDA adalah alat bantu organisasi yang berukuran kecil akan tetapi memiliki kemampuan lebih tinggi dari pada ponsel. PDA dikenal dengan nama lain seperti : *handled computer, palmtop computer, pocket computer.* PDA dapat digunakan untuk mendeteksi lokasi dengan menggunakan *Global Posisioning System* (GPS), melakukan kalkulasi data akses internet, mengirim dan menerima *e-mail*, merekam video.

IAIN PURWOKERTO

3. *Smartphone*

   Smartphone merupakan kombinasi antara kemampuan yang dimiliki oleh ponsel dengan kemampuan yang dimiliki oleh PDA atau dapat diartikan *smartphone* adalah PDA yang dapat berfungsi sebagaimana halnya sebuah ponsel dapat berfungsi untuk komunikasi suara dan data.

[32] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran Multimedia ……*, hlm. 38

d. Tujuan dan Manfaat *Mobile Learning*

Tujuan dengan adanya sistem *mobile learning* adalah untuk membantu program pendidikan dengan cara memanfaatkan teknologi. Inovasi tersebut tentunya dapat menjadikan peserta didik lebih antusias dan mudah dalam memahami pelajaran. Manfaat mengenai *m-learning* dapat diklasifikasikan ke dalam dua bagian, yaitu dari peserta didik dan pendidik :

1. Peserta didik

Mobile learning dapat berembang secara fleksibilitas belajar yang lebih tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan - bahan belajar setiap saat. Manakala fasilitas insfrastuktur tidak hanya tersedia di perkotaan tetap telah sampai ke kedaerah pedesaan maka pembelajaran model *mobile learning* dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a) Belajar di sekolah - sekolah kecil di daerah tertinggal untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
b) Mengikuti program pendidikan di rumah (*home schooler*) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh para orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer.
c) Membantu peserta didik yang merasa *phobia* dengan sekolah, atau peserta didik yang dirawat dirumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau yang berada di luar negeri.
d) Untuk mengatasi permasalahan seperti tidak tertampungnya peserta didik di sekolah untuk mendapatkan pendidikan.

2. Pendidik

Mobile Learning memberikan beberapa manfaat bagi pendidik, antara lain yaitu :

a) Lebih mudah melakukan pemuatakhiran bahan – bahan belajar yang menjadi tanggung jawab pendidik sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasan karena waktu luang yang dimiliki relatif banyak
c) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, dan juga pendidik dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, dan diulang.
d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal – soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
e) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Manfaat *mobile learning* menurut konsultan adopsi teknologi Websis Solusi Indonesia, diantaranya:

a) Fleksibel dalam belajar, dalam hal ini kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada tempat dan waktu. Peserta didik juga bsia mengakses konten – konten yang bervariasi.
b) Belajar lebih cepat, dengan waktu yang singkat peserta didik bisa mengakes konten, menyelesaikan tugas dengan bantuan fitur – fitur dan memulai topik berikutnya.
c) Kolaborasi antar peserta didik, keunggulan *mobile learning* bisa dimanfaatkan untuk memudahkan peserta didik berinteraksi dan bekerja sama dengan cepat tanpa harus bertatap muka.
d) Lebih telibat dalam kegiatan belajar, pembelejaran *mobile learning* menawarkan fungsi pernsonalisasi yang bisa memudahkan peserta didik mengikuti agenda pembelajaran.
e) Belajar dengan lebih dari satu perangkat, pembelajaran *mobile learning* memberikan kemudahan dalam bentuk *multi-device* di mana materi yang sama dapat tersedia di berbagai perangkat (komputer, laptop, tablet dan *smartphone*).

e. Kelebihan dan Kekurangan *Mobile Learning*

1. Kelebihan *Mobile Learning*

Menurut Yulianto beberapa kelebihan *mobile learning* antara lain :[33]

a) *Mobile learning* digunakan dimanapun dan kapanpun oleh pendidik dan peserta didik dalam mengakses informasi.
b) Dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar dalam ruang lingkup yang tidak terbatas karena *mobile learning* memanfaatkan teknologi yang bisa digunakan dalam era globalisasi saat ini.
c) Perangkat yang digunakan relatif murah karena merupakan perangkat yang kecil jika dibandingkan dengan PC atau laptop.

Selain itu, disampaikan juga oleh Tamimuddin tentang kelebihan *m-learning* dibandingkan dengan media yang lain antara lain :[34]

a) Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
b) *Device* yang digunakan relatif leih murah dibandingkan dengan PC dekstop.
c) Ukuran perangkat yang kecil dan ringan
d) Mendukung pembelajaran jarak jauh
e) Pembelajaran berpusat pada siswa
f) Dapat menginkatkan interaksi antara siswa dan pengajar.
g) Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-learning* memanfaakan teknologi yang biasa digunakan sehari - hari

2. Kekurangan *Mobile Learning*

Mobile learning memiliki keterbatasan dari sisi perangkat atau media belajarnya. Keterbatasan tesebut disampaikan oleh Yulianto antara lain :[35]

---

[33] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran …….*, hlm. 39

[34] Ipin Aripin, "Konsep dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi", *Jurnal Bio Education*, Vol 3, hlm. 4.

[35] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran …….*, hlm. 41

a) Kemampuan Prosesor yang terbatas dan keterbatas fitur - fitur pendukung *mobile learning.*
b) Keterbatasan penyimpanan data
c) Layar tampilan yang belum masksimal, karena berbeda dengan tampilan pada dekstop.
d) Catu daya Hp yang cepat habis
e) Sistem operasi pada device tertentu yang terbatas

Pendapat ini sejalan dengan Tamimuddin yang menjelaskan tentang kekurangan *mobile learning* yaitu :[36]

a) Kemampuan prosesor
b) Kapasitas memori
c) Layar tampilan
d) Catu daya
e) Perankat I/O
f) Perbedaan user interface (UI) yang menyediakan interaksi antara manusia dan komputer dengan teknologi yang baru dan belum pernah dikembangan sebelumnya.
g) Platform seluler yang berbeda seperti IOS, Android dan Windows.

f. Implementasi *Mobile Learning*

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan *mobile learning* perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu terkait dengan materi ajar dan kebutuhan pendidikan. Mempertimbangankan hal – hal tersebut ada beberapa pilar kesuksesan dalam implementasi *mobile learning* dalam pembelajaran yaitu :[37]

1. Koordinasi

   Koordinasi mengacu pada dorongan peserta didik agar berpartisipasi secara aktif untuk melakukan koordinasi aktifitas belajar.

[36] Ipin Aripin, "Konsep dan Aplikasi Mobile Learning …….., hlm. 6
[37] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran Multimedia ……*, hlm. 41

2. Komunikasi

   Komunikasi memberikan jaminan ketersediaan saluran komunikasi antara peserta didik dan pendidik.

3. Mobilitas

   Mobilitas yang dimaksud adalah pemanfaatan perangkat portabel untuk pembelajaran peserta didik

4. Antar Aktifitas

   Hal ini mengacu pada dorongan peserta didik agar dapat saling bertukar informasi satu sama lain.

5. Organisasi Materi

   Yang dimaksud organisasi materi yaitu berkaitan dengan pengaturan materi belajar dengan system *mobile learning.*

6. Negosiasi

   Mengharuskan adanya negosiasi antara peserta didik dalam menyelesaikan konflik dan mengambil kesimpulan.

7. Motivasi

   Motivasi mengacu pada proses penciptaan lingkungan belajar supaya dapat menimbulkan keinginan belajar peserta didik.

8. Kolaborasi

   Kolaborasi dalam hal ini ialah adanya kerjasama antara pendidik dan peserta didik.

IAIN PURWOKERTO

2. Penguasaan kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*)

a. Pengertian penguasaan kosakata (*Mufradat*)

Mufradat adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang baik secara lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa diarangkaikan dengan kata – kata lain serta tersusun secara *abjadiyah*.[38] Menurut Horn, kosakata

[38] Zulhanna, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif,* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2015), hlm. 109

adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Untuk memahami bahasa Arab maka perlu adanya kemampuan dalam penguasaan kosakatanya. Penguasaan kosakata merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan atau memanfaatkan kata – kata tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Arab.

Menurut Henry Guntur Tarigan dalam buku pengajaran kosakata ada tiga media yang berperan penting dalam pengembangan kosakata :

1. Sinonim

   Sinonim dapat membantu siswa untuk melihat hubungan antara kata yang maknanya sama. Pada dasarnya sinonim adalah penggantian kata – kata.

2. Antonim

   Antonim merupakan suatu bagian dari analisis kata dengan melibatkan penggantian kata. Dalam penyampaian pengajaran antonim ini, suatu kata baru lebih baik diajarkan serentak bersama dengan lawan katanya.

3. Homonim

   Pengetahuan mengenai homonim jelas memperkaya koasakata para siswa dan pegetahuan mengenai praktik penggunaan kamus. Dalam ilmu bahasa homonim diartikan sebagai kata yang sama lafal dan tulisannya tetapi berbeda maknanya.[39]

b. Ruang lingkup kosakata

Guntur Tarigan menjelaskan tentang kosakata dasar yaitu kata – kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain yang termasuk di dalam kosakata ini antara lain :

1. Istilah kekerabatan : ayah, ibu, adik, kakak, nenek, paman, bibi dan sebagainya

[39] Henry, Guntur Tarigan. *Pengajaran Kosakata.* (Bandung: Angkasa: 2015). Hlm. 69

IAIN PURWOKERTO

2. Nama – nama bagian tubuh : rambut, mata, telinga, hidung, mulut, kaki, tangan dan lain sebagainya.
3. Kata ganti (diri, penunjuk) : saya, kamu, dia, mereka, itu, ini, dan lain sebagainya.
4. Kata bilangan pokok : satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya.
5. Kata kerja : makan, minum, tidur, dan lain – lain
6. Kata keadaan pokok : senang, sedih, sakit, sehat, bersih, kotor dan sebagainya.
7. Benda – benda universal : api, air, udara, bulan, bintang, dan sebagainya.[40]

c. Tujuan Pembelajaran *Mufradat*

Tujuan utama pembelajaran *mufradat* adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al masmu'*
2. Melatih siswa unuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar akan mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
3. Memahami makna kosakata baik secara denotatif maupun leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodat* itu dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.[41]

d. Startegi pembelajaran kosakata bahasa Arab

Efendi menjelaskan secara rinci tentang tahapan dan strategi pembelajaran kosakata (*mufradat*) sebagai berikut:[42]

---

[40] Henry, Guntur Tarigan …… hlm. 3

[41] M. Abdul, Hamid. *Mengukur Kemampuan Berbahasa Arab.* (Malang: UIN Maliki Press : 2010), hlm. 33

[42] Widi Astuti, "Berbagai Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab", *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam,* Vol. 5, hlm. 184.

IAIN PURWOKERTO

1. Mendengarkan kata. Ini merupakan tahapan pertama yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata – kata yang diucapkan pengajar atau media lain.
2. Mengucapkan kata. Daalm tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang telah didengar.
3. Mendapatkan makna kata. Di tahap ini guru lebih baik menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada siswa, karena apabila hal itu dilakukan tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata akan cepat dilupakan oleh siswa.
4. Membaca kata. Setelah melaui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata, kemudian guru menuliskan kata tersebut dan memperilakan siswa untuk membacanya.
5. Menulis kata. Penguasaan kosakata siswa akan sangat bilamana ia diminta untuk menulis kata – kata yang baru dipelajarinya.
6. Membuat kalimat. Tahap terakhir dalam pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata – kata baru ke dalam sebuah kalimat yang sempurna.

e. Prinsip – prinsip pemilihan kosakata (*Mufradat*)

Dalam pembelajaran kosakata guru harus menyiapkan kosakata yang tepat bagi para siswa. Maka dari itu harus berpegangan pada prinsip – prinsip pemilihan kosakata, sebagai berikut :

1. *Tawatur (Frequency),* artinya yaitu memilih kosakata yang sering digunakan.
2. *Tawazu'(Range),* aritnya memilih kosakata yang banyak digunakan di negara – negara Arab, yakni tidak hanya banyak digunakan disebagian negara Arab.
3. *Mataahiyah (Availability),* artinya memilih kata tertentu dan bermakna tertentu pula. Yakni kata – kata yang digunakan pada bidang – bidang tertentu.

IAIN PURWOKERTO

4. *Ulfah (Familiarity),* artinya memilih kata – kata yang familier dan terkenal serta meniggalkan kata – kata yang jarang terdengar penggunanya.
5. *Syumuul (Coverage),* artinya memilih kata - kata yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu. Contoh kata *baitun* lebih baik dipilih dari pada *manzil*, karena penggunaanya lebih umum.
6. *Ahammiyah,* artinya memilih kata – kata yang sering dibutuhkan penggunannya oleh siswa daripada kata – kata yang terkadang dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.
7. *'urubah,* arinya memilih kata – kata Arab yakni memilih kata Arab walaupun ada bandingannya dalam bahasa lain. Contoh memilih kata *hatif* dari pada telpon atau kata *midzya'* dari pada kata radio.[43]

3. Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab

a. Pengertian Aplikasi *Fun Easy Learn*

Aplikasi *Fun Easy Learn* adalah pembangun kosakata yang paling menonjol dan paling besar yang bisa ditemukan. Aplikasi ini menggunakan pendekatan berbasis permainan yang menarik untuk membuat penguasaan bahasa menjadi menyenangkan dan bermanfaat, aplikasi ini pun menawarkan alfabet dengan aturan membaca 6.000 kata dan 5.000 kalimat.[44] Tujuan adanya aplikasi ini menurut Andrian Andronic, salah satu pendiri dan *CEO Fun Easy Learn* "Misi perusahan *The Fun Easy Learn* adalah memberikan kesempatan bagi orang – orang dari seluruh dunia untuk belajar bahasa – bahasa ibu mereka. Kami bangga pada kenyataan bahwa 95% populasi dunia dapat belajar bahasa dengan bantuan aplikasi kami". Aplikasi ini ideal untuk keluarga dan

IAIN PURWOKERTO

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

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

cocok untuk anak – anak karena konten aplikasi disalurkan sesuai dengan usia pengguna.

b. Fitur Aplikasi *Fun Easy Learn*

Terdapat beberapa fitur yang mendukung pembelajaran bahasa pada aplikasi, diantaranya :[45]

1. Lacak Kemajuan

   Fitur ini mengajak pembelajaran agar lebih semangat dalam mempelajari bahasa Arab dengan cara memberikan hadiah berupa bunga apabila jawaban dari soal – soalnya diberikan benar.

2. Game yang menyeangkan

   Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai permainan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, menulis, membaca dan berbicara, sehingga tidak membosankan.

3. Belajar *offline*

   Agar tidak mengganggu waktu saat bepergian, apilkasi ini memiliki opsi untuk mengunduh kursus unutk membaca *offline* dan menjadikannya salah satu aplikasi pembelajaran bahasa *offline* yang andal.

4. Pengucapan manusia

   Aplikasi ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan teoritis, tetapi juga membantu meningkatkan pelafalan bahasa Arab. Fitur aplikasi ini dikuratori dengan bantuan rekaman audio professional, teknologi pengenalan suara dan penerjemah terferifikasi.

5. Ilustrasi yang digambar tangan

   Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan ilustrasi yang digambar tangan untuk membuatnya mudah dimengerti oleh anak – anak dan orang dewasa.

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

IAIN PURWOKERTO

6. Manajer Tinjauan

Jika pembelajar mengalami kesulitan menyimpan pelajaran untuk memori jangka panjang, mereka dapat menggunakan sistem ulasan untuk tujuan ulasan. Setelah menyelesaikan kursus pembelajar dapat meninjau semua yang telah dipelajari, dan kemudian pembelajar harus lulus ujian kepemimpinan *The Fun Easy Learn.*

c. Bagan Alir (*Flowchart*) Aplikasi Fun Easy Learn

Flowchart yaitu penggambaran grafik dari langkah – langkah dan urutan – urutan suatu program.[46] *Flowchart* digunakan untuk mempermudah seseorang dalam menjelaskan suatu pekerjaan atau proses berjalannya sesuatu. Menurut Tague penggunaan Flowchart memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Untuk mengembangkan pemahaman bagaimana sebuah proses dilakukan.
2. Untuk mempelajari perbaikan proses.
3. Untuk berkomunikasi dengan orang lain bagaimana proses dilakukan.
4. Untuk keperluan komunikasi yang lebih baik di antara orang – orang yang terlibat dalam proses yang sama.
5. Untuk mendokumentasikan suatu proses.
6. Untuk merencanakan kegiatan.

IAIN PURWOKERTO

Dalam jenisnya, *flowchart* dikategorikan berdasarkan fungsi dan prosesnya ke dalam beberapa jenis yaitu :

1. *Flowchat* sistem.

Flowchart sistem merupakan bagan yang menunjukan alur kerja yang sedang dikerjakan di dalam suatu sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan prosesdur yang berada di dalamnya.

[46] Ridlo, Akhsanu Ilham. *Pedoman Pembuatan Flowchart.* (Surabaya: ACADEMIA, 2017), hlm. 3

2. *Flowchart paperwork* / dokumen.

   Flowchart dokumen adalah bentuk bagan alir yang menjelaskan alur form dan laporan sistem dari satu bagian ke bagian yang lain bagaimana alur form dan laporan diproses, dicatat dan disimpan.

3. *Flowchart* Skematik

   Flowchart skematik digunakan sebagai media komunikasi antara suatu analisis sistem dengan seseorang yang tidak paham dengan simbol – simbol *flowchart* konvensional. Sehingga dengan menggunakan *flowchart* ini akan mempermudah seseorang dalam memahami suatu tanpa memahami simbol – simbol *flowchart* terlebih dahulu.

4. *Flowchart* Program

   Flowchart program ini merupakan hasil turunan dari *flowchart* sistem, namun pada *flowchart* program menjelaskan secara rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat itu terjadi. Jadi *flowchart* program ini sering digunakan oleh programmer untuk menggambarkan program instruksi dari program komputer.

5. *Flowchart* Proses

   Flowchart proses adalah teknik penggambaran rekaya industrial yang memecah dan menganalisis langkah – langkah selanjutnya dalam suatu sistem. *Flowchart* proses digunakan dalam mempelajari dan mengembangkan proses – proses kerja terutama untuk indsutri, lebih tepatnya digunakan untuk menulusuri suatu laporan atau form.

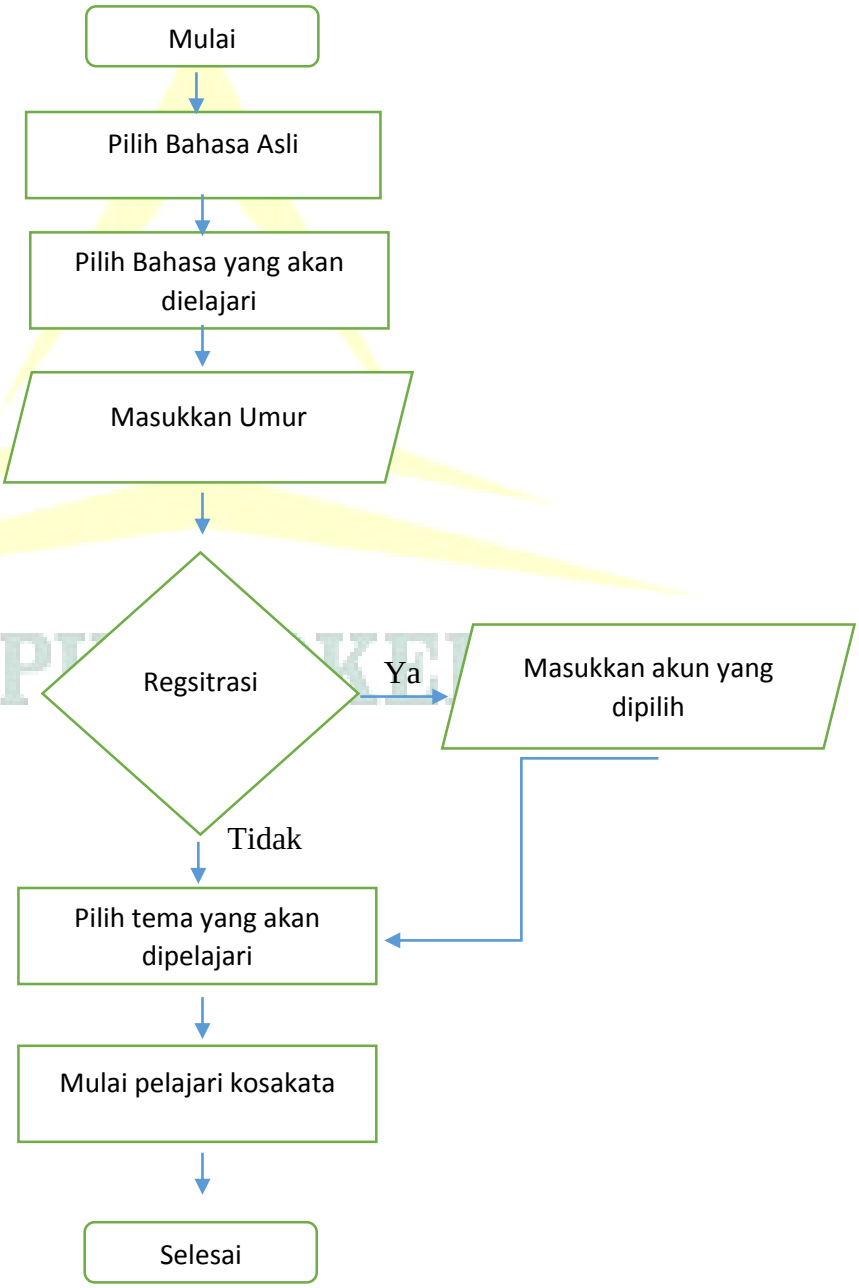
IAIN PURWOKERTO

Selanjutnya pada penggunaan aplikasi *fun easy learn* peneliti akan menjelaskan langkah – langkah dan urutan – urutan cara kerja aplikasi ini melalui *flowchart* sistem sebagai berikut :

a) Langkah – langkah cara kerja aplikasi *Fun Easy Learn*

1) Mulai menjalankan aplikasi.
2) Pilih bahasa asli.
3) Pilih bahasa yang akan dipelajari.
4) Masukkan Umur.
5) Registrasi akun. (*Google*, *Facebook*, *Apple*, *Microsoft* dll)
6) Mengisi akun yang telah dipilih
7) Mulai kursus.
8) Selesai

b) *Flowchart* penggunaan aplikasi *fun easy learn*



IAIN PI KE

C. Kerangka Berfikir

Penguasaan kosakata bahasa Arab merupakan tahap penting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab supaya nantinya dapat digunakan, baik dalam bentuk bahasa tulis ataupun lisan. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sudah diterapkan berbagai macam strategi dengan media pembelajarannya. Walaupun demikian sering dijumpai berbagai permasalahan yang dialami pembelajar saat mempelajari kosakata bahasa Arab. Seperti kesulitan dalam pelafalan kata, kesulitan pemahaman bunyi kata, kesulitan dalam membaca dan penulisan serta kurangnya waktu untuk belajar. Serta seringkali peserta didik 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.[47] Maka dari itu dalam penguasaan kosakata bahasa Arab harus diimplementasikan media yang cenderung menarik agar memudahkan siswa atau pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Arab.

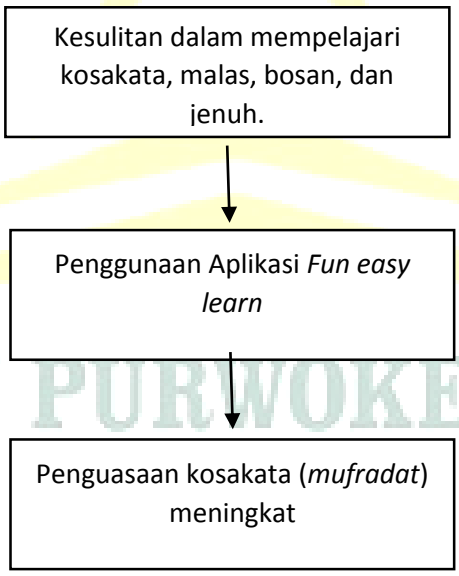
Salah satu media yang mudah diakses dan mudah digunakan adalah aplikasi *Fun Easy Learn.* Aplikasi *Fun easy learn* adalah permainan kata yang dapat merangsang motivasi dan pemahaman dalam mempelajari bahasa Arab. *Fun Easy Learn* di desain dalam bentuk *game* edukasi yang menarik dan di dalamnya terdapat 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 Arab. Seperti yang dikemukakan Arsyad agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, "pembelajar sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat

[47] 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

indranya".[48] Maka semakin banyak pembelajar menggunakan indra mereka, semakin besar juga kemungkinan materi pembelajaran dapat diserap oleh pembelajar.

Penggunaan media berupa aplikasi *Fun Easy Learn* menjadi terobosan yang penting untuk digunakan oleh pembelajar bahasa Arab karena kelengkapan fitur dan kepraktisannyanya sebagai media pembelajaran. Di mana aplikasi ini memiliki 15.000 kata dalam bahasa Arab serta desain aplikasi yang menyuguhkan empat *maharah* bahasa dengan pelafalan kalimat yang *sahih* oleh *native speaker.* Dari kelengkapan fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan hasil belajar yang efektif. Adapun kerangka berpikir untuk menguji efektifitas penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir



IAIN PURWOKERTO

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

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan preposisi yang akan diuji keberlakukannya, atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan peneliti.[49] Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variable dan hipotesis dua atau lebih variable yang dikenal dengan hipotesis kausal. Penerimaan atau penolakan atas hipotesis yang dibuat tergantung dengan hasil penyelidikan terhadap faktor – faktor yang ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang peneliti buat adalah sebagai berikut :

1. Ho

   Hipotesis nol (Ho) pada penelitian ini adalah "Tidak ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn"*.

2. Ha

   Hipotesis Kerja (Ha) pada penelitian ini adalah "Ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn"*.

IAIN PURWOKERTO

[49] Priyono. M*etode Penelitian Kuantitatif. (*Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING, 2016), hlm. 66

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Disebut pendekatan kuantitatif karena dalam analisis data berupa numerik (angka) yang diolah dengan metode statistika.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group time series.* Di mana pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa kelompok kontrol. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Desain Penelitian

Penelitian *One Group Time Series Design*

Kelompok	*Pretest*	**Perlakuan**	*Postest*
C	O_1	X	O_4
	O_2		O_5
	O_3		O_6

IAIN PURWOKERTO

Keterangan :

C : Kelompok Eksperimen

$O_1O_2O_3$: *Pretest*

X : Perlakuan dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn*

$O_4O_5O_6$: *Postest*

Arifin menjelaskan bahwa "dalam desain ini, tes atau observasi dilakukan tidak hanya satu kali, tetapi beberapa kali secara teratur".[50] Langkah – langkah dalam desain ini adalah sebagai berikut :

1. Memilih satu kelompok eksperimen sebagai sampel
2. Memberikan pretest (O1, O2, O3)
3. Memberikan perlakukan (X) menggunakan aplikasi *Fun Easy Leanr*
4. Mengadakan posttest (O4, O5, O6) setelah diberi perlakuan (X)
5. Menganalisis data dengan menggunakan metode statistika yang sesuai
6. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil data analisis yang diperoleh

Penelitian dimulai dengan membagi proses penelitian menjadi tiga sesi. Sesi pertama yaitu sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen akan diberikan pretest untuk mengetahui nilai awal anggota UKM EASA dari sebelum mendapatkan perlakuan dan diakhiri dengan posttest. Dilanjutkan dengan sesi kedua dan ketiga dengan cara yang sama yaitu memberikan prestest sebelum pemberian perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* dan diakhiri dengan posttest. Hal ini dilakukan untuk mengetahui selisih yang didapat dari hasil sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

B. Setting Penelitian

IAIN PURWOKERTO

1. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei - Juli 2021.

2. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil tempat dan lokasi di UKM EASA IAIN Purwokerto, adapun alasan pemilihan tempat tersebut adalah terdapat proses pembelajaran bahasa Arab di UKM EASA (*dauroh* bahasa), anggota EASA sudah memiliki perangkat pendukung (*smartphone*), dan terdapat jangkauan jaringan internet.

[50] Aldi Risnandar Alipraja, Skripsi: "*Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris*"(Bandung: UPI, 2017), Hal. 35.

C. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

   Pada penelitian ini mempunyai dua variabel penelitian, yaitu : Penggunaan Aplikasi *fun easy learn* (X) dan Penguasaan kosakata (*Mufradat*) (Y).

2. Definisi Operasional Penelitian

   a. Aplikasi *fun easy learn*

      Aplikasi *fun easy learn* merupakan aplikasi berlajar berbahasa secara gratis yang dikemas dalam bentuk *game*, di mana penggunanya dapat bermain dan belajar berbagai macam bahasa.

   b. Penguasaan kosakata (*Mufradat*)

      Penguasaan kosakata adalah kemampuan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Arab dalam hal ini mencakup dalam 3 tema yaitu Kebudayaan, Kesehatan, dan Alat komunikasi. Di mana masing – masing tema terdapat 15 kosakata sehingga jumlah total kosakata yang harus dikuasai berjumlah 45.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Menurut Zainal Arifin menyatakan bahwa, populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, nilai maupun hal – hal yang terjadi. Populasi pada penelitian ini yaitu anggota divisi Bahasa Arab Tahun 2020 di UKM EASA IAIN Purwokerto dengan jumlah 17 orang.

2. Sampel

   Sampel adalah sebagian atau bentuk kecil dari populasi. Arifin menjelaskan bahwa “sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini”.

   Pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability sampling* di mana teknik pengambilan sampel yang tidak semua anggota populasi

IAIN PURWOKERTO

mempunyai kesempatan untuk menjadi sampel. Sedangkan peneliti memilih sampel jenuh dikarenakan populasi yang dijadikan objek penelitian kurang dari 30 sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel, yaitu sejumlah 17 anggota.

E. Instrumen penelitian

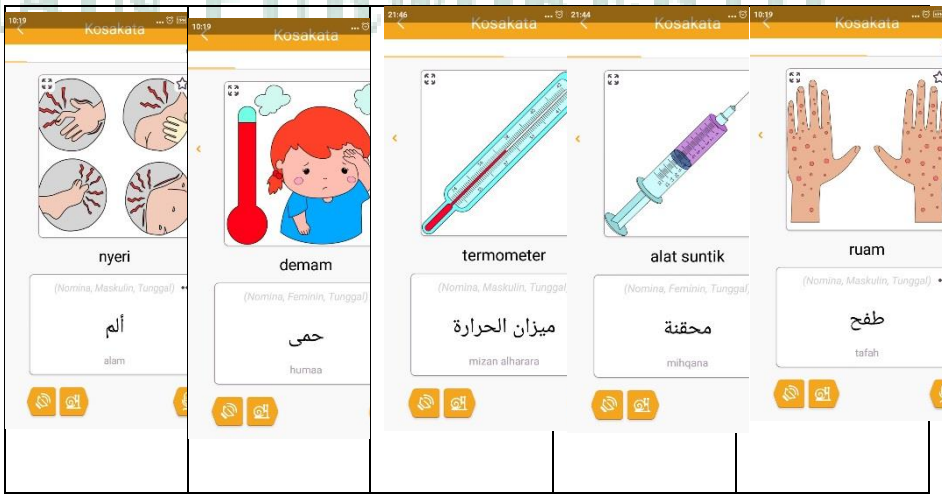
Djaali menyatakan bahwa instrumen adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel.[51] Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua instrumen yaitu instrumen non tes berupa materi pada aplikasi *fun easy learn* dan instrument tes. Adapun rincian kedua instrumen adalah sebagai berikut :

1. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes ini memuat materi kosakata bahasa Arab yang bersumber dari aplikasi *fun easy learn* sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Terdapat tiga tema yang dimasukkan ke dalam instrumen ini, antara lain tema kebudayaan, tema kesehatan dan tema alat komunikasi. Adapun instrumen ini akan ditampilkan pada tabel dibawah ini :

a. *Mufradat* Tema Kesehatan

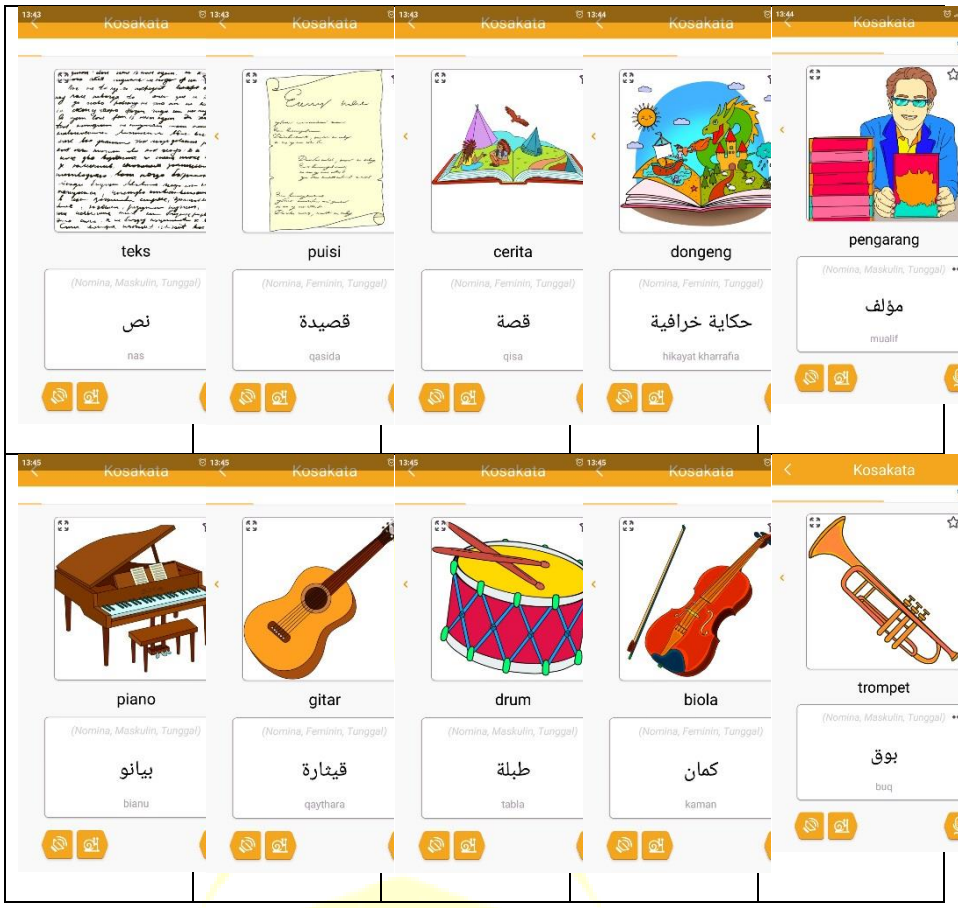
Tabel 2.3 *Mufradat* Tema Kesehatan



[51] Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reliablitas Suatu Instrumen", *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol.6, 2009, hlm.87

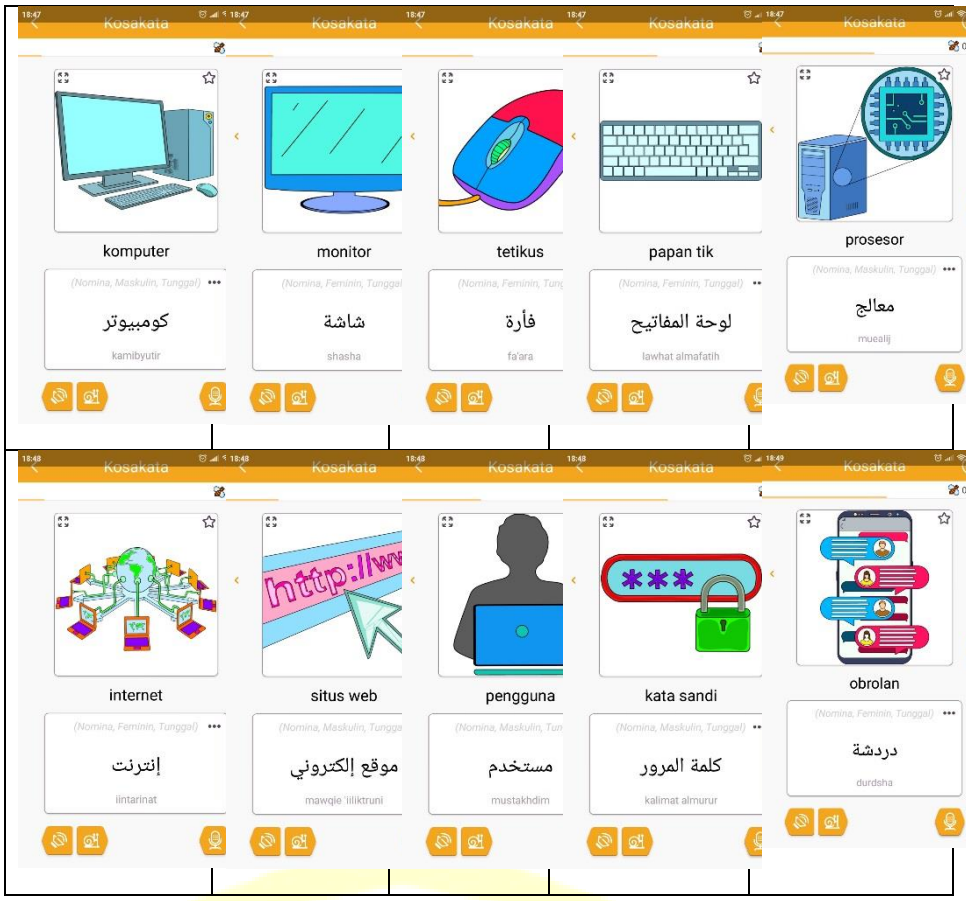
b. *Mufradat* Tema Kebudayaan

Tabel 1.4 *Mufradat* Tema Kebudayaan



c. *Mufradat* Tema Alat Komunikasi

Tabel 1.5 *Mufrdat* Tema Alat Komunikasi



2. Instrumen Tes

Secara umum tes memiliki pengertian yaitu sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau objek ukur terhadap materi tertentu.[52] Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif pilihan ganda. Soal tes objektif adalah suatu soal pertanyaan yang menuntut sehimpunan jawaban dengan pengertian atau konsep tertentu sehingga penyekorannya dilakukan secara objektif. Adapun langkah – langkah penyusunan tes adalah sebagai berikut :

a) Spesifikasi materi berdasarkan aplikasi *fun easy learn.*
b) Penyusunan butir soal ke dalam tiga tema (kesehatan, kebudayaan dan alat komunikasi)
c) Menelaah soal tes

[52] Liya Dachliyani,"Instrumen yang sahih:sebagai alat ukur keberhasilan suatu evaluasi program diklat", *Madika*, Vol 5, 2019, hlm. 58

IAIN PURWOKERTO

d) Melakukan uji coba tes, berupa uji validitas dan reliabilitas
e) Menganalisis butir – butir soal tes
f) Memperbaiki butir – butir soal tes
g) Merakit tes untuk digunakan

Instrumen teknik tes berupa soal pilihan ganda digunakan guna mengukur keefektivitasan pada penggunaan aplikasi *fun easy learn* untuk penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*). Soal tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 15 butir untuk masing – masing tema yang akan diberikan kepada kelas eksperimen.

F. Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua cara untuk menguji instrument :

1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan suatu cara untuk melihat apakah instrumen penelitian itu mampu mengambil data yang tepat dan benar. Jika instrument tersebut tidak mampu mengambil data yang tepat artinya data yang terambil tidaklah benar atau sah. Uji validitas pada penelitian ini yaitu untuk mengukur apakah instrument tes yang digunakan memiliki nilai valid untuk mengumpulkan data atau tidak.

Pada pengujian ini, peneliti menggunakan dua cara yaitu uji validitas isi dan uji validitas empiris :

IAIN PURWOKERTO

a. Validitas isi

Dalam uji validitas isi peneliti melakukan *expert judement* terhadap instrument penelitian terkait kosakata Bahasa Arab kepada dosen ahli jurusan Pendidikan Bahasa Arab, yakni Bapak Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd untuk mengetahui kevalidan isi instrument untuk dapat digunakan dalam penelitian.

b. Validasi empiris

Penghitungan uji validitas empiris dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, yaitu:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi

N = Jumlah Sampel

X = Nilai *Item*

Y = Nilai Total

Untuk menafsirkan koefisien korelasi (r) yang diperoleh, yaitu instumen akan dinyatakan valid apabila (r) hitung > (r) tabel.

Perhitungan analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS 16 *for windows* menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment.*

2. Uji Reliabilitas

Uji Reabilitas adalah uji konsistenan instrument untuk menghasilkan data yang sama benarnya walaupun dilakukan oleh siapapun. Atau dengan kata lain uji reliabilitas merupaka uji instrumen untuk melihat apakah instrument yang dibuat cukup dipercaya untuk menghasilkan data yang sah atau benar.

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha* dengan bantuan *Software* SPSS 16 *for windows.* Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *alpha* > 0,6.

IAIN PURWOKERTO

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul.[53] Berdasarkan judul peneliti maka peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

   Menurut Sugiyono Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.[54] Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah rumus *Kolmogrov-Smirnov*, yaitu :

$$KS = 1{,}36\sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \, x \, n_2}}$$

   Keterangan:

   KS = harga *Kolmogorv-Smirnov* yang dicari

   n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

   n_2 = jumlah sample yang diharapkan

IAIN PURWOKERTO

   Peneliti menggunakan program komputer SPSS 16 *For windows* untuk memudahkan perhitungan dalam penelitian.

2. Uji Homogenitas

   Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen atau tidak. Pada uji homogenitas ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16 *for windows* untuk memudahkan dalam perhitungan. Taraf signifikansi yang digunakan adalah α = 0,05. Uji homogenitas menggunakan SPSS 16 *One Way*

---

[53] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2015.hlm.207

[54] Pangestuti, Jilan Riskiana.Skripsi. "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," (Salatiga: IAIN Salaltiga, 2019), hlm. 72

Anova dengan kriteria untuk mengambil kesimpulan yaitu apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka memiliki varian yang homogeny, akan tetapi apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka varian tidak homogen (Sugiyono, 2014).[55]

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS 16 *for windows* adalah *Paired* sampel t test uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata – rata dua sampel yang berpasangan atau tidak. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data.

Hipotesis dalam uji t ini membandingkan antara t hitung denga t tabel. Kesimpulannya Ho ditolak apabila nilai signifikansi < 0,05 dan ho diterima apabila nilai signifikansi ≥ 0,05[56].

IAIN PURWOKERTO

[55] Pangestuti, Jilan Riskiana.skripis. "Efektivitas Media ……hlm 73

[56]Yowelna Tarumasely, "Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berabasis *Self Regulated Learning*",*Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol. 8, hlm. 67.

BAB IV
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UKM EASA IAIN Purwokerto. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan sampel satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Kelas eksperimen ini berisi anggota divisi Bahasa Arab tahun 2020 sebanyak 17 orang. Desain pada penelitian ini yaitu dengan memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 3 kali kepada kelas eksperimen. *Treatment* dilakukan setelah dilaksanakan *pretest* yang selanjutnya diakhiri dengan *posttest*. Peneltian ini dilaksanakan selama 9 kali pertemuan dengan materi kosakata bahasa Arab tema kebudayaan, tema kesehatan dan tema alat komunikasi.

Adapun proses pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 16 juli 2021. Peneliti melaksankan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata anggota divisi bahasa Arab tahun 2020 sebelum diberikan *treatment*. Tes dilaksanakan dengan materi pertama yaitu tema kebudayaan dan sub tema yang di ujikan yaitu tema buku, sastra dan alat musik. Tes ini dilakukan menggunakan media *google form.*

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu, 17 juli 2021. Pada pertemuan ini peneliti memberikan *treatment* berupa penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* kepada anggota divisi bahasa Arab UKM EASA 2021.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada hari minggu, 18 Juli 2021. Peneliti melaksanakna tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil akhir setelah

IAIN PURWOKERTO

diberikan *treatment* berupa penggunaan aplikasi *fun easy learn*. Di mana tema yang diujikan pada tes ini yaitu sama dengan *pretest.*

d. Pertemuan Keempat

Dilaksanakan pada hari senin, 19 Juli 2021 melaui media *whatsapp.* Peneliti melaksnakan *pretest* untuk tema selanjutnya yaitu tema kesehatan. Soal yang diujikan sebanyak 14 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Pengerjaan dilakukan melalui media *google form*. Sub tema yang diteskan pada tema kesehatan meliputi tema masalah kesehatan, Gejala, Cedera, dan Perawatan.

e. Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari selasa, 20 Juli 2021 melaui media *whatsapp.* Peneliti melakukan *treatment* dengan cara memberitahukan kepada responden terkait tema yang harus dipelajari pada aplikasi *Fun Easy Learn*, yaitu tema kesehatan dengan sub tema masalah kesehatan, Gejala, Cedera, dan Perawatan.

f. Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari rabu, 21 Juli 2021 dengan menggunakan media *whatsapp.* Peneliti memberitahukan kepada responden bahwa akan dilaksanakan *posttest* untuk tema kesehatan. Dilanjukan dengan pengerjaan *posttest* melalui media google form dengan waktu yang telah ditentukan.

IAIN PURWOKERTO

g. Pertemuaan Ketujuh

Pertemuan ketujuh ini dilaksanakan pada hari kamis, 22 Juli 2021 melalui media *whatsapp.* Pada pertemuan ini peneliti melaksanakan *pretest* untuk tema ketiga yaitu tema Alat Komunikasi dengan sub tema TV & radio, Internet dan Komputer. Jumlah soal yaitu sebanyak 13 butir soal dengan bentuk soal ialah pilihan ganda. Pengerjaan *pretest* dilaksanakan melalui media *google form*.

h. Pertemuan Kedelapan

Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada hari jumat, 23 Juli 2021 dengan menggunakan media *whatsapp.* Di pertemuan ini peneliti

melakukan *treatment* berupa penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* kepada responden setelah dilaksanaknnya *pretest.* Untuk tema yang dipelajari yaitu tema Alat Komunikasi dengan tiga sub tema yaitu tema Tv & Radio, Internet, dan Komputer.

i. Pertemuan Kesembilan

Pertemuan kesembilan atau pertemuan terakhir dilaksanakan pada hari sabtu, 24 Juli 2021 melalui media komunikasi *whatsapp.* Setelah dilaksanakannya *treatment* lalu pada pertemuan ini peneliti memberikan *posttest* kepada responden. Kriteria soal *posstest* sama dengan pada soal *pretest,* yaitu terdiri dari 13 butir soal mencakup 3 sub tema pada tema alat komunikasi. Pengerjaan *posttest* dilaksanakan melalui media *google form.*

2. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini peneliti peroleh melalui teknis pengambilan data berupa tes. Tes dilakukan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan). Untuk mengetahui kemampuan awal peneliti menggunakan *pretest* dan untuk mengetahui kemampuan akhir peneliti menggunakan *posttest.*

Berikut ini disajikan data berupa hasil *pretest* dan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) yang dilakukan keapda anggota divisi bahasa Arab tahun 2020 UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri, Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

a. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Kebudayaan.

Berikut tabel 2.1 yang berisi nilai *pretest* dan *posttest* tema kebudayaan:

Tabel 2.1 Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Tema Kebudayaan

No	Nama	*Pretest*	*Posstest*
1	Aulia Nuristiqomah	46.15	53.84
2	Alya Az-Zahra	61.53	100
3	Ana Septianingsih	84.61	92.30
4	Aprilia Roodiatul I	76.92	100
5	Auliana Nurhidayah	38.46	62.23
6	Dewi Amalia Putri	69.23	92.30
7	Fina Dina Aman	23.07	46.15
8	Ghina Septy Rizkia	84.61	92.30
9	Hanah Zahro Hanifah	61.53	100
10	Herdino Rakhma	76.92	92.30
11	Laelatul Nikmah	84.61	84.61
12	Lutfah L	69.23	84.61
13	Muhamad Riki	76.92	76.92
14	Nur Auladi Nisa	23.07	61.53
15	Nur Ihsan	30.76	38.46
16	Sungging Astuti	38.46	92.30
17	Syifa Firahmatika	76.92	100

Berdasarkan Tabel 2.1, dapat diketahui nilia *pretest* dan *posttest* yang nantinya akan dijelaskan menggunakan statistik deskriptif pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Statistik Deskriptif Tema Kebudayaan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Tema Kebudayaan	17	23.07	84.61	60.1765	22.13458
PostTes Tema Kebudyaan	17	38.46	100.00	80.5794	20.33376
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan tabel 2.2, terlihat bahwa nilai terendah pada *pretest* adalah 23.07 dan nilai tertinggi adalah 84.61. Selanjutnya nilai terendah pada *posttest* adalah 38.46 dan nilai tertinggi adalah 100. Sedangkan untuk nilai rata – rata nilai *pretest* adalah 60.17 dan untuk

rata – rata nilai *posttest* adalah 80.57. Hal ini menunjukkan bahwa rata – rata nilai *pretest* lebih rendah dari rata – rata nilai *posttest*.

b. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Kesehatan
Berikut tabel 2.3 berisi nilai *pretest* dan *posttest* tema kesehatan

Tabel 2.3 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Kesehatan

No	Nama	*Pretest*	*Posstest*
1	Aulia Nuristiqomah	71.42	78.57
2	Alya Az-Zahra	71.42	71.42
3	Ana Septianingsih	85.71	92.85
4	Aprilia Roodiatul I	78.57	85.71
5	Auliana Nurhidayah	100	100
6	Dewi Amalia Putri	85.71	92.85
7	Fina Dina Aman	42.85	50
8	Ghina Septy Rizkia	92.85	92.85
9	Hanah Zahro Hanifah	78.57	92.85
10	Herdino Rakhma (Marzuki)	85.71	100
11	Laelatul Nikmah	78.57	92.85
12	Lutfah L	85.71	92.85
13	Muhamad Riki	85.71	92.85
14	Nur Auladi Nisa	50	71.42
15	Nur Ihsan	42.85	85.71
16	Sungging Astuti	28.57	85.71
17	Syifa Firahmatika	100	100

Berdasarkan Tabel 2.3, dapat diketahui hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* pada tema kesehatan yang nantinya akan dijelaskan menggunakan statistik deskriptif pada tabel 2.4.

IAIN PURWOKERTO

Tabel 2.4 Statistik Deskriptif Tema Kesehatan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Tema Kesehatan	17	28.57	100.00	74.3659	20.98685
PostTest Tema Kesehatan	17	50.00	100.00	86.9700	12.93511
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan tabel 2.4, terlihat bahwa nilai terendah pada *pretest* adalah 28.07 dan nilai tertinggi adalah 100. Selanjutnya nilai terendah pada *posttest* adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Sedangkan untuk nilai rata – rata nilai *pretest* adalah 74.36 dan untuk rata – rata nilai *posttest* adalah 86.97. Hal ini menunjukkan bahwa rata – rata nilai *pretest* lebih rendah dari rata – rata nilai *posttest* pada tema kesehatan.

c. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema Alat Komunikasi
Berikut tabel 2.5 berisi nilai *pretest* dan *posttest* tema alat komunikasi

Tabel 2.5 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tema alat komunikasi

No	Nama	*Pretest*	*Posstest*
1	Aulia Nuristiqomah	30.76	69.23
2	Alya Az-Zahra	92.30	100
3	Ana Septianingsih	69.23	84.61
4	Aprilia Roodiatul I	84.61	92.30
5	Auliana Nurhidayah	100	100
6	Dewi Amalia Putri	84.61	100
7	Fina Dina Aman	61.53	92.30
8	Ghina Septy Rizkia	100	100
9	Hanah Zahro Hanifah	61.53	84.61
10	Herdino Rakhma	92.30	100
11	Laelatul Nikmah	69.23	76.92
12	Lutfah L	84.61	100
13	Muhamad Riki	92.30	92.30
14	Nur Auladi Nisa	100	100
15	Nur Ihsan	38.46	92.30
16	Sungging Astuti	92.30	100
17	Syifa Firahmatika	84.61	100

Berdasarkan Tabel 2.5, dapat diketahui hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* pada tema alat komunikasi yang nantinya akan dijelaskan menggunakan statistik deskriptif pada tabel 2.6.

IAIN PURWOKERTO

Tabel 2.6 Statistik Deskriptif Tema Alat komunkasi

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Tema Alat Komunikasi	17	30.76	100.00	78.7282	20.80728
PostTest Tema Alat Komunikasi	17	69.23	100.00	93.2100	9.37608
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan tabel 2.6, terlihat bahwa nilai terendah pada *pretest* tema alat komunikasi adalah 30.76 dan nilai tertinggi adalah 100. Selanjutnya nilai terendah pada *posttest* tema alat komunikasi adalah 69.23 dan nilai tertinggi adalah 100. Sedangkan untuk nilai rata – rata nilai *pretest* adalah 78.72 dan untuk rata – rata nilai *posttest* adalah 93.21. Hal ini menunjukkan bahwa rata – rata nilai *posttest* lebih tinggi dari rata – rata nilai *pretest* pada tema alat komunikasi.

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen tes diujikan kepada responden, terlebih dahulu instrumen harus diuji coba yang selanjutnya tiap butir soal akan dianalisis sesuai kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Instrument ini diujikan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab UIN Porf. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Tes uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tersebut sudah memenuhi keriteria soal yang baik atau belum untuk digunakan pada penelitian. Analisis yang digunakan pada uji coba instrument meliputi uji validitas dan reliabilitas soal.

a. Uji Validitas

Pengujian validitas pada instrumen ini menggunakan *software* SPSS 16.0 *for windows.* Acuan untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen adalah dengan membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment.* Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan signifikansi 5% maka soal tersebut valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut tidak

valid. Uji validitas instrument soal ini meliputi tiga tema yaitu tema kebudayan, kesehatan dan alat komunikasi.

1. Uji Validitas Soal Tema Kebudayaan

Hasil uji validitas instrumen soal penguasaan kosakata bahasa Arab Tema kebudayaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Kebudayaan

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,636	0,325	Jika r hitung ≥ tabel maka soal VALID Jika r hitung < r tabel maka soal TIDAK VALID	VALID
2	0,486			VALID
3	0,458			VALID
4	0,518			VALID
5	0,351			VALID
6	0,144			TIDAK VALID
7	0,720			VALID
8	0,478			VALID
9	0,227			TIDAK VALID
10	0,398			VALID
11	0,536			VALID
12	0,493			VALID
13	0,451			VALID
14	0,476			VALID
15	0,515			VALID

IAIN PURWOKERTO

Berdasarkan tabel 3.1, dapat diketahui teradapat dua buah butir soal yang tidak valid di mana r hitung < r tabel (0,325) yaitu soal nomor 6 dan 9. Dengan demikian terdapat 13 soal yang dinilai valid untuk dapat digunakan dalam menguji penguasaaan bahasa Arab tema kebudayaan pada penelitian.

2. Uji Validitas Soal Tema Kesehatan

Hasil uji validitas instrumen soal penguasaan kosakata bahasa Arab Tema kesehatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Kesehatan

NO Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,136	0,325	Jika r hitung ≥ tabel maka soal VALID Jika r hitung < r tabel maka soal TIDAK VALID	TIDAK VALID
2	0,502			VALID
3	0,712			VALID
4	0,478			VALID
5	0,370			VALID
6	0,396			VALID
7	0,505			VALID
8	0,487			VALID
9de	0,397			VALID
10	0,747			VALID
11	0,589			VALID
12	0,467			VALID
13	0,539			VALID

IAIN PURWOKERTO

14	0,574			VALID
15	0,414			VALID

Berdasarkan tabel 3.2, dapat diketahui teradapat satu buah butir soal yang tidak valid di mana r hitung < r tabel (0,325) yaitu soal nomor 1. Dengan demikian terdapat 14 soal yang dinilai valid untuk dapat digunakan dalam menguji penguasaaan bahasa Arab tema kesehatan di penelitian ini.

3. Uji Validitas Soal tema Alat Komunikasi

Berikutnya adalah Hasil uji validitas instrumen soal penguasaan kosakata bahasa Arab Tema alat komunikasi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Penguasaan kosakata Bahasa Arab Tema Alat Komunikasi

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,026	0,325	Jika r hitung ≥ tabel maka soal VALID Jika r hitung < r tabel maka soal TIDAK VALID	TIDAK VALID
2	0,497			VALID
3	0,533			VALID
4	0,559			VALID
5	0,644			VALID
6	0,471			VALID
7	0,453			VALID
8	0,453			VALID
9	0,547			VALID

IAIN PURWOKERTO

10	0,257			VALID
11	0,357			VALID
12	0,377			VALID
13	0,284			TIDAK VALID
14	0,400			VALID
15	0,590			VALID

Berdasarkan tabel 3.3, dapat diketahui teradapat dua buah butir soal yang tidak valid di mana r hitung < r tabel (0,325) yaitu soal nomor 1 dan nomor 13. Dengan demikian terdapat 13 soal yang dinilai valid untuk dapat digunakan dalam menguji penguasaaan bahasa Arab tema alat komunikasi di dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini pengujian reliabilitas instrumen soal menggunakan program SPSS 16 *for windows*. Uji reliabitas yang dilakukan meliputi tiga tema soal antara lain tema kebudayaan, tema keseahatan dan tema alat komunikasi. Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal penguasaan kosakata bahasa Arab dapat dilihat pada tabel berikut ini.

1. Uji Reliabilitas Soal Tema Kebudayaan

IAIN PURWOKERTO

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Tema Kebudayaan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.748	.738	15

Berdasarkan tabel 3.4, diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,748. Artinya nilai *Alpha conbach* > 0,6, sehingga instrumen soal tema kebudayaan reliabel.

2. Uji Reliabilitas Soal Tema Kesehatan

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Tema Kesehatan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.777	15

Berdasarkan tabel 3.5, diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,777. Artinya nilai *Alpha conbach* > 0,6, sehingga instrumen soal tema kesehatan reliabel.

3. Uji Reliabilitas Soal Tema Alat Komunikasi

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Tema Kebudayaan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.700	15

Berdasarkan tabel 3.6, diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,700. Artinya nilai *Alpha conbach* > 0,6, sehingga instrumen soal tema alat komunikasi reliabel.

2. Analisis Data Tes

Analisis data yang digunakan untuk menguji data tes yaitu menggunakan uji t. Sebelum melakukan pengujian menggunakan uji t terdapat syarat – syarat yang harus dilakukan terlebih dahulu. Adapun pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Hasil Uji praysarat analisis sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *kolmogrov-smirnov* dengan bantuan program penghitung data statistik SPSS 16. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak adalah jika nilai sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 maka tidak normal. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut :

Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas dengan SPSS 16

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreTest Tema Kebudayaan	PostTes Tema Kebudyaan	PreTest Tema Kesehatan	PostTes t Tema Kesehatan	PreTest Tema Alat Komunikasi	PostTest Tema Alat Komunikasi
N		17	17	17	17	17	17
Normal Parameters[a]	Mean	60.1765	80.5794	74.3659	86.9700	78.7282	93.2100
	Std. Deviation	22.13458	20.33376	20.98685	12.93511	20.80728	9.37608
Most Extreme Differences	Absolute	.188	.247	.226	.264	.258	.295
	Positive	.135	.170	.118	.157	.153	.234
	Negative	-.188	-.247	-.226	-.264	-.258	-.295
Kolmogorov-Smirnov Z		.776	1.019	.934	1.087	1.065	1.216
Asymp. Sig. (2-tailed)		.584	.250	.348	.188	.207	.104

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel 3.7 menampilkan hasil hitung dari uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* tema kebudyaan, tema kesehatan dan tema alat komunikasi. Yang kemudian hasil hitung uji normalitas tersebut akan dijelaskan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tema	r *hitung*	r *tabel*	Keterangan	Kelas
Pretest Tema Kebudayaan	0.584	0,05	Normal	Eksperimen
Posttest Tema Kebudayaan	0,250	0,05	Normal	
Pretest Tema Kesehatan	0,348	0,05	Normal	
Posttest Tema Kesehatan	0,185	0,05	Normal	
Pretest Tema Alat Komunikasi	0,207	0,05	Normal	
Postest Tema Alat Komunikasi	0,104	0,05	Normal	

Berdasarkan tabel 3.8 dapat disimpulkan bahwa semua data *pretest* dan *posttes* berdistribusi normal dimna nilai signifikansi > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam analisis independen t test dan uji . Untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak didapat jika nilai sig. > 0,05 maka dikatakan terdistribusi homogen, apabila nilai sig. < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak terdistribusi homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas dengan menggunakan perhitungan SPSS 16 *for windows* :

IAIN PURWOKERTO

Tabel 3.9 Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tema Kebudayaan	.306	1	32	.584
Tema Kesehatan	3.563	1	32	.068
Tema Alat Komunikasi	3.520	1	32	.053

Berdasarkan tabel di atas didapat nilai signifikansi hasil *pretest* dan *Posttest* yang berasal dari kelas eksperimen diperoleh *F* hitung

(0.306, 3.563 dan .,520) < *F* tabel (4,149) dan signifikansi (0.584, 0.068 dan 0.053) > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdisitribusi homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis telah diuraikan pada landasan teori dan kerangka berfikir dalam penelitian. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk hipotesis stasistik (uji dua pihak berpasangan). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ho

   Tidak ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn*.

2. Ha

   Ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn*.

Kesimpulan dari uji hipotesis ini dapat diinterpretasikan dengan cara apabila nilai signifikansi < 0,05 dan Ho diterima apabila nilai t positif maka t hitung > t tabel dapat dikatakan terdapat perbedaan kemampuan penguasaaan kosakata bahasa Arab. Apabila nilai t hitung negatif, dapat dikatakan terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab jika t hitung < t tabel. Perhitungan dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 16, sebagai berikut :

IAIN PURWOKERTO

Tabel 4.1 Hasil Uji Paired Sample t - test

Hasil Belajar	Tema		Mean	df	T hitung	T tabel	Sig. (2-tailed	Ket
Eksperimen	Pair 1	PreTest Tema Kebudayaan	60.1765	16	-5.557	2,120	.000	Ho Ditolak
		PostTes Tema Kebudyaan	80.5794					
	Pair 2	PreTest Tema Kesehatan	74.3659	16	-3.359		.004	
		PostTest Tema Kesehatan	86.9700					
	Pair 3	PreTest Tema Alat Komunikasi	78.7282	16	-4.016		.001	
		PostTest Tema Alat Komunikasi	93.2100					

Berdasarkan tabel di atas, ditampilkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 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. Keputusan

IAIN PURWOKERTO

tersebut dapat membuktikan bahwa Ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* . maka penggunaan aplikasi *fun easy learn* berbasais *mobile learning* efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) di UKM EASA IAIN Purwokerto.

C. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *fun easy learn* bahasa Arab berbasis *mobile learning* efektif untuk penguasaan kosakata (*mufradat*). Di mana dari hasil perlakuan (*treatment*) yang dilakukan kepada kelas eksperimen, ada perbedaan kemampuan penguasaan *mufradat* yang signifikan dari sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *fun easy learn*. *Fun Easy Learn* merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk *game* edukatif yang berguna untuk mempelajari berbagai bahasa asing salah satunya bahasa Arab. Di mana *game* pada aplikasi ini di desain untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, menulis, membaca dan berbicara. Aplikasi ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan secara teoritis, tetapi juga membantu meningkatkan pelafalan bahasa Arab. Fitur aplikasi ini dilengkapi dengan bantuan rekaman audio professional, teknologi pengenalan suara dan penerjemah terferifikasi. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan ilustrasi yang digambar tangan untuk membuatnya mudah dimengerti baik oleh anak – anak dan orang dewasa. Agar tidak mengganggu waktu saat bepergian, apilkasi ini memiliki opsi untuk mengunduh kursus unutk membaca *offline* dan menjadikannya salah satu aplikasi pembelajaran bahasa *offline* yang andal. Aplikasi ini telah tersedia di *Playstore* sehingga mudah untuk diakses oleh setiap orang.

Pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil satu kelas berupa kelas eksperimen dengan tanpa kelas kontrol. Desain penelian ini dinamakan *one grup time series design* dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *fun easy learn* sebanyak tiga kali untuk mengetahui ada tidaknya

IAIN PURWOKERTO

perbedaaan kemampuan kosakata dari sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Terdapat tiga sesi yang dilakukan pada penelitian ini, yang mana masing – masing sesi terdapat perbedaan untuk tema yang di uji. pada sesi pertama tema kosakata yang diujikan adalah tema kebudayaan, selanjutnya untuk sesi kedua tema kesehatan dan sesi ketiga yaitu tema alat komunikasi.

Di dalam **sesi pertama**, sebelum kelas eksperimen diberikan perlakuan maka peneliti mengukur kemampuan awal terlebih dahulu dengan cara memberikan *pretest* yang menghasilkan nilai rata – rata 60,17. Setelah itu peneliti memberikan materi kosakata tema kebudayaan dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn.* Pada materi ini, anggota UKM EASA diminta untuk dapat menyelesaikan tantangan berupa *game* seperti, mencocokkan kata, tebak kata, pilih kata dan lain –lain. Apabila sudah selesai, kemudian peneliti menguji kemampuan pemahaman kosakata kelas eksperimen dengan melaksanankan *posttest* yang memperoleh nilai rata – rata 80,57. Artinya rata – rata kemampuan penguasaan koasakata untuk tema kebudayaan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *fun easy learn*.

Pada **sesi kedua**, tema kosakata yang di ujikan kepada kelas eksperimen yaitu tentang tema kesehatan. Hasil rata – rata *prestest* yang diperoleh untuk tema kesehatan 74,36. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan untuk yang kedua dengan penggunaan aplikasi *fun easy learn* tema kesehatan. Setelah itu untuk mengetahui berhasil tidaknya perlakuan yang telah diberikan, maka peneliti memberikan *posttest* dan memperoleh nilai rata – rata sebesar 86,97. Artinya perlakuan yang dilakukan pada sesi kedua tema kesehatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata. Berikutnya **sesi ketiga**, tema yang di ujikan adalah tema alat komunikasi. Untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen tentang tema kosakata ini, peneliti melangsungkan *pretest* dengan memperoleh nilai rata – rata 78,72. Kemudian dilanjutkan pemberian perlakuan dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn* dengan menyelesaikan game seperti yang dilakukan pada sesi pertama dan kedua. Selanjutnya untuk mengukur kemampuan akhir kelas

IAIN PURWOKERTO

eksperimen dilaksanakan *posttest* dengan memperoleh nilai rata - rata 92.31. Artinya penguasaan kosakata kelas eksperimen untuk tema alat komunikasi mengalami peningkatan. Dari ketiga sesi yang telah dilaksanakan, dapat diketahui penggunaan aplikasi *fun easy learn* berbasis *mobile learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata (*mufradat*). Hal ini diakarenakan penggunaan aplikasi *fun easy learn* dapat menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan minat serta membantu anggota UKM EASA mengingat kosakata yang telah dipelajari melalui *game* yang disedikan, sehingga hasil belajar juga meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldi Risnandar Alipraja yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata (Vocabulary) Bahasa Inggris : Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN Kordon I Kabupaten Bandung".[57] Penelitian ini menunjukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setelah pemanfaatan aplikasi *Fun Easy Learn* untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Koderi, Muhammad Aridan, Ahmad Bukhari Muslim, dan Agus Setiawan yang berjudul "Pengembangan *Mobile Learning* Untuk Penguasaan *Mufradat Siswa MTs"* pada Jurnal Bahasa Arab *Arabiyatuna* volume 4 tahun 2020,[58] menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Arab siswa pada materi *mufradat* mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Artinya penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dan penggunaan aplikasi *fun easy learn* dapat memberikan peningkatan kemampuan penguasaan kosakata.

Peningkatan penguasaan kosakata ini, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Aldi Risnandar dan Koder, dkk disebabkan karena (1) Keaktifan anggota UKM EASA dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan

[57] Aldi Risnandar Alipraja, Skripsi: "*Pemanfaatan Aplikasi Fun Easy Learn Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Bahasa Inggris*"(Bandung: UPI, 2017)

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

aplikasi *fun easy learn* sehingga meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata mereka. (2) aplikasi *fun easy learn* sebagai media pembelajaran berbasis *mob Keile learning* dapat memberikan rasa senang kepada anggota UKM EASA dalam mempelajari 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. Seperti yang telah dijelaskan oleh Taryadi, bahwa *m-Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat belajar dengan membawa telepon genggam (*mobile*) dengan berbagai fitur dan aplikasi yang ada. [59] Dari beberapa data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *fun easy learn* bahasa Arab berbasis *mobile learning* efektif untuk penguasaan kosakata di UKM EASA IAIN Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

[59] Ninghardjanti, Patni, dkk.*Pembelajaran Multimdia Berbasis Mobile Learning.*(Pena Perasada: Surakarta,2019), hlm. 32

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

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.

IAIN PURWOKERTO

LAMPIRAN – LAMPIRAN

IAIN PURWOKERTO

SURAT PERMOHONAN IJIN RISET INDIVIDUAL

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp. 0281-635624 Fax.635553,www.iain-purwokerto.com

Nomor : B-a. 1174 /In.17/WD.I.FTIK/PP.00.9/7/2021 Purwokerto, 16 Juli 2021
Lamp. : --
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individual**

Kepada
Yth. Presiden UKM EASA
Kecamatan Purwokerto Utara
di Banyumas

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Irfan Faizul Haq
2. NIM : 1717403062
3. Semester : VIII (Delapan)
4. Jurusan/prodi : PBA
5. Alamat : Jl. Ahmad Yani No. 40 A. Purwokerto
6. Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Fun Easy Learn Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Penguasaan Kosakata (Mufradat) Di UKM EASA UIN Prof. Kh. Saefuddin Zuhri.

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Obyek : Anggota EASA divisi Bahasa Arab
2. Tempat/lokasi : Kantor UKM EASA
3. Tanggal Riset : 19 Juli s/d 19 September 2021
4. Metode Penelitian : Kuasi Eksperimen

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, S.Ag., M.A.
NIP.19730717 199903 1001

Tembusan :
1. Wakil Rektor III UIN Pro. KH. Saefuddin Zuhri;
2. Arsip.

IAIN.PWT/FTIK/05.02.
Tanggal Terbit : 16 Juli 2021
No. Revisi : 0

DAFTAR NAMA RESPONDEN

No	Nama
1	Aulia Nuristiqomah
2	Alya Az-Zahra
3	Ana Septianingsih
4	Aprilia Roodiatul I
5	Auliana Nurhidayah
6	Dewi Amalia Putri
7	Fina Dina Aman
8	Ghina Septy Rizkia
9	Hanah Zahro Hanifah
10	Herdino Rakhma (Marzuki)
11	Laelatul Nikmah
12	Lutfah L
13	Muhamad Riki
14	Nur Auladi Nisa
15	Nur Ihsan
16	Sungging Astuti
17	Syifa Firahmatika

IAIN PURWOKERTO

PEDOMAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Pedoman Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini **berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab berbasis *Mobile Learning* untuk penguasaan *Mufradat* di UKM EASA UIN Prof. Kh. Saefuddin Zuhri**. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana efektifvitas penggunaan aplikasi *Fun Easy Learn* dalam penguasaan *mufradat*. Demi mempermudah responden dalam mengikuti proses penelitian maka penulis membuat pedoman pelaksanaan penleitian sebagai berikut :

A. Langkah – langkah Pengerjaan Soal

Bentuk tes yang akan dilaksanakan yaitu tes *pretest* dan *posstest*. Dimana masing masing dilaksanakan 3 kali sesuai jadwal dan materi yang telah ditetapkan. Dengan bentuk tes adalah pilihan ganda . pengerjaan soal diselesaikan melalui google form yang dibagikan *Link*nya secara berkala.

B. Langkah – langkah penggunaan aplikasi

1. Download aplikasi Fun Easy Learn di Playstore
2. Buka lalu masukkan identitas yang diperlukan
3. Pilih bahasa yang akan dipelajari adalah Bahasa Arab
4. Silakan mainkan game edukatif setelah melaksanan Pretes
5. Untuk pelaporan cukup klik pada kolom statistic -> *daily goal* lalu screeshoot dan kirim ke grup Uji Apps.

C. Jadwal Pretes, postes dan penggunaan aplikasi

No	Tema	Sub Tema	Hari, Tanggal, waktu	Jenis Kegiatan
1	Kebudayaan	- Buku - Sastra - Alat Musik	Jumat, 16 Juli 2021 Waktu : 24 Jam	*Pre Test*
2	Kebudayaan	- Buku - Sastra - Alat musik	Jumat – Sabtu 16 – 17 Juli 2021	*Eksperimen menggunakan aplikasi*
3	Kebudayaan	- Buku - Sastra - Alat musik	Minggu, 18 Juli 2021 Waktu : 24 Jam	*Poss Test*
4	Kesehatan	- Masalah Kesehatan - Gejala	Senin, 19 Juli 2021	*Pre Test*

		- c edera - p eraw atan	Waktu : 24 Jam	
5	Kesehatan	- Masalah Kesehatan - Gejala - c edera - p eraw atan	Senin – Selasa, 19 – 20 Juli 2021	*Eksperimen menggunakan aplikasi*
6	Kesehatan	- Masalah Kesehatan - Gejala - c edera - p eraw atan	R abu, 21 Juli 2021 Waktu : 24 Jam	*Poss Test*
7	Alat Ko munikasi	- T v & R adio - Internet - Ko mp uter	Kamis, 22 Juli 2021 Waktu 24 Jam	*Pre test*
8	Alat Ko munikasi	- T v & R adio - Internet - Ko mp uter	Kamis – Jumat 22 – 23 Juli 2021	*Eksperimen menggunakan aplikasi*
9	Alat Ko munikasi	- T v & R adio - Internet - Ko mp uter	Sabtu 24 Juli 2021 Waktu 24 Jam	*Poss Test*

D emikian yang dap at p enulis tuliskan untuk memp ermudah dalam p elaksanaan p enelitian. T erimakasih atas kerjasama dan bantuan kep ada seluruh anggo ta terlebih kep ada P residen U KM E ASA semo ga sukes selalu untuk U KM E ASA U IN P urw o kerto .

P urw o kerto , 12 Juli 2021

P enulis

Irfan F aiz ul H aq

1717403062

SURAT PERMOHONAN *JUDGMENT* INSTRUMEN

SURAT PERMOHONAN *JUDGMENT* INSTRUMENT

Hal : Permohonan *Judgment* Instrument Penelitian

Lampiran : 1 (satu) berkas

Kepada Yth. Bpk
Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd.

Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dalam rangka menyelesaikan skripsi di Jurusan Pendidkan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Prof. Kh. Saefudin Zuhri, yang berjudul **"Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Untuk Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) Di UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri".**

Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Irfan Faizul Haq

NIM : 1717403062

Program studi : Pendidikan Bahasa Arab - S1

Peneliti memerlukan ahli materi untuk memberikan *judgment* (penilaian) terhadap instrumen yang telah peneliti rancang. Karena itu, peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk bisa memberikan *judgment* (penilaian) dan saran demi mendapatkan instrumen yang layak untuk diterapkan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak.Ibu, kami mengucapkan terimakasih.

Purwokerto, 17 Juni 2021
Hormat saya,

Irfan Faizul Haq

1717403062

LEMBAR *EXPERT JUDGMENT*

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd
NIP : 19840809 201503 1 003

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrument penelitian berupa lembar soal yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Fun Easy Learn* Bahasa Arab Berbasis *Mobile Learning* Untuk Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) Di UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri" yang dibuat oleh:

Nama : Irfan Faizul Haq

NIM :1717403062

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri

Dengan ini menyatakan instrumen lembar penilaian produk tersebut

- [x] (√) Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
- [ ] Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
- [ ] Tidak layak.

Catatan (bila perlu)

_____

_____

_____

_____

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 18 Juni 2021

Validator

Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd

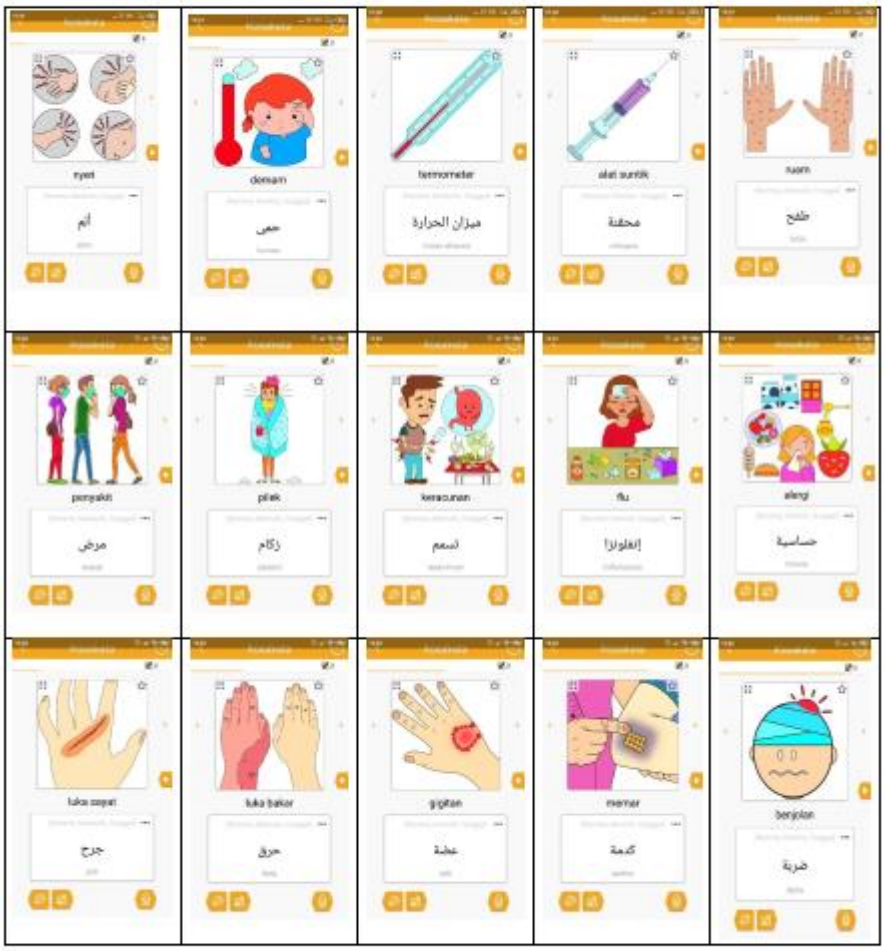
NIP. 19840809 201503 1 003

INSTRUMEN PENELITIAN

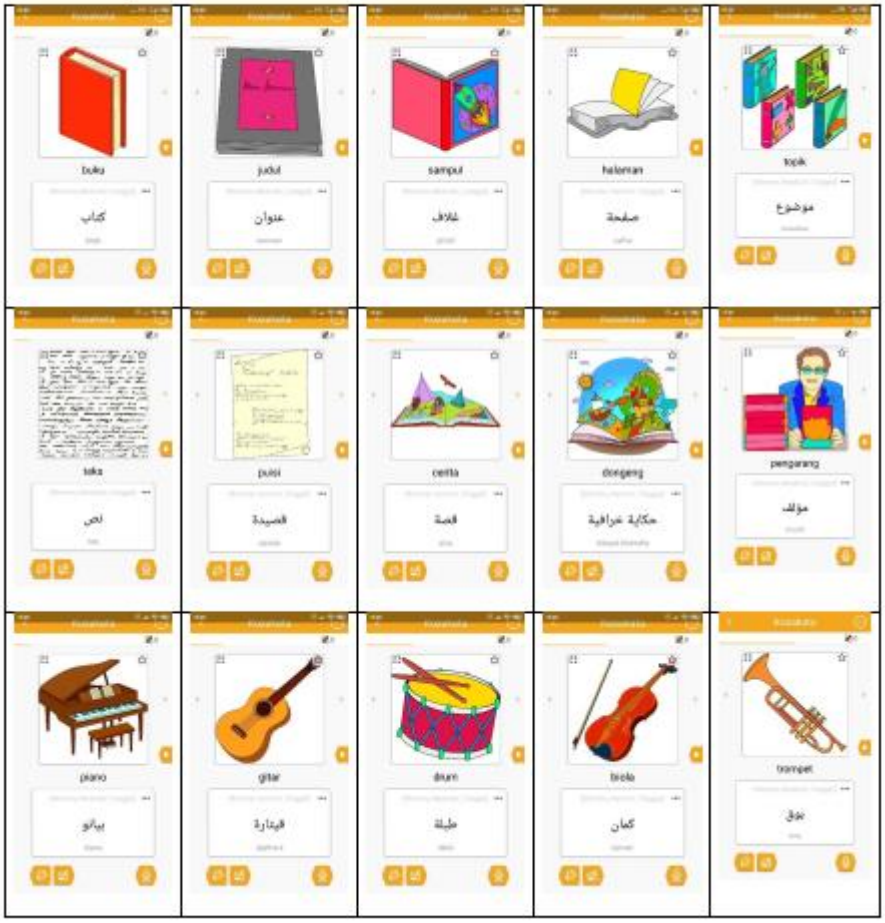
INSTRUMEN PENELITIAN *MUFRADAT*

A. MATERI MUFRADAT PADA APLIKASI FUN EASY LEARN.

1. Tema Kesehatan



2. Tema Kebudayaan



IAIN PURWOKERTO

3. Tema Alat Komunikasi

IAIN PONOROGO

B. SOAL PRETEST DAN POSTTEST

SOAL PRETEST DAN POSTTEST *MUFRADAT* UJI COBA PERTAMA

Materi	: Bahasa Arab	Nama	:
Tema	: Alat Komunikasi	NIM	:
Lembaga	: UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri	Divisi	:

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal !
2. Bacalah setiap soal denga teliti !
3. Plilihlah jawaban yang tepat dengan memilih huruf a, b, atau c !
4. Teliti kembali soal yang telah dikerjakan sebelum dikirimkan !

أجب عن الأسئلة الآتية بوضع دائرة حول الحرف المناسب !

١- قرأت هذا النص أمام الفصل. ما المعنى من الكلمة "نص"؟

أ- Cerita

ب- text

ج- puisi

٢- قرأتُ قصيدةً في الفصلِ. ما المعنى من الكلمة "قصيدة"؟

أ-cerita

ب- puisi

ج-text

٣- يشتري أحمد الكتاب قصّة النبي. ما المعنى من الكلمة " قصّة " ؟

أ-text

ب-karangan

ج-cerita

٤- دعني أقصّ عليك حكاية حرافية. ما المعنى من الكلمة "حكاية حرافية" ؟

أ-cerita lucu

ب-asal usul

ج-dongeng

٥- إنّه مؤلف الكتاب حياتي في السماء. ما المعنى من الكلمة " مؤلف " ؟

أ-pembentuk

ب-pencetak

ج-pengarang

٦- ما هذه الصورة ؟

أ-كتاب

ب- عنوان

ج- صفحة

٧- ما هذه الصورة؟

أ- غلاف

ب- عنوان

ج-موضوع

٨- ما هذه الصورة ؟

أ- غلاف

ب- موضوع

ج- عنوان

٩- ما هذه الصورة ؟

أ- غلاف

ب- صفحة

ج- عنوان

١٠-ما هذه الصورة ؟

أ- صفحة

ب- موضوع

ج- عنوان

١١-ماذا نقول في العربية "piano"؟

أ-فيانو

ب- غيانو

ج- بيانو

١٢- ماذا نقول في العربية "gitar"؟

أ- غيتارة

ب- قيثارة

ج- قيتار

١٣-ماذا نقول في العربية "drum"؟

أ- طلبة

ب-طبلة

ج-مزمار

١٤-ماذا نقول في العربية "biola"؟

أ- طلبة

ب- مزمار

ج-كمان

١٥-ماذا نقول في العربية "trompet"؟

أ- بوق

ب- كمان

ج- مزمر

SOAL PRETEST DAN POSTTEST *MUFRADAT* UJI COBA KEDUA

Materi	: Bahasa Arab	Nama	:
Tema	: Kesehatan	NIM	:
Lembaga	: UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri	Divisi	:

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal !
2. Bacalah setiap soal denga teliti !
3. Plilihlah jawaban yang tepat dengan memilih huruf a, b, atau c !
4. Teliti kembali soal yang telah dikerjakan sebelum dikirimkan !

أجب عن الأسئلة الآتية بوضع دائرة حول الحرف المناسب !

١- فيروس كورونا مرضٌ خطيرٌ. ما المعنى من الكلمة "مرض" ؟

أ- virus

ب-bakteri

ج- Penyakit

٢- أندي زُكامٌ بسبب يشرب الشاي البارد كثيرا. ما المعنى من الكلمة "زُكام" ؟

أ- Batuk

ب-Pilek

ج- Pusing

٣- عندي حساسية, لذلك لا آكل حبّة. ما المعنى من الكلمة "حساسية" ؟

أ- Batuk

ب- Pilek

ج- Alergi

٤- يأكل ريبوا الخبز الفاسد لذلك تسمم بسببه. ما المعنى من الكلمة "تسمم" ؟

أ- Batuk

ب-keracunan

ج- Pusing

٥- رجعتُ الي البيت عند المطر, و أنا إنفلونزا. ما المعنى من الكلمة "إنفلونزا " ؟

أ- Batuk

ب-Flu

ج- Pusing

٦- ما هذه الصورة ؟

أ- ألم

ب- حمّى

ج- سُعال

٧- ما هذه الصورة ؟

أ- ألم

ب- حمّى

ج- سُعال

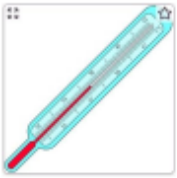
٨- ما هذه الصورة ؟

أ- ألم

ب- محقنة

ج- عطس

٩- ما هذه الصورة ؟

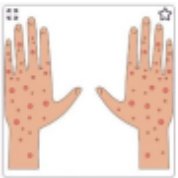


أ- طَفْح

ب- حُمّى

ج- ميزان الحرارة

١٠-ما هذه الصورة ؟



أ- طَفْح

ب- عطس

ج- سُعال

١١-ماذا نقول في العربية "Luka sayat"؟

أ-جُرح

ب- عضّة

ج- حَرْق

١٢-ماذا نقول في العربية "Luka bakar"؟

أ- حَرْق

ب- عضّة

ج- جُرح

١٣-ماذا نقول في العربية "luka gigitan"؟

أ-جُرح ب- حرق ج- عضّة

١٤-ماذا نقول في العربية "Memar"؟

أ- عضّة ب- دربة ج.-كدمة

١٥-ماذا نقول في العربية "Benjolan"؟

أ-ضربة ب- دربة ج- كدمة

SOAL PRETEST DAN POSTTEST *MUFRADAT* UJI COBA KETIGA

Materi	: Bahasa Arab	Nama	:
Tema	: Alat Komunikasi	NIM	:
Lembaga	: UKM EASA UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri	Divisi	:

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal !
2. Bacalah setiap soal denga teliti !
3. Plilihlah jawaban yang tepat dengan memilih huruf a, b, atau c !
4. Teliti kembali soal yang telah dikerjakan sebelum dikirimkan !

أجب عن الأسئلة الآتية بوضع دائرة حول الحرف المناسب !

١- يستخدم الرجل كومبيوتر. ما المعنى من الكلمة "كومبيوتر" ؟

أ- Komputer

ب- Laptop

ج- Kalkulator

٢- أرسلي واجبتك إلي هذه الشاشة. ما المعنى من الكلمة "شاشة"؟

أ- Komputer

ب- Monitor

ج- Mouse

٣- يحتاج كومبيوتر الفأرة. ما المعنى من الكلمة " الفأرة "؟

أ- Komputer

ب- Mouse

ج- Monitor

٤- تُستَخدم لوحة المفاتيح للكتابة في الكومبيوتر. ما المعنى من الكلمة " لوحة المفاتيح "؟

أ- Mouse

ب-keyboard

ج- Prosesor

٥- أستخدم كومبيوتر المعالج ليستعمل. ما المعنى من الكلمة " لمعالج"؟

أ- Mouse

ب-Keyboard

ج- Prosesor

٦- ما هذه الصورة ؟

أ- تلفزيون

ب- مذياع

ج- الأخبار

٧- ما هذه الصورة؟

أ- تلفزيون

ب- مذياع

ج- برنامج

٨- ما هذه الصورة ؟

أ- قناة

ب- الأخبار

ج- برنامج

٩- ما هذه الصورة ؟

أ- قناة

ب- الأخبار

ج- برنامج

١٠-ما هذه الصورة ؟

أ- قناة

ب- الأخبار

ج- برنامج

١١-ماذا نقول في العربية "Internet"؟

أ- دردسة

ب- إنترنت

ج- موقع إلكتروني

١٢- ماذا نقول في العربية "Situs Web"؟

أ- دردسة

ب- إنترنت

ج- موقع إلكتروني

١٣-ماذا نقول في العربية "Pengguna"؟

أ- معلم

ب-مستخدم

ج- مستقم

١٤-ماذا نقول في العربية "Kata sandi"؟

أ- كلمة المرور

ب- كلمة السير

ج- دردسة

١٥-ماذا نقول في العربية "Obrolan"؟

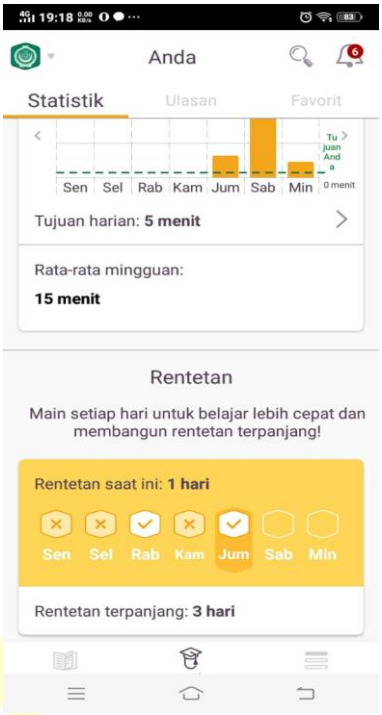
أ- كلمة المرور

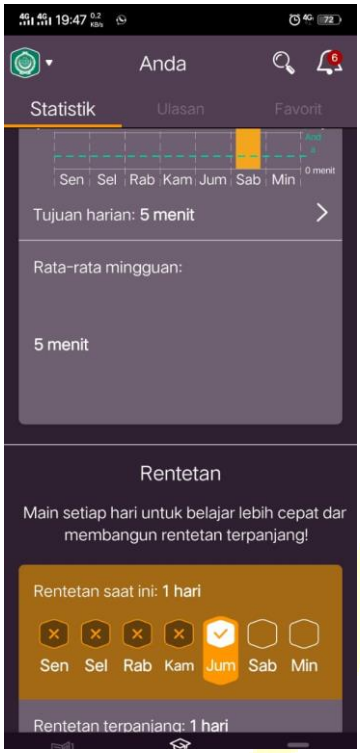
ب- مستخدم

ج- دردسة

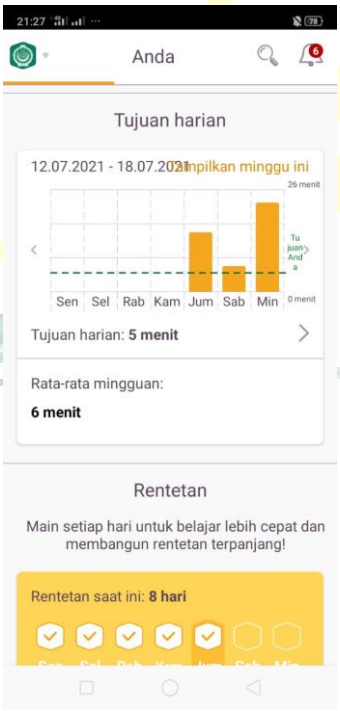
DOKUMENTASI PENYAMPAIAN INFORMASI KEPADA RESAPONDEN

STATISTIK PENGGUNAAN APLIKASI



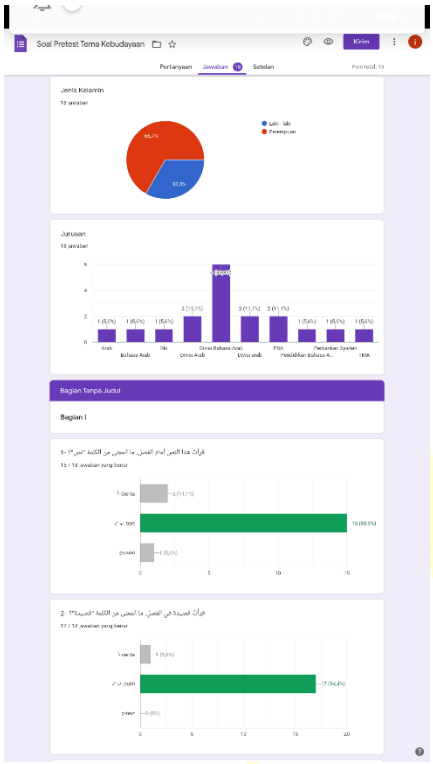

Anda
Statistik
Ulasan
Favorit
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Tujuan harian: 5 menit
Rata-rata mingguan:
5 menit
Rentetan
Main setiap hari untuk belajar lebih cepat dar membangun rentetan terpanjang!
Rentetan saat ini: 1 hari
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Rentetan terpanjang: 1 hari

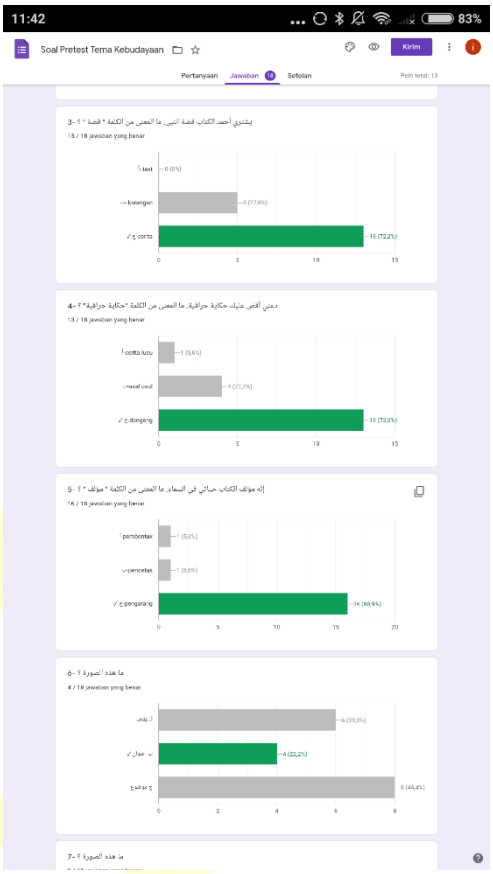
Anda
Tujuan harian
12.07.2021 - 18.07.2021
Tampilkan minggu ini
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Tujuan harian: 5 menit
Rata-rata mingguan:
1 menit
Rentetan
Main setiap hari untuk belajar lebih cepat dan membangun rentetan terpanjang!
Rentetan saat ini: 1 hari
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Rentetan terpanjang: 2 hari
Status baterai


Anda
Tujuan harian
12.07.2021 - 18.07.2021
Tampilkan minggu ini
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Tujuan harian: 5 menit
Rata-rata mingguan:
6 menit
Rentetan
Main setiap hari untuk belajar lebih cepat dan membangun rentetan terpanjang!
Rentetan saat ini: 8 hari

Anda
Tujuan harian
Hari ini: 8 menit
Sen Sel Rab Kam Jum Sab Min
Tujuan harian: 5 menit
Rata-rata mingguan:
8 menit
11% lebih rendah dari minggu sebelumnya
Rentetan
Main setiap hari untuk belajar lebih cepat dan membangun rentetan terpanjang!
Rentetan saat ini: 8 hari
Pelajari
Anda
Lainnya

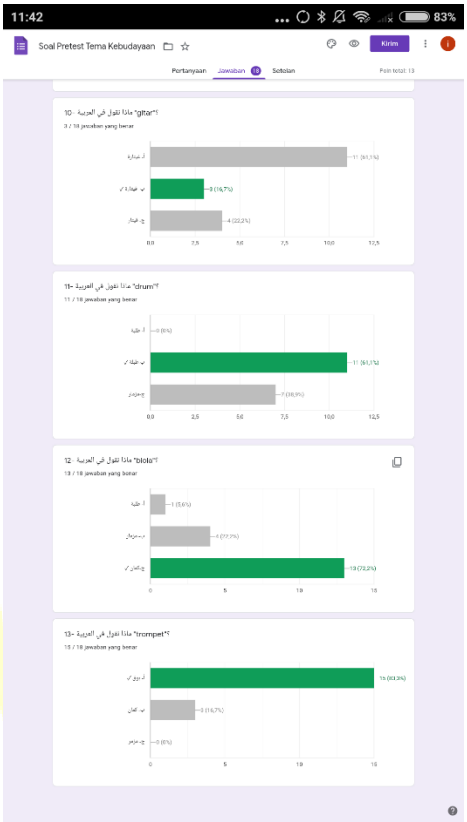
LEMBAR JAWAB RESPONDEN PADA GOOGLE FORM

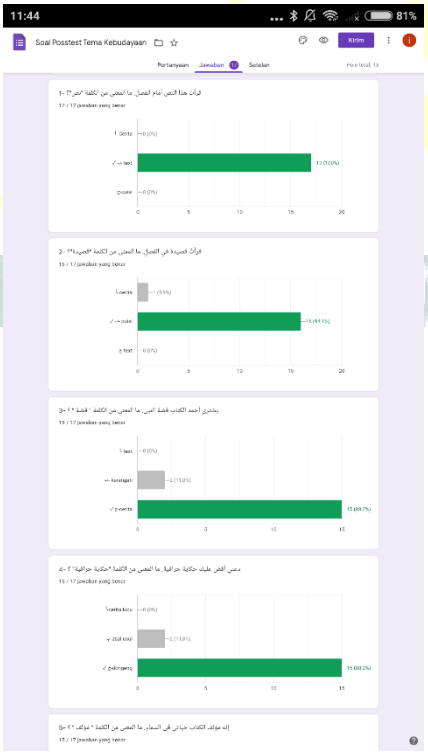


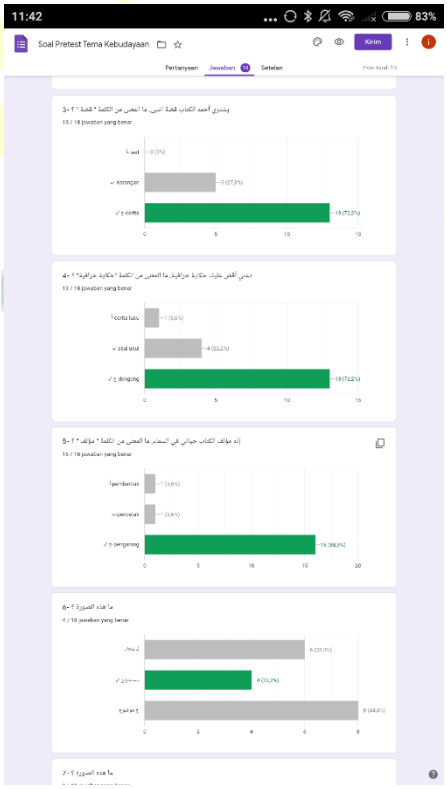


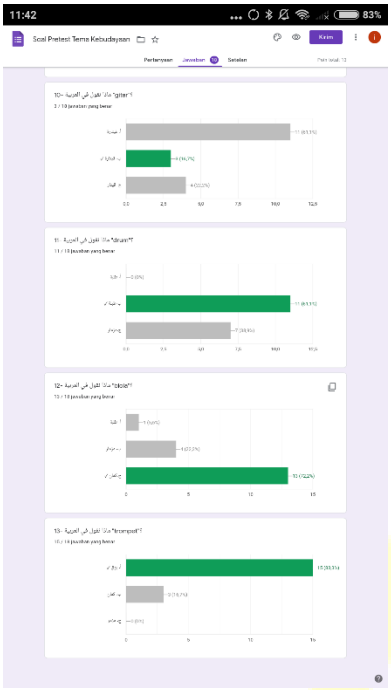
IAIN PURWOKERTO

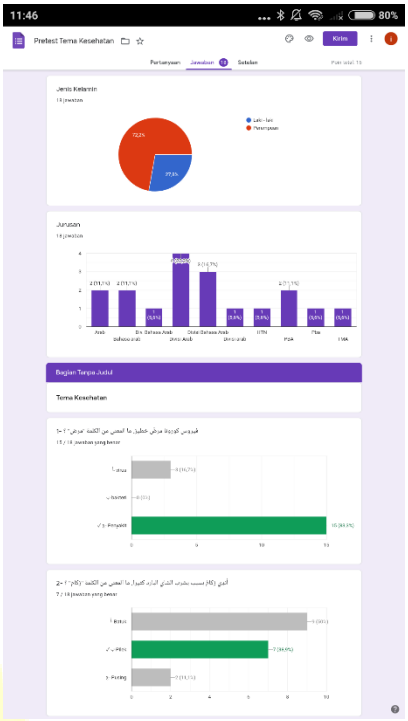
11:42
83%
Soal Pretest Tema Kebudayaan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 13
Setelan

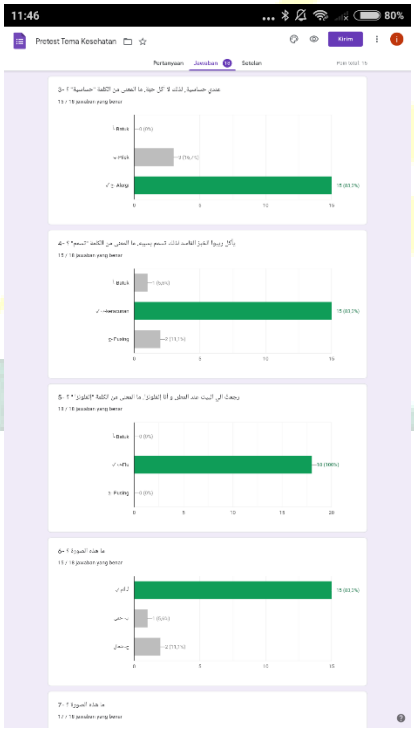

11:42
83%
Soal Pretest Tema Kebudayaan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 13
Setelan


11:44
81%
Soal Posstest Tema Kebudayaan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 17
Setelan

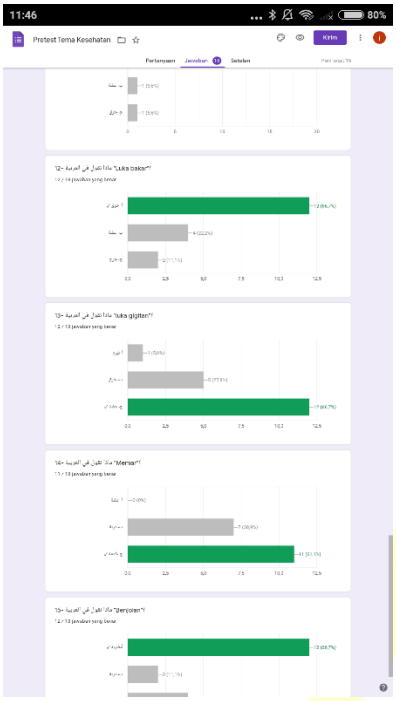

11:42
83%
Soal Pretest Tema Kebudayaan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 13
Setelan

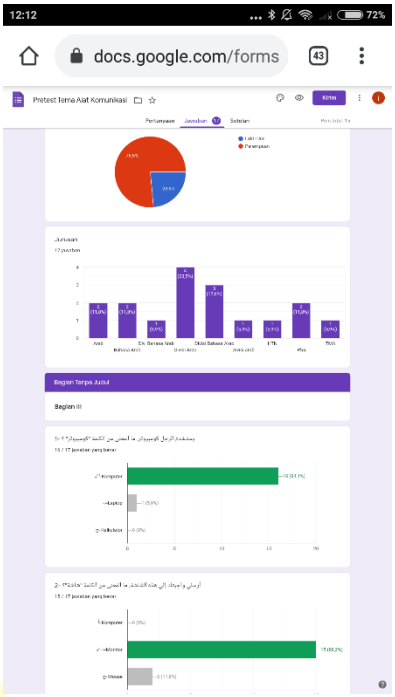

11:42
83%
Soal Pretest Tema Kebudayaan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban
Setelan

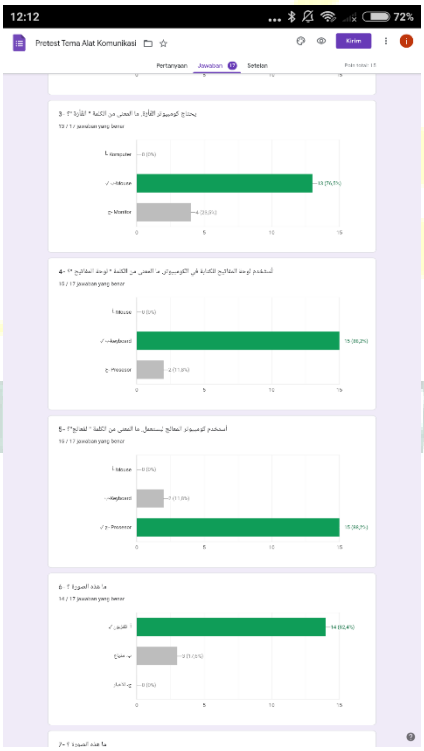

11:46
80%
Pretest Tema Kesehatan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban
Setelan
Jenis Kelamin
Jurusan
Bagian Tanpa Judul
Tema Kesehatan


11:46
80%
Pretest Tema Kesehatan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban
Setelan

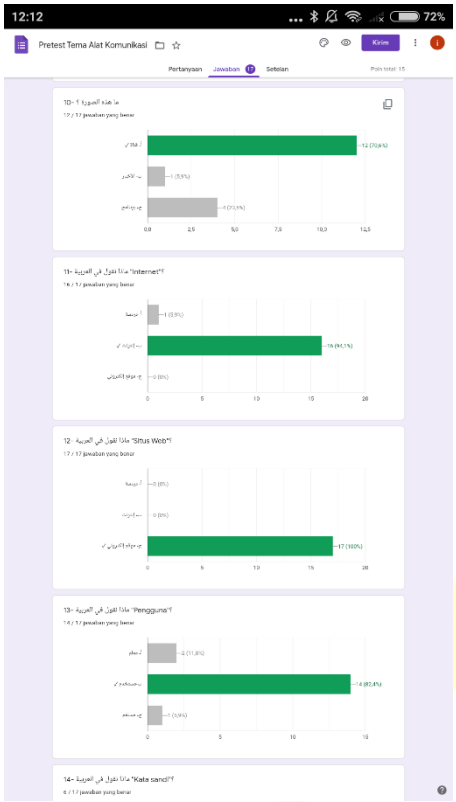
11:46
80%
docs.google.com/forms
Pretest Tema Kesehatan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban
Setelan

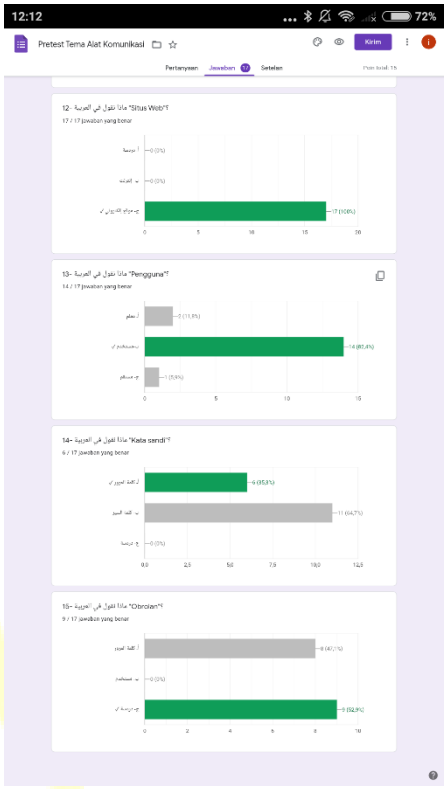

11:46
80%
Pretest Tema Kesehatan
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 13
Setelan


12:12
72%
docs.google.com/forms
43
Pretest Tema Alat Komunikasi
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 17
Setelan
Jawaban
17 jawaban
Bagian Tanpa Judul
Bagian III


12:12
72%
Pretest Tema Alat Komunikasi
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 17
Setelan

12:12
72%
Pretest Tema Alat Komunikasi
Kirim
Pertanyaan
Jawaban 17
Setelan





IAIN PURWOKERTO

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Irfan Faizul Haq
2. NIM : 1717403062
3. Tempat/Tgl Lahir : Purwokerto, 30 Desember 1999
4. Alamat : Purbalingga Wetan, RT 05/09 Kec. Purbalingga Kab. Purbalingga
5. Nama Ayah : Wargianto
6. Nama Ibu : Corina Kartlen

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
   a. SDN 1 Onje
   b. SMP N 5 Purbalingga
   c. SMK YPT 2 Purbalingga
   d. S1 IAIN Purwokerto Jurusan Pendidikan Bahasa Arab tahun masuk 2017

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, September 2021

Yang Menyatakan

Irfan Faizul Haq
1717403062