



MUNAROH: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KOSAKATA BAHASA ARAB DENGAN APLIKASI ISPRING SUITE PADA ANAK USIA DINI

Monica Rahmawati¹, Zukhaira², Hasan Busri³

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

monicarahmawati42@students.unnes.ac.id, ² zukhaira@mail.unnes.ac.id,

³ hasanbusri@mail.unnes.ac.id

Abstract

This research is motivated by conditions in the field that lack of learning media, especially for the introduction of Arabic vocabulary for kindergarten / RA children. So far, teachers have only used picture cards and singing as media, but the implementation has not been maximized because the media is not dynamic enough to see the development of technology which is very fast now.

The goals of in this study are (1) how to analyze teacher needs for the MUNAROH (Mufrodat Anak Raudhotul Athfal) Multimedia Arabic Vocabulary Media with the iSpring Suite Application for Kindergarten/RA Children in Semarang, (2) how is the prototype of MUNAROH, and (3) how is expert validation and revision of the MUNAROH (Mufrodat Anak Raudhotul Athfal) media prototype. The type of this research is qualitative and quantitative research (mixed method) with a research and development design(RnD).

The results of this study, first the teachers want MUNAROH media for TK/RA children group B. Second, the prototype of MUNAROH (Mufrodat Anak Roudhatul Athfal) is media in the form of educational games designed with a PC application display to make it easier for Kindergarten/RA teachers teach the introduction of Arabic to children in this all-digital pandemic era. Third, the results of expert validation include (1) aspects of the feasibility of content and material, (2) aspects of display, (3) aspects of software engineering, (4) aspects of communication, (5) aspects of audio and, (6) visual aspects. The result of obtaining the average overall score is 335.875. So, this learning method is declared feasible with a good predicate. Then, it can be concluded that the learning media "MUNAROH" is suitable to use.

Keywords:

Vocabulary, Multimedia, Application, iSpring Suite

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Salah satu motivasi dalam belajar bahasa Arab adalah untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu yang tertulis dalam bahasa Arab, serta untuk mempelajari kajian-kajian ilmu dalam kitab suci al-Quran. Mengingat

pentingnya pembelajaran bahasa Arab, maka saat ini masyarakat khususnya orang tua mulai memberikan pelajaran bahasa arab sejak dini (Putri, 2019).

Mempelajari bahasa Arab sebagaimana mempelajari bahasa asing lainnya tentulah terdapat kesulitan, maka dari itu dibutuhkan beberapa alternatif variasi pembelajaran terutama untuk anak usia dini agar pebelajaran lebih menarik, salah satunya menggunakan media. Melihat perkembangan pesat teknologi saat ini, dimana dunia teknologi telah masuk pada seluruh lini kehidupan manusia, mulai dari pekerjaan, pertemanan, sehingga pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat kita jumpai pada menjamurnya e-learning, pembelajaran online dan lain sebagainya.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Effendy (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media sebagai alat untuk membantu guru memfasilitasi pembelajaran bahasa. (Ahmadi, 2018:115). Di era 5.0 ini fasilitas pembelajaran semakin berkembang, tidak hanya berasal dari media cetak saja namun dikemas dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui komputer dan gawai.

Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi secara individu dengan peserta didik. (Yasmar, 2017). Tidak lepas dari media komputer, gawai juga tidak kalah menarik perhatian untuk mengembangkan suatu media. Maka dipilihlah perangkat lunak android sebagai jembatan untuk kegiatan pembelajaran yang komprehensif. Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa Arab buku teks yang ada masih sulit untuk dapat dipahami langsung oleh siswa. Kaidah-kaidah psikologi pembelajaran dan teori-teori desain suatu buku teks terkadang tidak teraplikasikan secara baik. Akibatnya siswa sulit memahami isi buku teks dan terkesan sering membosankan.

Berdasarkan penelitian Susanti (2019) diketahui bahwa adanya kebijakan pemerintah untuk mengajarkan bahasa Arab di Taman Kanak-kanak (TK) namun tidak diiringi dengan tersedianya media pembelajaran khusus bahasa Arab untuk siswa Taman Kanak-kanak (TK) kelompok B yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Hal tersebut selaras dengan hasil survei yang dilakukan peneliti pada tiga sekolah di kota Semarang yaitu RA A'ISYAH PudakPayung, TKIT Al-Kamilah Banyumanik dan KB-TK Islam Hidayatullah. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa kurang adanya media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran bahasa Arab di TK/RA B Kota Semarang. Selama ini pembelajaran bahasa Arab hanya menggunakan Flash Card, Kosakata dasar bahasa Arab yang ditempel di tembok, pengenalan lewat video percakapan pendek dan langsung secara lisan/berupa lagu. Beberapa media tersebut dinilai kurang mendukung pembelajaran bahasa Arab di TK/RA B dengan alasan sebagai berikut : Pertama, Flash Card tidak berwarna, hanya berisi gambar dan belum terdapat kosakata bahasa Arab, Kedua kosakata yang ditempel di tembok hanya terbatas satu tema saja. Ketiga pengenalan bahasa Arab lewat video dirasa belum maksimal karena terbatas durasi. Keempat pengenalan lewat lisan/ lagu hanya membekas diingatan anak saja namun pemahaman dari anak kurang maksimal.

Hal tersebut kurang selaras dengan pendapat Mintorogo *et al* (2020) bahwa anak-anak TK/RA lebih menyukai belajar melalui visual yang menarik, colorful, dan benda nyata yang interaktif agar dapat menarik untuk di baca dibanding hanya melalui buku teks dan pembelajaran lisan. Pemanfaatan media yang relevan dan interaktif

dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi anak untuk lebih aktif belajar. Bagi anak, media dapat menjadi jembatan untuk berfikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan anak untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Karo, 2018).

Aplikasi iSpring Suite hadir untuk membantu para tenaga pendidik membuat media pembelajaran dengan simple namun esensi dan tujuannya tersampaikan. iSpring tentu dapat menjadi tawaran pertama untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas. Aplikasi iSpring Suite merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Anak dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Dapat kita katakan bahwasannya teknologi multimedia memiliki kelebihan antara lain lebih menarik, efektif dan para siswa dapat lebih aktif (Nurlaela, 2021).

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak TK/RA B, diharapkan agar anak-anak TK/RA B memiliki pengetahuan dasar tentang bahasa Arab sebelum mereka belajar di MI/SD. Pada fase ini anak TK/RA B dikatakan sebagai Golden Age atau fase emas. Farhurohman (2017) menyatakan Golden Age adalah usia anak ketika mereka berumur 0-6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan terbaik fisik dan otak anak. Pada usia tersebut semangatnya untuk belajar luar biasa besar. Maka perkembangan anak harus dioptimalkan. Rata-rata anak kecil cenderung senang bermain dan menyukai permainan. Melihat peluang di atas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran visual berbasis iSpring Suite yang berbentuk games yang menarik, colorful, dan bersifat interaktif untuk pembelajaran bahasa Arab di TK/RA B yang peneliti beri nama MUNAROH (Mufrodat Anak Roudhotul Athfal).

Melihat keadaan di lapangan yang minim akan media pembelajaran khususnya untuk pengenalan kosakata Bahasa Arab maka, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media "MUNAROH" (Mufrodat Anak Raudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang. Media pembelajaran ini dirancang agar dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi sehingga dapat mengikuti perkembangan jaman. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif (mix methods) dengan desain penelitian dan pengembangan (research and development); metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model Sugiyono terdiri dari 10 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal.

Dari sepuluh langkah penelitian tersebut, peneliti hanya akan menerapkan lima langkah. Hal itu karena keterbatasan waktu dan biaya. Keterbatasan waktu yaitu peneliti melakukan penelitian ini pada semester ganjil dan apabila dari sepuluh langkah itu peneliti lakukan semua, maka dapat dipastikan penelitian ini akan selesai

lebih dari satu semester, karena kurikulum materi sangat berpengaruh pada penelitian ini oleh karenanya peneliti hanya menerapkan lima langkah saja. Keterbatasan biaya yaitu apabila peneliti melakukan sepuluh tahapan, maka peneliti akan melakukan dua kali revisi dan mendapati langkah produksi massal. Hal itu dapat memperbesar pengeluaran biaya dengan keterbatasan dana yang ada. Oleh karenanya, peneliti hanya akan menerapkan lima tahap dari sepuluh tahap yang ada. Lima tahapan itu: (1) potensi dan masalah yang terdapat pada sekolah TK/RA, (2) pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan analisis kebutuhan guru bahasa Arab TK/RA terhadap media pembelajaran MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal), (3) desain produk media pembelajaran MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal), (4) validasi desain yang dilakukan oleh para ahli desain, ahli PAUD, dan guru TK/RA (5) revisi desain untuk memperbaiki desain baik dari segi media ataupun isi media. Dari lima langkah tersebut, peneliti akan mengembangkan MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal), sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk Anak TK/RA.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diuraikan pada bab ini meliputi beberapa hal, yakni (1) analisis kebutuhan guru terhadap media MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang, (2) purwarupa media MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang, (3) validasi ahli dan revisi terhadap media MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang.

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN

Hasil analisis kebutuhan dari 5 guru dari beberapa TK/RA di Semarang terhadap pengembangan multimedia kosakata Bahasa Arab dengan aplikasi iSpring Suite, menyatakan bahwa yang digunakan pada saat pembelajaran Bahasa Arab yaitu LCD/Proyektor, *tape recorder*, lagu/nyanyian, kartu/*flip card*, buku ajar, gambar, dan menggunakan benda secara langsung. Kendala yang ditemui saat pembelajaran adalah media yang digunakan masih terbatas dan belum terdapat kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan gambar dan belum terdapat media pembelajaran yang mendukung menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab. Maka dari itu para pengajar setuju jika diadakan MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite, harapannya media tersebut dapat meningkatkan daya tarik anak TK/RA terhadap bahasa Arab, membantu anak TK/RA dalam memahami bahasa Arab. Penyusunan yang diharapkan berdasarkan tema, dilengkapi dengan evaluasi/ latihan soal dan tentunya diberi lagu/*background* yang menarik agar menarik minat anak agar semangat belajar.

PURWARUPA PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN

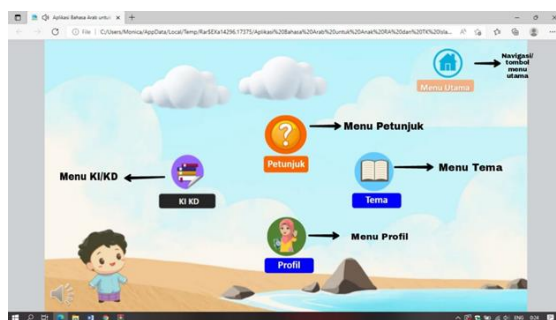
Purwarupa MUNAROH (Mufrodah Anak Roudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang berupa aplikasi game edukatif, dibuat menggunakan aplikasi Microsoft

Office Power Point dan iSpring Suite. Untuk membuat desain ilustrasi gambar, dan layout memanfaatkan platform ilustrasi online gratis seperti png.tree, canva, vector dan lain-lain. Terdapat Halaman depan yang berisikan logo Universitas Negeri Semarang dan penjelasan nama aplikasi serta navigasi untuk memulai permainan.

Tampilan selanjutnya berisi lafal doa sebelum belajar agar anak terbiasa melakukan kegiatan baik yaitu berdoa sebelum memulai sesuatu khususnya sebelum belajar. Kemudian tampilan menu utama yang terdiri dari Petunjuk, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Tema, serta Profil. Di dalam sub menu tema terdapat 5 tema dan di setiap tema diberikan 3 jenis soal evaluasi yaitu: Pilihan ganda, Tebak gambar dan menjodohkan. Lalu ada petunjuk/ navigasi pengoperasian Aplikasi permainan edukatif MUNAROH (Mufrodath Anak Roudhotul Athfal). Menu ini menjelaskan semua navigasi yang ada di dalam media, diantaranya tombol Home, Tombol kembali, Tombol mulai, lambang suara (untuk mengaktifkan pelafalan kosakata) dan tombol menu utama. Secara singkat didalamnya terdapat halaman depan aplikasi, pembiasaan berdoa sebelum belajar, menu utama, petunjuk, KI dan KD, profil, tema, materi berisi kosakata dan evaluasi. Tema yang ada pada media MUNAROH ada 5 yaitu : Rekreasi (رَحْلَةٌ), Profesi (مِهْنَةٌ), Alat Komunikasi (أدواتُ الإتِّصَالِ), Alat Transportasi (المواصلاتُ), Ramadhan Ceria (رَمَضَانَ سَعِيدًا).

1. Halaman Depan Aplikasi

Aplikasi yang sudah aktif menampilkan halaman depan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Halaman Depan Aplikasi

Gambar di atas merupakan halaman depan/ halaman pembuka Aplikasi MUNAROH (Mufrodath Anak Roudhotul Athfal) yang berisikan logo Universitas Negeri Semarang, penjelasan mengenai nama aplikasi, tokoh kartun islami “Munir dan Muniroh” dan navigasi untuk memulai permainan. Pada saat membuka aplikasi akan langsung disambut dengan backsound yang membuat semangat ketika memainkan game di dalamnya.

2. Pembiasaan Doa sebelum Belajar



Gambar 3. Pembiasaan Doa Sebelum Belajar

Berisi lafal doa sebelum belajar agar anak terbiasa melakukan kegiatan baik yaitu berdoa sebelum memulai sesuatu khususnya sebelum belajar. Backsound serta pelafalan doa belajar disertakan agar memudahkan anak dalam menghafalkannya.

3. Menu Utama



Gambar 4. Menu Utama

Gambar ini merupakan tampilan menu utama yang terdiri dari Petunjuk, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Tema, serta Profil. Dalam sekali klik guru dapat melihat semua menu yang diinginkan.

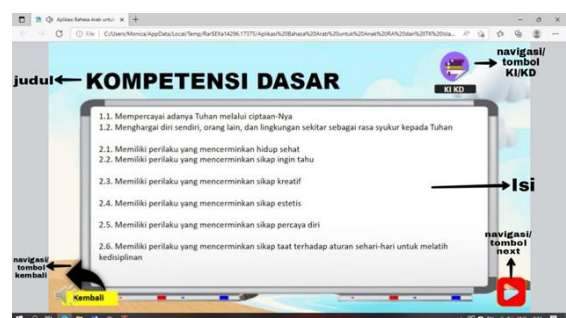
4. Petunjuk



Gambar 5. Petunjuk

Gambar tersebut menunjukkan petunjuk/ navigasi pengoperasian Aplikasi permainan edukatif MUNAROH (Mufrodath Anak Roudhotul Athfal). Menu ini menjelaskan semua navigasi yang ada di dalam media, diantaranya tombol Home, Tombol kembali, Tombol mulai, lambang suara (untuk mengaktifkan pelafalan kosakata) dan tombol menu utama. sehingga memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya secara mandiri.

5. KI dan KD



Gambar 6. KI dan KD

Gambar ini merupakan Tampilan KI dan KD yang dimana fungsinya adalah sebagai acuan atau rujukan peneliti dalam menyusun indikator kompetensi pada media yang dibuat. Dengan demikian, akan tercapai tujuan pembelajarannya.

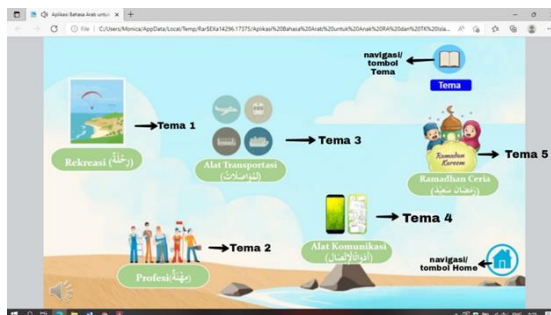
6. Profil



Gambar 7. Profil

Gambar di atas, merupakan bagian dari sub menu utama yaitu profil. Profil yang berisi tentang data pribadi peneliti meliputi nama, prodi, Universitas, Tempat tanggal lahir, alamat email, nomor handphone dan foto peneliti.

7. Tema



Gambar 8. Tema

Gambar ini, merupakan bagian dari sub menu utama yaitu tema yang berisikan 5 pembahasan sesuai dengan kurikulum yg berlaku. Peneliti mengambil 5 tema dari semester genap untuk TK B, diantaranya : Rekreasi (رحلة), Profesi (مهنة), Alat Komunikasi (أدوات الإتصال), Alat Transportasi (المواصلات), Ramadhan Ceria (رمضان سعيد).

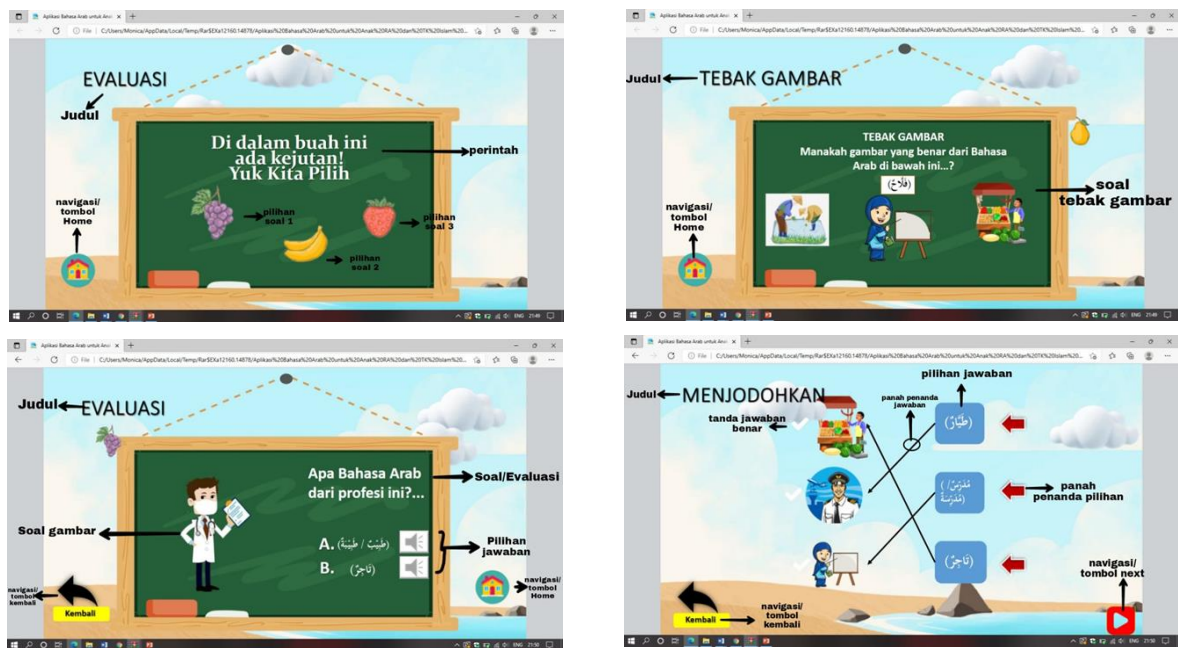
8. Kosakata/Materi dari Tema



Gambar 9. Kosakata/Materi

Gambar di atas, merupakan tampilan pada kosakata, dalam tampilan kosakata terdapat beberapa gambar dari 5 tema yang tercantum dan pengguna dapat mendengarkan suara (audio) setiap kosakata dengan mengklik tombol bagian yang bergambar audio. Pengguna dapat memahami apa arti dari suara yang didengarkan dengan menggunakan gambar yang tersedia setiap tema terdiri dari 5 kosakata dan jumlah kosakata di dalam aplikasi ada 25 antara lain : , شَاطِئِي, جَبَالٌ, سَعْدٌ, مُدْرَسٌ/ مُدْرَسَةٌ, طَبِيبٌ , / طَبِيبَةٌ, فَالَاحُ , سَفِينَةٌ, سَيَّارَةٌ, طَائِرَةٌ, جَوَّالٌ, جَرِيدَةٌ, رَادِيُو, الصَّوْمُ, دَرَّاجَةٌ, قِطَارٌ, نَحْرٌ, نَهْرٌ, طَيَّارٌ, تَاجِرٌ, سَاعَةٌ, تَلْفَازٌ, الإِفْطَارُ, شَرِبٌ, صَائِرٌ, أَكَلٌ

9. Evaluasi



Gambar 10. Evaluasi

Gambar diatas menampilkan soal dari salah satu tema. Setiap tema di dalamnya ada 3 soal evaluasi dengan 3 jenis soal yang berbeda, yaitu : Tebak Gambar, Menjodohkan, dan Pilihan Ganda. Setiap soal dilengkapi dengan korektor agar memudahkan guru dan anak untuk mempelajari benar/salah dari soal tersebut.

VALIDASI AHLI DAN GURU

Validasi ahli dan guru terhadap media MUNAROH (*Mufrodat Anak Raudhotul Athfal*) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang meliputi beberapa aspek yaitu (1) aspek kelayakan isi dan materi, (2) aspek tampilan, (3) aspek rekayasa perangkat lunak, (4) aspek komunikasi, (5) aspek audio dan, (6) aspek visual.

Setelah mendapatkan nilai jumlah rata-rata dari tiap aspek selanjutnya yaitu menentukan jumlah rata-rata dari semua aspek penilaian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media MUNAROH (*Mufrodat Anak Raudhotul Athfal*) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang yang dikembangkan peneliti layak atau tidak digunakan, beruikut hasil rata-rata dari semua aspek penilaian.

Tabel 1 Nilai Total Aspek Penilaian MUNAROH

No.	Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor
1.	Aspek Kelayakan Isi dan Materi	85,25
2.	Aspek Kelayakan Tampilan/ Penyajian	43
3.	Aspek Kelayakan Rekayasa Perangkat Lunak	49
4.	Aspek Komunikasi	58,5
5.	Aspek Kelayakan Audio	33,5
6.	Aspek Kelayakan Visual	66,62
Total		335,8
		75

Berdasarkan tabel 4.40 di atas dapat diketahui bahwa total rata-rata skor untuk Media MUNAROH (Mufrodat Anak Roudhotul Athfal) adalah 335,875.

Dengan demikian, maka media pembelajaran **MUNAROH (Mufrodat Anak Roudhotul Athfal)** dinyatakan layak dengan predikat bagus. Adapun saran dan perbaikan secara umum terhadap purwarupa, di antaranya: a) perbaikan tampilan halaman depan b) perbaikan tampilan sub menu “Tema”, c) perbaikan tampilan materi kosakata, dan (d) perbaikan tampilan Evaluasi.



Sebelum perbaikan

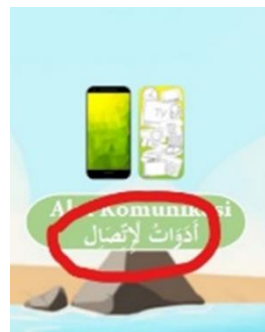


Gambar 11. Perbaikan Halaman Depan

Perbaikan pada halaman depan dilakukan penambahan salam di awal permainan agar menjadi pembiasaan yang baik bagi anak.



Sebelum



Sesudah



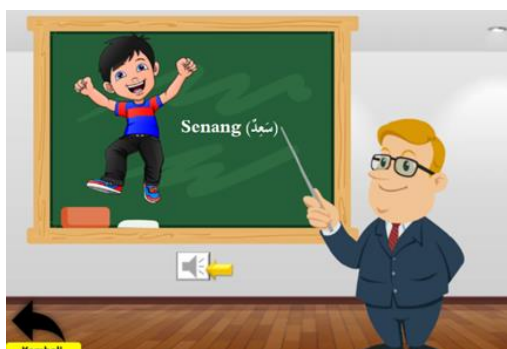
Sebelum



Sesudah

Perbaikan tampilan pada sub menu tema dilakukan 2 kali yaitu pada tema Alat Komunikasi terjadi salah ketik pada tulisan arabnya dan perubahan kedua yaitu pada tanda kurung di setiap tulisan arab tema dihilangkan, tujuannya agar tanda kurung tidak menghalangi tulisan, sehingga tulisan arabnya terbaca dengan jelas.

Gambar 12. Perbaikan Sub tema





Gambar 13. Perubahan Tampilan Kosakata

Perubahan pada tampilan materi kosakata terjadi di beberapa tempat, diantaranya perubahan posisi mufrodat agar lebih mudah dibaca sehingga guru dan murid lebih memahami materi. Perubahan selanjutnya yaitu pada penambahan kosakata untuk 2 gender, agar saat memainkan game edukatif ini para guru bisa menjelaskan perbedaan keduanya



Gambar 14. Perubahan Tampilan Evaluasi

Pada tampilan Evaluasi dilakukan perubahan karena adanya salah ketik antara soal dan gambar yang tidak sinkron. Dan Gambar 14 merupakan tampilan sebelum dan sesudah perbaikan tampilan evaluasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul MUNAROH(Mufrodat Anak Raudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa sangat dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran khususnya bahasa Arab bagi anak TK/RA yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. komponen yang terdapat dalam aplikasi yang di kehendaki guru meliputi tiga komponen utama yaitu:

KI-KD, materi/mufrodat/kosakata, dan evaluasi. Di dalam materi terdapat lima tema yaitu Rekreasi (رَحْلَةٌ), Profesi (مِهْنَةٌ), Alat Komunikasi (أَدْوَاتُ الْإِتِّصَالِ), Alat Transportasi (المواصلات), Ramadhan Ceria (رَمَضَانَ سَعِيدًا), dan masing-masing tema terdapat 5 kosakata Bahasa Arab.

Desain pertama prototipe media berupa software game edukatif yang dapat dijalankan di PC/Laptop dan tanpa menggunakan koneksi internet. Terdapat Halaman depan yang berisikan logo Universitas Negeri Semarang dan penjelasan nama aplikasi serta navigasi untuk memulai permainan. Lalu tampilan selanjutnya berisi lafal doa sebelum belajar agar anak terbiasa melakukan kegiatan baik yaitu berdoa sebelum memulai sesuatu khususnya sebelum belajar. Kemudian tampilan menu utama yang terdiri dari Petunjuk, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), Tema, serta Profil. Di dalam sub menu tema terdapat 5 tema dan di setiap tema diberikan 3 jenis soal evaluasi yaitu: Pilihan ganda, Tebak gambar dan menjodohkan. Lalu ada petunjuk/ navigasi pengoperasian Aplikasi permainan edukatif MUNAROH (Mufrodat Anak Roudhotul Athfal). Menu ini menjelaskan semua navigasi yang ada di dalam media, diantaranya tombol Home, Tombol kembali, Tombol mulai, lambang suara (untuk mengaktifkan pelafalan kosakata) dan tombol menu utama. Secara singkat didalamnya terdapat halaman depan aplikasi, pembiasaan berdoa sebelum belajar, menu utama, petunjuk, KI dan KD, profil, tema, materi berisi kosakata dan evaluasi.

Analisis penilaian ahli dan stakeholder terhadap desain produk media dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini sesuai dan baik dalam (1) aspek kelayakan isi dan materi, (2) aspek tampilan, (3) aspek rekayasa perangkat lunak, (4) aspek komunikasi, (5) aspek audio dan, (6) aspek visual. Saran dan masukan dari para ahli dan praktisi meliputi: Penulisan kosakata lebih teliti lagi pemilihan font yang tepat agar tulisan terbaca dengan jelas terutama tulisan Arab, Pengisi suara lebih dipertegas lagi agar saat belajar anak ikut semangat, lebih teliti dalam hyperlink navigasi, dan menambah jenis evaluasi serta teliti dalam membuat soal evaluasi. Dapat kita ketahui bahwa perolehan skor yaitu 335,875. Dengan demikian, maka metode pembelajaran ini dinyatakan layak dengan predikat bagus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media “MUNAROH” (Mufrodat Anak Raudhotul Athfal) Pengembangan Multimedia Kosakata Bahasa Arab dengan Aplikasi iSpring Suite Bagi Anak TK/RA di Semarang layak digunakan untuk guru dan anak TK/RA di Kota Semarang dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab terutama pada pengenalan kosakata jenjang TK/RA B.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi (2018) ‘The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. Journal of Research in English Education. 3 (2): 116-125.’, مجلة اسويوط 2, للدراسات البيئية, 2. Available at:
<https://doi.org/10.1016/j.gecco.2019.e00539>
<https://doi.org/10.1016/j.forec.2018.06.029>
[http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda Pangolin National Conservation Strategy and Action Plan %28LoRes%29.pdf](http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda%20Pangolin%20National%20Conservation%20Strategy%20and%20Action%20Plan.pdf)
- Effendy, F. (2012) Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat.
- Karo, isran rasyid (2018) ‘Manfaat Media Dalam Pembelajaran’, pp. 91–96.
- Mintorogo, E. al. (2020) ‘Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. 2014.

- Universitas sebelas maret. Surakarta diunduh pada tanggal 29 november 2020', 2507(February), pp. 1–9.
- Mursid, M. A., & Nur, N. (2015) 'Belajar dan pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.', pp. 10–27.
- Nurlaela (2021) 'Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui iSpring Suite 10 di Kelas V Sekolah Dasar', Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2), pp. 116–123.
- Puspa Putri, D. A. (2019) 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android', Technologia: Jurnal Ilmiah, 10(3), p. 156. doi: 10.31602/tji.v10i3.2230.
- Septian, H., Hidayat, E. W. and Rahmatulloh, A. (2018) 'Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android', Jurnal Online Informatika, 2(2), p. 71. doi: 10.15575/join.v2i2.100.
- Sujana, I. W. C. (2019) 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), p. 29. doi: 10.25078/aw.v4i1.927.
- Susanti, R. (2019) 'TADRIBIYYAH : BUKU LATIHAN BAHASA ARAB BAGI SISWA TAMAN KANAK-KANAK (TK) KELOMPOK B DI KABUPATEN NGAWI'.
- Yasmar, R. (2017) 'Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah', Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 1(2), p. 199. doi: 10.29240/jba.v1i2.325.