



## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK GURU DI KABUPATEN PONOROGO

Jamaluddin Shiddiq<sup>1</sup>, Muhammad Ghafar<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

<sup>1</sup>[jamaluddin@iainponorogo.ac.id](mailto:jamaluddin@iainponorogo.ac.id), <sup>2</sup>[ghafar@iainponorogo.ac.id](mailto:ghafar@iainponorogo.ac.id)

### Abstract

*This study focuses on assisting the manufacture of android-based Arabic learning media for partner teachers in the district. Ponorogo and answering two questions, that is how to design and implement android-based learning media for Arabic teachers?. This study is based on the findings of problems that indicate a lack of knowledge and lack of training on the object of service regarding learning media. This service research uses the Participatory Action Research (PAR) method which includes four stages: diagnosing, action planning, taking action and evaluating. The results showed: 1) the design of android-based learning media includes 2 stages, namely designing wordwall games, and converting wordwall games to android applications with kodular.io. 2) implementation in learning includes: 1) the preparation stage (register an account on the wordwall page, choose the create activity and template provided and design and create content), 2) introduction (greetings, prayers and apperception), 3) core activities (application demonstrations), applying games, question and answer and discussion) and closing (reflection, follow-up plans, prayers and greetings)*

**Keywords:** *learning media, Arabic, wordwall, android*

### Abstrak

*Penelitian ini berfokus pada pendampingan pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android bagi guru mitra dampingan di Kab. Ponorogo dan menjawab dua pertanyaan, yaitu bagaimana merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis android bagi guru bahasa Arab?. Hal ini didasarkan pada temuan permasalahan yang menunjukkan kurangnya pengetahuan dan minimnya pelatihan objek pengabdian mengenai media pembelajaran. Penelitian pengabdian ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR) yang meliputi empat tahapan: diagnosing, action planning, taking action dan evaluating. Hasil penelitian menunjukkan: 1) perancangan media pembelajaran berbasis android meliputi 2 tahap, yaitu merancang game wordwall, dan convert game wordwall ke aplikasi android dengan berbantuan kodular.io. 2) implementasi dalam pembelajaran meliputi: 1) tahap persiapan (register akun di laman wordwall, memilih create activity dan template yang disediakan serta merancang dan*

*membuat konten), 2) pendahuluan (salam, doa dan apersepsi), 3) kegiatan inti (demonstrasi aplikasi, menerapkan permainan, tanya jawab dan pembahasan) dan penutup (refleksi, rencana tindak lanjut, doa dan salam)*

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, bahasa Arab, wordwall, android*

## PENDAHULUAN

Salah satu komponen Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dipenuhi oleh dosen adalah pengabdian kepada masyarakat. Tak terkecuali di dalamnya adalah IAIN Ponorogo yang mensyaratkan civitas akademiknya (dosen-mahasiswa) untuk melakukan transformasi keilmuan dalam bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sesuai distingsi keilmuan jurusan masing-masing. Dalam hal ini, jurusan Pendidikan Bahasa Arab memiliki distingsi keilmuan dalam bidang pendidikan kebahasaaraban, hal ini sebagaimana yang tercantum dalam visi jurusan<sup>1</sup>. Kemudian hal ini diturunkan ke dalam misi jurusan yaitu melaksanakan penelitian yang unggul pada bidang teknologi Pendidikan Bahasa Arab dan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk bimbingan dan pendampingan kepada lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal".

Pengabdian ini mengambil fokus penelitian pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi Android, salah satu media alternatif yang berkembang pada era keterbukaan informasi ini dan bersesuaian dengan masifnya peredaran ponsel pintar.

Era kemajuan teknologi informasi dewasa ini dapat menjadi peluang besar bagi dunia pendidikan untuk bisa mengembangkan sedemikian rupa peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Karakteristik industri 4.0 yang berbasis internet memungkinkan kualitas pembelajaran dapat didukung secara digital. Lai<sup>2</sup> menyatakan bahwa di antara keunggulan tren pengajaran berupa pembelajaran digital saat ini dapat dioptimalkan dalam pengembangan strategi pengajaran untuk mencapai efektivitas pengajaran.

---

<sup>1</sup> Profil Jurusan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Tahun 2018.

<sup>2</sup> Yi-Horng Lai, "The Effect of Nutrition Education System for Elementary School Students in Nutrition Knowledge," in *Computer Science On-Line Conference* (Springer, 2016), 1-9.

Selain manfaat berupa efektivitas pengajaran, pembelajaran digital secara empirik juga berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik daripada pengajaran konvensional<sup>3</sup>.

Selanjutnya ada empat bagian penting dalam pembelajaran digital menurut Keane, yaitu: materi pembelajaran digital, pengiriman digital, alat digital, dan pembelajaran otonom<sup>4</sup>. Materi pembelajaran digital dapat mengacu pada data digital, buku elektronik atau konten yang disajikan dengan metode digital lainnya. Alat digital berupa komputer desktop, komputer tablet, komputer notebook dan ponsel pintar. Pengiriman digital berupa internet, intranet, dan siaran satelit. Sedangkan pembelajaran otonom mengacu pada kemandirian peserta didik dalam keterlibatan kegiatan pembelajaran secara daring atau luring<sup>5</sup>. Di antara karakteristik pembelajaran digital dewasa ini yang sesuai pemaparan Keane di atas adalah teknologi android yang disematkan pada ponsel pintar atau dikenal sebagai *mobile learning Android*. Android merupakan salah satu platform digital dengan sistem operasi yang terbuka, platform paling populer bagi pengembang, berbiaya rendah dan ringan untuk perangkat berteknologi tinggi tanpa harus dikembangkan dari nol.<sup>6</sup> Dalam teknis pembelajaran, *mobile learning Android* selanjutnya dimungkinkan menjadi basis pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran termasuk salah satu bagian integral dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Di antara tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif<sup>7</sup> dan memfasilitasi komunikasi aktif dalam proses pembelajaran<sup>8</sup>.

---

<sup>3</sup> Ming-Hung Lin and Huang-g Chen, "A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome," *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 13, no. 7 (2017): 3553-64.

<sup>4</sup> Therese Keane, "Leading with Technology: 21st Century Skills," *Australian Educational Leader* 34, no. 2 (2012): 44.

<sup>5</sup> Keane.

<sup>6</sup> KWTGT Priyankara et al., "Android Based E-Learning Solution for Early Childhood Education in Sri Lanka," in *2013 8th International Conference on Computer Science & Education* (IEEE, 2013), 715-18.

<sup>7</sup> Sharon E Smaldino et al., *Instructional Technology and Media for Learning* (Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River, NJ, 2008).

<sup>8</sup> Smaldino et al.

Beberapa hasil penelitian telah menunjukkan kesesuaian dan efektifitas pengembangan media berbasis android untuk pembelajaran. *Mobile learning* sesuai dengan sifat fleksibilitas dan keterbaruannya menawarkan kepada para *user* proses pembelajaran yang bisa dilakukan di manapun dan kapanpun<sup>9</sup>; menuntut *user* kemandirian belajar dan menunjang peningkatan motivasi belajar *user*<sup>10</sup>. Selain itu, Calimag et al. menyatakan bahwa di antara gaya belajar yang umum diterapkan di abad ke-21 ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Android<sup>11</sup>.

Terkait pentingnya penggunaan media aplikasi berbasis android ini dikuatkan oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan seperti oleh Gunadi (2020)<sup>12</sup>, Dian Ahkam (2017)<sup>13</sup> dan Hastang (2017)<sup>14</sup>, yang telah melakukan penelitian untuk mengukur tingkat efektifitas media pembelajaran berbasis Android. Terlebih lagi adanya pandemi covid-19 yang meniscayakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) telah memunculkan peran penting dari adanya teknologi informasi dan komunikasi.<sup>15</sup>

Penelitian ini berfokus pada pendampingan pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android bagi guru mitra dampingan di Kab. Ponorogo dan hendak menjawab dua pertanyaan utama, yaitu 1) bagaimana merancang media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android yang tepat bagi guru bahasa Arab?, dan 2) Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi

---

<sup>9</sup> Blanka Klimova and Petra Poulouva, *Mobile Learning in Higher Education, Advanced Science Letters*, vol. 22 (American Scientific Publishers, 2016).

<sup>10</sup> Lin and Chen, "A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome."

<sup>11</sup> J N Calimag et al., "Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application," *International Journal of Research in Engineering & Technology* 2, no. 2 (2014): 119-28.

<sup>12</sup> Gungun Gunadi, Fachrur Razi Amir, and Agus Mulyana, "Lugho: Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 19-27.

<sup>13</sup> Dian Ahkam Sani, "Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile" (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2017).

<sup>14</sup> Hastang Hastang, "Efektifitas Kamus Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Dalam Menerjemahkan Qiraah," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 11, no. 1 (2019): 112-20.

<sup>15</sup> Abdul Latip, "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 108-16.

android bagi guru bahasa Arab?. Penelitian pengabdian didasarkan pada analisis kebutuhan dan pemecahan masalah yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi berikut yang menjelaskan urgensi penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi di MAS Putri Ma'arif Ponorogo diketahui bahwa hampir semua guru memiliki gawai dengan sistem operasi android, namun selama ini gawai tersebut masih digunakan sebagai media komunikasi dan mencari informasi dan berita alih-alih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif terutama dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi android.

Selanjutnya berdasarkan pada hasil *interview* dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Arab di MAS Putri Ma'arif Ponorogo mengatakan: "di MAS Putri Ma'arif Ponorogo telah memiliki fasilitas komputer, akan tetapi dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru belum memaksimalkan penggunaan media yang berbasis komputer tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hasil nilai ulangan Bahasa Arab pun masih ada siswa yang kurang dari nilai rata-rata ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70, sehingga guru harus melakukan remedial. Kemudian bahan ajar yang selama ini digunakan adalah buku teks dengan menggunakan media papan tulis. Penggunaan media papan tulis untuk pembelajaran materi Bahasa Arab dirasakan kurang optimal, karena memakan banyak waktu, guru harus menulis terlebih dahulu di papan tulis untuk penyampaian materi, selain itu, apabila siswa belum mengerti tentang materi yang diajarkan guru, maka guru pun harus menulis ulang kembali untuk mengulangi penjelasannya."

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran berbasis komputer belum secara optimal digunakan oleh para guru bahasa Arab dan selama ini materi yang digunakan lebih banyak bersumber dari buku teks dengan perantara media papan tulis, akibatnya secara umum bisa dilihat mayoritas siswa tidak mampu memahami materi dengan baik dan

berpengaruh pada hasil belajar dan nilai siswa yang kurang optimal. Di antara faktor di balik hal ini adalah, seringkali kondisi anak belum siap untuk mengikuti pembelajaran di kelas ditambah juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga tidak bisa mengurai kendala yang ada. Oleh karena itu, dipandanga urgen bagi para guru ini untuk dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pada akhirnya kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan akan menumbuhkan motivasi belajar bagi mereka.

## **PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan, media adalah bagian integral yang strategis dan inheren dalam menunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab media berpotensi mampu mengakselerasi kemampuan beragam peserta didik dan memfasilitasi kemudahan proses pembelajaran.

Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala sesuatu yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>16</sup>

Sementara Gagne dan Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, di antaranya berupa bentuk fisik buku ajar, video kamera, *tape recorder*, *video recorder* yang menghasilkan gambar dan suara seperti televisi dan komputer. Dengan kata lain, media dapat dirumuskan sebagai alat yang mengandung materi intruksional atau komponen belajar yang dapat menarik minat siswa

---

<sup>16</sup> H. Usman, M. B., & Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

untuk belajar.<sup>17</sup> Selanjutnya Heinich, mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran termasuk alat menyampaikan pesan dan informasi berupa materi pembelajaran, di mana pesan informasi tersebut dapat memudahkan siswa memahami pesan materi atau informasi pelajaran yang disampaikan.

Sedangkan Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.<sup>19</sup>

### **Multimedia**

Multimedia dapat didefinisikan sebagai hasil kombinasi atau perpaduan dari seni grafik, teks, animasi gambar, suara, dan elemen-elemen video yang dibentuk dan dimanipulasi secara digital. Hasil dan tampilan dari proyek multimedia sudah seharusnya bersifat estetis, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan kata lain proyek multimedia harus memuat kejelasan secara visual, hanya dengan menggunakan elemen-elemen multimedia yang mendukung pesan

---

<sup>17</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002).

<sup>18</sup> Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning* (Simon & Schuster Books For Young Readers, 1996).

<sup>19</sup> A. Sudjana, N. & Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992).

keseluruhan dari program multimedia tertentu.<sup>20</sup> Berdasarkan pendapat tersebut multimedia dapat dipahami bahwa wujud barang namun nyatanya tidak berbentuk.

Perkembangan multimedia dalam pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang diadaptasikan pada bidang pendidikan, guna mendukung proses pembelajaran siswa. Perkembangan teknologi informasi juga mempengaruhi perkembangan multimedia, Simonson dan Thompson<sup>21</sup> mengartikan multimedia adalah bentuk transmisi teks, audio, dan grafik dalam periode bersamaan. Sedangkan Gayestik dalam Sunaryo Soenarto<sup>22</sup> mengartikan multimedia sebagai suatu sistem komunikatif interaktif berbasis computer yang dapat menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

### **Android**

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, smartphome dan juga PC tablet. Android dibuat dengan menggunakan kernel Linux yang dimofifikasi. Aplikasi android dikembangkan dengan bahasa java, menggunakan *Java Core Libraries*. Android dijalankan di atas mesin virtual bernama *Dalvik Virtual Machine*. Secara umum Android adalah platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Hilman Septian, Eka Wahyu Hidayat, and Alam Rahmatulloh, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab Dan Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Android" 2, no. 2 (2017): 71-78, <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>.

<sup>21</sup> Thompson A. Simonson R., *Educational Computing Fondations, Ed. Ke-2* (New Jersey: Macmillan Publishing Co, 1994).

<sup>22</sup> Sunaryo Soenarto. Multimedia Pembelajaran. Dalam buku *Applied Approach*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Yogyakarta. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Pusat Pengembangan Kurikulum, Intruksional, dan Sumber Belajar Tahun 2015

<sup>23</sup> H. Nazaruddin Safaat, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android* (Bandung: Informatika, 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan OS Android karena Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Android banyak digemari oleh masyarakat modern di dunia karena mempunyai banyak fungsi selain fungsi utama yaitu komunikasi. Perangkat ini punya fitur lain yaitu sebagai pencari informasi melalui jaringan internet dengan menggunakan browser tertentu seperti chrome, Mozilla, dan opera mini. Selain itu *smartphone* juga bisa dipakai untuk hiburan, penyimpan data, gaya (*style*), maupun penunjuk arah. Dan akhir-akhir ini pandemi covid-19, *smartphone* digunakan sebagai media edukasi utama dalam pembelajaran dan salah satunya bisa melalui pengembangan aplikasi *mobile learning*.

Aplikasi android dan khususnya *mobile learning* dapat dirancang menggunakan beberapa software diantaranya *Eclipse*, *adobe flash professional*, *Android Studio*, *Intel XDK*, *Adobe Air*, dan software pengembang game seperti *construct 2/3* dan *RPG Maker*. Software tersebut membutuhkan pemahaman salah satu bahasa pemrograman terlebih dahulu sebelum merancang dan membuat aplikasi tertentu sehingga membutuhkan waktu yang tidak singkat. Bagi orang yang mempunyai banyak waktu dan ketertarikan dengan Android mungkin akan belajar secara detail dan terperinci mengenai pembuatan aplikasi. Akan tetapi bagi yang ingin merancang dan membuat aplikasi secara instan, tentu membutuhkan cara yang lebih sederhana untuk membuatnya. Maka dari itu kita memperkenalkan kombinasi antara website untuk membuat game pembelajaran yang bernama *wordwall* dan website converter android yang bernama *kodular.io*.

Cara tersebut menurut penulis merupakan metode yang sederhana dan mudah dilakukan untuk orang awam sekalipun. Langkah pertama adalah perancangan game pembelajaran melalui website *wordwall* kemudian menjadikan hasil gamenya menjadi aplikasi android dengan menggunakan web **kodular.io**.

## **Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Riset Pendahuluan**

Tahapan pertama adalah menemukenali masalah dengan melakukan riset pendahuluan berupa observasi aktivitas pembelajaran daring di beberapa sekolah dengan tujuan untuk menangkap berbagai problem yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfungsi sebagai landasan untuk analisa menyeluruh dan mendalam dan juga berfungsi fasilitator bagi peneliti untuk melakukan tahapan berikutnya, yaitu inkulturasi.

Tim pengabdian sebelum melaksanakan proses pendampingan, akan dilakukan terlebih dahulu penelitian pra-pengabdian untuk memotret data dan fakta tentang profil penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab oleh terhadap guru Bahasa Arab di jenjang Madrasah Aliyah yang ada di Kabupaten Ponorogo. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi awal sebelum pendampingan tindak lanjut diberikan. Riset ini berbentuk *preliminary research* kemudian dilanjutkan kegiatan *focus group discussion* yang didampngi oleh para pakar di bidangnya.

Ada beberapa hal penting yang ditemukan oleh peneliti dalam riset pendahuluan ini yang menjadi sumber masalah selama ini. *Pertama*, Kondisi guru dampingan saat pra pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebesar 50% peserta belum menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran atau dalam kata lain media pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini digunakan para guru masih bersifat konvensional yaitu hanya terbatas pada penggunaan papan tulis, gambar dan kertas. *Kedua*, sebagian guru menyatakan bahwa mereka tidak menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dikarenakan 70% peserta belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi baik dari pihak sekolah maupun dari instansi manapun. Temuan dalam *preliminary research* ini kemudian akan dikonfirmasi oleh narasumber pada sesi *Focus Group Discussion* (FGD).

Pada tahap inkulturasi, informasi awal yang penulis dapatkan ketika melakukan riset pendahuluan akan dijadikan sebagai pegangan untuk proses adaptasi pada interaksi antara guru dan siswa. Pada tahap ini, ada beberapa pendekatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya penanaman kepercayaan di antara mitra dampingan. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti di antaranya adalah dengan perizinan dengan pihak sekolah dan perbincangan yang hangat baik dengan guru maupun siswa. Dari hasil wawancara kepada guru dan siswa dan juga hasil dari observasi kelas sebanyak 1x pada masing-masing sekolah, ada temuan bahwa pembelajaran Bahasa Arab secara daring kadangkala terhalang pada kurangnya kemampuan inovatif guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif disebabkan salah satunya karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran terbaru.

#### ***Focus Grup Discussion***

Tahap selanjutnya adalah mengkoordinasikan segala sesuatu yang dibutuhkan dengan mitra dampingan. Peneliti akan membagi menjadi beberapa kelompok dari mitra dampingan setelah tahap inkulturasi selesai dilalui. Dalam pertemuan kelompok tersebut diadakanlah *Focus Group Discussion* (FGD), yaitu diskusi mengenai kendala dan permasalahan yang dihadapi oleh mayoritas guru bahasa Arab serta potensi dan solusi yang diharapkan. Pelaksanaan FGD sendiri dilakukan secara daring via aplikasi *zoom meeting* mengingat adanya kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 4 yang melarang adanya perkumpulan. Dalam FGD ditemukan bahwa keterbatasan ini dikarenakan faktor kurangnya pengetahuan para guru tentang cara mengembangkan dan menggunakan teknologi pendidikan. Di sisi lain terdapat juga potensi yang menjadi peluang adanya kemungkinan pemberian pelatihan yaitu rasa ingin tahu terhadap hal baru, kemauan belajar sesuatu yang baru dan komitmen terhadap pelatihan yang ditawarkan.

Tahapan berikutnya adalah merencanakan tindakan aksi untuk merespon adanya permasalahan yang telah ditentukan di awal, di mana

hasil dari *Focus Group Discussion* akan dianalisis sebagai landasan untuk melaksanakan perencanaan aksi dan *problem solving*. Akhirnya disepakatilah ide untuk melakukan pelatihan dan pendampingan dalam merancang teknologi pendidikan yang efektif dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi android guna peningkatan kualitas pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti bersama para guru mitra dampingan bersepakat untuk menyusun tanggal pelatihan akan dilakukan, durasi waktu dan dalam bentuk seperti apa. Hal tersebut kiranya perlu mendapat perhatian bersama mengingat tugas utama para guru adalah mengajar yang notabene sudah jelas penjadwalannya, sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan lancar tanpa mengganggu aktivitas mengajar guru. Maka pada akhirnya muncul kesepakatan berupa pelatihan dilaksanakan dengan bentuk workshop dengan mendatangkan narasumber Muhammad Nur Kholis, M.Pd.I, dosen teknologi pembelajaran Bahasa Arab dari UIN Raden Mas Said Surakarta. Pelatihan disepakati dilakukan selama 1 hari, yaitu pada hari Kamis, 5 Agustus 2021, mulai pukul 07.30 sampai dengan pukul 15.00 WIB.

### **Pelaksanaan Pengabdian**

Adapun kegiatan yang dilakukan secara rinci dijelaskan sebagai berikut: Pada hari-H pelaksanaan pelatihan, materi utama yang diberikan kepada para guru mitra dampingan adalah teori dan praktik tentang pembuatan teknologi pendidikan, dalam hal ini pembuatan aplikasi android yang dibagi ke dalam 2 sesi.

Sesi pertama, berlangsung dari pukul 08.00 hingga pukul 12.00 dan berisi pemaparan materi yang meliputi: pengenalan android, kelebihan dan kekurangan aplikasi android, beberapa software untuk membuat aplikasi android, merancang game wordwall, *convert* game wordwall ke apk. android dengan aplikasi kodular.io.

Sesi kedua, berlangsung dari pukul 12.30 hingga pukul 15.00 berisi praktik pembuatan aplikasi android. Para guru diberikan praktik dan pendampingan untuk membuat aplikasi android. Praktik pembuatan aplikasi android ini terdiri dari 2 tahap. Tahapan pertama adalah merancang

game wordwall. Adapun langkah-langkah pembuatan aplikasi android yang pada pelatihan ini memilih aplikasi Word-wall yang bisa digunakan secara ringkas meliputi: 1) langkah awal dengan membuat akun pribadi di laman: <https://wordwall.net>, lalu dilanjutkan dengan melengkapi data yang diperlukan di dalamnya, 2) kemudian memilih fitur *create activity* dan memilih salah satu template yang disediakan, 3) menuliskan judul dan deskripsi permainan, 4) membuat dan menyusun konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) menekan tombol *done*, sebagai tanda bahwa permainan pembelajaran telah selesai dibuat.

Tahapan kedua adalah meng-*convert* game wordwall menjadi aplikasi android dengan menggunakan salah satu website yaitu kodular.io. Website ini merupakan pengembangan dari app inventor.

Pengabdian ini sendiri diikuti oleh 20 guru Bahasa Arab di lembaga MA sekitar Kab. Ponorogo dan bertempat di MA Putri Ma'arif Ponorogo. Sedangkan yang bertindak sebagai pemateri adalah Muhammad Nur Kholis, M.Pd.I, dosen teknologi pembelajaran bahasa Arab UIN Raden Mas Said Surakarta. Pemaparan materi dilakukan secara daring melalui aplikasi *google meet* dan secara *blended learning*, di mana mengkombinasikan antara tatap muka dan tatap maya.

### **Evaluasi**

Dalam rangka mengukur tingkat kesuksesan pelatihan ini, peneliti melakukan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi program dan evaluasi hasil program. *Pertama*, evaluasi program dilaksanakan dengan menyebar kuesioner berupa tautan pada *google form* untuk mendapatkan *feedback* dari mitra dampingan mengenai pelaksanaan program.

Dari hasil kuesioner yang disebar, didapatkan data berikut: respon terhadap kegiatan pengabdian, 5% peserta sangat puas dan 90% merasa puas, 5% peserta merasa sangat puas. Respon terhadap metode atau cara penyampaian narasumber, 90% peserta merasa puas dan 10% peserta merasa sangat puas. Sedangkan respon terhadap kebermanfaatn pengabdian ini, 95% peserta merasa bermanfaat dan 5% peserta merasa sangat bermanfaat.

Kedua, evaluasi hasil belajar dilaksanakan dengan memberikan tugas pada mitra dampingan untuk merancang sendiri media pembelajaran berbasis android, memantau mereka serta membimbing pelaksanaan tugas-tugas administratif dan edukatif terhadap guru mitra dampingan.

Dari tugas guru mitra dampingan yang telah terkumpul, didapatkan temuan bahwa hampir 95% peserta mengumpulkan tugas evaluatif berupa menyeter media berbasis android yang berisi game wordwall yang bervariasi dengan konten materi variatif mulai dari tema *al-mihnah*, *al-hiwayah*, *al-muwafiq al-'ammah*, dan lain sebagainya.

Kemudian pasca pengabdian, temuan peneliti yang lain adalah para guru mitra dampingan hampir 82% telah menerapkan media berbasis android tersebut dalam proses pembelajaran daring. Proses penerapan ini terbagi dalam tiga tahapan pembelajaran yang bisa diilustrasikan pada deskripsi berikut: pertama, kegiatan pendahuluan, meliputi: 1) Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan berdoa bersama, 2) Guru melakukan pengkondisian kelas dan melaksanakan perkenalan, 3) Guru menyampaikan *preview* singkat terkait materi yang akan diberikan. Dan 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa sebelum memulai materi yang akan disampaikan.

*Kedua*, kegiatan inti, yang meliputi: 1) Guru membuka fitur game pada aplikasi wordwall terkait materi *الهواية*, 2) Guru menunjukkan demo di depan siswa bagaimana mengoperasikan aplikasi wordwall, 3) Dengan seksama, siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 4) Guru mengajak siswa untuk menjawab bersama beberapa pertanyaan permainan di aplikasi wordwall, 5) Guru memberikan kesempatan kepada tiga siswa untuk mencoba bermain, 6) Siswa menanyakan makna dari kosakata *الهواية* yang belum dipahami kepada guru, dan 7) Guru menunjuk tiga siswa untuk bermain aplikasi wordwall yang dijawab bersama dengan seluruh siswa. Dan *Ketiga*, kegiatan penutup, yang meliputi: 1) Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pada siswa terkait topik *الهواية*, 2) Guru memberi

refleksi atau evaluasi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilakukan. 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 4) Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a dan memberi salam.

## **PENUTUP**

Penelitian pengabdian ini mengungkap 2 pertanyaan utama, yaitu: *pertama*, perancangan media pembelajaran berbasis android meliputi 2 tahap, yaitu merancang game wordwall, dan convert game wordwall ke aplikasi android dengan berbantuan kodular.io., *Kedua*, implementasi pembelajaran dengan media berbasis android meliputi: 1) tahap persiapan (register akun di laman wordwall, memilih *create activity* dan template yang disediakan serta merancang dan membuat konten), 2) pendahuluan (salam, doa dan apersepsi), 3) kegiatan inti (demonstrasi aplikasi, menerapkan permainan dengan menyertakan peserta didik, tanya jawab dan pembahasan) dan penutup (refleksi, rencana tindak lanjut, doa dan salam). Dari temuan tersebut, penulis bisa memberikan saran dan rekomendasi, yang meliputi: 1) Apabila ada penelitian selanjutnya tentang pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi android, maka bisa menggunakan pendekatan PAR. 2) Perlu ada penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android dan bisa berfokus pada jenis android yang lain selain wordwall dan kodular. 3) Perlu adanya perhatian lebih lanjut dari para pemangku kepentingan untuk mengadakan tindak lanjut pengabdian ini dan pelatihan lanjutan tentang teknologi pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- Calimag, J N, P A Mugel, Romel S Conde, and Luisa B Aquino. "Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application." *International Journal of Research in Engineering & Technology* 2, no. 2 (2014): 119-28.
- Gunadi, Gungun, Fachrur Razi Amir, and Agus Mulyana. "Lugho: Aplikasi

- Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 19–27.
- Hastang, Hastang. "Efektifitas Kamus Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Dalam Menerjemahkan Qiraah." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 11, no. 1 (2019): 112–20.
- Heinich, Robert. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Simon & Schuster Books For Young Readers, 1996.
- Keane, Therese. "Leading with Technology: 21st Century Skills." *Australian Educational Leader* 34, no. 2 (2012): 44.
- Klimova, Blanka, and Petra Poulouva. *Mobile Learning in Higher Education. Advanced Science Letters*. Vol. 22. American Scientific Publishers, 2016.
- Lai, Yi-Horng. "The Effect of Nutrition Education System for Elementary School Students in Nutrition Knowledge." In *Computer Science On-Line Conference*, 1–9. Springer, 2016.
- Latip, Abdul. "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19." *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 108–16.
- Lin, Ming-Hung, and Huang-g Chen. "A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 13, no. 7 (2017): 3553–64.
- Nazaruddin Safaat, H. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2011.
- Priyankara, KWTGT, D C Mahawaththa, D P Nawinna, J M A Jayasundara, K D N Tharuka, and S K Rajapaksha. "Android Based E-Learning Solution for Early Childhood Education in Sri Lanka." In *2013 8th International Conference on Computer Science & Education*, 715–18. IEEE, 2013.
- Sani, Dian Ahkam. "Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile." Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2017.

- Septian, Hilman, Eka Wahyu Hidayat, and Alam Rahmatulloh. "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab Dan Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Android" 2, no. 2 (2017): 71-78. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>.
- Simonson R., Thompson A. *Educational Computing Fondations, Ed. Ke-2*. New Jersey: Macmillan Publishing Co, 1994.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther, James D Russell, and Clif Mims. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River, NJ, 2008.
- Sudjana, N. & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru, 1992.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.