

PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB DAN BUDAYA MAKASSAR DENGAN E-KTP (ELEKTRONIK KARTU PINTAR)

Akhriani¹, Asmara², Hikmah³, Agussalim⁴

¹Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, Ulfaakhriani.amir97@gmail.com ²Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, asmarahmuhtar@gmail.com ³Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, hikmahsabdanabilah@gmail.com ⁴Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, agussalim@fs.unhas.ac.id

Abstract:

The purpose of this study is to describe the results of the development of learning media in Arabic and cultural Makassar using card media. This study uses research and development methods that combine qualitative and quantitative methods. The results of this study produce card learning media that are integrated with information technology based on qr code. The results of this study indicate the compatibility between learning media and information technology, as evidenced by the application of four language skills in one card. The test results of experts showing card learning media with the help of information technology showed good results on the use, material and face-to-face appearance.

Abstrak:

Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dan budaya Makassar dengan menggunakan media kartu. Penelitian ini menggunakan metode research and development yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kartu yang diintegrasikan dengan teknologi informasi berupa qr code. Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian antara media pembelajaran dan teknologi informasi, terbukti dengan diterapkannya empat kemahiran berbahasa dalam satu kartu. Hasil uji ahli menunjukkan media pembelajaran kartu dengan bantuan teknologi informasi menunjukkan hasil yang baik pada penggunaan, materi dan tampilan tatap mukanya.

Kata Kunci: pembelajaran, media, kartu, elektronik, media kartu

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa sangat erat kaitannya dengan penguasaan kosakata. Semakin banyak perbendaharaan kosakata pada diri seseorang, maka semakin leluasa dalam menyampaikan sebuah pesan dalam komunikasi. Seperti halnya pada pembelajaran bahasa Arab, menguasai kosakata (mufradat) sangatlah penting karena menjadi indikator kualitas seseorang dalam menguasai bahasa tersebut, baik secara lisan maupun tulisan.

Perhatian masyarakat terhadap bahasa Arab saat ini sangat berkembang pesat,

ditandai dengan banyaknya terbuka sekolah-sekolah Islam dan pengajian keagamaan di masjid-masjid. Dari situasi di atas pembelajaran bahasa Arab tidak bisa terelakkan. Di sisi lain banyaknya pembelajaran bahasa Asing justru berdampak pada penurunan penggunaan bahasa daerah di kalangan para remaja. Mereka lebih senang jika berkomunikasi menggunakan bahasa Asing dibanding berkomunikasi dengan bahasa daerahnya.

Dalam hal penguasaan kosakata, pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat bisa mempengaruhi kualitas pengu-

saan kosakata bahasa Arab pebelajar. Pemilihan media konvensional berupa kartu yang berisi kosakata bahasa Arab yang mengharuskan siswa untuk menghafal kata demi kata bisa membuat pebelajar merasa jenuh dan bosan, sebaliknya dengan pemilihan media yang tepat bisa meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Arab pebelajar.

Pemilihan sebuah media pembelajaran harus disesuaikan situasi dan kondisi pebelajar. Pada era teknologi seperti saat ini, kecenderungan manusia terhadap teknologi sangat tinggi. Pebelajar di area perkotaan hampir keseluruhannya memiliki Smartphone. Kecenderungan ini harus dimanfaatkan oleh seorang pengajar dalam menentukan media pembelajarannya. Media pembelajaran berupa kartu sudah baik, akan tetapi memiliki ukurannya yang kecil yang mengharuskan pengajar tidak menampilkan keseluruhan keterampilan bahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah *qr code*. *Qr (Quick Response) code* adalah kode yang mampu merespon secara cepat sebuah informasi. Dengan bantuan aplikasi *scanner qr code* di android pengguna bisa langsung mendapat informasi yang terdapat dalam kode tersebut. Teknologi ini bisa dimasukkan ke dalam media pembelajaran kartu agar permasalahan ruang yang sempit bisa teratasi.

Berdasarkan fenomena di atas dibutuhkan adanya media pembelajaran kosakata berupa kartu yang diintegrasikan dengan teknologi informasi serta memuat keseluruhan keterampilan bahasa tanpa melupakan budaya lokal dan bahasa daerah.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan media pembelajaran E-KTP (elektronik kartu pintar) dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab dan budaya lokal.

II. TINJAU PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kosakata Bahasa Arab

Tarigan dalam Unsi menyatakan bahwa kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya¹. Pernyataan di atas menunjukkan begitu pentingnya kosakata dalam menunjang aktifitas berbahasa. Kosakata yang ada pada diri seorang penutur hadir dari pengalaman pembelajarannya. Pengalaman pembelajaran hadir dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Thu'aimah dalam Rizqi mengklasifikasikan kosakata menjadi empat berdasarkan kemahiran berbahasa;

- Kosakata untuk memahami baik lisan maupun tulisan
- Kosakata untuk berbicara, dalam berkomunikasi perlu penggunaan kosakata yang tepat baik dalam situasi formal maupun informal
- Kosakata untuk menulis, dalam penulisan dibutuhkan penggunaan kosakata yang tepat agar tidak terjadi kesalahan pahaman dalam pemahaman terhadap teks tersebut
- Kosakata potensial, kosakata yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteksnya.²

2. Budaya Makassar

Sampai saat ini masih banyak peninggalan-peninggalan budaya Makassar yang berupa artefak masih lestari di antaranya adalah Benteng Somba Opu, Rumah Adat Balla Lompoa, Masjid Tua Katangka, dan Makam Raja-Raja Makassar/ Tallo yang hingga kini masih terawat. Di sisi lain masyarakat

¹ Unsi, B.T. (2014) *Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Tafaqquh.

² Rizqi, L. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar*. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Makassar mengenal banyak unsur seni budaya khas seperti Lontara Makassar, Pasang, seni bahasa, dan karya-karya seni lainnya.³

a. Media Pembelajaran Kartu

Jhon dalam Rajasa menerangkan bahwa media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan. Media ini antara lain berupa: gambar, grafik, model, dan benda asli. Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran⁴.

Media pembelajaran berupa kartu memiliki kelebihan seperti; mudah untuk digunakan, menghemat waktu dan tenaga. Kekurangan dari media kartu adalah ukurannya yang kecil sehingga terbatas dalam menampilkan informasi.

Oemar dalam Rajasa menjelaskan tujuan dari penggunaan kartu seperti; (1) membangkitkan minat dan keinginan pada siswa, (2) membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan (3) memberikan pengalaman yang menyeluruh.⁵

b. Qr Code

QR-code adalah jenis barcode yang berbentuk dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation, sebuah perusahaan di Jepang, yang dipublikasikan pada tahun 1994. QR merupakan singkatan dari *Quick Response* (respon/tanggapan cepat), sehingga fungsi atau tujuan utama dari tek-

nologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan men-dapat tangga-pan atau respons yang cepat pula. Oleh karena itu *qr code* dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai.

Berbeda dengan barcode biasa yang berbentuk satu dimensi dan menyimpan informasi secara horizontal, *QR-code* mampu menyimpan informasi secara horisontal dan vertikal. *QR-code* juga mampu menyimpan teks alfanumerik, kanji, kana, hiragana, simbol, biner, dan *control code*.

B. Penelitian Terdahulu

Solichah, 2016 dengan judul "Pengembangan Media *Card English Vocabulary* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris" Variabel penelitian Media *Card English Vocabulary*, Kosakata. Metode penelitian Research and Development. Hasil Penelitian Pengembangan media meliputi empat tahap. Pertama perencanaan, meliputi: analisis kebutuhan siswa dan menganalisis standar kompetensi. Kedua pengorganisasian meliputi: pengumpulan referensi dan perancangan model. Ketiga pelaksanaan meliputi: menyusun model desain media. Keempat penilaian meliputi; penilaian kelayakan media oleh ahli. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli adalah sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosa-kata bahasa Inggris untuk siswa MI/SD.

Ellyana, 2016 dengan judul "Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kosakata Siswa dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris". Variabel penelitian Media Gambar, Keterampilan Berbicara, dan Efisiensi Pembelajaran. Metode Penelitian Statistik Kuantitatif. Hasil Penelitian Hasil analisis menunjukkan bahwa media gambar masih perlu pengembangan lebih lanjut. Media gambar efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Media gambar efisien dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Media gambar membuat pembelajaran lebih menarik.

³Beddu, S., Akil, A., Osman, W. W., & Mamzah, B. (2014). *Eksplorasi Kearifan Budaya Lokal Sebagai Landasan Perumusan Tatanan Perumahan dan Pemukiman Masyarakat*. Makassar: IPLBI.

⁴Rajasa, W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenal Sinyal Wasit dalam Permainan Bola Basket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

⁵*Ibid*

Persamaan antara kedua penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama merancang media pembelajaran berupa kartu. Metode yang digunakan pada penelitian yang pertama sama dengan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian R & D. Hasil yang diperoleh dari kedua penelitian di atas sudah sangat baik dan layak di jadikan sebagai media pembelajaran, hanya saja masih butuh pengembangan lebih lanjut.

Perbedaan kedua penelitian di atas dengan penelitian ini terdapat pada perancangan media pembelajaran kartu yang dipergunakan. Penelitian ini memanfaatkan teknologi informasi berupa qr code yang diberikan pada media pembelajaran kartu.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R & D yang telah dikembangkan oleh Borg dan Gall. Metode penelitian R & D merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, R & D memiliki langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus⁶. Model R & D yang digunakan oleh peneliti terdiri atas enam tahapan. Peneliti berharap dengan keenam tahapan tersebut bisa menjawab sub masalah dalam penelitian ini.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Makassar. Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 (empat) bulan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini berupa observasi dan pemberian kuesioner. Setiap tahap dalam proses pengembangan media ini didokumentasikan. Selanjutnya pemberian kuesioner diberikan kepada para ahli untuk menguji kelayakan media pembelajaran E-KTP ini.

⁶Baso, Y.S. (2016) *Metode Pembelajaran Bahasa Arab Online Berbasis Learning Management System*. Makassar: Program Studi Sastra Arab Universitas Hasanuddin .

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian para ahli dan praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran E-KTP. Skor mewakili beberapa kriteria seperti; sangat baik dengan skor 4, baik dengan skor 3, kurang dengan skor 2, dan sangat kurang dengan skor 1. Setiap hasil yang diperoleh dipersentasekan dengan rumus:

$$\text{Persen} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Maksimal Skor}} \times 100\%$$

2. Analisis Kualitatif

Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi media yang dikembangkan.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Perancangan Media Pembelajaran E-KTP

Perancangan ini menggabungkan dua komponen media yaitu media kartu konvensional dan media sistem informasi. Perancangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap seperti pembuatan website, pengambilan dan pembuatan data pendukung, pengimputan data, desain qr code, dan desain kartu.

1. Pembuatan Website

Pembuatan website berguna sebagai wadah dari materi-materi yang akan diberikan pada kartu. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah aplikasi wordpress. Dalam pembuatannya digunakan template yang responsif. Responsif berarti tampilan dari setiap halaman akan menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan oleh pembelajar. Apabila pembelajar membuka materi dengan menggunakan smartphon maka tampilan dari website akan

menyesuaikan begitu pula jika dibuka dengan menggunakan perangkat seperti personal komputer atau sejenisnya.

Pada website ini terdapat lima kategori utama disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, kategori tersebut Seperti

- a. Berbicara, kategori ini berisi materi percakapan bahasa Arab disertai artinya dalam bahasa Indonesia dan Makassar dalam bentuk teks tertulis. Topik percakapan ini berhubungan dengan budaya lokal Makassar. Materi ini memberikan latihan bagi pebelajar dalam berkomunikasi dalam bahasa Arab.
- b. Membaca, kategori ini berisi materi kosa kata bahasa Arab dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia dan bahasa Makassar. Kosa kata yang diberikan sangat berhubungan dengan kosa kata yang digunakan pada materi berbicara yang berbentuk teks, sehingga memberikan kemudahan bagi pebelajar dalam memahami isi materi yang diberikan.
- c. Menyimak, kategori ini berisi materi menyimak berupa video pembelajaran yang menampilkan percakapan dalam bahasa Arab. Topik percakapan berhubungan dengan budaya-budaya lokal yang ada di Makassar. Percakapan yang ada dalam video ini adalah percakapan yang diambil dari materi berbicara, akan tetapi tidak lagi menampilkan terjemahannya. Video ini mengharuskan bagi pebelajar untuk menyimak dan menarik kesimpulan dari percakapan yang terjadi dalam video tersebut.
- d. Menulis, kategori ini berisi materi soal-soal yang berhubungan dengan ketiga materi di atas. Pebelajar diharuskan mengimput teks bahasa Arab dalam menjawab pertanyaan yang disediakan.
- e. Berita, kategori ini berisi berita-berita mengenai pembelajaran bahasa Arab dan budaya-budaya yang ada di makassar.

Wadah website yang telah selesai dipublikasikan agar bisa diakses oleh pebelajar. Domain yang dibunakan adalah www.mediakartu.com. Setiap anggota peneliti diberikan akses admin pada website ini, sehingga setiap peneliti bisa memasukkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

a. Pengambilan dan pembuatan data pendukung

Tahap ini mengharuskan peneliti untuk terjun kelapangan dalam mengambil objek-objek budaya yang ada di Makassar objek-objek itu seperti benteng roterdam, benteng somba opu, dan rumah adat Ballak Lompoa. Dari data budaya Makassar yang telah didapatkan peneliti mulai mendesain materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini. Materi yang dimaksud seperti, percakapan, video, kosa kata, dan soal-soal latihan. Keseluruhan materi itu memiliki topik yang sama yaitu budaya Makassar.

b. Pengimputan data

Tahap ini peneliti mulai memasukkan materi-materi ke dalam website yang telah dibuat sebelumnya. Setiap anggota peneliti diberikan akses ke halaman administrator agar dapat memasukkan materi. Terkhusus untuk materi video, pengimputannya dilakukan pada laman www.youtube.com. Ini berguna untuk meminimalisir penggunaan kapasitas yang ada pada website www.mediakartu.com. Jumlah materi yang dimasukkan ke dalam website adalah berjumlah 120 materi, 30 untuk materi menyimak, 30 untuk materi berbicara, 30 untuk materi membaca, dan 30 untuk materi menulis.

c. Desain Qr Code

Materi yang telah dimasukkan ke dalam website, selanjutnya dibuatkan qr code. Pembuatan qr code dilakukan pada laman www.qrstuff.com. Setiap halaman dari materi memiliki url, url inilah yang dimasukkan pada laman www.qrstuff.com untuk mendapatkan barcode yang diinginkan. Barcode yang diperoleh disimpan ke dalam drive untuk keperluan pembuatan kartu.

d. Desain Kartu

Desain kartu dilakukan dengan menggunakan aplikasi coreldraw. Halaman depan dari kartu menampilkan empat buah

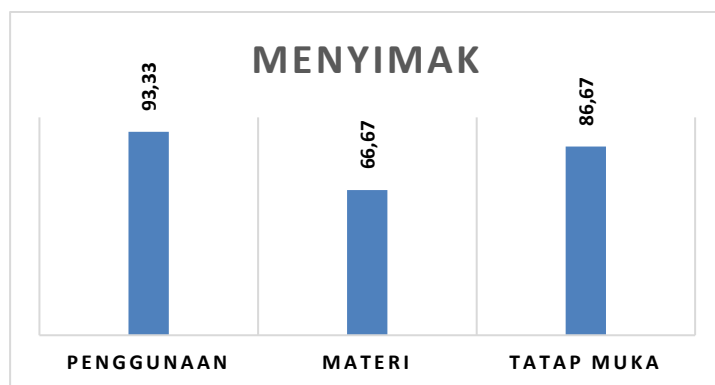
qr code yaitu; qr code menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Qr code itu merupakan jalan pintas untuk bisa mengakses materi yang ada pada website. Setiap materi dalam sebuah kartu saling berhubungan. Sebagai contoh materi membaca yang berupa kosa-kata menampilkan kosa kata yang ada dalam materi menyimak yang berupa percakapan dalam bentuk video. Ini

beguna untuk memudahkan pebelajar dalam memahami setiap materi yang diberikan. Halaman belakang kartu didesain sama untuk semua kartu dan diberikan petunjuk penggunaan kartu tersebut.

Pencetakan media kartu ini dibuat tebal agar tidak mudah rusak. Selanjutnya kartu yang telah dicetak diberikan wadah box agar lebih menarik.

B. Hasil Uji Media E-KTP

1. Menyimak

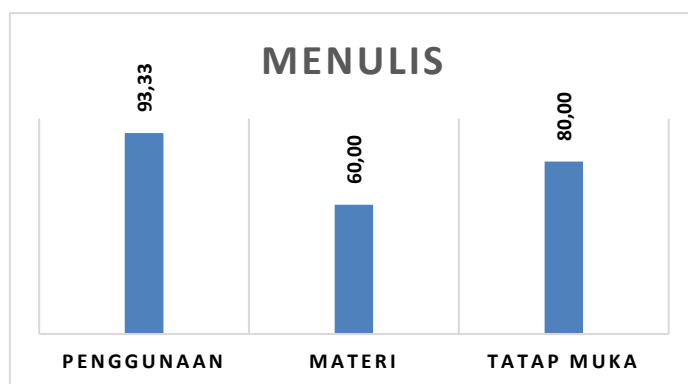


Gambar 1. Hasil uji komponen kemahiran menyimak pada media kartu

Grafik di atas menunjukkan persentase komponen kemahiran menyimak pada kartu. Dalam hal penggunaan mendapatkan persentase sebesar 93 persen yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Materi pada

kemahiran menyimak yang ada pada kartu mendapatkan 67 persen menunjukkan hasil yang baik. Adapun tatap muka mendapatkan persentase 87 persen menunjukkan hasil yang sangat baik.

2. Menulis

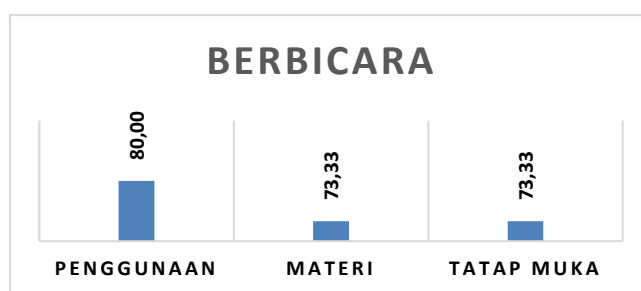


Gambar 2. Hasil uji komponen kemahiran menulis pada kartu

Grafik di atas menunjukkan persentase komponen kemahiran menyimak pada kartu. Dalam hal penggunaan mendapatkan persentase sebesar 93 persen yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Materi pada

kemahiran menyimak yang ada pada kartu mendapatkan 60 persen menunjukkan hasil yang cukup baik. Adapun tatap muka mendapatkan persentase 80 persen menunjukkan hasil yang baik.

3. Berbicara

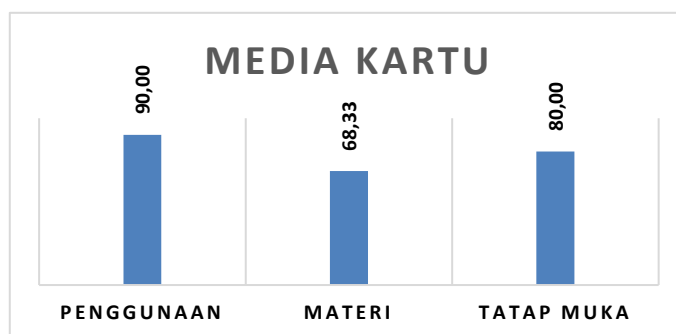


Gambar 3. Hasil uji komponen kemahiran berbicara pada kartu

Grafik di atas menunjukkan persen-tase komponen kemahiran menyimak pada kartu. Dalam hal penggunaan mendapatkan persentase sebesar 80 persen yang menunjukkan hasil yang baik. Materi pada kema-

hiran menyimak yang ada pada kartu mendapatkan 73 persen menunjukkan hasil yang baik. Adapun tatap muka mendapatkan persentase 73 persen menunjukkan hasil yang baik.

4. Media Kartu



Gambar 5. Rekapitulasi hasil uji komponen kemahiran pada kartu

Grafik di atas menunjukkan rekapitulasi persentase komponen empat kemahiran berbahasa pada kartu. Dalam hal penggunaan mendapatkan persentase sebesar 90 persen yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Materi pada kemahiran menyimak yang ada pada kartu mendapatkan 68 persen menunjukkan hasil yang baik. Adapun tatap muka mendapatkan persentase 80 persen menunjukkan hasil yang sangat baik.

yang disediakan oleh kartu baik dalam hal bahasa Arab, bahasa Indonesia, dan budaya Makassar. Hasil yang sangat baik didapatkan oleh tampilan tatap muka pada media kartu, menunjukkan tampilan yang diberikan oleh media ini sangat bersahabat.

V. KESIMPULAN

Penggunaan media kartu telah menunjukkan hasil yang sangat baik pada pengintegrasian media kartu dan teknologi informasi berupa qr code. Materi yang terdapat pada media kartu menunjukkan hasil yang baik menunjukkan perlunya pengembahangan pada komponen materi

DAFTAR PUSTAKA

- Baso, Y.S. (2016) Metode Pembelajaran Bahasa Arab Online Berbasis Learning Management System. Makassar: Program Studi Sastra Arab Universitas Hasanuddin.
- Beddu, S., Akil, A., Osman, W. W., & Mamzah, B. (2014). Eksplorasi Kearifan Budaya Lokal Sebagai Landasan Perumusan Tatanan Perumahan dan Pemukiman Masyarakat. Makassar. IPLBI.

- Ellyana, A. (2016). Pengembangan Media Gambar Seni untuk Meningkatkan Kosakata Siswa salam Keterampilan Berbahasa Inggris. Lampung: Universitas Lampung.*
- Rajasa, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenal Sinyal Wasit dalam Permainan Bola Basket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Rizqi, L. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.*
- Solichah, R. (2016). Pengembangan Media Card English Vocabulary dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. Yogyakarta: Universitas Negeri Sunan Kalijaga.*
- Usni, B.T. (2014) Media Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. Tafaquh.*