

Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pembelajaran Masdar dan Isim Masdar Berbasis Pendekatan Gamifikasi

Siti Jubaidah

Universitas Negeri Jakarta

Email: Siti.jubaidah@unj.ac.id

Article History:

Received : 18-10-2021

Revised : 04-11-2021

Accepted : 29-11-2021

Kata Kunci:

Kompetensi, Masdar,
Isim Masdar,
Gamifikasi

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertema: “Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pembelajaran Masdar dan Isim Masdar Berbasis Pendekatan Gamifikasi”. Kegiatan ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan potensi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab dalam menyusun media pembelajaran yang efektif dan menarik. 2) Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan Gamifikasi untuk materi Masdar dan Isim Masdar. Dengan mempertimbangkan dan memahami pentingnya penggunaan media interaktif untuk mahasiswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran. maka permasalahan ini perlu dicarikan solusinya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menarik. Untuk mencapai tujuan tersebut, kegiatan ini dikemas dalam bentuk pelatihan pendidikan yang meliputi seminar penyampaian materi dan workshop disertai dialog interaktif. Selain itu, juga diberikan materi-materi tentang konsep dan teknik pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu *game* atau permainan berdasarkan pendekatan Gamifikasi. Selama mengikuti pelatihan, peserta diberikan materi dan diberikan pendampingan dalam pembuatan permainan edukatif tentang materi Masdar dan Isim Masdar. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah para mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab di tingkat semester 4, kegiatan dibuat dalam bentuk pelatihan dan pendidikan yang akan dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pendahuluan

Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar bahasa Arab, baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa, kebanyakan dari para siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Arab dan bahkan banyak siswa yang juga tidak menyenangi pelajaran bahasa Arab. Sedangkan faktor eksternal berasal dari beberapa hal, guru menjadi salah satu faktor penting sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran. Selain itu sumber belajar dan media pembelajaran juga berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Peminat orang yang mau belajar Masdar dan Isim Masdar semakin hari semakin berkurang seiring dengan majunya peradaban pendidikan dan berkembangnya metode pembelajaran khususnya dibidang bahasa Arab, hal tersebut bisa terjadi karena seseorang yang baru pertama kali mempelajari bahasa arab, khususnya dibidang percakapan (dialog) tidak memperhatikan kaidah nahwu yang dianggap sulit dan menghambat kelancaran berbahasa.

Dalam hal ini, kami berfokus pada Analisis kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran Masdar dan Isim Masdar yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar1. Kegiatan Analisis Situasi kepada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Negeri Jakarta

Universitas Negeri Jakarta adalah salah satu universitas negeri yang mengajar bahasa Arab di Departemen Pendidikan Bahasa Arab. Siswa dari berbagai latar belakang diajarkan. Beberapa telah belajar bahasa Arab sebelumnya, yang lain belum pernah belajar bahasa Arab sebelumnya. Semua guru harus memahami metode pengajaran bahasa Arab dan cara yang tepat dalam proses pengajaran.

Mahasiswa mulai belajar Masdar dan Isim Masdar pada semester lima, dan guru menggunakan buku *Tashrif/Shorof* pegangan mahasiswa untuk mengajarkan Masdar dan Isim Masdar, berdasarkan hasil pengamatan bahwa terdapat kebosanan diantara para mahasiswa, dan akan menyenangkan jika siswa diberikan metode pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, peneliti bereksperimen dengan metode inovasi dalam proses pengajaran menggunakan teknologi. Dan teknologi mudah dan menyenangkan dalam pendidikan salah satunya adalah Gamifikasi / permainan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan saat pembelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Kemudian media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Setidaknya ada dua fungsi media dalam pembelajaran, yakni media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar.

Oleh karena itu, Pengembangan media interaktif gamifikasi bagi mahasiswa ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan Masdar dan Isim Masdar, dan pembelajaran menjadi tidak monoton serta menyenangkan, serta dapat menambahkan wawasan tentang bagaimana membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik, karena di masa mendatang beberapa dari mereka juga akan menjadi pendidik yang dituntut untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan bantuan media lebih baik lagi dari masa sekarang.

Metode

Kegiatan dilaksanakan secara online pada hari Sabtu, 11 September 2021. Dan dihadiri 47 peserta oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab dan dosen Bahasa Arab. Kegiatan dimulai pukul 13.00 – 16.00 WIB. Tahapan kegiatan pertama dimulai pembicara pertama Dr. Siti Jubaidah, M.A. menyampaikan pengantar tentang Materi Masdar dan Isim Masdar, dilanjutkan dengan Macam-macam Masdar dan Isim Masdar dan Contoh-contohnya.

Tahapan kedua berupa materi Multimedia Interaktif yang disampaikan oleh Nabilla Nur Izzah, adapun cakupan materi berupa penjelasan tentang Media Pembelajaran Gamifikasi, Macam-macamnya, dan Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Masdar dan Isim Masdar yang efektif dan menarik untuk dipakai oleh mahasiswa, khususnya di Prodi Pendidikan Bahasa Arab.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Gamifikasi

a. Arti Gamifikasi

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik lebih termotivasi dengan cara memaksimalkan kegunaan elemen- elemen di dalam sebuah gim. Selain itu, gamifikasi memiliki tujuan untuk kenyamanan peserta didik dalam hal belajar. Saat ini penggunaan gamifikasi bukan hanya diterapkan dalam hal hiburan semata, dalam hal pendidikan dan dunia bisnis, saat ini sudah banyak yang menggunakan konsep gamifikasi. Salah satu pemanfaatan gamifikasi yang sering digunakan dalam konteks bisnis adalah mempengaruhi perilaku seseorang.

b. Aspek-aspek Gamifikasi

1. Points: Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas maka akan secara otomatis mendapatkan point
2. Levels: elemen game yang digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain
3. Leaderboard: Sebuah pembelajaran dengan gamifikasi leaderboard digunakan untuk mengetahui dan membandingkan pencapaian dan level setiap pemain. Dengan adanya leaderboard juga dapat memotivasi pemain agar merasa selalutertantang
4. Badges: Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan tugas tertentu akan mendapatkan badges. Selain itu badges juga berfungsi untuk menunjukkan level pemain.
5. Challenge / Quest: Dalam setiap level biasanya terdiri dari beberapa challenge/tantangan yang harus diselesaikan oleh pemainnya.
6. Estetika: Bagaimana pengalaman estetika yang dirasakan oleh seseorang sangat mempengaruhi atau kesediaannya untuk menerima gamifikasi
7. Pola pikir permainan (Game thinking): Ide berpikir tentang pengalaman sehari-hari seperti jogging mengubahnya menjadi suatu kegiatan yang memiliki unsur-unsur persaingan, kerjasama, eksplorasi dan storytelling.
8. Engagement: Tujuan dari proses gamifikasi adalah untuk mendapatkan perhatian seseorang dan melibatkan user dalam proses yang telah di buat.

Berdasarkan pengamatan langsung dan tanya jawab kepada peserta kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, dapat diketahui bahwa program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Upaya untuk melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang menjadi salah satu bagian tri dharma perguruan tinggi Universitas Negeri Jakarta
2. Hubungan baik antara tim pelaksana pengabdian yang mewakili institusi PBA UNJ dengan Mahasiswa
3. Tersampainya materi tentang Masdar dan Isim Masdar, Pengertian dan Aspek- aspek Gamifikasi yang tidak hanya didapatkan di dalam kelas, namun terdapat di Multimedia Pembelajaran berupa Media Berbasis Gamifikasi.
4. Materi-materi yang disampaikan bertujuan untuk meningkatkan potensi mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran Bahasa arab.
5. Tersebarnya pemahaman bahwa media pembelajaran Shorof khususnya Masdar dan Isim Masdar tidak hanya dari buku dan media cetak saja, tetapi juga bisa melalui media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Mahasiswa tertarik antusias dengan pembuat media pembelajaran interaktif
2. Terdapat peningkatan dalam wawasan mengimplementasikan Media Berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang Shorof khususnya untuk materi Masdar dan Isim Masdar
3. Kesadaran dalam menyikapi perkembangan teknologi informasi era industri 4.0 di kalangan mahasiswa
4. Terbentuknya pemahaman Masdar dan Isim Masdar yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif berupa Media berbasis Gamifikasi
5. Terjalannya shilaturrahi dan komunikasi yang baik antar para mahasiswa

Daftar Rujukan

Book

- Arief dan Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Effendy, Ahmad. 2004. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusli, Muhammad dan Dadang dan Ni Nyoman. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukamto, Imadudin dan Akhmad Munawari. 2005. *Tata Bahasa Arab Sistematis*. Yogyakarta: Nurma Media Idea.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Journal Article

- Ansharullah dan Ristiliana. 2012. Pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*. vol. 15, no. 1.
- Fauzan, Muhammad dan Dwi Rahdiyanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*.
- Fitri, Yudi Darma, dan Eldes Dafrita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Integrasi Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Dalam Materi Refleksi. *Jurnal Edukasi*. 16.2, 281
- Hidayati, Hamidah. 2013. Identifikasi Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Produktif Akutansi Pada Kelas X Akutansi Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akutansi*. vol. 1, no. 3
- Mahmudah, Siti. 2018. Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*. 20.1,129. doi:10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131
- Priyanto, Dwi. 2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. vol. 14, no. 1
- Setyo, Tuhu. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *E-journal Mahasiswa Prodi Matematika*. vol. 2, no. 1