

Received : 22-10-2023	Accepted : 17-12-2023
Published : 30-12-2023	Doi : 10.32699/liar.v7vi2.5720

Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Menggunakan Platform Raptivity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab

Ramdhan Yurianto*, Lina Husnul Karimah, Mujahidatul Aliah

Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto, Indonesia

Fakultas Agama Islam (FAI)

Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

*Corresponding E-mail: r.yurianto@unupurwokerto.ac.id

Abstract

Interactive Arabic learning platforms are very diverse, one of which is the raptivity platform. This study aims to examine one of the interactive learning platforms, namely the Raptivity Platform in Arabic with a project-based learning. The subjects used in this study were students of UPT Bahasa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. The study was classified as a qualitative descriptive study. Data collection techniques used were observation and interviews. While data analysis techniques are used through several stages including data collection, data presentation and drawing conclusions. In the learning process students tend to be bored and less interested in the learning process that takes place because the method used is merely lecture and monotonous. The author went directly into the field to observe the Arabic learning process and the use of the raptivity platform, interview lecturers and students as well as document activities and project results. Therefore, this research was conducted so that students are more active in the learning process. The activeness of students in the learning process also has an important role in learning outcomes. The project-based learning learning model is a scientific approach and consists of several stages, including observing, asking questions, gathering information, reasoning, and communicating. Through these various stages students can increase their role in the learning process. The results showed that Arabic learning activities using the Project Based Learning Model can be carried out in several steps. The steps are preparing project questions or assignments, designing project planning, preparing schedules as concrete steps of a project, monitoring project activities and progress, testing results and evaluating activities/experiences. Assessment can be seen from the aspect of knowledge and skills as well as from the final result in the form of a product, namely interactive displays, games or quizzes on the raptivity platform besides that it also appears on how to present project results

Keywords: Project-based learning, raptivity, Arabic

A. Pendahuluan

Telah banyak sekali perubahan yang kita bisa lihat di abad ke-21, diantaranya adalah perubahan dalam hal pendidikan, sehingga tidak heran jika abad 21 sering disebut sebagai

abad pengetahuan. (Santyasa, 2018) Dari mulai banyaknya pengetahuan yang bisa diungkapkan, akses kepada pengetahuan yang mudah serta mudahnya menyebarkan pengetahuan itu sendiri, baik pengetahuan yang bisa didapatkannya secara mandiri serta pengetahuan yang didapatkan dari lembaga pendidikan. Meski sudah berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi namun masih banyak pihak yang memilih untuk tetap mempertahankan budaya lama yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, yaitu dengan nuansa kuliah dan ceramah yang menjadikan siswa hanya menjadi pendengar saja tanpa mencoba mengeksplorasi pengetahuan mereka.

Disisi lain, beralihnya pembelajaran dari yang berpusat kepada guru (*Teacher Center Learning*) menjadi berpusat kepada peserta didik (*Student Center Learning*) adalah bukti inovasi yang ada dalam bidang pendidikan, bukan tanpa bukti tentunya karena telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kepada peserta didik ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar mereka (Febriyana & Winarti, 2021). Selain itu dengan berkembang media pembelajaran, teknologi aplikasi, dan berbagai platform pembelajaran maka pembelajaran mulai berpindah menjadi pembelajaran berpusat kepada media itu sendiri, guru dalam hal ini hanya fasilitator saja dan pengawas. Adapula yang mengatakan pendekatan pembelajaran masih berpusat pada peserta didik hanya berbasis media atau platform tertentu. Berpusat kepada peserta didik lebih banyak menggunakan media digital atau *online learning*. Hal ini dikarenakan sudah semakin beragamnya media atau platform pembelajaran dalam jaringan. Bahkan lebih baik jika menggunakan bantuan media *online* dari pada hanya sekedar media tradisional. Hal ini dikarenakan media *online* menawarkan audio visual yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. (Maghfurin & Yurianto, 2023) Sehingga di era digital ini lebih banyak pembelajaran virtual dari pada pembelajaran konvensional. (Yurianto & Aliah, 2021)

Berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada media itu sendiri telah banyak memunculkan persepsi dari berbagai pihak seperti persepsi guru, persepsi siswa, atau juga persepsi pengamat pendidikan. Salah satunya, peneliti menemukan banyak penelitian yang mencoba mengkaji hasil proyek mahasiswa terhadap penggunaan beragam platform dalam perkuliahan, seperti diantaranya penggunaan platform reverse (Yurianto et al., 2023), platform duolingo (Indrawan et al., 2023), aplikasi kahoot (Isnaini et al., 2022), aplikasi quizis dan bamboozle (Saud et al., 2021), serta adanya penggunaan permainan dalam perkuliahan atau gamifikasi (Efendi & Sesmiarni, 2022). Ada yang menggunakan berbagai platform dalam pembelajaran daring dari masa covid-19 (Khairani et al., 2021) dan adapula yang tetap memanfaatkannya dalam pembelajaran luring atau juga ada yang *blended learning*. (Lutfiyatun, 2021)

Beberapa contoh penelitian mengenai penggunaan platform untuk pembelajaran bahasa diantaranya penelitian Larisa Kosareva, dkk dengan judul penelitian yang diterjemahkan menjadi Platform Ispring Untuk Belajar Bahasa Rusia Sebagai Bahasa Asing. Dalam penelitian ditemukan bahwa peneliti mengkaji aspek efektivitas, kenyamanan, dan kepuasan mode pembelajaran yang dipilih. Dimana siswa menghabiskan waktu lebih banyak untuk belajar, hal ini diartikan mereka puas dengan platform pembelajaran. Bukan hanya itu platform iSpiring ini memberikan kontribusi dalam peningkatan motivasi belajar lebih baik dan lebih cepat dalam pembelajaran bahasa asing. (Kosareva et al., 2023)

Selain itu ada juga penelitian Rini, dkk, yang meneliti tentang Penggunaan Platform Plotagon sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Ditemukan hasil bahwa aplikasi plotagon itu layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan mendengar, platform yang produksinya adalah video animasi ini terbukti dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Platform reverso juga dapat digunakan untuk bahan pembelajaran berbasis proyek yang dapat dicek oleh guru. (Mustofa, 2023)

Kemudian adanya penelitian tentang platform animiz untuk media pembelajaran bahasa Arab, dimana platform ini menawarkan animasi yang bisa diisi dengan narasi sesuai kebutuhan guru. Penelitian ini menunjukkan bahwa platform animiz ini terbukti dapat digunakan oleh guru sebagai fasilitator untuk para peserta didik membuat animasi berbahasa arab sekaligus dengan model audio visual. Dikarenakan audio visual terbukti meningkatkan semangat dan motivasi siswa. (Hikmah et al., 2022)

Menyikapi adanya perkembangan platform pembelajaran ini tentunya dibutuhkan adanya pengamat pendidikan, guru atau bahkan siswa itu sendiri yang sadar akan munculnya platform-platform baru, yaitu platform yang layak dan cocok digunakan untuk penunjang pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan dan membuat peserta didik bisa semangat dan aktif dalam pembelajaran dan dari sisi guru maka akan meningkatkan kompetensi atau profesionalitasnya dalam mengajar karena mampu memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.

Dari sinilah peneliti tertarik untuk meneliti salah satu platform interaktif pembelajaran raptivity untuk mendeskripsikan perkuliahan bahasa Arab dengan model pembelajaran berbasis proyek, begitu pula dari segi hasil proyek yang telah dikerjakan oleh mahasiswa. Yang menjadikan pembeda dengan penelitian sebelumnya adalah belum ada peneliti meneliti platform ini khusus untuk pembelajaran bahasa Arab, selain itu keunggulan platform ini adalah menawarkan beragam tema menarik.

B. Metode

Penelitian ini bisa disebut sebagai *field research* atau penelitian lapangan. Peneliti mencoba menghimpun data-data penelitian dengan tiga teknik: 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi. Peneliti terjun langsung untuk mengamati secara terbuka sekaligus menjadi bagian atau anggota dari sejumlah manusia yang sedang diteliti secara sadar. Observasi ini melibatkan dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan bahasa Arab. Sehingga partisipan dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik.

Adapun data yang diperoleh pada observasi ini meliputi: 1) Keadaan sarana prasarana kelas perkuliahan di UIN Saizu Purwokerto 2) Jumlah dan latar belakang pendidikan peserta didik, 3) Aktivitas Pembelajaran UIN Saizu Purwokerto) Sumber belajar buku IQLA dari UPT Bahasa UIN Saizu Purwokerto.

Selanjutnya adalah wawancara, wawancara disebut juga kegiatan melayangkan beragam pertanyaan yang ditujukan kepada responden maupun informan dengan maksud menggali data maupun informasi yang bermanfaat guna menunjang kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti melangsungkan wawancara secara mendetail. Informan dalam penelitian yaitu dosen kuliah Bahasa arab dan mahasiswa kelas pengembangan bahasa Arab. Instrumen peneleitian menggunakan angket yang dibagikan kepada dosen dan mahasiswa. Sedangkan kepada peserta didik juga ada beberapa pertanyaan yang dilayangkan, yaitu 1) Bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam perkuliahan bahasa Arab, 2) apakah mahasiswa tahu platform raptivity, 3) Apakah mahasiswa menyukai model pembalajaran berbasis proyek dengan platform raptivity, serta 4) memberikan pertanyaan tentang kesan perkuliahan bahasa arab dengan platform raptivity Adapun pertanyaan dosen meliputi 1) Media apa yang dipersiapkan untuk pembelajaran bahasa Arab 2) Kesesuaian antara RPS dan proses pembelajaran 3) Tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Peneliti mendokumentasikan data proses perkuliahan bahasa Arab di UIN Saizu Purwokerto, diantaranya data-data peserta didik, pendidik dan sarana prasarana di UIN Saizu Purwokerto, program pengembangan bahasa Arab, buku ataupun kitab, sumber belajar, dan kurikulum pembelajaran yang diterapkan di UIN Saizu Purwokerto.

Setelah itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (Thobroni, 2015)..Adapun uraian langkah-langkah analisis data: 1) pengumpulan data, data yang dikumpulkan yaitu berupa proses selama penelitian melalui wawancara, dan observasi; 2) Mengolah data, apapun data yang diolah yaitu data yang diperoleh selama proses penelitian dan teori-teori dari berbagai sumber; 3) Penyajian data,

penyajian data ini dilakukan melalui proses merangkai data guna penyajian data dalam penelitian ini; dan 4) Penarikan kesimpulan, kesimpulan pada penelitian ini diperoleh dari analisis data lapangan dan berbagai teori yang telah disajikan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Platform Raptifity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab

Model pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan dalam perkuliahan bahasa arab ada beberapa langkah, Adapun Langkah-langkahnya adalah: mempersiapkan, merangkai pertanyaan atau penugasan proyek, membuat desain perencanaan proyek, penyusunan skedul, *monitoring* kegiatan dan perkembangan proyek, pengujian hasil dan penilaian kegiatan maupun pengalaman. Pada dasarnya pembelajarann berbasis proyek menuntut siswa bertugas mencari tahu secara mandiri, hal ini seperti halnya pendapat Anggraini & Wulandari bahwa pembelajaran berbasis proyek menuntut peserta didik melakukan pengumpulan data sendiri, analisis data dan mengkomunikasikan pendapatnya pula secara mandiri. (Anggraini & Wulandari, 2020)

Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk menemukan model yang efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab dalam penerapan keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Model pembelajaran proyek dipilih sebagai langkah awal dalam mengatasi masalah proses belajar bahasa Arab pada mahasiswa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Proses Belajar mengajar mengalami perubahan pada peran pengajar dari yang terpusat pada dosen menjadi terpusat pada mahasiswa, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator yang dapat menggerakkan mahasiswa agar lebih aktif. Hal ini seperti halnya sesuai dengan penelitian Itsnaini Muslimati Alwi, dkk yang mengkaji tentang *project base learning* pada kemampuan berbicara mahasiswa dimana mahasiswa dari awal sudah mendapatkan tahapan kegiatannya dari dosen yaitu penentuan topik, kegiatan prakomunikatif, menyiapkan arahan, mendeesain rencana proyek, menyusun jadwal pengerjaan proyek, mengerjakan proyek, mengyji hasil dan refleksi. Semua ini difasilitasi oleh dosen dan mahasiswa yang menjalankannya sendiri. (Alwi et al., 2023)

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Bahasa Arab terletak pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi terpusat pada kebutuhan mahasiswa agar memiliki kompetensi ketika lulus. Oleh karena itu, perguruan tinggi UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto harus meningkatkan mutu dan daya saing untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas melalui pembelajaran yang bersifat aktif dan terpusat pada mahasiswa. Penerapan model pembelajaran proyek dapat

memperbaiki metode belajar yang monoton, tidak menimbulkan minat mahasiswa untuk belajar. Selain itu, model pembelajaran proyek sejalan dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa di Era revolusi Industri 4.0 yaitu lebih kreatif, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dan membuat sebuah proyek (kegiatan) berupa keterampilan berbahasa yang diterapkan berdasarkan masalah-masalah yang mereka hadapi saat menggunakan keterampilan bahasa, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Uraian diatas menjelaskan bahwa teori yang telah dikembangkan oleh penulis dapat menarik focus dalam artikel ini yang membahas tentang model pembelajaran *project based learning* dalam melakukan peningkatan pada keaktifan siswa pada proses pengajaran. Hal ini didukung dengan penelitian Faila Puji Lestrai, dkk yang telah meneliti hasil dari implementasi model pembelajaran *project bases learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. (Lestasi et al., 2022)

Materi pokok yang dibahas adalah memproduksi narasi ataupun pertanyaan dalam Bahasa Arab dengan produk yang dituangkan di antaranya: narasi pertanyaan atau kuis tentang apa saja baik kegiatan sehari-hari mahasiswa yang diawali dari mulai bangun tidur dan diakhiri sampai tidur atau juga kegiatan di kampus yang kemudian dimuat di platform raptifity. Tujuannya, agar siswa dapat memproduksi *jumlah ismiah* dan *jumlah fi'liyyah* serta memahami pembagian *kalimat* dalam Bahasa Arab sesuai dengan kaidah nahwu dan shorof yang sudah dicantumkan di modul ajar Bahasa Arab.

Berikut langkah kegiatan pembelajaran berbasis proyek, contoh Pembelajaran pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Bahasa Arab, yang terurai menjadi tiga tahap yaitu 1) pembelajaran didalam kelas, 2) kegiatan diluar kelas, dan 3) pembelajaran di dalam kelas kembali)

a. Aktifitas pendahuluan

1. Dosen mengujarkan sapaan maupun salam secara permisif memerintahkan siswa supaya membaca *asmaul husna*, diteruskan dengan membaca daftar hadir mahasiswa.
2. Dosen berperan sebagai motivator, memberikan apersepsi mengenai topik atau materi yang nantinya dibahas dan dikaitkan dengan materi pada pertemuan sebelumnya.
3. Dosen menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai tertera dalam modul Bahasa Arab
4. Dosen memaparkan pembagian topik dan garis besar dari perkuliahan.
5. Dosen membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok dengan cara mengangkat jari dengan menggunakan bahasa arab dari ibu jadi, telunjuk, jari tengah, jari

manis dan jari kelingking dan memerintahkan kepada peserta didik untuk mengamati apa yang akan ditayangkan dari pengenalan platform raptivity yang nantinya digunakan untuk pembuatan proyek dengan tiga ranah proyek yaitu pembuatan tampilan interaktif, permainan maupun kuis yang ada di platform raptivity.

6. Mahasiswa merespon sapaan dan salam dosen, yang kemudian dilanjutkan dengan berdo'a sebagai bentuk awal dari proses perkuliahan.
7. Mahasiswa memperhatikan apa yang telah dosen sampaikan terkait materi yang nantinya akan didiskusikan
8. Mahasiswa diklasifikasikan dalam kelompok mulai teknik perhitungan jari dan dilanjutkan duduk dengan kelompoknya masing-masing

b. Aktifitas Inti

- 1) Perencanaan Proyek
 - a) Menampilkan platform raptivity dan semua jenisnya masing-masing.
 - b) Mengamati platform raptivity yang ditayangkan oleh dosen dan membakal langkah apa yang akan nantinya dilakukan dalam produksi teks.
- 2) Mengidentifikasi dan menganalisis kaidah dan struktur berdasarkan narasi yang dibagikan
 - a) Membagikan narasi berupa bahasa arab disesuaikan materi yang ada di modul serta meminta mahasiswa untuk dianalisis dari segi struktur dan kaidah kebahasaan tentang *aqsamul kalimat*, *jumlah ismiyah* dan *fi'liyah*
 - b) Memberikan perintah kepada mahasiswa untuk mencari dari referensi lain, semisal referensi cetak maupun digital.
 - c) Memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan tanya jawab yang ada kaitannya dengan struktur dan kaidah tata bahasa Arab.
 - d) Melakukan indentifikasi struktur dan kaidah bahasa arab tentang *aqsamul kalimat*, *al-jumlah al-ismiyyah* dan *al-jumlah al-fi'liyyah* menggunakan narasi yang telah dipersiapkan.
 - e) Melakukan analisis struktur kaidah tata bahasa Arab dari narasi dengan topik sebagai bahan dalam memproduksi teks lisan dan tulis sederhana.
 - f) Mencari dari sumber lain, misal buku teks atau browsing
 - g) Mendalami permasalahan yang ada kaitannya dengan struktur kaidah tata Bahasa Arab, yaitu *aqsamul kalimat*, *al-jumlah al-ismiyyah* dan *al-jumlah al-fi'liyyah* sebagai bahan pelaksanaan proyek
- 3) Mendesain proyek

- a) Menawarkan beberapa variasi tema proyek yang ada dalam platform raptifity untuk kemudian didiskusikan dalam kelompok baik membuat tampilan interaktif, permainan maupun kuis.
- b) Menentukan tema proyek sesuai kemufakatan anggota kelompok
- c) Mencontohkan hasil proyek berupa dari platform raptifity berupa tampilan interaktif tentang *jumlah ismiyyah* dengan narasi dalam Bahasa Arab sesuai hasil mufakat dengan anggota kelompoknya
- d) Mendialogkan desain proyek yang nanti asing-masing kelompok akan buat
- 4) Membuat skedul pelaksanaan proyek
 - a) Menuntun mahasiswa dalam penyusunan skedul pengerjaan proyek dalam kelompok serta menjadwalkan penerimaan laporan skedul pengerjaan proyek
 - b) Membuat skedul pengerjaan proyek dalam kelompok serta menjadwalkan waktu penerimaann laporan skedul pengerjaan proyek
- 5) Pelaksanaan/pembuatan Proyek
 - a) Mahasiswa mengerjakan tugas membuat tampilan interaktif, permainan maupun kuis dengan teks sederhana di luar jam perkuliahan dan melaporkan cara kerja serta progresnya melalui wa, telegram ataupun email dalam bentuk link platform raptifity.
 - b) Mahasiswa bersama dengan anggota kelompoknya merancang melaporkan hasil sementara untuk kemudian dipaparkan dan ditayangkan pada perkulihan mendatang.
 - c) Dosen memantau kinerja mahasiswa melalui laporan digital berupa hasil proyek dari pembuatan tampilan interaktif, permainan maupun kuis di platform raptifity.
- 6) Memantau dan mengevaluasi
 - a) Memantau proses presentasi hasil proyek mahasiswa
 - b) Masiswa diberikan kesempatan untuk memperbaiki projeknya
 - c) Menayangkan hasil proyek kepada kelompok lain dan kemudian kelompok lain memberikan masukan dan juga tanggapan.
 - d) Mahasiswa melakukan perbaikan proyek sesuai masukan, arahan dan tanggapan dari dosen dan kelompok lain.
- 7) Kegiatan penutup
 - a) Dosen bersama mahasiswa memberikan kesimpulan pembelajaran berkaitan dengan tugas proyek yang sebelumnya dilaksanakan dan akan dilaksanakan pada pertemuan mendatang.

- b) Dosen mempersilakan mahasiswa menyampaikan refleksi pembelajaran.
- c) Dosen menyampaikan tugas membuat tugas dengan platform raptifity dengan narasi sederhana diluar jam perkuliahan dan *follow up* untuk pembelajaran berikutnya.
- d) Dosen menutup sesi perkuliahan dengan memberi salam penutup
- e) Kegiatan pembelajaran di luar ruangan perkuliahan

Adapun untuk kriteria penilaian pada perkuliahan berbasis proyek menggunakan platform raptifity pada mata kuliah bahasa Arab dilihat dari beberapa hal:

1. Penilaian afektif lebih ditujukan pada rasa ingin tahu mahasiswa pada saat proses identifikasi, dan pemberian nilai kerjasama dalam hasil proyek yang dikirimkan kepada dosen, termasuk juga dari kedisiplinan waktu pengerjaan proyek, peran dari setiap anggota kelompok.
2. Penilaian kognitif dan psikomotorik juga dilihat dari hasil akhir berupa produk yaitu tampilan interaktif, permainan ataupun kuis dalam platform raptifity selain itu juga tampak pada cara mempresentasikan hasil proyek.

Meskipun dengan adanya penilaian dalam platform pembelajaran menggunakan raptify namun ini didesain gamifikasi tidak serius seperti tersedianya penilaian sumatif, formatif dan diagnostik. Ini adalah keterbatasan penelitian ini. Sebenarnya ada platform Platform Merdeka Mengajar (PPM) untuk pembelajaran bahasa dalam hal ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang sudah lengkap dan dapat dimanfaatkan oleh pendidik seperti tersedianya bahan ajar, modul, buku siswa dan juga penilaian. (Aritonang et al., 2023) Dan sayangnya belum diperuntukan untuk perkuliahan bahasa Arab. Karena perkuliahan diserahkan kepada perguruan tinggi masing-masing

Selain itu salah satu keterbatasan dari adanya platform raptivity adalah tidak bisa memberikan saran dan masukan tema baru atau model permainan maupun kuis yang baru. Hal ini berbeda dengan platform OpenLang Network yang memegang prinsip keterbukaan, penyesuaian, dukungan komunitas, interaktivitas dan gamifikasi. (Mikroyannidis et al., 2023) Meski demikian beberapa tema yang ada di platform raptifity sudah cukup untuk dijadikan bahan penelitian.

2. Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Platform Raptifity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab

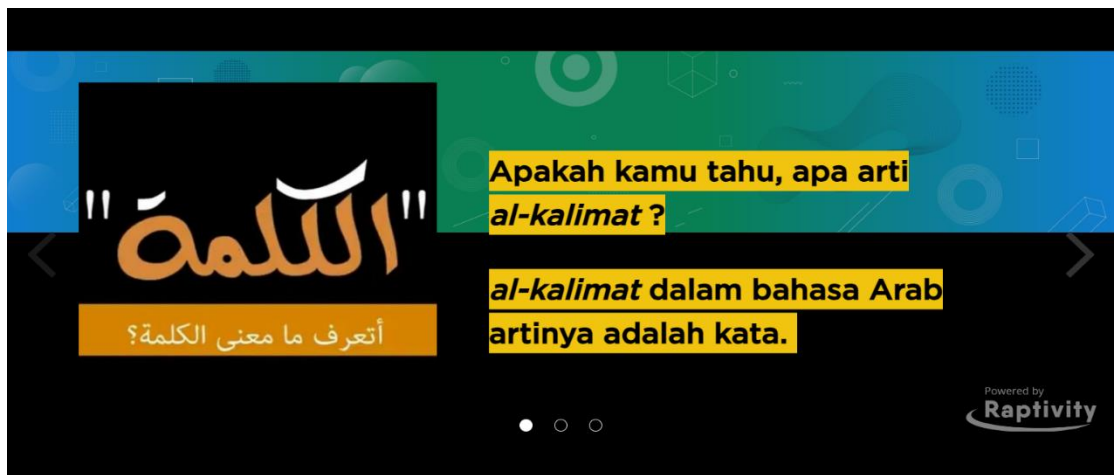
Dalam perkuliahan Bahasa Arab dosen mengampu dua kelas yaitu kelas Bahasa A dan Kelas B dengan tiap kelas ada 40 mahasiswa, dimana dosen membaginya menjadi 20 kelompok, 10 Kelompok pada kelas A dan 10 Kelompok pada kelas B. Dalam

platform Raptivity ini ada 19 template yang bisa digunakan yang secara pembagian dibagi menjadi tiga tema yaitu 1) Interactive displays atau tampilan interaktif yang berjumlah 6 template yaitu: videogenic, layered display, panning slides, horizontal parallax, vertical parallax dan 360 Image. 2) Games atau permainan yang berjumlah 5 template yaitu: super goldio, spin the wheel, reach your goal faster, balloon pop, dan dart game. 3) Quizzes atau kuis yang berjumlah 8 template, yaitu: pin it, open book challenge, pizza, vertical parallax with assessment, bowling rush, montain climb, cheese quest, dan happy meter.

Dan mahasiswa dibagi sesuai dengan kelompoknya menjadi 20 kelompok sehingga ada satu kelompok yang mendapatkan tempa raptivity sama dengan tugas Bahasa Arab berbeda. Adapun ke 20 kelompok tersebut sesuai dengan 20 jenis output yang diharapkan: 1) Pengertian kalimat dan pembagiannya serta contohnya, 2) Pengertian isim dan pembagiannya secara jenis kelamin serta contohnya, 3) Pembagian isim dari segi bilangannya serta contohnya, 4) Pembagian kata jamak, pengertian dan contohnya 5) Pengertian fiil dan pembagiannya serta contohnya, 6) Pengertian *Fiil Madli* dan contohnya, 7) Pengertian *Fi'il Mudlori'* dan contohnya, 8) Pengertian *Fiil Amr* dan contohnya, 9) Pengertian *huruf* dan contohnya, 10) Pengertian Jumlah Ismiah dan contohnya, 11) Pengertian *mubtada* dan *Khobar* dan contohnya, 12) Pembagian *Khobar* dan contohnya, 13) Pengertian *jumlah fi'liyyah* dan contohnya, 14) Pengertian *fiil* dan *fail* serta contohnya, 15) Pembagian *fail* dan contohnya, 16) Pengertian *naat* dan *man'ut* serta contohnya 17) Pengertian *Nakiroh* dan *Ma'rifah* serta contohnya 18) Pengertian *dloir muttasil*, *mufasil* dan contohnya 19) Pengertian *dloir bariz*, *mustatir* dan contohnya 20) *Dloir marfu'*, *manshub*, dan *majrur*.

A. Interactive displays atau tampilan interaktif

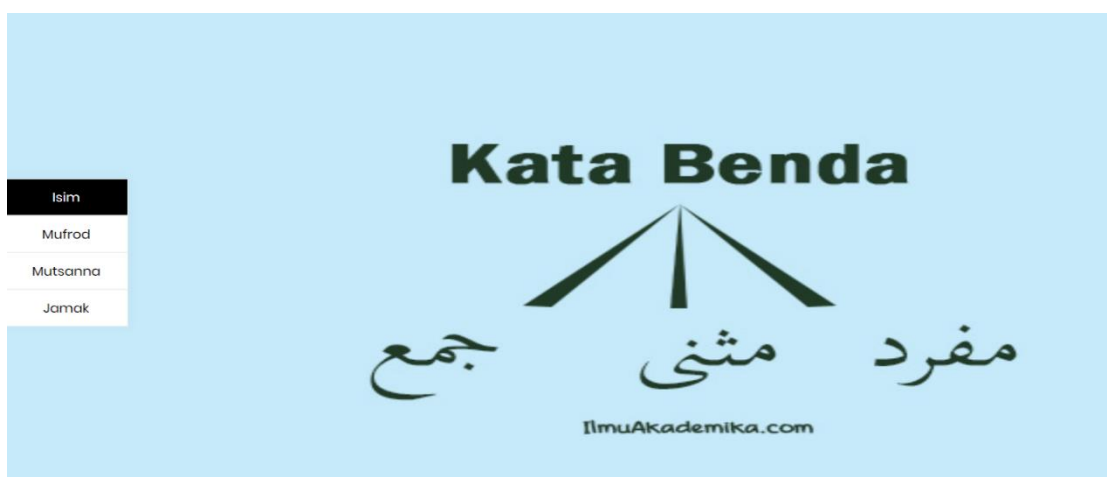
Ada 6 template yaitu: *videogenic*, *layered display*, *panning slides*, *horizontal parallax*, *vertical parallax* dan *360 Image*. Didalam menu ini editor dapat menampilkan layer presentasi interaktif seperti halnya powerpoint interaktif. Editor cukup mengganti isi konten yang ada disesuaikan dengan tema atau judul mata Pelajaran tertentu.



Gambar. 1 Pengertian kalimat dengan model horizontal parallax



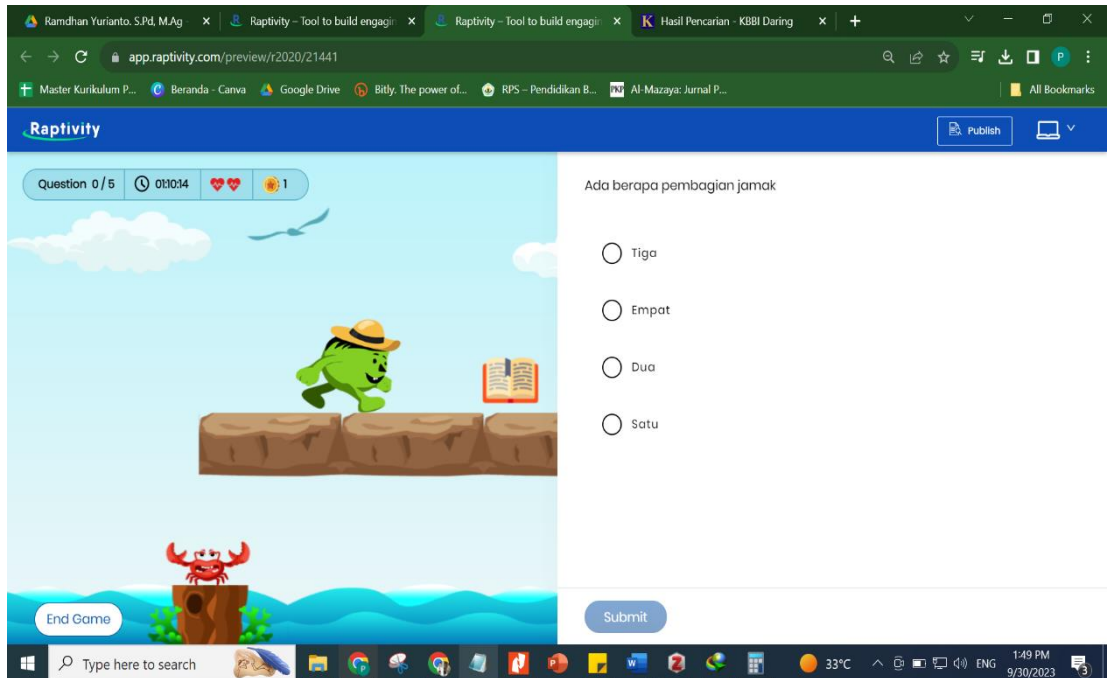
Gambar. 2 Pengertian isim mudzakkar dan muannats dengan mode layered display



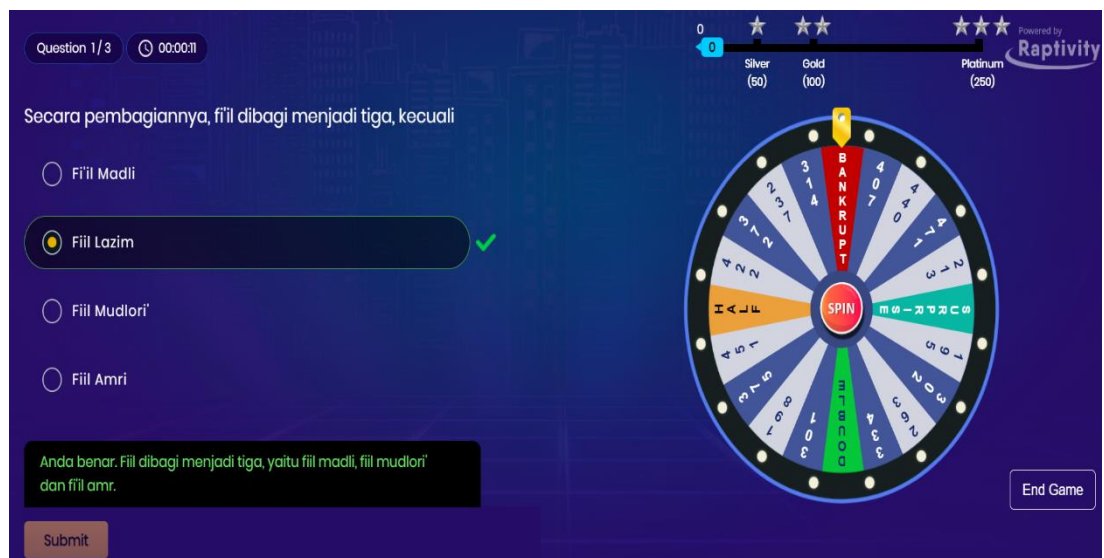
Gambar. 3 Pengertian mufrof, mutsanna, jamak mode panning slides

B. Games atau permainan

Ada 5 template yaitu: super goldio, spin the wheel, reach your goal faster, balloon pop, dan dart game. Yaitu model dalam platform raptivity yang menampilkan beberapa permainan atau games dengan konten edukatif yang bisa disesuaikan dengan keperluan editor. Sehingga bisa dirubah-rubah kapanpun editor mau. Berikut adalah contoh games atau permainan yang ada di platform raptivity.



Gambar. 4 Pengertian kalimat dengan model super goldio

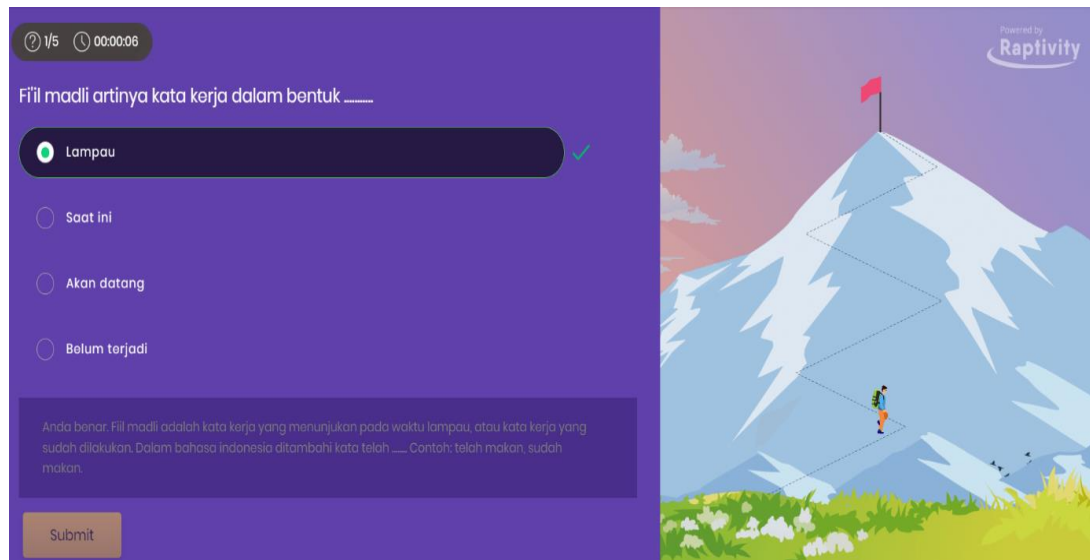


Gambar. 5 Pembagian fi'il dengan model spin the wheel

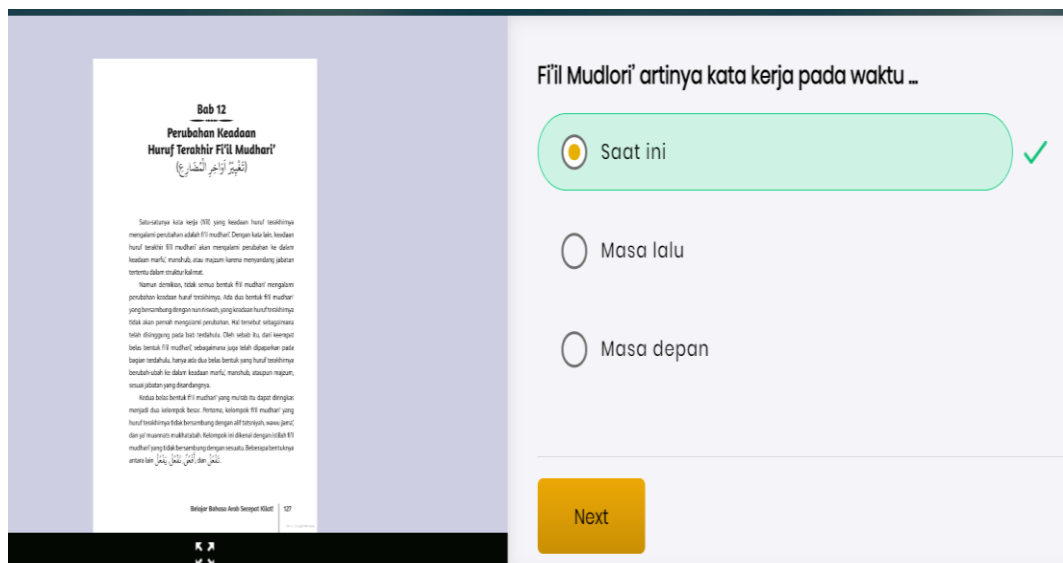
C. Quizzes atau kuis

Ada 8 template, yaitu: *pin it*, *open book challenge*, *pizza*, *vertical parallax with assessment*, *bowling rush*, *mountain climb*, *cheese quest*, dan *happy meter*.

Sebenarnya seperti halnya menu games atau permainan, pada menu kuis ini sendiri hanya menawarkan beberapa tampilan yang berbeda saja dengan tema-tema yang sudah ada sebelumnya. Sehingga editor bisa dengan mudah memilih tema-tema yang membuat pelajar tidak lagi bosan dengan tema-tema yang sebelumnya. Hal serupa juga diungkap



Gambar. 6 Pengertian Fi'il Madli dengan model mountain climb



Gambar. 7) Pengertian Fi'il Mudlori' dengan model

D. Kesimpulan

Didasarkan tujuan penelitian ini yaitu melakukan pendeskripsian mengenai model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan platform raptivity, kemudian setelah peneliti melakukan pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Maka diperoleh hasil penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan platform raptivity.

Pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan platform raptifity didalamnya terdapat: aktifitas pendahuluan, aktifitas inti dan aktifitas penutup. Adapun Langkah dalam kegiatan inti adalah a) Perencanaan Proyek b) Identifikasi dan analisis kaidah dan struktur berdasarkan teks yang diberikan c) Mendesain proyek d) Membuat skedul pelaksanaan proyek e) Pelaksanaan/pembuatan Proyek f) Monitoring dan evaluasi g). Selain itu hasil dari pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah bahasa Arab dilihat dari beberapa hal: yaitu penilaian dari ranah afektif, ranah kognitif dan juga ranah psikomotorik juga dilihat dari produk akhir berupa tampilan interaktif, permainan ataupun kuis dalam platform raptifity selain itu juga tampak pada cara mempresentasikan hasil proyek

Penelitian yang dilakukan ini memiliki keterbatasan antara lain subyek hanya meliputi kelas Bahasa A dan B pada UPT Bahasa UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Agenda penelitian untuk kedepannya yaitu dapat dilakukan dengan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melakukan penelitian yang dapat mengukur pengaruh pada model pembelajaran project raptivity sebagai upaya peningkatan keaktifan siswa pada mata kuliah bahasa Arab untuk mendapatkan hasil data yang realistis di lapangan.

E. Daftar Pustaka

- Alwi, I. M., Usilmi, D. M., Alfansa, F., & Oktaviana, A. N. (2023). Optimalisasi pembelajaran bahasa arab berbasis proyek pada mahasiswa. *ALIF: Arabic Language in Focus*, 1(1). <https://rumahjurnal.isimupacitan.ac.id/index.php/alif/article/view/5>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Aritonang, F., Syahrul, I., Al Aziz, A., & Suwandi, S. (2023). Utilization of Assessment Features in Platform Merdeka Mengajar (PMM) in the Assessment of Indonesian Language Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 8(2), 134–141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/21403>
- Efendi, D., & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626>
- Febriyana, M., & Winarti, W. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Microteaching. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2), 378722. <https://doi.org/10.30596/edutech.v7i2.7055>

- Hikmah, D., Petoukhoff, G., & Papaioannou, J. (2022). The Utilization Of The Animiz Application As A Media For Arabic Language Learning On Students. *Journal International of Lingua and Technology*, 1(2), 157–171. <https://doi.org/10.55849/JILTECH.V1I2.84>
- Indrawan, F., Daristin, P. E., & Laili, E. N. (2023). The Impact Of Duolingo Platform On Students' Motivation In English Language Learning. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 7, 163–169. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/SAINSTEKNOPAK/article/view/4963>
- Isnaini, I., Ambiyar, A., Aziz, I., & Afriwes, A. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Kuliah Neurosains Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 9–14. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.280>
- Khairani, D., Iqbal, M., Rosyada, D., Zulkifli, Z., & Mintarsih, F. (2021). Penerimaan Sistem Pembelajaran Bahasa Arab Dengan E-Learning dan Gim di Masa Pandemi COVID-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3), 346–361. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i3.958>
- Kosareva, L., Demidov, L., Ikonnikova, I., & Shalamova, O. (2023). Ispring platform for learning Russian as a foreign language. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 2872–2883. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1913423>
- Lestasi, F. P., Trimadani, D., Syahrial, & Novianti, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab dengan Model Blended Learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 117–128. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4534>
- Maghfurin, A., & Yurianto, R. (2023). Promoting Online Teaching Arabic Speaking at Indonesian Islamic University : A Lesson from the Era of Covid-19. *Texas Journal of Multidisciplinary Studies*, 18, 63–69.
- Mikroyannidis, A., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2023). Developing a Sustainable Online Platform for Language Learning across Europe. *Computers*, 12(7), 1–12. <https://doi.org/10.3390/computers12070140>
- Mustofa, M. A. (2023). *Using the Plotagon Application on Arabic Language Learning Media Design*. 7(2), 637–654.
- Santyasa, I. W. (2018). Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional. *Quantum: Seminar Nasional Fisika, Dan Pendidikan Fisika*, 0, xix--xxxii. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347>

- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizziz dan Bamboozle. *Seminar Nasional LP2M UNM, 0*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25354>
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (Ar-Ruz Med).
- Yurianto, R., & Aliah, M. (2021). View of Virtual Learning sebagai Praktik Pembelajaran di Era Digital pada Sekolah Dasar HJ. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 2*(No 1), 1–11. <https://ejurnal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/89/27>
- Yurianto, R., Mubarakah, N. F., & Maulidia, L. (2023). Penggunaan Platform Reverso dalam Perkuliahan Bahasa Arab pada Mahasiswa PAI UNU Purwokerto. *Tarling; Journal of Language Education, 7*(2), 211–226.