



## **RANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ARSYAD ISLAMIC SCHOOL BERBASIS ANDROID**

Zupri Henra Hartomi

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Hang Tuah Pekanbaru

**Email :**

[zupri.henra@gmail.com](mailto:zupri.henra@gmail.com)

### **Abstract**

*Nowdays, application improvement and advatagment has spread in education field. Concept application program could be use as one of educative and interactif learning systems. Before, Arabic method used calassical method. Fourtunetely, by using Arabic vocabulary learning application could be easier for student in learningprocess. This application is designed that suitable with Arabic module an curriculum. The goal research is to make an Arabic learning application as learning media that be understandable an applicable by Arsyad Islamic School. The procedures used in designing Arabic learning application such as concept design, data collection, hardware and software preparation, slide design, prototype design, test an evaluation. Besed on, result research is done by reseracher. So, it could take a conclusion that Arabic learning application at Arsyad Islamic School is able and worthly for using in learning process.*

**Keywords:** Arabic, Arabic Learning, Learning Application.

### **Abstrak**

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi aplikasi kini telah merambah ke dunia pendidikan. Konsep program aplikasi dapat digunakan sebagai salah satu sistem pembelajaran yang edukatif dan interaktif. Sebelumnya metode pembelajaran kosakata bahasa arab menggunakan metode klasikal. Adanya aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab dapat mempermudah dalam proses pembelajaran terhadap siswa. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan modul dan kurikulum pembelajaran bahasa arab. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami dan diterapkan oleh Sekolah Dasar Islam Terpadu Arsyad Islamic School. Langkah-langkah untuk membuat aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab diantaranya merancang konsep, pengumpulan data, persiapan hardware dan software, design tampilan, pembuatan prototype, pengujian dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab Sekolah Dasar Islam Terpadu Arsyad Islami School ini berhasil dibuat dan pengguna menyatakan bahwa aplikasi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Keywords:** Bahasa Arab, Pembelajaran Bahasa Arab, Aplikasi Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

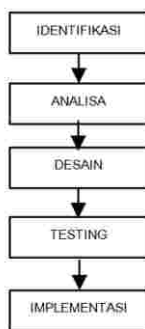
Aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel, dan tablet. Mengingat begitu pentingnya fungsi Kosakata bahasa arab dalam memahami arti bacaan Al quran bagi hidup dan kehidupan manusia maka sudah seharusnya bila siswa mempelajarinya sejak dini. Banyak cara yang digunakan untuk belajar kosakata bahasa arab, salah satunya adalah metode klasikal.

Seiring dengan perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran kosakata bahasa arab dapat dibuat menjadi lebih praktis dan menarik di ponsel berbasis android. Dengan menggunakan pembelajaran kosakata bahasa arab berbasis android siswa diharapkan merasa tidak bosan untuk mempelajari kosakata bahasa arab dan orang tua dapat mendampingi ketika siswa belajar di rumah. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil skripsi dengan judul "Rancangan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Sekolah Dasar Islam Terpadu Arsyad Islamic School Berbasis Android".

## LANDASAN TEORI

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode pengembangan sistem dengan SDLC ini dipilih karena memiliki komponen-komponen yang lengkap sebagai sebuah metode penelitian, mulai dari tahap identifikasi, analisa kebutuhan, desain, implementasi, pengujian dan evaluasi. Selain itu juga SDLC memiliki langkah-langkah dan tahapan-tahapan yang berurutan dan sistematis, sehingga lebih memudahkan untuk proses analisa dan pengembangan sistem kedepannya. Berikut adalah diagram urutan metode penelitian dengan menggunakan SDLC:



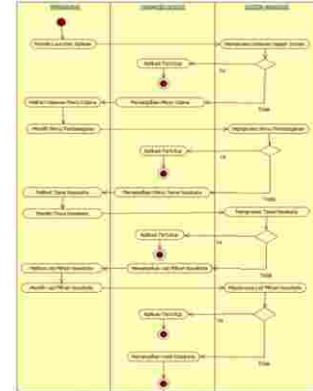
Gambar 1 : Metode Pengembangan Sistem

## PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### 3.1 Diagram Use Case

Diagram use case merupakan gambaran dari beberapa interaksi antar komponen yang terdapat pada aplikasi kosakata bahasa arab yang diperkenalkan oleh sistem yang akan dirancang. Aktor atau pengguna dapat mengakses menu utama

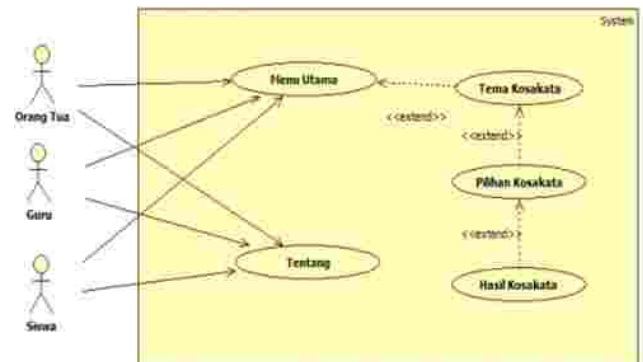
yang terdiri dari dua pilihan menu yaitu pembelajaran, dan tentang.



Gambar 2 : Diagram Use Case

### 3.2 Diagram Activity

Activity diagram menjelaskan proses ketika pengguna menjalankan aplikasi. Pada saat pertama dijalankan terdapat tampilan splash screen dalam beberapa detik dan akan masuk pada tampilan menu utama aplikasi. Halaman utama sistem aplikasi ini nantinya akan menampilkan dua pilihan menu tersebut, menu pembelajaran dan menu tentang. Pengguna memilih menu pembelajaran yang akan ditampilkan pada halaman menu tema kosakata. Pengguna dapat memilih tema kosakata sesuai dengan keinginan. Setelah tema di tetukan dan diproses maka akan ditampilkan list pilihan kosakata, setelah memilih salah satu kosakata pengguna akan diberikan hasil kosakata tersebut. Intinya pengguna dapat berinteraksi dengan halaman menu yang dipilih. Bentuk activity diagram dari sistem aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 : Diagram Use Case

## RANCANGAN ANTARMUKA

### 4.1 Tampilan Splash Screen

Tampilan ini merupakan tampilan pembuka pada aplikasi. Sistem akan menampilkan splash screen. Splash screen adalah suatu kondisi yang digunakan untuk menggambarkan image atau gambar yang muncul pada saat sebuah aplikasi atau program dalam proses loading. Splash screen ini digunakan pada aplikasi sebagai feedback bahwa aplikasi tersebut dalam proses loading. Gambar dalam splash screen akan hilang ketika jendela aplikasi

utama muncul. Pada aplikasi yang dibuat ada dua splash screen yang akan muncul seperti pada Gambar 3 sebelum masuk ke tampilan menu utama.



Gambar 3 : Tampilan Splash Screen

#### 4.2 Tampilan Menu Utama

Setelah sistem menampilkan splash screen, sistem akan menampilkan menu utama yang terlihat seperti tampilan pada Gambar 4. Tampilan menu utama terdiri dari dua menu yaitu pembelajaran dan tentang.



Gambar 4 : Tampilan Menu Utama

#### 4.3 Tampilan Menu Tema Kosakata Bahasa Arab

Pada menu tema kosakata bahasa arab pengguna bisa melihat informasi mengenai tema kosakata bahasa arab. Selain itu pengguna juga dapat memilih tema yang diinginkan untuk ditampilkan melalui tombol gambar yang sudah disediakan tanpa harus melanjutkan ke tampilan berikutnya. Tampilan tema kosakata bahasa arab dapat dilihat pada Gambar 5. pengguna bisa langsung memilih tema yang diinginkan melalui grid layout yang disediakan.



Gambar 5 : Tampilan Tema Koskata Bahasa Arab

#### 4.4 Tampilan Pilihan Kosakata Bahasa Arab

Pada menu pilihan kosakata bahasa arab pengguna dapat melihat berbagai kosakata bahasa arab yang berkaitan dengan tema yang telah di pilih.



Gambar 6 : Tampilan Pilihan Kosakata Bahasa Arab

#### 4.5 Tampilan Kosakata Bahasa Arab

Pada menu kosakata ini merupakan tampilan hasil kosakata yang telah dipilih. Tampilan ini memberikan visual gambar, tulisan bahasa arab, tulisan bahasa indonesia, dan suara contoh pengucapan kosakata bahasa arab yang baik dan benar.



Gambar 7 : Tampilan Kosakata Bahasa Arab

#### 4.6 Tampilan Menu Tentang

Pada menu ini merupakan tampilan yang memberikan informasi bagi pengguna yang ingin mengetahui tujuan di buatnya aplikasi

pembelajaran kosakata bahasa arab dan siapa yang membuat aplikasi ini.



Gambar 8 : Tampilan Menu Tentang

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Pada bab ini dipaparkan kesimpulan dari pengerjaan skripsi ini berdasarkan hasil proses pengembangan dan pengimplementasian, yaitu:

1. Merancang dan membuat aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab pada sistem operasi Android yang dapat dijalankan didalam perangkat mobile, sehingga program ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
2. Membuat tampilan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab berbasis sistem android.
3. Membuat aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab dengan menggunakan media visual yaitu tulisan dan gambar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
4. Aplikasi ini dapat mempermudah bagi orang tua dan siswa dalam memahami bentuk penulisan kosakata bahasa arab yang baik dan juga dalam hal penyucapan contoh bahasa arab.
5. Aplikasi berbasis smartphone android bertujuan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa arab.
6. Aplikasi ini dirancang dan dibuat untuk mempermudah orang tua, siswa, dan guru dalam proses pembelajaran kosakata bahasa arab. Sehingga dengan terwujudnya aplikasi ini dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran kosakata bahasa arab.

### 5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi kosakata bahasa arab ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih edukatif dengan pemanfaatan visualisasi.
2. Aplikasi dapat di implementasikan pada smartphone android hanya mendukung versi jelly bean 4.1 dan generasi seterusnya.
3. Membuat interface aplikasi android yang lebih bagus dan menarik agar siswa lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa arab.

4. Aplikasi yang dibangun tidak bersifat client server, oleh karena itu kedepannya dapat menggunakan client server.

5. Aplikasi yang dibangun hanya dapat dijalankan pada smartphone android, oleh karena itu kedepannya dapat digunakan di setiap operating system yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2003). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- MUHAIMIN, Abdi Muhaimin Abdi, et al. Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Web Pada Program Pascasarjana Fisip Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Komputer*, 2020, 9.2: 71-77.
- Rosyidi., Abdul Wahab. (2003). Media Pembelajaran Bahasa Arab, UIN Malang Press, Malang.
- Hartomi, Z. H., Yuhandri, Y., & Santony, J. (2020). Optimalisasi Prediksi Biaya Komisi Penjualan Mobil Menggunakan Metode Monte Carlo. *Jurnal KomtekInfo*, 7(2), 140-151.
- Bhawiyuga, Adhitya. (2011). Sistem Pelaporan dan Informasi Posisi Kereta Api Berbasis Global Positioning System (GPS) pada Device Berbasis Android. *Journal ITS*, Surabaya.
- Safaat H, Nazruddin. (2015). Aplikasi Berbasis Android : edisi revisi. Informatika, Bandung
- Hartomi, Z. H. (2020). Sistem E-Karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Hang Tuah Pekanbaru Berbasis WEB. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 83-87.
- Hermawan, Stephanus. (2011). Mudah Membuat Aplikasi Android. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Eko Istiyanto, Jazi. (2013). Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Hartomi, Z. H. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Berbasis Web Menggunakan Codeigniter Studi Kasus SDIT Al-Manar Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(1), 1-7.
- Effendy., A. Fuad. (2005). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Penerbit Misykat, Malang
- Eko Istiyanto, Jazi. (2013). Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Indriana, Dina. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta : DIVA Press.
- Jogiyanto., Hartono. (2010). Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III. Penerbit Andi, Yogyakarta.

- SUSILO, Jenli, et al. Car Parking Distance Controller Using Ultrasonic Sensors Based on Arduino Uno. *Journal of Robotics and Control (JRC)*, 2021, 2.5: 353-356.
- Rahmalisa, U., & Linarta, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Absensi dan Penggajian pada Kantor KPU Menggunakan Framework Laravel (studi Kasus: KPU Kabupaten bengkalis). *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 3(3), 86-91.
- Rahmalisa, U., & Muhardi, M. (2019). Penerapan Metode TOPSIS untuk Seleksi Penerima Beasiswa (Studi Kasus: SMAN 2 Tebing Tinggi Timur). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(1), 31-35.
- Rofiqoh, U., Irawan, Y., & Melyanti, R. (2020). Aplikasi Pendaftaran Dan Penerimaan Data Persyaratan Calon Anggota Legislatif Sementara Secara Online Pada Partai Keadilan Sejahtera Di Kabupaten Bengkalis. *Riau Journal Of Computer Science*, 6(2), 145-153.
- FEBRIANI, Anita, et al. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Sepeda Motor Menggunakan Metode Moora Berbasis Web. *Informatika*, 2021, 13.1: 59-68.
- FONDA, Hendry, et al. Application Of Certainty Factor Method To Identify Pests In Crystal Jamboo Plants. In: *Journal of Physics: Conference Series*. IOP Publishing, 2021. p. 012053.
- Wahyuni, R. (2020). Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas li Jambi. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 20-26.
- ORDILA, Rian, et al. Penerapan Data Mining Untuk Pengelompokan Data Rekam Medis Pasien Berdasarkan Jenis Penyakit Dengan Algoritma Clustering (Studi Kasus: Poli Klinik Pt. Inecda). *Jurnal Ilmu Komputer*, 2020, 9.2: 148-153.