

## PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

Nova Ardhiansyah Rahmatullah<sup>1</sup>, Aulia Paramita<sup>2</sup>, Herlinda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta  
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

<sup>1</sup>[nova.ardhiansyah.r@gmail.com](mailto:nova.ardhiansyah.r@gmail.com), <sup>2</sup>[aulia.pps@gmail.com](mailto:aulia.pps@gmail.com), <sup>3</sup>[herlindasaid72@gmail.com](mailto:herlindasaid72@gmail.com)

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini mengubah pola hidup manusia salah satunya aspek pendidikan. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang bersifat tradisional ke arah pendidikan yang lebih modern dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputerisasi. Mengingat begitu pentingnya kedudukan Al-Quran dalam kehidupan manusia khususnya umat Islam, maka belajar membaca, memahami, dan kemudian mengamalkan isi kandungan Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah kewajiban. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android, yang diperuntukan kepada masyarakat yang beragama Islam khususnya. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini, diharapkan para orang tua atau siapapun akan lebih mudah dalam belajar bahasa Arab, karena mereka dapat belajar sambil bermain dan juga pada saat bekerja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan masyarakat khususnya umat Islam dalam belajar bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan adalah *grounded research* yaitu metode yang berdasarkan fakta dengan tujuan dapat menetapkan konsep, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Dalam hal ini penulis menarik kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan penulis adalah terciptanya sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang berbasis Android.

Kata Kunci: Aplikasi, Bahasa Arab, Android.

### ABSTRACT

*Current technological advances change the pattern of human life, one aspect of education. Globalization has triggered a tendency to shift in the world of education from traditional education to a more modern one by utilizing the use of computerized technology. Given the important position of the Al-Quran in human life, especially Muslims, learning to read, understand, and then practice the contents of the Al-Quran in everyday life becomes an obligation. To overcome this problem, the authors took the initiative to create Android-based Arabic learning media, which is intended for people who are Muslim in particular. With the creation of this learning media, it is hoped that parents or anyone will find it easier to learn Arabic, because they can learn while playing and also at work. The purpose of this research is to facilitate the community, especially Muslims, in learning Arabic. The research method used is grounded research, which is a research method based on facts with the aim of being able to establish concepts, develop theories, collect and analyze data at the same time. In this case the writer draws the conclusion that the result obtained by the author is the creation of an Android-based Arabic learning application.*

*Keyword: Application, Arabic, Android.*

### PENDAHULUAN

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang bersifat tradisional ke arah pendidikan yang lebih modern dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputerisasi. Pengembangan teknologi di aspek pendidikan merupakan hal yang wajar yang harus dilakukan agar tercapainya sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Mengingat begitu pentingnya kedudukan Al-Quran dalam kehidupan manusia khususnya umat Islam, maka belajar membaca, memahami, dan kemudian mengamalkan isi kandungan Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah kewajiban. Pada zaman modern saat ini dengan ditemukannya perangkat canggih berupa *smartphone*, maka seolah-olah semua tergeser mereka asyik dengan *handphone* maupun *gadget* dan tidak tertarik lagi dengan belajar huruf-huruf Arab. Jika dibiarkan maka bisa disimpulkan, semakin ke depan generasi penerus umat Islam akan

semakin jauh dengan Al-Quran. Media pembelajaran tradisional memiliki banyak kelemahan diantaranya proses belajar mengajar yang terjadi hanya satu arah, bersifat monoton dan membuat peserta didik menjadi pasif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android, yang diperuntukan kepada masyarakat yang beragama Islam khususnya. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini, diharapkan para orang tua atau siapapun akan lebih mudah dalam belajar bahasa Arab, karena mereka dapat belajar sambil bermain dan juga pada saat bekerja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya umat Islam dalam belajar bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dimana setiap peneliti memiliki sudut pandang yang berbeda dalam penelitiannya dan peneliti akan mengangkat beberapa penelitian tersebut sebagai referensi dalam menambah bahan kajian. Dalam penelitian oleh Indria Maita, Zarnelly dan Arabiatul Adawiyah, dengan judul Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android. penelitian aplikasi ini sebagai sarana untuk membantu memudahkan dalam mempelajari bahasa Arab secara interaktif, yang dapat diakses dan dijalankan di *smartphone* (Meita, Zarnelly dan Adawiyah, 2018). Penelitian yang lainnya oleh Dewi Tresnawati dan Rian Fardian Rizqi, dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. penelitian aplikasi ini sebagai sarana untuk menambah minat belajar anak-anak dengan memperbanyak fitur animasi dengan membuat beberapa karakter kartun disertai suara dubber yang akan disesuaikan dengan materi animasi percakapan yaitu konten yang belum ada sebelumnya, serta tambahan materi kosakata dan kuis dengan mengutamakan keunikan visual dan fitur-fitur multimedia semenarik mungkin (Tresnawati & Rizqi, 2017).

Penelitian yang lainnya oleh Muhammad Rivai, Ibnu Sani Wijaya dan Marrylinteri Instoningtias dengan judul Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android. penelitian aplikasi ini sebagai sarana untuk membantu guru dalam proses belajar agar tidak monoton didalam

kelas dalam mata pelajaran bahasa Arab (Rivai, Wijaya & Instoningtias, 2017).

Penelitian yang lainnya oleh Hilman Septian, Eka Wahyu Hidayat dan Alam Rahmatulloh dengan judul Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab Dan Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Android. penelitian aplikasi ini sebagai sarana untuk memotivasi anak-anak agar lebih bersemangat dalam mempelajari bahasa (Septian, Hidayat & Rahmatulloh, 2018).

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah beberapa langkah yang ditempuh dengan mengumpulkan berbagai informasi berupa data untuk pemecahan masalah dan menemukan jawaban dari masalah yang terjadi. Peneliti dalam penelitiannya menggunakan metode *grounded research*. Menurut (Sugiyono, 2016), metode *grounded research* yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan.

Dalam penelitian, adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam penyusunan ini adalah metode dalam pengumpulan data, yang peneliti lakukan studi pustaka, yaitu mencari bahan-bahan yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Pengumpulan data dari kutipan buku-buku, situs-situs internet, dan hasil laporan dari bahan lain yang berhubungan dengan Android.

Lalu selanjutnya menganalisa kebutuhan aplikasi dengan cara melakukan observasi terhadap beberapa website bahasa Arab yang ada. Selanjutnya dirancanglah aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan memakai Android Studio dan bahasa pemrograman Java. Kemudian dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut sampai semua tahap selesai.

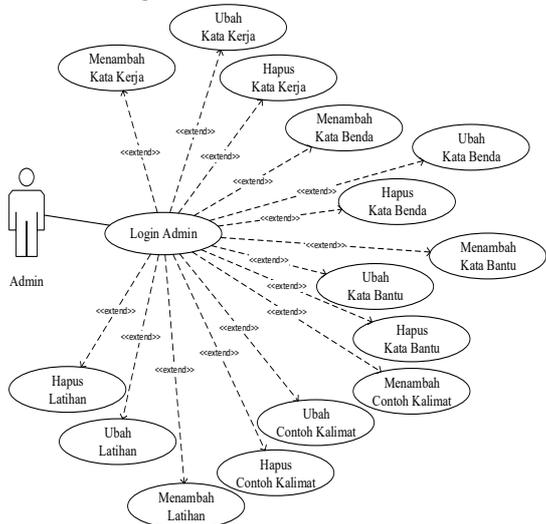
Dilanjutkan dengan pemeliharaan sistem yang telah siap digunakan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan melihat permasalahan yang ada dimasyarakat sekarang ini masih minimnya pengetahuan dalam mempelajari bahasa Arab khususnya umat Islam serta minimnya waktu untuk belajar bahasa Arab. Maka dari itu

penulis memperkenalkan salah satu media digital yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Arab yaitu media teknologi Android. Berikut adalah perancangan UML (*Unified Modeling Language*) untuk Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android.

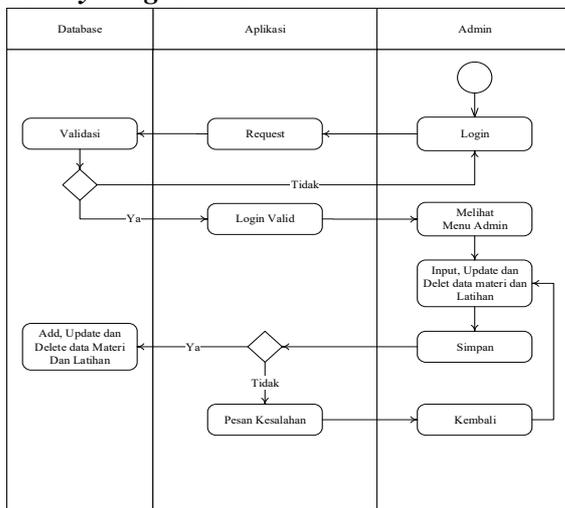
**Use Case Diagram**



**Gambar 1. Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* ini menjelaskan admin dapat melakukan hapus, ubah dan tambah data dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Arab.

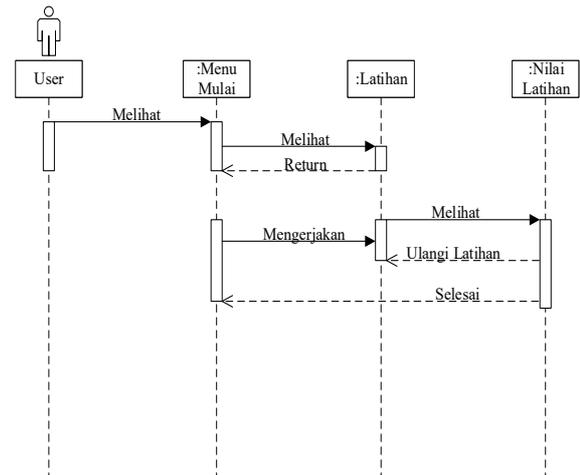
**Activity Diagram Admin**



**Gambar 2. Activity Diagram Admin**

*Activity Diagram Admin* ini menjelaskan admin akan melakukan login jika email dan *password* benar maka akan masuk kemenu input, update dan delete materi dan latihan soal.

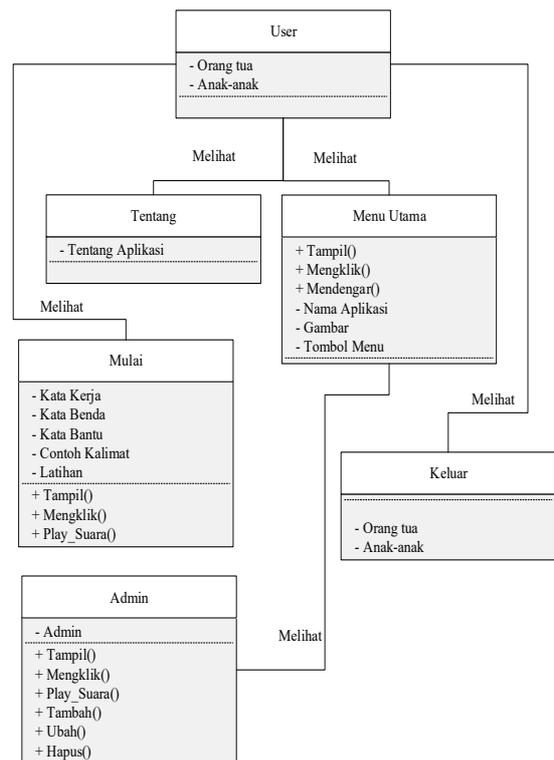
**Sequence Diagram User**



**Gambar 3. Sequence Diagram User**

*Sequence Diagram* ini menjelaskan user mengerjakan latihan soal.

**Class Diagram User**



**Gambar 4. Class Diagram User**

*Class Diagram* ini menjelaskan struktur dan hubungan antara objek-objek yang ada pada sistem.

## Tampilan Layar



Gambar 5. Menu Mulai

Pada halaman menu utama ini, *user* dapat melihat 5 menu yaitu menu kata kerja, kata benda, kata bantu, contoh kalimat dan latihan. Ketika *user* memilih kata kerja maka aplikasi akan menampilkan kata kerja dalam bahasa Arab. Ketika *user* memilih latihan maka aplikasi akan menampilkan soal-soal yang dikerjakan *user*.



Gambar 6. Menu Kata Kerja

Pada halaman ini berisikan kata kerja dalam bahasa Arab beserta terjemahnya dan juga bisa mendengarkan suaranya.



Gambar 7. Menu Latihan

Pada halaman ini berisikan latihan soal yang akan dikerjakan oleh *user*. Soal akan dikeluarkan secara acak dan jika sudah selesai akan menampilkan menu nilai.



Gambar 8. Menu Nilai

Pada halaman ini berisikan nilai dari soal-soal yang dikerjakan *user* dan akan memberitaukan jawaban benar dan jawaban salah.



Gambar 9. Form Login Admin

Pada halaman ini berisikan *form* yaitu email dan *password* untuk mengidentifikasi apakah admin tersebut telah terdaftar dalam *database*. Apabila benar maka sistem akan mengarah langsung ke menu admin.



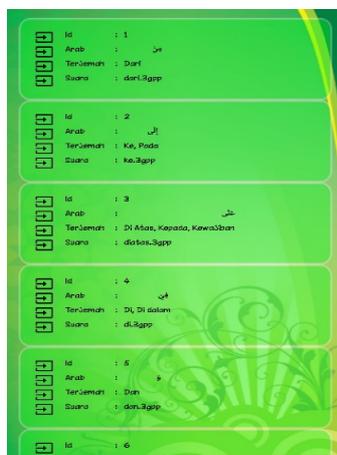
Gambar 11. Menu Admin

Pada halaman ini admin dapat melihat menu kata kerja, kata benda, kata bantu, contoh kalimat dan latihan. Apabila masing-masing menu di *click* akan masuk ke tampilan menu tersebut.



Gambar 12. Form Tambah Kata Bantu

Pada halaman ini berisikan *form* tambah kata bantu yang harus di isi oleh admin apabila ingin menambahkan kata bantu. Apabila semua sudah di isi maka sistem akan menyimpan ke *database*. Apabila admin *click* lihat data maka akan masuk ke halaman lihat data.



Gambar 13. Menu Lihat Kata Bantu Admin

Pada halaman ini menampilkan lihat kata bantu yang telah ditambahkan oleh admin

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat diambil kesimpulan dari Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab ini sebagai berikut : Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Arab ini dapat menjadikan salah satu metode baru dalam pembelajaran bahasa Arab yang dapat mempermudah masyarakat khususnya yang beragama Islam untuk mendalami dan mempelajari bahasa Arab tanpa terbatas ruang dan waktu. Adapun saran dari penulis mengenai hasil rancang bangun dari aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang masih jauh dari sempurna. Penulis berharap aplikasi ini masih dikembangkan seperti menambahkan materi Bahasa arab yang lebih mendalam dan menambahkan fitur animasi yang lebih menarik lagi

## DAFTAR PUSTAKA

- Maita, I., Zarnelly, Z., & Adawiyah, A. (2018). Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(2), 123. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v4i2.6227>
- Rivai, M., sani wijaya, I., & Istoningtias, M. (2017). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl). *Jurnal Processor; Vol 10 No 1 (2015): Processor*, 10(1), 427-435. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/95>
- Rosadi, D., Widyanto, R. A., & Sunarni, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Ayo Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Komtika*, 2(1), 29-37. <https://doi.org/10.31603/komtika.v2i1.2110>
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Tresnawati, D., & Rizqi, R. F. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 443-451. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.443>