

Media Pembelajaran Kosa Kata bahasa Arab Menggunakan Model Animasi Berbasis Android

Muh. Syahlan Natsir¹, Asrul Syam², Asri Kunda³

^{1,2}Universitas Dipa Makassar

Jl. Perintis Kemerdekaan Km 9 Makassar, telp 0411-587194 fax. 0411-588284

e-mail: [1sahlan@dipanegara.ac.id](mailto:sahlan@dipanegara.ac.id), [2assyams03@gmail.com](mailto:assyams03@gmail.com), [3kundaasri@yahoo.com](mailto:kundaasri@yahoo.com)

Abstrak

Penggunaan media buku sebagai media utama dalam pembelajaran bahasa Arab membuat santri/santriwati merasa jenuh dan kurang efektif, serta keterbatasan jam pelajaran membuat santri/santriwati mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian dengan metode pengamatan langsung dan penelitian pustaka, penelitian ini berlangsung selama 3 bulan pada TPA NurulIttihad. Berdasarkan hasil pengamatan dan pengujian menunjukkan bahwa "Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab menggunakan model animasi berbasis Android" menjadi wadah untuk membantu guru atau orangtua dalam melakukan proses pengajaran dan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, efisien dan menyenangkan serta akan memudahkan santri/santriwati dalam mempelajari bahasa Arab kapan saja dan dimana saja.

Kata Kunci : *media pembelajaran, bahasa arab, animasi, android.*

Abstract

The use of book as the main media medium in learning Arabic makes the students feel bored and less effective, and the limited learning hours make the students experience difficulties in learning Arabic. In this study, researchers used this type of research with direct observation methods and literature research, this research lasted for 3 months at TPA NurulIttihad. Based on the results of observations and testing, it shows that "Learning Media for Arabic Vocabulary using an Android-based animation model" becomes a place to help teachers or parents in the teaching and learning process, so that the learning process will be more interesting, efficient and enjoyable and will make it easier for students in learning Arabic anytime and anywhere.

Keyword : *learning media, arabic language, animation, android.*

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang semakin pesat, secara langsung dan tidak langsung di dalam dunia pendidikan akan mendapatkan pengaruh dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tersebut. Salah satu komponen penting dalam proses belajar adalah media. Kedudukan media pembelajaran ini tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan pelajar agar lebih efektif. Selain dapat menggantikan sebagian tugas dari seorang guru

sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, serta keterbatasan fisik dalam kelas.

Pembelajaran bahasa arab adalah salah satu bagian dari cabang ilmu-ilmu Al-Quran yang amat penting untuk dipelajari setiap muslim. Ilmu ini menuntun kita bagaimana membaca dan melafalkan ayat-ayat suci Allah SWT dengan tepat sehingga lafadzh dan maknanya tetap terjaga. Taman pendidikan Al-Qur'an Nurul Ittihad atau biasa dikenal sebagai TPA Nurul Ittihad merupakan tempat di mana santri/santriwati diajarkan tentang Al-Qur'an, TPA Nurul Ittihad juga memiliki ekstrakurikuler berupa pembelajaran bahasa arab

Permasalahan yang dihadapi di TPA Nurul Ittihad khususnya pembelajaran bahasa arab, yaitu kurang efisien disebabkan media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media buku sebagai media utama pembelajaran sehingga membuat santri/santriwati merasa jenuh dan terbatasnya jam pelajaran yang membuat santri/santriwati kesulitan dalam memahami bahasa arab. Oleh karena itu perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis smartphone android, agar lebih efisien dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh santri/santriwati pada TPA Nurul Ittihad.

2. METODE PENELITIAN

Dalam rangka keberhasilan penelitian, maka digunakan dua jenis metode penelitian untuk pengumpulan data yaitu :

1. Penelitian pustaka
Penelitian dilakukan melalui buku-buku pustaka dan internet yang dapat memberikan teori-teori mengenai sistem yang diteliti, kemudian mencocokkan dengan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dalam usaha penyelesaian masalah.
2. Penelitian lapangan
Penelitian yang dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian. Di tempat penelitian tersebut penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dan melakukan

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah salah satu hal yang penting dilakukan dalam memperoleh data yang diinginkan. Data yang dikumpulkan tersebut akan menjadi sebuah basis data. Dengan adanya data yang diambil tersebut, akan sangat membantu sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan sistem informasi. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Teknik Wawancara
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai staf parkir di beberapa tempat di makassar
2. Teknik Observasi
Teknik ini merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat langsung kegiatan atau proses yang terjadi dalam penyebaran informasi kajian di makassar

2.2 Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat Penelitian:
 - a. Hardware
 1. 1 unit Notebook
 2. Processor AMD Athlon (tm) X2 Dual-Core QL-64(2 CPUs), ~2.1GHz
 3. Memory RAM DDR 2 GigaByte
 4. Harddisk 250 GB
 5. Smartphone Android
 - b. Software

1. Windows Seven Ultimate
2. Eclipse
3. Android SDK

2.3 Metode Pengujian Sistem

Untuk menguji program aplikasi yang dirancang, penulis menggunakan metode pengujian *Blackbox*. *Blackbox* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.[1] Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak, kemudian keluaran perangkat lunak dicek apakah sesuai dengan yang diharapkan.

2.4 Tinjauan Pustaka

2.4.1 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Yana Iqbal Maunala (2017:21) Perangkat lunak merupakan abstraksi fisik yang memungkinkan kita untuk berbicara dengan mesin perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak, maka perangkat keras yang telah diciptakan tidak akan dapat berguna atau berfungsi dengan optimal.

Perkembangan dunia teknologi pada saat ini memberikan pengaruh serta dampak yang besar terhadap perkembangan sistem informasi pendidikan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menimbulkan banyak hal baru yang menarik untuk diketahui. Sistem informasi pun akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Dengan perkembangan teknologi komputer sebagai sarana pengolahan data menjadi informasi yang kemudian diolah lagi menjadi sedemikian rupa dalam penyajiannya, maka pekerjaan dalam penyajian informasi untuk instansi pendidikan sangat banyak mengalami perubahan dan kemudahan. Sebagaimana pekerjaan lainnya, maka pekerjaan dalam penyajian informasi dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sistem informasi.

2.4.2 Pengertian Animasi

Menurut Partono Soenyoto (2017:1), animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.

2.4.3 Pengertian Android

Menurut Herlina dan Musliadi (2019:1) Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas. Android juga merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya, misalnya tablet. Android bisa berjalan di beberapa macam perangkat yang dikembangkan oleh banyak vendor ponsel cerdas yang berbeda. Android menyertakan paket pengembang perangkat lunak untuk penulisan kode asli.

2.4.4 Pengertian Pembelajaran

Menurut Sukoco (2014) Pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik yang dikelola oleh guru untuk mencapai prestasi belajar maksimal sesuai dengan bobot indikator yang telah ditetapkan. Pencapaian hasil belajar dengan demikian akan dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Suatu proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika dilaksanakan oleh guru yang memiliki kualitas kompetensi akademik dan profesional yang tinggi atau memadai.

2.4.5 Bahasa Pemrograman C#

Menurut Jubilee Enterprise (2017:41), C# (C sharp) adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang mungkin bagi para pemula lebih kompleks dibanding Visual Basic. Ini dapat dipahami karena Visual C# adalah bahasa pemrograman berbasis object yang jika dibahas akan membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks. Namun demikian, mempelajari Visual C# tidaklah rugi karena kedepan, bahasa pemrograman ini akan dapat dikembangkan untuk membuat aplikasi smartphone.

2.4.6 Unity Game Engine

Menurut Baskara Arya Pranata, Andre Kurniawan Pamoedji, & Ridwan Sanjaya (2015:1), Unity adalah sebuah game engine yang dikembangkan oleh Unity Technologies. Software ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2005 dan menjadi salah satu dari sekian banyak game engine yang dipakai oleh banyak pengembang game profesional di dunia. Unity merupakan alat bantu pengembangan game dengan kemampuan rendering yang terintegrasi di dalamnya. Dengan menggunakan kecanggihan fitur-fiturnya dan juga kecepatan kerja yang tinggi, Unity dapat menciptakan sebuah program interaktif tidak hanya 2 dimensi, tetapi juga dalam bentuk 3 dimensi.

2.4.7 Pengertian Bahasa Arab

Menurut Muhamad Zulifan (2018:3), Bahasa Arab merupakan bahasa dengan struktur gramatika yang paling detail dan akurat menggambarkan sebuah kondisi, paling luas kosakatanya, dan paling mampu untuk memverbalkan ide dan perasaan manusia. Kata-kata dalam bahasa Arab saling terkait satu sama lain dan terikat oleh kesamaan akar kata, makna, jumlah huruf, dan bunyi dari kata-kata yang berbeda tersebut.

Menurut Mufid AR (2014:11), Kata pembentuk kalam terdiri dari kata benda, kata kerja dan kata huruf. Dengan kata lain, sebanyak apapun kalam dikeluarkan, ia pasti tersusun dari gabungan antara

1. Kata benda plus kata benda.
2. Kata benda plus kata kerja.
3. Kata benda plus kata buruf.
4. Kata benda, kata kerja, plus kata huruf.

Tata bahasa Arab (نحو عربي, na w arabiyy atau قواعد اللغة العربية qaw idu al-lughati al-arabiyyah) atau dikenal juga dengan istilah nahwu adalah tata bahasa Arab Klasik dan Piawai Modern. Bahasa Arab merupakan bahasa Semitik dan tata bahasanya banyak kesamaan dengan tata bahasa bahasa Semitik lain. Pada dasarnya, penyusunan mendalam bahasa Arab sampai ke sisi pembagian ilmunya, ialah kepastian, dan keharusan, untuk orang yang ingin betul menguasai menulis, pidato, dan belajar sejarah sastra Arab. kata dimana sebuah bahasa manusia tersusun dari tiga komponen dasar yaitu :

1. Satuan bunyi yang disebut “huruf” atau “abjad”.
Contoh: د - ج - س - م
2. Susunan huruf yang memiliki arti tertentu yang disebut “kata”.
Contoh: مَسْجِدٌ (= masjid)
3. Rangkaian kata yang mengandung pikiran yang lengkap yang disebut “kalimat”.
Contoh: أَسَلْتُ فِي الْمَسْجِدِ أَصَلِّي فِي (= saya shalat di masjid)

Dalam tata bahasa Arab, “kata” dibagi ke dalam tiga golongan besar:

1. ISIM (اِسْم) atau “kata benda”. Contoh: مَسْجِدٌ (= masjid)
2. فِعْل (فِعْل) atau “kata kerja”. Contoh: أَصَلِّي (= saya shalat)
3. نَعْت (نَعْت) atau “kata sifat”. Contoh: جَمِيْلٌ (= Bagus)

penggunaan istilah Kata Benda, Kata Kerja dan Kata Sifat dalam tata bahasa Indonesia, tidak sama persis dengan Isim, Fi'il dan Na'at dalam tata bahasa Arab. Namun bisalah dipakai untuk sekadar mendekati pengertian.

2.4.8 Pengertian Kosa Kata

Menurut Soedjito (2009:24) adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata

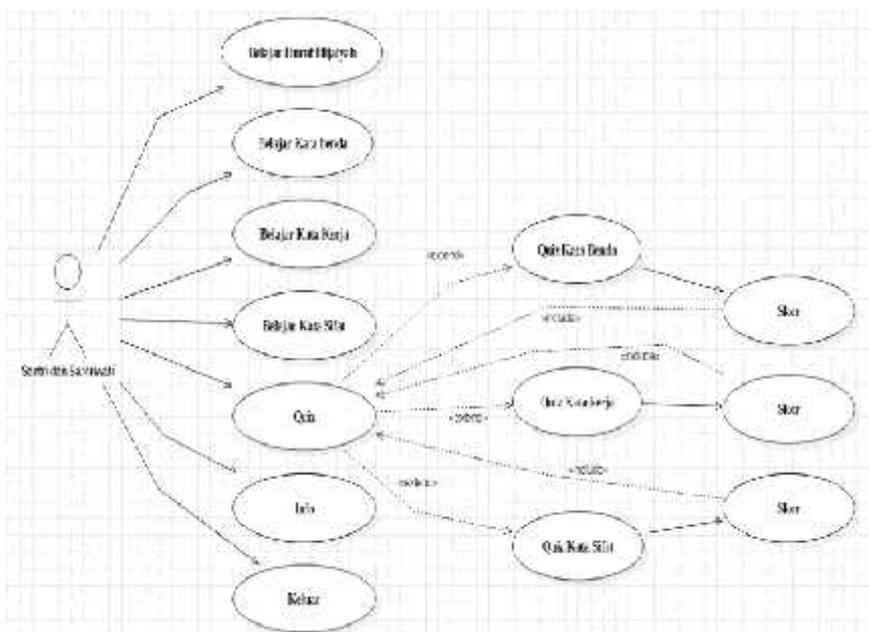
seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensia atau tingkat pendidikannya. Karenanya banyak ujian standaryang memberikan pertanyaan yang menguji kosakata.

Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

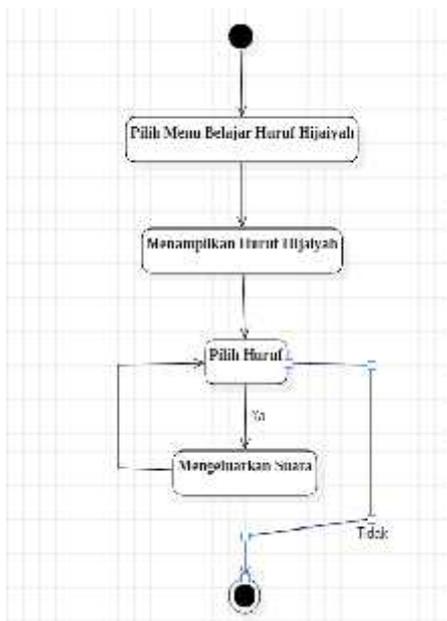
HASIL DAN PEMBAHASAN

3. Perancangan Sistem

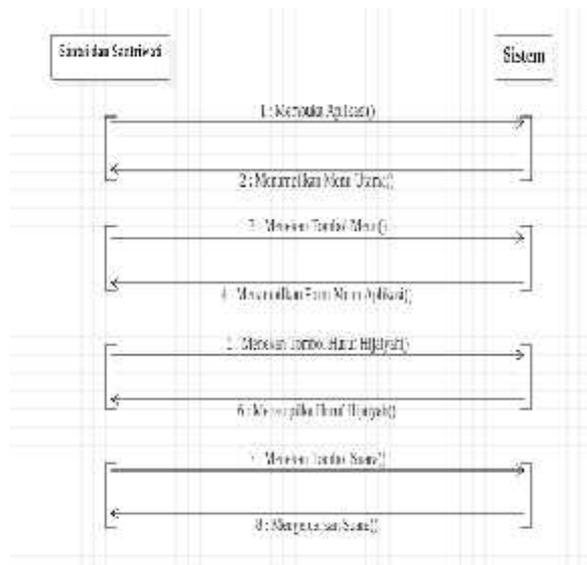
Pada penelitian model Animasi edukasi ini dapat digunakan oleh santri TPA. Adapun untuk santri yang belum lancar membaca bahasa Arab, dapat menggunakan fitur Belajar Huruf Hijayyah. Sedangkan fitur lain yaitu Belajar Kata Benda dalam bahasa Arab, Belajar Kata Kerja dalam bahasa Arab, Belajar Kata Sifat dalam bahasa Arab, yang diharapkan dapat membuat santri lebih mudah memahami untuk memahami beberapa kata dan kalimat dalam berbahasa Arab. Adapun rancangan sistemnya seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Diagram Use Case



Gambar 2. Activity Diagram Huruf Hijaiyah

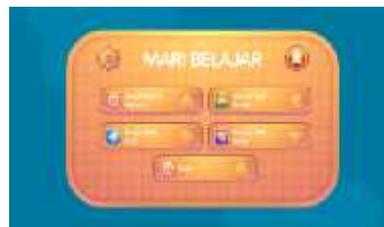
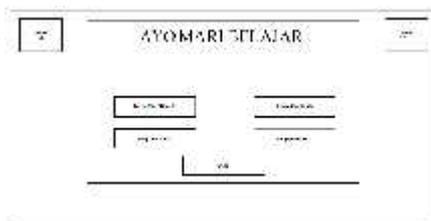


Gambar 3. Sequence Diagram Huruf Hijaiyah

merancang secara terperinci desain antar muka pada sistem. Berikut ini kami menunjukkan desain antar muka sistem beserta aplikasi yang kami bangun.

3.2.1. Menu Utama

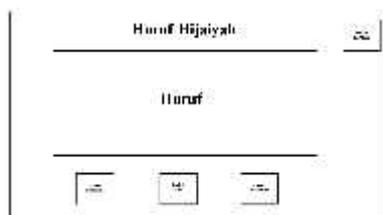
Berikut ini adalah desain menu utama, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 2. Rancangan dan hasil aplikasi Halaman Menu Utama

3.2.2. Form HurufHijaiyah

Berikut ini adalah desain form huruf Hijaiyah, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 3 Rancangan dan hasil form HurufHijaiyah

3.2.3. Form Materi Kata Benda dalam bahasa Arab

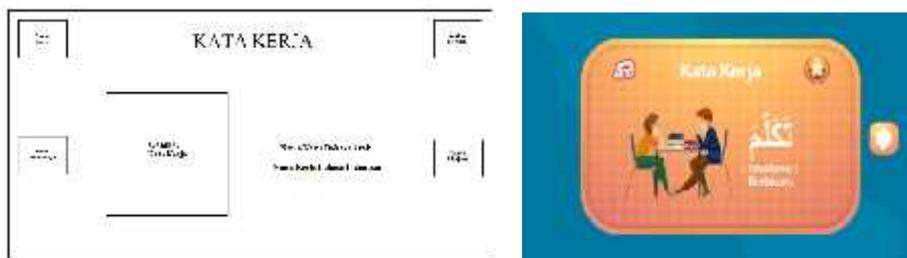
Berikut ini adalah desain form Materi Kata Benda dalam bahasa Arab, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 4. Rancangan dan hasil form Kata Benda

3.2.4. Halaman Materi Kata Kerja

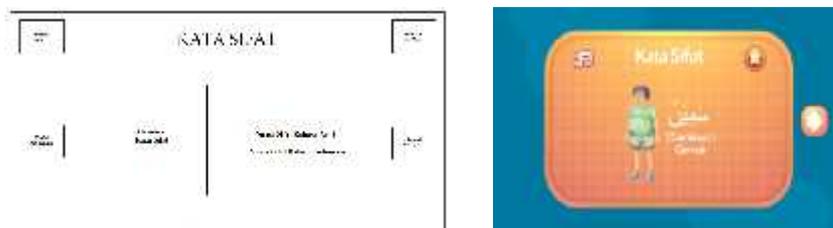
Berikut ini adalah desain form Materi Kata kerja dalam bahasa Arab, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 5. Rancangan dan hasil form Kata Kerja

3.2.5. Perancangan form Materi Kata Sifat

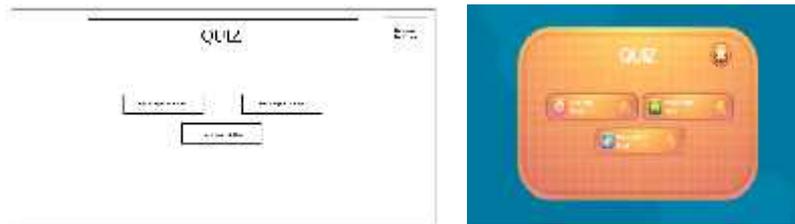
Berikut ini adalah desain form Materi Kata sifat dalam bahasa Arab, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 6. Rancangan dan hasil Halaman Kata Sifat

3.2.6. Perancangan form Utama Quiz

Berikut ini adalah desain form utama quiz dalam bahasa Arab, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 7. Rancangan dan hasil Halaman Quiz

3.2.7. Perancangan form Info aplikasi

Berikut ini adalah desain form info aplikasi, perancangan dan hasil aplikasi yang kami bangun



Gambar 8. Rancangan dan hasil form info

3.3. Hasil Pengujian

Pengujian sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode pengujian langsung berdasarkan teknik *Black Box* dengan menguji fungsionalitas dari Model Animasi, tombol dan kesesuaian hasil Model Animasi. Metode pengujian yang digunakan adalah metode pengujian *BlackBox*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini di gunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar ataukah tidak.

Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji di bangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di cek apakah sudah sesuai dengan yang di harapkan atau tidak.

Pada tabel 3, menampilkan hasil pengujian pada semua tombol pada model animasi yang dibangun

Tabel 3. Hasil Akhir Pengujian

No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
1	Menekan <i>Icon</i> aplikasi	Sistem berhasil menampilkan Halaman Utama	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
2	Menekan <i>Button</i> Belajar Huruf	Sistem berhasil menampilkan Halaman Huruf	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil

No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
3	Menekan <i>Button</i> Belajar Kata Benda	Sistem berhasil menampilkan Halaman Kata Benda	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
4	Menekan <i>Button</i> Belajar Kata Benda	Sistem berhasil menampilkan Halaman Kata Kerja	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
5	Menekan <i>Button</i> Belajar Kata Sifat	Sistem berhasil menampilkan Halaman Kata Sifat	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
6	Menekan <i>Button</i> Menu Quiz	Sistem berhasil menampilkan Halaman Menu <i>Quiz</i>	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
7	Menekan <i>Button</i> Quiz Kata Benda	Sistem berhasil menampilkan Halaman <i>Quiz</i>	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
8	Menekan <i>Button</i> Info	Sistem berhasil menampilkan Halaman Info	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
9	Menekan <i>Button</i> Jawaban <i>Quiz</i> Benar	Sistem berhasil menampilkan <i>quiz</i> benar	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil
10	Menekan <i>Button</i> Jawaban <i>Quiz</i> salah	Sistem berhasil menampilkan <i>quiz salah</i>	Data dapat dilihat pada modul produk.	Berhasil

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan Model Animasi ini dibangun menggunakan Unity dan menggunakan pemrograman bahasa C#, unity adalah suatu program yang cukup bagus dengan kelengkapan tool yang dimiliki menjadikan aplikasi edukasi ini kami pilih.
2. Dari pengujian Model Animasi menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fungsi control sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Baskara Arya Pranata, Andre KurniawanPamoedji, RidwanSanjaya*. 2015. “Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D”. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [2] *Gianty, T*, 2012, “Black Box Testing and Implementation”, Smart Book,Singapore.
- [3] *Jubilee Enterprise*. 2017. “Belajar VB, Visual C#, dan Python Menggunakan Vial Studio”. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [4] *MuhammanMuslihuddin, Oktafianto*. 2016. ”Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML”. CV ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- [5] *Muhammad Zulifan*. 2018. “Bahasa Arab Untuk Semua Metode Praktis Memahami Bahasa Arab dan Al-Qur’an”. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- [6] *Mufid AR*. 2014. “Mudahnya Belajar Bahasa Arab”. Buku Pintar, Yogyakarta.
- [7] *PartonoSoenyoto*. 2017. “Animasi 2D”. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.