

## MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BAHASA ARAB STUDI KASUS MADRASAH IBTIDAIYAH BERBASIS ANDROID

Ghea Paulina Suri<sup>1</sup>, Atman Lucky Fernandes<sup>2</sup>, Syahrul Bahri<sup>3</sup>

Fakultas Teknik, Universitas Ibnu Sina

e-mail: <sup>1</sup>ghea@uis.ac.id, <sup>2</sup>atman@uis.ac.id, <sup>3</sup>syahrul@uis.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran Bahasa Arab, yaitu alat untuk menyampaikan materi yang digunakan untuk membantu pengajar atau guru dalam menyampaikan sebuah pembelajaran, juga salah satu alternative untuk mempermudah siswa khususnya siswa Madrasah Ibtidaiyah ini dalam mempelajari bahasa arab. Pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab ini menggunakan Adobe Flash CS6 Professional, sedangkan dalam perancangannya menggunakan Storyboard, Struktur Navigasi, dan Flowchart. Hasil pengujian terhadap media pembelajaran ini secara keseluruhan adalah sebanyak 33% menyatakan Sangat Baik, 29% menyatakan Baik, dan 8% menyatakan Kurang Baik. Ini menunjukkan bahwa lebih dari 60% responden menyatakan media pembelajaran ini sudah berjalan dengan baik. Sedangkan pengujian terhadap tampilan media pembelajaran dapat menarik minat belajar adalah sebanyak 60% menyatakan Sangat Baik, 30% menyatakan Baik, dan 10% menyatakan Kurang Baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa 90% media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar.

**Kata kunci**— Bahasa Arab, Madrasah Ibtidaiyah, Media Pembelajaran

### Abstract

This study discusses Arabic learning media, which is a tool to convey material used to assist teachers or teachers in delivering a lesson, as well as an alternative to facilitate students, especially students of Madrasah Ibtidaiyah in learning Arabic. Making Arabic learning media using Adobe Flash CS6 Professional, while in the design using Storyboard, Navigation Structure, and Flowchart. The test results on this learning media as a whole are 33% stating Very Good, 29% stating Good, and 8% stating Less Good. This shows that more than 60% of respondents stated that this learning media has been running well. While the test on the appearance of learning media that can attract interest in learning is as much as 60% stating Very Good, 30% stating Good, and 10% stating Less Good. This can show that 90% of this learning media can attract learning interest.

**Keywords**— Arabic Language, Madrasah Ibtidaiyah, Learning Media

## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi multimedia saat ini telah membuka satu era baru dalam perkembangan media yang digunakan pada proses belajar dan mengajar di pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Teknologi multimedia ini mampu menggabungkan berbagai media seperti: teks, suara, gambar, numeric, animasi dan video dalam satu software digital, serta mempunyai kemampuan interaktif. Multimedia dianggap sebagai media belajar dan mengajar yang menarik berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai indera: penglihatan, pendengaran dan sentuhan Hal ini

menjadi satu alternatif yang baik sebagai alat bantu proses belajar dan mengajar.

Multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berada secara umum multimedia berhubungan dengan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, video dan sebagainya dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga penggunaan dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi, bertujuan Untuk mengembangkan sebuah media Pembelajaran berbasis Android serta untuk mengetahui efektivitas mobile learning berbasis Android Terhadap hasilbelajar siswa siswi

Pondok Pesantren Islamic Centre Nahdlatul Wathan bermula pada abadTahun 2009. Sebagai cikal bakal Pondok Pesantren Islamic Centre Nahdlatul Wathan didirikan oleh Kyai Saharudin,QH.,S.Sos.I. Ratusan santri berduyun-duyun menuntut ilmu di pondok ini. Saat pondok tersebut dipimpin oleh Kyai Saharudin.QH.,S.Sos.I, Sebelum Kiyai Saharudin Mendirikan pondok pesantren Islamic centre nahdlatul wathan beliau mendirikan pondok pesantren azzainiyah nahdlatul wathan yang di mana pada saat itu Almarhumah zainun mendatangi kiyai saharudin dan beliau pun menyampaikan hajatnya yang isinya adalah almarhumah

Ibu zainun ingin membuat pondok pesantren, sehingga pak kiyai saharudin di himbau agar mencari tanah untuk lokasi ponpes azzainiyah nahdlatul wathan, singkat cerita bangunan ponpes azzainiyah sudah terbangun dan pak kiyai hijrah dari batu aji ke kp.bukit Tg riau Rt 04 dan Almarhumah ibuk zainun menghibahkan bangunan tersebut kepada kiyai saharudin untuk mengelola pondok pesantren dan kiyai saharudin langsung mencetuskan nama yaitu pondok pesantren modern azzainiyah nahdlatul wathan.

Proses belajar mengajar yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Yayasan Islamic Centre Nahdlatul Wathan batam terkhususnya kelas 1 s.d 6 dalam menyampaikan materi menggunakan metode konvensional atau dengan metode Ceramah. Dari hasil wawancara dengan Yayasan pondok pesantren Islamic centre nahdlatul wathan. Kesiswaan Madrasah Ibtidaiyah batam yaitu Kyai Saharudin,QH.,S.Sos.I. Salah satu upaya guru agar siswa dapat menangkap materi yang diajarkan adalah dengan memberikan media Pembelajaran Berbasis Android agar mudah di pahami dengan siswa

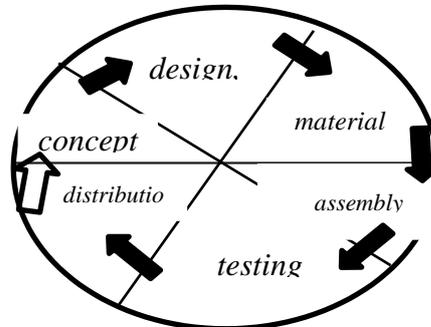
Belum adanya media pembelajaran berbasis android Dan di sekolah Hanya memegang buku panduan untuk menjadi acuan belajar siswa namun masih banyak kekurangan dari buku panduan antara lain. Buku panduan belajar hanya berupa tulisan sehingga membuat jenuh belajar siswa, masih belum interaktif sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bisa membuat siswa tidak Menjadi Jenuh, proses belajar mengajar dihadapkan pada materi yang padat Sedangkan waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif lagi. dalam dunia media pembelajaran pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah di yayasan pondok pesantren Islamic centre nahdlatul wathan.

Berbicara tentang bahasa Arab, mempelajari bahasa Arab merupakan hak bagi setiap umat Islam tanpa terkecuali. Melihat begitu pentingnya bahasa Arab, orang-orang terdahulu mengupayakan agar bahasa Arab bisa masuk dalam sistem pendidikan di Indonesia. Maka dibuatlah kurikulum bahasa Arab yang diajarkan di sekolah-sekolah formal. Dengan begitu, bahasa Arab akan terus dapat diajarkan dan dipelajari oleh semua anak didik.

Maka dalam hal tersebut membuat penulis untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran khususnya untuk Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Islamic centre nahdlatul wathan batam. solusi yang tepat untuk permasalahan yang dipaparkan adalah dengan membuat sebuah aplikasi untuk memberi kemudahan untuk siswa belajar dan membantu para guru di sekolah maka dari itu penulis tertarik mengangkat judul “Media Pembelajaran Pengenalan Berbahasa Arab Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android”.

## METODE PENELITIAN

Menurut Permadi dkk (2018) dalam metode pengembangan penulis menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle, dimana memiliki 6 (enam) tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.



Gambar 2.1 Diagram Multimedia Development Life Cycle

### 1. Concept

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan konsep antara lain untuk:

- a. Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android studi kasus Sekolah Yayasan Islamic Centre Nahdlatul Wathan Sekupang Batam.
- b. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Android studi kasus Sekolah Yayasan Islamic Centre Nahdlatul Wathan Sekupang Batam.
- c. Mendeskripsikan konsep aplikasi Media Pembelajaran interaktif berbasis Android studi kasus sekolah yayasan islamic centre nahdlatul wathansekupang batam.

### 2. Design

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang interface adalah Corel Draw x7

### 3. Material Collecting

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan titik bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. namun pada beberapa kasus, tahap material collection dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

### 4. Assembly

Tahapan ini adalah dimana seluruh objek multimedia akan dibuat. Pembuatan media ini berdasarkan storyboard yang telah dibuat. Software yang digunakan untuk membuat animasi dua dimensi ini adalah Adobe Flash cs6.

### 5. Testing

Testing atau pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. tahap pertama pada tahap ini juga sebagai pengujian Alpha test yang dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatannya sendiri. telah lolos dari pengujian Alpha pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.

6. Distribution

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi tahap aplikasinya, sehingga aplikasi tersebut bisa di-instal. tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik lagi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya (tidak melalui media perantara). Di dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui wawancara langsung kepada pihak yang kompeten dalam pengelolaan ADD di Kecamatan Umbulsari. Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara ataudiperoleh dan dicatat oleh pihak lain

Adapun Data Primer dan Data Sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer

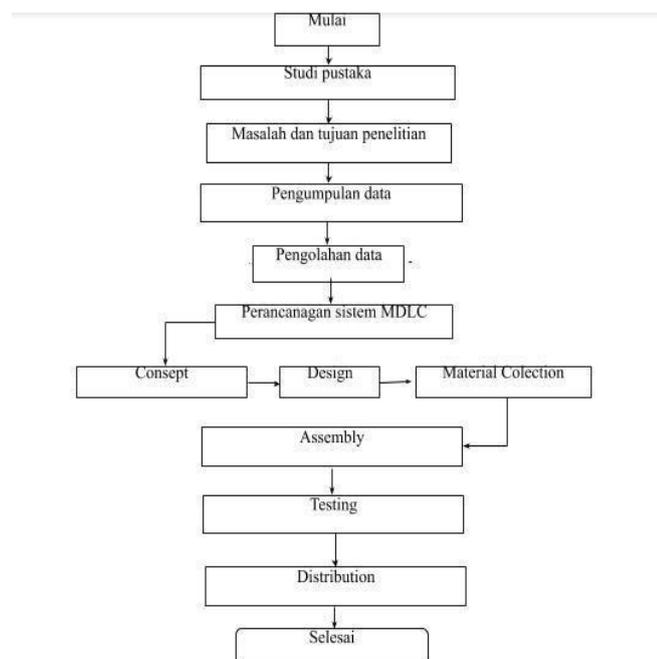
Data primer diperoleh dari hasil wawancara yang di lakukan bersama Pihak yayasan sekolah di madrasah ibtidaiyah islamic centre nahdlatul wathan Batam yaitu Kyai Saharudin.QH.,S.Sos.I yang menyatakan bahwasanya belum ada Aplikasi media Pembelajaran untuk madrasah ibtidaiyah islamic centre nahdlatul wathanbatam Agar dapat membuat Aplikasi untuk Sekolah..

2. Data Sekunder

Data Sekunder yang diperoleh dari penelitian dari sumber data yang sudah ada adalah sebagai berikut:

- a) Dari sekolah madrasah ibtidaiyah yayasan islamic centre nahdlatul wathan batam
- b) Buku Berbasis Bahasa arab
- c) Buku berbasis bahasa inggris
- d) Dll

Untuk dapat melaksanakan dari penelitian ini, maka tahap dan ruang lingkup pekerjaan yang akan dilaksanakan dapat digambarkan pada kerangka pemecahan masalah yang ada di bawah ini:



Gambar 1 Kerangka Pemecahan Masalah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis mengumpulkan bahan / materi berupa teks, image atau gambar, audio, mp3, dan pendukung lainnya, kemudian materi / bahan yang didapatkan dari sumber-sumber internet. Bahan-bahan yang diperlukan, yaitu:

### 1. Hardware

Hardware merupakan pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat keras (Hardware) seperti : laptop dengan spesifikasi:

- a. Intel(R)Core(TM) i3-2350M CPU @2.30GHz
- b. Microsoft windows 7 / windows 10 Ultimate with service pack I
- c. RAM 4.00 GB / RAM 8.00 GB
- d. Sistem Operasi 32/64 bit

### 2. Software

Perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif/android yaitu:

- a. Adobe Flash Professional CS6
- b. CorelDraw X7

### 3. Image atau gambar, mp3, dan animasi

Image atau gambar, mp3, animasi yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif/android yaitu:

#### a. Image atau gambar

Dalam pembuatan image atau gambar yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah” dalam studi kasus di Islamic Centre Nahdlatul Wathan Sekupang Batam penulis mengambil beberapa gambar dari internet untuk membantu dalam pembuatan aplikasi.

#### b. MP3 atau Audio

Dalam pembuatan mp3 atau audio yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah” dalam studi kasus di Islamic Centre Nahdlatul Wathan Sekupang Batam penulis menggunakan mp3 atau audio yang di download dari youtube dan di convert ke mp3.

#### c. Animasi

Dalam pembuatan animasi yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah” dalam studi kasus di Islamic Centre Nahdlatul Wathan Sekupang Batam penulis menggunakan animasi 2D yang dibuat menggunakan software adobe flash

*Storyboard* dapat digunakan sebagai alat bantu pada tahap perancangan multimedia untuk menggambarkan deskripsi tiap scene. Berikut rancangan deskripsi tiap scene pada aplikasi pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah ini. Pada tahap awal yang dilakukan yaitu pembuatan *storyboard*, yaitu gambar manual yang dibuat secara keseluruhan yang sehingga menggambarkan sebuah cerita *storyboard* yang digambarkan yaitu berupa hasil pembuatan *storyboard* bisa dilihat dibawah ini:

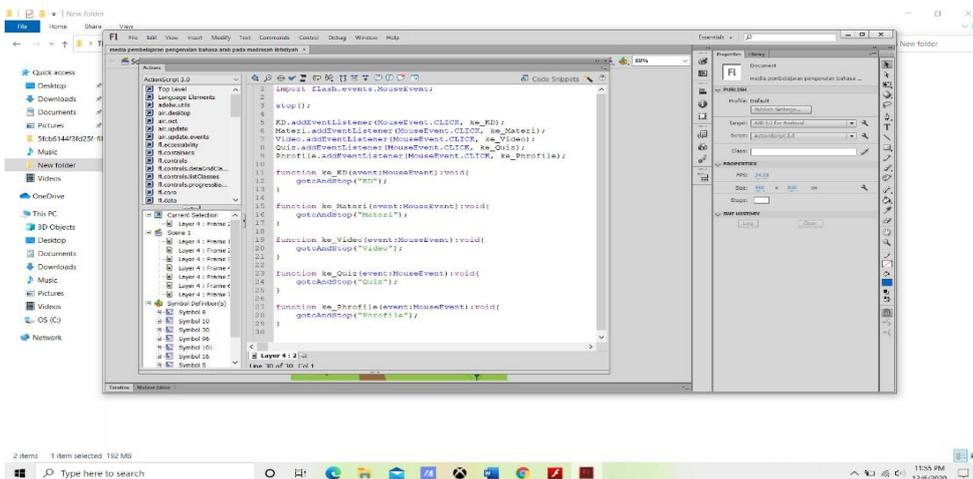
Aplikasi pengenalan bahasa arab untuk anak kelas 3 MI ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Cs6 sebagai perangkat lunak utama adalah Coreldraw X7 untuk menggambar sebuah bentuk png dan icons.

Langkah-langkah dalam aplikasi pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah ini, didalam hal ini pertama-tama yang harus dipersiapkan yaitu sebuah perangkat keras (hardware) laptop atau PC dan perangkat lunak (software) pada adobe fllash cs6 dan coreldraw x7.
2. Mempersiapkan bahan dan materi yang akan digunakan sebagai isi media media, dalam hal ini, yang harus diperhatikan adalah gambar dan teks yang berkaitan dengan materi.
3. Mempersiapkan musik atau suara yang direkam menggunakan adobe flash cs6 dengan tujuan

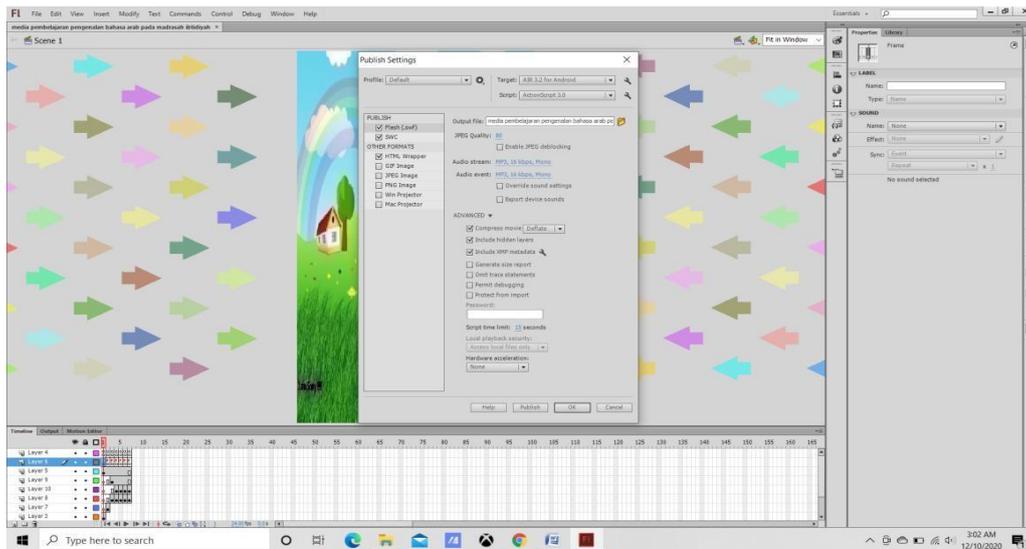
agar para pengguna yang khususnya untuk anak usia dini tidak merasa bosan. Musik juga menjadi bagian yang tidak kalah penting dalam menunjang kualitas suatu animasi atau movie. Bahkan effect suara pada movie akan membuat animasi atau movie menjadi lebih hidup.

4. Menyiapkan design gambar yang akan dijadikan sebuah sebagai tampilan background (latar belakang) dengan perangkat lunak pada adobe flash cs6 dan ada juga diedit menggunakan adobe corel draw x7.
5. Memasukkan background dan gambar kedalam stage adobe flash cs6. Adapun caranya dengan memilih file yang akan kita masukkan tersimpan di library.
6. Setelah gambar dan background dimasukkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat animasi, disini penulis masuk membuat animasi tombol button menu utama dengan menggunakan classic tween animation adalah animasi yang digunakan untuk menggerakkan atau memindahkan sebuah object dari suatu posisi ke posisi yang lain, berdasarkan batas-batas keyframe tertentu. Keyframe adalah suatu frame dimana animasi akan melakukan perubahan, sebuah keyframe ditandai dengan adanya lingkaran merah bentuk motion tween.
7. Setelah animasi dibuat maka selanjutnya adalah membuat tombol yang akan dijadikan sebagai tombol media dan membuat menu aplikasi. Tapi tombol akan menghubungkan ke setiap scene. Langkah selanjutnya yaitu memasukkan suara yang sudah direkam, yang sesuai untuk digunakan pada aplikasi.



Gambar 2 Tampilan Actionscript

8. Setelah semuanya selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah adalah membuat actionscript pada masing-masing tombol dari tiap scene untuk menghubungkan tampilan yang satu dengan tampilan lainnya. Contoh actionscript pada gambar dibawah.
9. Setelah semua tampilan dari tiap-tiap scene terhubung, hal terakhir yang digunakan yaitu mem-publish media tersebut menjadi flash player. Hal ini dilakukan agar mediaini didapat digunakan dengan menggunakan komputer yang tidak tersedia di perangkat lunak pada adobe flash cs6. Caranya adalah pilih file lalu pilih publish setting lalu centang bagian flash dan windows projector lalu pilih ok. Tampilan publish setting dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3 Tampilan Publish Setting

a. Halaman Masuk

Tampilan pada halaman masuk merupakan pusat dari beberapa halaman masuk yang dibagi sesuai dengan fungsinya masing-masing. Tampilan halaman masuk tampak seperti pada gambar 4 berikut :



Gambar 4 Tampilan Pada Halaman Masuk

Tampilan pada halaman masuk ketika diakses akan ada tombol button masuk, button sound on & off, dan tombol button exit/keluar tersebut mempunyai fungsi sebagai tombol dari masing-masing halaman awal/masuk. Tampilan tersebut terdapat pada halaman adalah halaman masuk. Halaman sound on/off dan halaman exit/keluar

b. Menu utama

Tampilan pada halaman menu utama merupakan pusat dari beberapa menu turunan yang dibagi sesuai demham fungsinya masing-masing. Tampilan menu utama tampak seperti pada gambar 5 berikut:



Gambar 5 Tampilan Pada Halaman Menu Utama

Tampilan menu utama ketika diakses akan ada lima menu. Ke lima menu tersebut mempunyai fungsi sebagai tombol dari masing-masing menu pilihan. Menu pilihan tersebut adalah menu KD Dan Indikator, menu Materi, menu Video, menu Quiz, menu Profile.

c. Menu KD Dan Indikator

Tampilan pada halaman menu kd dan indikator merupakan petunjuk langkah-langkah penggunaan pada aplikasi tampilan menu KD dan Indikator tampak seperti pada gambar 4.22 berikut.



Gambar 6 Tampilan Pada Halaman KD Dan Indikator

d. Tampilan menu KD dan Indikator ketika diakses akan ada petunjuk klik link pada teks yang sudah disiapkan pada aplikasi.



Gambar 7 Tampilan Pada Halaman KD Dan Indikator

Tampilan menu KD Dan Indikator ketika diakses akan ada pilihan menu untuk pembahasan pada materi KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pada pembelajaran pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah beserta tombol nya yang akan menampilkan bagian-bagian pada halaman kd dan indikator pada button.

e. Menu materi

Menu materi ini merupakan tampilan menu yang akan menampilkan materi pada pembelajaran pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah dalam bahasa arab. Tampilan menu materi tampak seperti pada gambar 8 berikut.



Gambar 8 Tampilan Pada Halaman Menu Materi

Tampilan menu materi ketika diakses akan ada pilihan menu untuk bahasa arab serta artinya pada pembelajaran pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah beserta tombol nya yang akan menampilkan bagian-bagian gambar dan suara dan jugatombol button.

## SIMPULAN

Proses belajar mengajar yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Yayasan Islamic Centre Nahdlatul Wathan batam terkhususnya kelas 1 s.d 6 dalam menyampaikan materi menggunakan metode konvensional atau dengan metode Ceramah. Dari hasil wawancara dengan Yayasan pondok pesantren islamic centre nahdlatul wathan. Kesiswaan Madrasah Ibtidaiyah batam yaitu Kyai Saharudin, QH., S.Sos.I. Salah satu upaya guru agar siswa dapat menangkap materi yang diajarkan adalah dengan memberikan media Pembelajaran Berbasis Android agar mudah di pahami dengan siswa

Belum adanya media pembelajaran berbasis android Dan di sekolah Hanya memegang buku panduan untuk menjadi acuan belajar siswa namun masih banyak kekurangan dari buku panduan antara lain. Buku panduan belajar hanya berupatulisn sehingga membuat jenuh belajar siswa, masih belum interaktif sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bisa membuat siswa tidak Menjadi Jenuh, proses belajar mengajar dihadapkan pada materi yang padat Sedangkan waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif lagi. dalam dunia media pembelajaran pengenalan bahasa arab pada madrasah ibtidaiyah di yayasan pondok pesantren islamic centre nahdlatul wathan

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adri, Muhammad. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran, Padang: [Http://Directory.Umm.Ac.Id/Tik/Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran.Pdf\(2008\)](http://Directory.Umm.Ac.Id/Tik/Pemanfaatan_Internet_Sebagai_Sumber_Pembelajaran.Pdf(2008)).
- [2] Rusman. Model-Model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada. (2012).
- [3] Delianti, Vera Irma. Pengembangan CD Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X SMA Negeri 2 Bukittinggi. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan Vol 7 No. 2 September 2014 (2014):193-199.
- [4] Puyada., Deno. Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Rangkaian Listrik Di Kelas X Jurusan Teknik Ketenagalistrikan SMKN 2 Lubuk Basung. Tesis Tidak Diterbitkan. Padang : Program Pascasarjana FT UNP. (2016).