

## **Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android**

Ema Fitria<sup>1</sup>, Rosmiati<sup>2</sup>, Bayu Pratama Nugroho<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

<sup>2</sup>Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

<sup>3</sup>Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Palangka Raya

<sup>1</sup>[emafitria07@gmail.com](mailto:emafitria07@gmail.com), <sup>2</sup>[fayadhah@gmail.com](mailto:fayadhah@gmail.com), <sup>3</sup>[bayupratama1988@gmail.com](mailto:bayupratama1988@gmail.com)

### **INTISARI**

*Pada tahap pendidikan usia anak sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran yang didalamnya mengandung gambar-gambar animasi serta warna-warna yang menarik. Kemenarikan pada tampilan tentunya akan membuat siswa antusias dan cepat memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru nya. Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, kepustakaan, dan kuesioner. Alat bantu yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran ini diantaranya UML (Unified Modelling Language), PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services). Hasil dari penelitian berdasarkan kuesioner adalah rata-rata sebesar 86.6% merasa perlunya pembaharuan sistem yang ada, dan dengan itu maka penulis membuat media pembelajaran ini untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa arab pada SDIT Tiara Az-Zahra.*

**Kata Kunci :** Media, Pembelajaran, Interaktif, Bahasa Arab, Android.

### **ABSTRACT**

*Arabic interactive Learning Media at SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Based on Android, At the stage of primary school age education, students will tend to be more interested in learning media which contains animated pictures and attractive colors. The attractiveness off the display will certainly make students enthusiastic and quickly understand the learning explained by the teacher. In conducting this research, the writer uses qualitative research with data collection method, namely observation, documentation, interviews, literature and questionnaires. This tools used to design this learning media include UML (Unified Modeling Language), PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services). The results of the research based on the questionnaire were an average of 86,6% felt the need for updating the existing system, and with that the authors made learning media to improve Arabic learning at SDIT Tiara Az-Zahra.*

**Keywords:** Learning, Media, Interactive, Arabic, Android.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi baru yang semakin pesat saat ini tentunya berpengaruh padaproses pendidikan dan pembelajaran siswa. Tidak hanya itu proses kegiatan belajar mengajar serta penyampaian materi tentunya akan sangat berpengaruh dalam proses pendidikan. Teknologi baru dalam dunia pendidikan seperti pemakaian Teknologi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) dalam proses belajar mengajar yang paling penting bagi siswa sekolah dasar merupakan pendidikan yang memberikan suasana tidak membosankan serta menyenangkan. Pada tahap pendidikan usia anak sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan media pembelajaran yang didalamnya mengandung gambar-gambar animasi serta warna-warna yang menarik. Kemenarikan pada tampilan tentunya akan membuat siswa antusias dan cepat memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru nya. Mempelajari bahasa Arab sebagaimana mempelajari bahasa asing lainnya tentulah terdapat banyak kesulitan. Kesulitan itu terletak pada perbandingan bahasa asing dengan bahasa asli baik pada bunyi, penyebutan maupun tulisan.

Adapun penguasaan bahasa Arab sebagai bahasa asing kedua di sekolah khususnya untuk Sekolah Dasar Islam Terpadu merupakan hal yang penting. Hal ini disebabkan sebagian pelajaran yang diberikan menggunakan bahasa Arab seperti pelajaran Iqro dan Al-Qur'an. Berdasarkan penelitian dan pengamatan penulis pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Tiara Az-Zahra Palangkaraya belum menerapkan media pembelajaran menggunakan alat bantu seperti animasi. Pembelajaran masih secara biasa menggunakan buku maupun papan tulis yang mana kebanyakan siswa kurang fokus memperhatikan materi yang diberikan oleh guru nya, bahkan kebanyakan siswa juga sibuk sendiri sehingga siswa lambat memahami dan mengingat materi yang telah dijelaskan.

Dalam penelitian ini di buat media pembelajaran untuk sekolah dasar islam terpadu (SDIT) Tiara Az-Zahra. Salah satu kurikulum pembelajaran di sekolah tersebut adalah pembelajaran bahasa Arab. Untuk belajar bahasa Arab dengan menggunakan teknologi informasi yang mencakup aspek-aspek perkembangan siswa maka diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis *Android*. Di mana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan efektifitas siswa dalam belajar. Oleh karena itu,

dibuatlah sebuah “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis *Android* ” yang dapat membantu untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam melakukan pembelajaran kepada siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi berupa media pembelajaran bahasa arab untuk SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya berbasis *Android*.

Menurut Miarsono dalam Debeturu dan Wijayaningsih (2019) menyatakan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan untuk bisa memnagsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa saat belajar. Menurut Pane dan Dasopang (2017:337) pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peerta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Yanto (2019:77) Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat atau perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaanya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Menurut Iswanto (2017:141) Bahasa Arab (*al-lughah al-‘Arabiyyah*) adalah salah satu Bahasa semi tengahyang termasuk dalam rumpun Bahasa semit dan berkerabat dengan Bahasa ibrani dan Bahasa-bahasa Neo Arami. Menurut Ir. Yuniar Supardi (2017) *Android* merupakan sebuah operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleare dan aplikasi.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif atau *naturalistic inquiry* adalah prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebablebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat

fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi lapangan. Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini maka perlu adanya desain penelitian yang jelas tahapan-tahapannya. Penulis menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Berikut desain penelitian menggunakan model pengembangan *Waterfall* :



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Profil Organisasi.

Sekolah Dasar Islam Terpadu ( SDIT ) Tiara Az – Zahra yang beralamat jalan. Temanggung Surajaya Pati, Kelurahan Langkai, Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya, merupakan salah satu pengembangan lembaga pendidikan dasar yang di asuh dan dibina langsung oleh Yayasan Mutiara Ilmu. SDIT Tiara Az – Zahra adalah kelanjutan pendidikan dari Paud Tiara Az –Zahra yang sudah berjalan selama 11 tahun. Adapun hasil yang didapat pada saat penelitian di SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya antara lain:

1. Sistem pembelajaran dilakukan guru dengan menyampaikan secara langsung kepada murid secara lisan dan murid sekolah minggu mendengarkan materi yang disampaikan. Terkadang guru menggunakan menggunakan alat peraga

sederhana agar murid lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Murid sering kali sulit untuk memahami materi yang disampaikan meskipun sudah menggunakan alat peraga sederhana.
3. Adapun data Jumlah guru sesuai dengan data yang didapat Ketika wawancara yaitu berjumlah 13 orang ditambah dengan guru TPA 3 orang sedangkan jumlah muridTA 2021/2022 yaitu berjumlah 57 orang siswa.

### 3.2 Implementasi Sistem

1. Halaman Judul



**Gambar 1. Tampilan Halaman Judul**

2. Halaman Utama



**Gambar 2. tampilan Halaman Utama**

3. Halaman Pilih Kelas



**Gambar 3. Tampilan Halaman Pilih Kelas**

4. Halaman Pilih Kategori



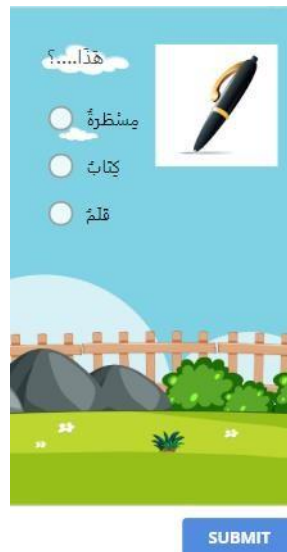
**Gambar 4. Tampilan Halaman Pilih Kategori**

5. Halaman Materi



**Gambar 5. Tampilan Halaman Materi**

#### 6. Halaman Kuis



**Gambar 6. Tampilan Halaman Kuis**

#### 7. Halaman Game



**Gambar 7. Tampilan Halaman Game**

### 4. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif bahasa arab ini menggunakan model pengembangan waterfall, serta perancangan media pembelajaran ini menggunakan model UML (Unified Modeling Language) dan dibuat menggunakan Microsoft PowerPoint 2010, Ispring Suite dan Web2Apk Builder. Kemudian untuk metode pengumpulan data meliputi pengamatan, wawancara, referensi, dokumentasi dan kuesioner. Media pembelajaran ini berhasil menjadi sebuah media pembelajaran untuk

SDIT Tiara Az-Zahra yang dapat menambah minat serta motivasi belajar. Berdasarkan hasil dari uji coba tahapan-tahapan media dengan menggunakan metode Black Box Testing dapat disimpulkan bahwa program telah diuji serta sesuai dengan harapan yang telah ditentukan dan layak dipergunakan. Dan berdasarkan tanggapan pengguna terhadap Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab pada SDIT Tiara Az- Zahra adalah sebesar 86,6% dari hasil tersebut maka tanggapan semua responden adalah sangat setuju, karena 86.6% ini berada dalam kriteria skor sangat setuju.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, A.T.D. 92021) Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada SMAN 2Katingan Hilir Berbasis Web Mobile. STMIK Palangkaraya.
- Aliwrdhana, Heru. (2021) Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Dan Filmora Melalui In House Training.
- David, B.B. (2021). Analisis dan Desain Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak SekolahMinggu GPdi Bukit Hindu Berbasis Android. STMIK Palangkaraya.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball.
- Dewi, N., Murtinagraha, Eka., & Arthur, Ryan. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plamping di Program Studi S1 Pvk Unj.
- Divayana (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata KuliahKurikulum Dan Pengajaran.
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi.
- Januarisman (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IlmuPengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii.
- Karo, R. I., & Rohani (2018) Manfaat Media Dalam Pembelajaran Munawar, (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. Informatika Bandung.
- Mata, P., Sistem, P., & Di, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. 8(1). Mumtaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. 3(2), 178–185.
- Mumtaha, Hani, Sekreningsih Nita & Adzinta. (2017) Pemanfaatan Web E-Commerce Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer dan Informatika. Vol. 3 No. 1 Juni ISSN:2477-698.
- Muradi (2016) Pembelajaran Menulis Bahasa Arab dalam Perspektif Komunikatif.



- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan Prosedur Wahyudin Nur Nasution. Ittihad, 1, 186.
- Ningrum (2017) Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Menentukan Hubungan Antar Satuan waktu Antar Satuan Barat, Antar Satuan Panjang Siswa Kelas 4 SDN Burengan 2.
- Nurrita, T. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran.
- Rosalia Dwinanti (2019) Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Pada GKE Sinta Parapak. STMIK Palangkaraya.
- Safaat, Nazruddin. (2014). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung.
- Setyadi (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret.
- Sholeh, M. (2021) Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Bercirikan Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Smp/Mts Kelas vii.
- Supardi, Y. (2017). Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android. Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. 101–112.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik