

RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PENDEKATAN ADDIE

Nama Mahasiswa : Ramlah Basyir
NRP : 12.04.111.000.81
Jurusan : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing : Moch Kautsar Sophan S.Kom., M.MT
Rika Yunitarini, S.T., M.T.

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu pembelajaran kosa kata bahasa arab. Mengingat seberapa penting bahasa arab untuk seorang muslim sebagai proses awal untuk memahami Al-Qur'an. Sementara siswa terkadang kurang berminat dengan pembelajaran di kelas yang membuat mereka merasa bosan. Disamping itu, *smartphone* saat ini sudah sangat populer disetiap lapisan masyarakat, begitupun juga anak-anak. Oleh karena itu, agar *smartphone* dikalangan anak-anak bisa menjadi media yang tepat guna, dirancanglah sebuah aplikasi android media pembelajaran interaktif kosa kata bahasa arab. Model pendekatan yang dilakukan pada proses pembuatan media adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu model desain sistem media pembelajaran dengan memperlihatkan tahapan-tahapan dasar media pembelajaran sederhana dan mudah dipelajari. Tampilan aplikasi kosa kata ini dapat tampil sempurna pada perangkat android dengan resolusi 480 x 800 pixels. Berdasarkan Evaluasi yang dilakukan dari sisi siswa yang berupa pertanyaan seputar materi pada aplikasi sebelum siswa menggunakan aplikasi dan setelah menggunakannya, siswa mampu meningkatkan hafalan kosa kata bahasa arab. Sedangkan hasil dari kuisioner yang telah diisi oleh edukator hampir keseluruhan menyatakan bahwa aplikasi ini layak digunakan seterusnya untuk membantu siswa menghafal kosa kata bahasa Arab. Dari responden tim edukator, 78% menyatakan sangat layak, sedangkan 22% menyatakan layak.

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

(halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR



Segala Puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam karena dengan Rahmat serta Hidayah-Nya maka penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah pada Habibullah Rasulullah SAW serta kerabat dan sahabatnya.

Tugas Akhir dengan judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERGAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PENDEKATAN ADDIE**” ini disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program pendidikan Sarjana Teknik Informatika di Universitas Trunojoyo Madura.

Penulis haturkan banyak terimakasih Kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini:

1. Kedua orang tua, Aba Basyir Rasyidi dan Ummi Ida Fadjarjah yang tidak pernah putus mendoakan, membantu dan mendukung penulis. Serta keluarga penulis yang selalu ikut mendoakan.
2. Seluruh dosen Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura,
“Terpujilah wahai engkau Ibu Bapak guru
Namamu akan selalu hidup dalam sanubariku
Semua baktimu akan kuukir didalam hatiku
Sebagai prasasti terimakasihku 'tuk pengabdianmu
Engkau sebagai pelita dalam kegelapan
Engkau laksana embun penyejuk dalam kehausan
Engkau patriot pahlawan bangsa, **Tanpa Tanda Jasa**”
3. Bapak Moch. Kautsar Sophan, S.Kom., M.MT dan Ibu Rika Yunitarini, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing serta memberikan arahan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Yonathan Ferry H., S.T., M.IT., Wahyudi Agustiono, S.Kom., M.Sc., Firdaus Solihin, S.Kom., M.Kom. selaku penguji seminar proposal Tugas Akhir.
5. Bapak Achmad Jauhari, S.T., M.Kom., Ach. Khozaimi, S.Kom., M.Kom., Dwi Kuswanto, S.Pd., M.T., selaku penguji sidang

Tugas Akhir yang telah dilaksanakan.

6. Adik-adik penulis (Jamilah, Umdatul Khairot dan Fadlaailur Rahman) yang telah ikut mendoakan, membantu dan disibukkan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Sepupu satu angkatan, Humairoh Nurhasanah, yang sejak awal kuliah telah menjadi keluarga satu-satunya di Universitas Trunojoyo Madura serta teman dalam segala keadaan.
8. Defenders 12 (Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012) atas doa, bantuan serta dukungan selama kurang-lebih 4 tahun.
9. Uun Fatmawati, Yuda Cahya Pratiwi, dan Karimatus Sa'diyah. Teman seperjuangan, satu jurusan yang sering satu kelas, susah senang bersama. Terimakasih.
10. Teman-teman Keluarga Besar Sekber (Mas Alex, Mas Yayah, Mbak Riyan, Malinda, Mas Faisol dan Almh. Azima) yang setiap saat mampu menghibur. Kalian mungkin bukan hanya teman, tapi juga keluarga.
11. Seseorang yang selalu mampu menjadi penenang dalam segala situasi. Kau mengertiku bahkan lebih dari diriku sendiri. Kaukah rembulan itu? Mungkin aku candu.

Namun, penulis menyadari banyaknya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran dari pembaca senantiasa penulis harapkan.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan seluruh civitas akademik yang bersangkutan serta pihak-pihak yang memang membutuhkan. Aamiin.

Bangkalan, 19 Agustus 2016
Penulis

Ramlah Basyir
NRP. 120411100081

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Bahasa Arab	8
2.2.2 Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat Raudhatul Athfal... ..	9
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.4 Model Pendekatan ADDIE	12
2.5 Java	13
2.6 Android	14
BAB III PERANCANGAN SISTEM	17
3.1 Analisis Sistem	17
3.1.1 Analisis Kinerja.....	17
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	17
3.2 Desain Sistem	19
3.2.1 Flowchart	19
3.2.2 Alur Program.....	20
3.2.3 Diagram Sistem	21
3.2.4 Rancangan Tampilan	22

3.3 Pengembangan Sistem	34
3.4 Implementasi Sistem.....	34
3.5 Evaluasi.....	34
3.5.1 Evaluasi dari Sisi User Target (Siswa).....	34
3.5.2 Evaluasi dari Sisi Edukator (Guru).....	35
3.5.3 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya	35
3.6 Bahasa Java	35
3.6.1 Button	35
3.6.2 Intent	36
3.6.3 MediaPlayer	37
3.6.4 Penilaian Latihan	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	39
4.1 Analisa Kebutuhan Perangkat	39
4.2 Desain Aplikasi	41
4.2.1 Atribut Gambar	41
4.2.2 Atribut Suara	45
4.3 Pengembangan Aplikasi.....	46
4.3.1 Membuat Project di Eclipse	46
4.3.2 Membuat Layout	47
4.4 Skenario Aplikasi.....	50
4.4.1 Emulator Android	50
4.4.2 Perangkat Android	53
4.4.3 Perbandingan Kedua Perangkat	56
4.5 Implementasi Aplikasi	57
4.6 Evaluasi.....	57
4.6.1 Evaluasi dari Sisi User Target (Siswa).....	57
4.6.2 Evaluasi dari Sisi Edukator (Guru).....	60
4.6.3 Perbandingan dengan Aplikasi Sejenis	70
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79
TENTANG PENULIS	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tahapan Model Pendekatan ADDIE	3
Gambar 2.1	Tahapan Model Pendekatan ADDIE	12
Gambar 3.1	Flowchart Aplikasi	19
Gambar 3.2	Alur Program	20
Gambar 3.3	Diagram Sistem 1.....	21
Gambar 3.4	Diagram Sistem 2	21
Gambar 3.5	Tampilan Halaman Awal.....	23
Gambar 3.6	Tema Diri Sendiri.....	23
Gambar 3.7	Subtema Aku Anak Muslim.....	24
Gambar 3.8	Subtema Panca Indera	24
Gambar 3.9	Latihan Tema Diri Sendiri	25
Gambar 3.10	Tema Lingkunganku	26
Gambar 3.11	Subtema Keluargaku	26
Gambar 3.12	Subtema Rumah.....	27
Gambar 3.13	Subtema Sekolah.....	27
Gambar 3.14	Latihan Lingkunganku.....	28
Gambar 3.15	Tema Kebutuhanku	28
Gambar 3.16	Subtema Makan dan Minum.....	29
Gambar 3.17	Subtema Pakaian	29
Gambar 3.18	Subtema K3	30
Gambar 3.19	Latihan Kebutuhanku	30
Gambar 3.20	Tema Binatang.....	31
Gambar 3.21	Subtema Binatang	31
Gambar 3.22	Latihan Binatang.....	32
Gambar 3.23	Tema Tanaman	32
Gambar 3.24	Subtema Tanaman.....	33
Gambar 3.25	Latihan Tanaman.....	33
Gambar 4.1	Icon Aplikasi “Kosa Kata Kita”	42
Gambar 4.2	Header Aplikasi “Kosa Kata Kita”	42
Gambar 4.3	Tombol-tombol	42
Gambar 4.4	Tombol Tema Diri Sendiri serta Subtemanya	42
Gambar 4.5	Tombol Tema Lingkunganku serta Subtemanya	43
Gambar 4.6	Tombol Tema Kebutuhanku serta Subtemanya	43
Gambar 4.7	Tombol Tema Binatang	43
Gambar 4.8	Tombol Tema Tumbuhan	43
Gambar 4.9	Tombol Latihan	43

Gambar 4.10	Objek Kosa Kata Tema Diri Sendiri	44
Gambar 4.11	Objek Kosa Kata Tema Lingkunganku	44
Gambar 4.12	Objek Kosa Kata Tema Kebutuhanku	44
Gambar 4.13	Objek Kosa Kata Tema Binatang	45
Gambar 4.14	Objek Kosa Kata Tema Tumbuhan	45
Gambar 4.15	<i>WavePad Sound Editor</i>	45
Gambar 4.16	File Suara Yang Akan Digunakan Untuk Aplikasi.....	46
Gambar 4.17	Langkah Pembuatan Project Baru	47
Gambar 4.18	Tampilan <i>activity_main.xml</i>	48
Gambar 4.19	Tampilan <i>hal_dirisendiri.xml</i>	48
Gambar 4.20	Tampilan <i>hal_aamalquran.xml</i>	49
Gambar 4.21	Icon pada Emulator	50
Gambar 4.22	Tema pada Emulator	51
Gambar 4.23	Tema Diri Sendiri pada Emulator	51
Gambar 4.24	Kosa Kata pada Emulator	52
Gambar 4.25	Latihan pada Emulator	52
Gambar 4.26	Penilaian Latihan pada Emulator	53
Gambar 4.27	Icon pada Perangkat Android	53
Gambar 4.28	Tema pada Perangkat Android	54
Gambar 4.29	Tema Diri Sendiri pada Perangkat Android.....	54
Gambar 4.30	Kosa Kata pada Perangkat Android.....	55
Gambar 4.31	Latihan pada Perangkat Android.....	55
Gambar 4.32	Penilaian Latihan pada Perangkat Android.....	56
Gambar 4.33	Grafik Hafalan Bahasa Arab Siswa	59
Gambar 4.34	Grafik Pie Chart Pertanyaan I	60
Gambar 4.35	Grafik Pie Chart Pertanyaan II.....	60
Gambar 4.36	Grafik Pie chart pertanyaan III.....	61
Gambar 4.37	Grafik Pie Chart pertanyaan IV.....	61
Gambar 4.38	Grafik Pie Chart pertanyaan 1.....	62
Gambar 4.39	Grafik Pie Chart pertanyaan 2.....	62
Gambar 4.40	Grafik Pie Chart pertanyaan 3.....	62
Gambar 4.41	Grafik Pie Chart pertanyaan 4.....	63
Gambar 4.42	Grafik Pie Chart pertanyaan 5.....	63
Gambar 4.43	Grafik Pie Chart pertanyaan 6.....	64
Gambar 4.44	Grafik Pie Chart pertanyaan 7.....	64
Gambar 4.45	Grafik Pie Chart pertanyaan 8.....	64
Gambar 4.46	Grafik Pie Chart pertanyaan 9.....	65
Gambar 4.47	Grafik Pie Chart pertanyaan 10.....	65
Gambar 4.48	Grafik Pie Chart pertanyaan 11.....	65

Gambar 4.49 Grafik Pie Chart pertanyaan 12.....	66
Gambar 4.50 Grafik Pie Chart pertanyaan 13.....	66
Gambar 4.51 Grafik Pie Chart pertanyaan 14.....	67
Gambar 4.52 Grafik Pie Chart pertanyaan 15.....	67
Gambar 4.53 Grafik Pie Chart pertanyaan 16.....	67
Gambar 4.54 Grafik Pie Chart pertanyaan 17.....	68
Gambar 4.55 Grafik Pie Chart pertanyaan 18.....	68

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penjelasan Tombol	22
Tabel 3.2 Perbandingan dengan aplikasi sebelumnya	35
Tabel 4.1 Lingkungan uji coba	39
Tabel 4.2 Perbandingan dari dua perangkat.....	56
Tabel 4.3 Pertanyaan sebelum menggunakan aplikasi	58
Tabel 4.4 Pertanyaan setelah menggunakan aplikasi	59
Tabel 4.7 Perbandingan dengan aplikasi sejenis.....	70

(halaman ini sengaja dikosongkan)