Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android

Devi Afriyantari Puspa Putri
Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta
dap129@ums.ac.id

Abstrak

Bahasa merupakan hal yang mendasar bagi kehidupan manusia, selain untuk saran komunikasi juga untuk media penyerapan ilmu. Dewasa ini, kebutuhan penguasaan bahasa asing semakin meningkat karena banyaknya informasi yang beredar dalam bahasa asing, termasuk bahasa arab. Dalam proses belajar bahasa arab terdapat beberapa kendala yang muncul baik secara linguistik ataupun non-linguistik serta metode pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka teknologi dirasa dapat menjadi solusi dari permasalahan yang timbul dalam pembelajaran bahasa arab. Hal ini dikarenaka teknologi dapat membuat media pembelajaran yang interaktif khususnya aplikasi pembelajaran yang berbasis android. Proses pembuatan aplikasi menggunakan *software* buildbox serta android studio. Hasil dari penelitian menunjukkan dari 30 responden, presentase rata-rata tingkat kepuasan pengguna sebesar 92,8%, dan sebesar 95,3% menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran bahasa arab yang dirancang dapat membantu proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Android, Buildbox, Media Pembelajaran, Bahasa arab

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan hal yang mendasar dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi, serta pemahaman bahasa sangat penting untuk manusia khususnya pada anak-anak dalam tahap pembelajaran. Berdasarkan [1] kemampuan berbahasa sangat berperan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman dalam menyelesaikan suatu masalah ataupun mendukung proses belajar mengajar. Dewasa ini, kebutuhan penguasaan bahasa tidak terbatas hanya pada bahasa Indonesia saja, tetapi juga bahasa asing diantaranya adalah bahasa arab.

Bahasa arab merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia[2]. Salah satu motivasi dalam belajar bahasa arab adalah untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu yang tertulis dalam bahasa arab, serta untuk mempelajari kajian-kajian ilmu dalam kitab suci al-Quran[2]. Mengingat pentingnya pembelajaran bahasa arab, maka saat ini masyarakat khususnya orang tua mulai memberikan pelajaran bahasa arab sejak dini. Dalam metode pembelajaran bahasa arab ada beberapa kendala-kendala yang dialami seperti masalah linguistik yang mencakup pelafalan, kosakata, serta tulisan, selain itu, non lingusitik juga menjadi masalah yang timbul dalam pembelajaran Bahasa arab. Selain permasalahan diatas, menurut[2] dikarenakan keterbatasan dari pengajar dalam menyampaikan materi serta kurangnya media-media pendukung untuk mendorong proses belajar mengajar. Hal-hal tersebut menyebabkan terjadinya kebosanan dan kurang maksimalnya siswa dalam menyerap materi karena sebagian besar proses pengajaran masih menggunakan metode konvensional.

Permasalahan-permasalahan diatas khususunya untuk mengatasi pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan semakin berkembangnya teknologi seperti maraknya pemakaian *smartphone* berbasis android yang saat ini menjadi salah satu *platform* terpopuler [3]. Dengan menggunakan *smartphone* android sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan stimulus serta semangat belajar secara tidak langsung kepada anak-anak, dikarenakan penggunaan *smartphone* melibatkan audio visual serta anak-anak akan lebih bersemangat dan fokus dalam belajar

dibandingkan metode konvensional yang hanya berlangsung satu arah [4].

Rumusan masalah yang tercipta berdasarkan paparan latar belakang yaitu :

1. Adanya kesulitan pelafalan serta kosakata dalam penyerapan Bahasa arab
2. Terbatasnya media pendukung untuk membantu proses belajar mengajar yang masih konvensional

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan pelafalan kata yang jelas dan menambah perbendaharaan kata melalui aplikasi media pembelajaran berbasis android
2. Memberikan media pendukung yaitu media pembelajaran berbasis android yang melibatkan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan interaktif

Sesuai dengan latar belakang yang ada serta rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ingin didapatkan, maka penulis membuat penelitian mengenai "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android". Media pembelajaran ini dirancang agar dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi sehingga dapat mengikuti perkembangan jaman.

2. Literature Review

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar. Didalam proses penggunaannya media pembelajaran selain sebagai wadah juga harus mempunyai informasi yang akan disampaikan[5]. Penggunaan media pembelajaran dengan baik juga dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang lebih banyak, serta dapat juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar [5]. Seiring dengan berkembangnya teknologi maka bentuk media pembelajaran juga mengalami pergeseran. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu pengguna untuk belajar secara mandiri serta membantu pengguna untuk mempunyai motivasi yang lebih untuk belajar[8].

Saat ini media pembelajaran tidak hanya terbatas dari penggunaan media cetak saja, tetapi sudah mencakup media elektronik dan terdapat sentuhan teknologi dalam proses pembuatan media pembelajaran. Salah satu teknologi yang banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu sistem operasi (SO) android yang akan dibahas lebih lanjut pada *chapter* 2.1

2.2 Android

Android merupakan salah satu perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang saat ini cukup popular, android dikembangkan berbasis linux yang mencakup SO, *middleware* dan aplikasi [9]. Android saat ini cukup menarik banyak perhatian baik dari inidividu ataupun perusahaan, dengan terus diluncurkan versi teranyar. Sampai saat ini terdapat sembilan versi android diawali dengan versi 1.0, android versi 1.1, android versi 1.5 (*Cupcake*), android versi 1.6 *(Donut)*, versi 2.0-2.1 *(eclair)*, versi 2.2-2.3 *(froyo)*, versi 2.3-2.3.7 *(gingerbread)* hingga android versi terbaru saat ini adalah android 9.0+ *(Pie)*.

Penelitian ini memanfaatkan SO berbasis android berdasarkan dari beberapa kelebihan android yang ada saat ini seperti[10] :

1. Kelengkapan, android memberikan banyak *tools* yang dapat digunakan dalam membangun sebuah perangkat lunak, dan tingkat keamanannya juga sudah teruji.
2. Terbuka, sebagai salah satu *platform* yang menyediakan lisensi *open source*, maka SO android ini bisa dikembangkan dan digunakan oleh siapa saja.
3. Bebas, sifat SO android ini memungkinkan pengguna mengembangkan sistem yang dibuat gratis ataupun tidak ada royalti yang harus dibayarkan.

2.3 Penelitian Terdahulu

Chapter ini mendiskusikan beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang membahas mengenai penelitian yang terkait. Dengan adanya kemajuan teknologi, salah satu inovasi baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi yang disematkan pada *smartphone*. Salah satu

penggunaan teknologi berbasis android pada proses pembelajaran bisa dilihat pada [6] yang merancang mengenai pembuatan game edukasi (edugame) yang dapat membantu siswa taman kanak-kanak (TK) untuk belajar membaca, pada proses peracangannya menggunakan *Eclipse* dan hasil yang didapatkan menjelaskan bahwa penggunaan edugame pada aplikasi dapat membantu proses belajar mengajar.

Penelitian lainnya [7] mengemukakan bahwa dalam proses pembuatan media pembelajaran harus dibuat interaktif agar tidak membosankakn, dan dengan membuat aplikasi edugame dapat membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa khususnya dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. Penelitian ini sendiri menggunakan SO berbasis android dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi game huruf hijaiyah berbasis android yang dibuat dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah, dan sebagian besar siswa menyukai permainan petualangan yang memiliki konten huruf hijaiyah.

Penelitian dari [11] membangun aplikasi game edukasi yang digunakan untuk penderita tuna rungu yang dinamakan *memosign game* yang tersedia untuk bahasa isyarat inggris-amerika serta arab-tunisia. Proses simulasinya mempunyai tiga tahapan dimulai dari sesi latihan, proses simulasi, mengumpulkan dan menganalisa data. Kesimpulan yang didapatkan pada edugame ini yaitu sangat mudah dan menyenangkan serta dapat diterima dan disukai oleh para siswa sebagai inovasi metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran model konvensional.

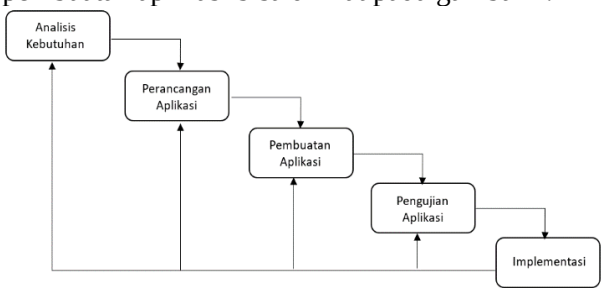
Penelitian yang dilakukan oleh [12] menggunakan *Eclipse* dan SQLite untuk proses pembuatan aplikasi. Aplikasi yang dibuat menggunakan android serta memanfaatkan database untuk proses penyimpanan data-datanya, pembelajran yang disajikan yaitu pembelajaran huruf hijaiyah serta hewan dan warna dalam bahasa arab. Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan sebagian besar pengguna pada edugame belajar bahasa arab ini cukup puas dalam penggunaan edugame ini.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa poses pembelajaran dengan menggunakan *platform* android baik untuk media pembelajaran ataupun edugame cukup memuaskan dan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Penulis membuat aplikasi media pembelajaran bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android yang berfokus pada pengenalan benda-benda sehari-hari yang disertai dengan tulisan arab serta *audio* nya.

3. Metode Penelitian

Salah satu metode yang digunakan untuk pembangunan sebuah perangkat lunak sampai selesai adalah metode waterfall, yang merupakan salah satu metode terkenal dan yang tertua yang masih dipakai saat ini[13]. Walaupun metode ini sangat popular tetapi metode ini tidak mempunyai fleksibilitas untuk kembali ke tahapan sebelumnya apabila terjadi koreksi atau perubahan terhadap kebutuhan sistem[14].Berdasarkan dari kelemahan tersebut, maka penulis memilih metode lain yang dikenal dengan nama metode agile.

Metode agile merupakan salah satu metode yang cukup popular saat ini karena menawarkan fleksibilitas, sehingga pengembang bisa kembali ke fase yang lebih awal apabila ada perubahan yang diperlukan[15]. Gambaran mengenai metode agile yang digunakan serta tahapan-tahapan pembuatan aplikasi bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram proses pembuatan aplikasi

3.1. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan digunakan untuk mendata dan melihat semua kebutuhan yang akan diperlukan saat proses pembangunan sistem ataupun aplikasi. Tahapan ini bertujuan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik dan selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan, selain itu pada tahapan ini dapat dilakukan evaluasi terhadap kebutuhan yang benar-benar diperlukan. Tahapan ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu *hardware*, dan *software.* Semua

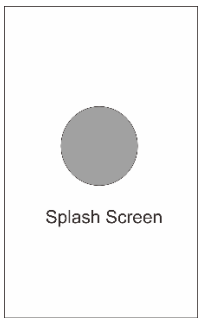
analisis yang dibutuhkan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan Hardware	Kebutuhan Software
1. Laptop Asus UX303UB, processos Intel® Core i7, CPU @2.5GHz, RAM 8GB. 2. Smartphone Android Samsung Galaxy S6	1. Windows 10 Home 64 Bit 2. Buildbox 3. Android Studio 4. JDK 5. CorelDraw X7

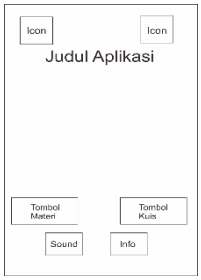
3.2. Perancangan Aplikasi

Proses ini menggambarkan pembuatan *storyboard* yang akan digunakan untuk panduan dalam membuat aplikasi dan konten-konten yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. *Storyboard* yang digunakan untuk peyusunan aplikasi akan dibahas pada bab ini.



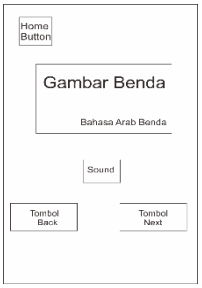
Gambar 2. Halaman *Splash Screen*

Tampilan awal aplikasi akan muncul halaman *splash screen* seperti pada gambar 2 yang memuat mengenai judul aplikasi, dan halaman ini akan otomatis beralih ke menu awal aplikasi yang akan ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman Menu Awal

Pada tampilan awal di gambar 3, berisi mengenai judul aplikasi, serta dua icon yang bertema islami, serta ada empat tombol yang akan menuju ke beberapa halaman lain. Tombol materi berfungsi untuk mengalihkan halaman ke halaman materi. Tombol kuis digunakan untuk memulai kuis yang akan berisi beberapa soal untuk diselesaikan. Tombol *sound* berfungsi untuk menyalakan serta mematikan *bacgkround* musik yang ada pada aplikasi, tombol info berfungsi ke halaman info yang berisi mengenai informasi-informasi penting didalam aplikasi.



Gambar 4. Halaman Materi

Halaman materi yang ditampilkan pada gambar 4, akan menampilkan gambar benda, serta terjemahan bahasa arabnya dan suara pelafalan bahasa arab yang dapat bermanfaat untuk mengurangi tingkat kesalahan pelafalan. Tombol *next* dan tombol *back* digunakan untuk beralih ke materi selanjutnya atau sebelumnya, serta tombol *home* untuk kembali ke tampilan halaman awal seperti pada gambar 3.



(5.a) (5.b) (5.c)

Gambar 5.a. Halaman Kuis, 5.b. Halaman *Pause* , 5.c. Halaman *Game over*

Komponen-komponen pada halaman kuis ditampilkan pada gambar 5.a, 5.b serta 5.c. Tampilan awal kuis akan berisi dua pilihan yaitu benar dan salah mengenai informasi gambar benda serta bahasa arabnya diserta dengan batasan waktu untuk menjawab. Apabila pengguna memilih jawaban yang tepat maka soal akan berubah dan pengguna mendapatkan skor, tetapi apabila jawaban salah maka akan beralih ke halaman *game over* seperti pada gambar 5.c yang berisi skor tebaik, tombol *home* serta tombol *restart*. Dalam halaman kuis juga terdapat fungsi *pause*

atau jeda yang ada pada gambar 5.b yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman awal aplikasi.



Gambar 6. Halaman Info

Halaman info berisi informasi-informasi penting yang ada pada aplikasi, seperti sumber-sumber gambar serta musik yang digunakan dan juga informasi mengenai *developer* aplikasi. Setelah proses perancangan aplikasi selesai, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi yang akan didiskusikan pada bagian 3.3

3.3. Pembuatan Aplikasi

Tahapan pembuatan aplikasi akan merangkup tentang proses pembuatan yang merupakan implementasi dari bagian 3.2 yang berisi ilustrasi aplikasi yang akan dibuat. Tahapan pembuatan aplikasi sebagian besar akan dibuat pada *software* buildbox serta android studio untuk proses *convert* ke dalam aplikasi android yang mempunyai *ekstensi* .apk. Pada tahapan ini mengimplementasikan hasid dari perancangan aplikasi dan dilakukan proses pengumpulan *asset-asset* serta materi yang dibutuhhkan untuk hasil dari pembuatan aplikasi dapat dilihat pada bab 4. Setelah proses pembuatan aplikasi selesai, dilakukan tahapan pengujian aplikasi.

3.4. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian aplikasi bertujuan untuk memeriksa kemungkinan terjadinya kesalah pada suatu aplikasi ataupun perangkat lunak. Pengujian aplikasi bisa diuji dengan dua tahapan secara manual ataupun otomatis. Pengujian aplikasi juga penting dilakukan untuk mengevaluasi standarisasi dari suatu aplikasi, apakah aplikasi tersebut sudah layak edar atau perlu adanya perbaikan lagi[16].

Pengujian aplikasi ini diuji menggunakan dua cara pengujian yaitu menguji fungsional dari aplikasi menggunakan *black box testing* serta pengujian menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT). *Black box testing* dipilih karena proses pengujian akan dilakukan oleh pengguna akhir, yang tidak mempunyai pengetahuan secara detail terhadap bahasa pemgrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi. Selain itu, *black box* testing digunakan karena dapat mengatasi masukan yang valid serta tidak valid dari pengguna [17]. UAT adalah suatu tahapan pengujian yang dilakukan oleh pengguna untuk menentukan apakah aplikasi yang telah dibuat sudah siap untuk digunakan atau belum, agar dapat digunakan maka sebuah aplikasi harus memenuhi semua kriteria yang telah ditetapkan oleh pengguna [18]. Berdasarkan hal tersbeut, untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna maka dibuat kuesioner yang berskal 5, sesuai dengan skala likert yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner Uji Aplikasi

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah aplikasi media pembelajaran ini menarik?					
2.	Apakah aplikasi media pembelajaran ini mudah digunakan?					
3.	Apakah tombol pada aplikasi ini mudah digunakan?					
No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
4.	Apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti?					
5.	Apakah materi pada aplikasi ini mudah dipahami?					
6.	Apakah tampilan pada					

	aplikasi ini tidak membosankan?
7.	Apakah menu kuis pada aplikasi ini mudah dikerjakan?
8.	Apakah aplikasi ini dapat membantu dalam belajar mengenai bahasa arab untuk benda-benda?
9.	Apakah aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar dalam bahasa arab?
10.	Apakah tombol pada aplikasi ini berfungsi dengan baik?

3.5. Implementasi

Implementasi adalah tahap akhir dari proses pembangunan aplikasi, tahapan ini adalah proses dimana aplikasi akan dioperasikan oleh pengguna. Pada penelitian kali ini implementasi akan dilakukan di Taman Pengajian Al-Qur'an (TPA) di daerah menggungan boyolali agar aplikasi dapat dimanfaatkan oleh anak-anak usia dini untuk meningkatkan minat belajar bahasa arab.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahapan ini akan membahas mengenai hasil dari proses perancangan aplikasi, serta hasil kuesioner yang telah diberikan kepada pengguna.

4.1 Hasil Tampilan Aplikasi

Hasil dari tampilan aplikasi akan dibahas pada bab 41, yang dibuat sesuai dengan tahapan perancangan aplikasi.



Gambar 7. Halaman *Splash Screen* Aplikasi

Gambar 7 merupakan implementasi dari perancangan tampilan halaman *splash screen* aplikasi yang digambarkan pada gambar 2. Halaman ini menampilkan judul aplikasi dan akan otomatis beralih ke halaman menu utama atau menu awal.



Gambar 8. Halaman Menu Awal Aplikasi

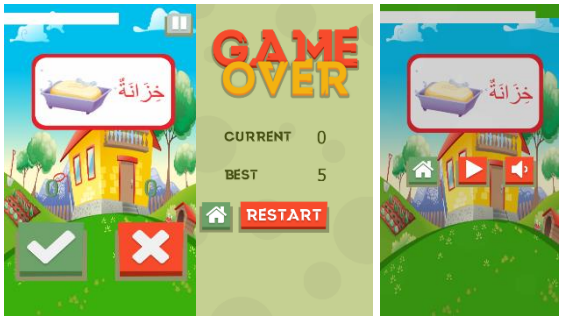
Gambar 8 merupakan implementasi sesuai dengan tahapan perancangan yang sudah diuraikan pada gambar 3. Pada menu awal terdapat dua tombol menu, yaitu menu materi serta kuis.



Gambar 9. Halaman Materi Aplikasi

Gambar 9 merupakan implementasi dari gambar 4, yang memuat mengenai materi untuk pembelajaran bahasa arab yang terdiri dari gambar benda, terjemahan, serta suara pelafalannya. Pada halaman materi berisi 39 benda yang digunaka pada kehidupan sehari-

hari beserta terjemahan arab serta *audio* arab nya.



Gambar 10. Halaman Menu Kuis pada Aplikasi

Gambar 10 merupakan hasil pembuatan menu kuis sesuai dengan implementasi dari tahapan perancangan pada bab 3.2 dari gambar 5.a,5.b, serta 5.c. Pada menu kuis ini terdapat 40 pertanyaan yang muncul secara acak, dan terdapat juga durasi waktu untuk menjawab.

4.2 Pengujian *Black Box*

Tahapan ini akan melakukan pengujian *black box* pada setiap menu aplikasi, yang bertujuan untuk memastikan semua fungsi yang ada pada aplikasi sudah berjalan dengan sesuai. Hasil pengujian *black box* pada aplikasi ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Black Box*

Bagian Aplikasi	**Nama Pengujian**	**Bentuk Pengujian**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Pengujian**
Menu Awal	Menu Materi	Klik "Menu Materi"	Muncul Halaman Menu Materi	Valid
	Menu Kuis	Klik "Menu Kuis"	Muncul Halaman Menu Kuis	Valid
	Menu Info	Klik "Menu Info"	Muncul Halman Menu Info	Valid
	Tombol Suara	Klik "Tombol Suara"	Suara menjadi on/off	Valid
Menu Materi	Tombol Suara	Klik "Tombol Suara"	Suara terjemahan arab muncul	Valid
	Tombol *Next*	Klik "Tombol *Next*"	Muncul Halaman Selanjutnya	Valid
	Tombol *Previous*	Klik "Tombol *Previous*"	Kembali ke halaman sebelumnya	Valid
	Tombol *Home*	Klik "Tombol *Home*"	Kembali ke halaman menu awal	Valid
Menu Kuis	Tombol *Pause*	Klik "Tombol Pause"	Kuis akan berhenti	Valid
Menu *Pause*	Tombol *Home*	Klik "Tombol *Home*"	Kembali ke Halaman Awal	Valid
	Tombol *Play*	Klik "Tombol *Play*"	Menu kuis kembali berjalan	Valid
	Tombol Suara	Klik "Tombol Suara"	Suara menjadi on/off	Valid
Menu	Tombo	Klik	Kembali	Valid

Game Over	l *Home* Tombol Restart	"Tombol *Home*" Klik "Tombol *Restart*"	ke Halaman Awal Kembali ke Halaman Kuis	Valid
Menu Info	Tombol *Back*	Klik "Tombol *back*"	Kembali ke Halaman Awal	Valid

Mengacu pada hasil pengujian *bllack box* yang ditampilkan pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa semua fungsi yang ada di aplikasi media pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik dan benar tanpa adanya kesalahan.

4.3 Hasil Penghitungan Kuesioner

Pengujian aplikasi kuesioner dilakukan oleh orang tua serta anak-anak yang mengikuti pembelajaran di TPA di daerah Menggungan Boyolali dengan menyebarkan kuesioner sesuai dengan yang telah diuraikan pada tabel 2. Penelitian ini mengambil 30 responden yang digunakan untuk pengujian aplikasi, berdasarkan pada penelitian [19] menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif jumlah sampel dikatakan wajar apabila berjumlah 30 hingga 500 responden.

Proses penghitungan presentase hasil kuesioner dihitung menggunakan rumus persamaan 1.

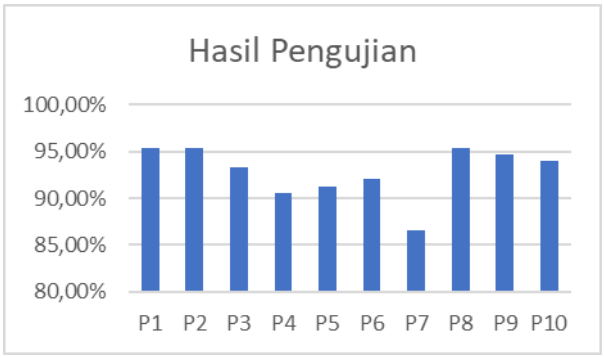
$$presentase = \frac{nilai}{skor\ ideal} \times 100\% \quad (1)$$

Skor ideal pada penghitungan ini adalah 150, didapatkan dari nilai maksimal dari skala sangat setuju (SS) yaitu 5 dikalikan dengan jumlah responden sebanyak 30. Hasil perhitungan presentase kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Kuesioner

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Total Skor	Presentase Nilai
		SS	S	N	TS	STS		
1.	P1	24	5	1	0	0	143	95,3%
2.	P2	23	7	0	0	0	143	95,3%
3.	P3	20	10	0	0	0	140	93,3%
4.	P4	18	10	2	0	0	136	90,6%
5.	P5	19	9	2	0	0	137	91,3%
6.	P6	18	12	0	0	0	138	92%
7.	P7	13	14	3	0	0	130	86,6%
8.	P8	23	7	0	0	0	143	95,3%
9.	P9	22	8	0	0	0	142	94,67%
10.	P10	21	9	0	0	0	141	94%
Presentase rata-rata								92,8%

Hasil dari pengujian kuesioner menggunakan metode UAT bisa dlihat lebih jelas dalam bentuk diagram seperti pada gambar 11.



Gambar 11 Diagram Hasil Penghitungan Kuesioner

5. Kesimpulan

Setelah semua proses perancangan, pembuatan aplikasi, serta tahap pengujian aplikasi maka dapat ditarik kesimpulan mengenai aplikasi media pembelajaran bahasa arab, seperti berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu memberikan pelafalan yang jelas pada anak-anak dalam menguasai bahasa arab, karena pada aplikasi ini dilengkapi dengan audio terjemahan kosakata bahasa arab, serta dapat menambah perbendaharaan kata karena di dalam aplikasi ini terdapat 39 benda dengan terjemahan arab yang dapat ditemui sehari-hari di lingkungan sekitar
2. Aplikasi ini dapat menjadi media pendukung dalam pembelajaran bahasa arab yang dapat membantu proses belajar mengajar, yang dapat dibuktikan dengan pertanyaan nomor 8 pada kuesioner yang mendapatkan presentase sebesar 95.3%. Selain itu, dengan rata-rata presentase

keseluruhan sebesar 92,8% dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu proses belajar bahasa arabnya khususnya untuk benda-benda sekitar lingkungan dengan proses pengoperasian yang mudah dan dengan tampilan yang menarik sehinggar proses belajar mengajar menjadi interaktif.

6. Referensi

[1]Suherdi, D. 2012. *Rekonstruksi pendidikan bahasa*.

[2]Hidayat, N. S. 2012. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nida'*, *37*(1), 82-88.

[3]Stats, S.G. 2019. *Mobile Operating System Market Share Worldwide*. Retrieved from https://gs.statcounter.com. Diakses tanggal 27 Agustus 2019.

[4]Busran, B., & Fitriyah, F. 2015. Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan. *Jurnal TeknoIf*, *3*(1).

[5]Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. 2008. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

[6]Busran, B., & Fitriyah, F. 2015. Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan. *Jurnal TeknoIf*, *3*(1).

[7]Nugroho, F., & Kurniawan, F. 2012. Permainan Bergenre Petualangan (Adventure Game) Berbasis Android Dengan Konten Pembelajaran Huruf Hijaiyah/Bahasa Arab. In *Proceeding Seminar Ilmu Pengetahuan Teknik 2012" Teknologi Untuk Mendukung Pembangunan Nasional* (pp. 403-407).

[8]Saputra, W., & Purnama, B. E. 2015. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, *4*(2).

[9]Gandhewar, N., & Sheikh, R. 2010. Google Android: An emerging software platform for mobile devices. *International Journal on Computer Science and Engineering*, *1*(1), 12-17.

[10]Safaat, N. 2012. Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android. *Bandung: informatika*.

[11]Bouzid, Y., Khenissi, M. A., Essalmi, F., & Jemni, M. 2016. Using educational games for sign language learning-a signwriting learning game: Case study. *Journal of Educational Technology & Society*, *19*(1), 129-141.

[12]Supriyanto, S., Petrick Tarigan, A., Rusbandi, R., & Farisi, A. 2015. Rancang Bangun Game Edukatif Belajar Bahasa Arab.

[13]Huo, M., Verner, J., Zhu, L., & Babar, M. A. 2004.. Software quality and agile methods. In *Proceedings of the 28th Annual International Computer Software and Applications Conference, 2004. COMPSAC 2004.* (pp. 520-525). IEEE.

[14]Balaji, S., & Murugaiyan, M. S. 2012. Waterfall vs. V-Model vs. Agile: A comparative study on SDLC. *International Journal of Information Technology and Business Management*, *2*(1), 26-30.

[15]Larman, C., & Basili, V. R. 2003. Iterative and incremental developments. a brief history. *Computer*, *36*(6), 47-56.

[16]Sulistyanto, H. 2017. Urgensi Pengujian pada Kemajemukan Perangkat Lunak dalam Multi Perspektif. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, *6*(1), 65-74.

[17]Nidhra, S., & Dondeti, J. 2012. Black box and white box testing techniques-a literature review. *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, *2*(2), 29-50.

[18]Leung, H. K., & Wong, P. W. 1997. A study of user acceptance tests. *Software quality journal*, *6*(2), 137-149.

[19]Sugiyono, D. 2010. Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.