

APLIKASI PENGENALAN KOSA KATA BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA

Adytia Firmansyah

Jurusan Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda–Kalimantan Timur – 75123
ariska.as56@gmail.com

ABSTRAK

Adytia Firmansyah, 2016, Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Multimedia*

Kuliah Kerja Praktek, Program Studi Diploma III STMIK Widya Cipta Dharma Samarinda. **Dosen Pembimbing : Jundro Daud Hasiolan M.Kom**

Metode Pembelajaran menggunakan multimedia sepertinya sudah tidak asing lagi bagi para siswa, mahasiswa maupun masyarakat umum. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi media pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Arab berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Swishmax4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Arab ini telah berhasil dibuat yang terdiri empat menu

Kata Kunci : *Multimedia, Swishmax, Pengenalan Kosakata Bahasa Arab.*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi ini semakin cepat membuat manajemen informatika cenderung ke arah publikasi elektronika dan meninggalkan pelayanan secara manual. Dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran pun bisa dilakukan melalui media multimedia seperti 'Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Multimedia*' dengan adanya aplikasi ini maka proses mengajar dan belajar khususnya pada anak Sekolah Dasar bisa dilakukan dengan mudah mempelajari Al Qur'an, selain belajar aplikasi ini juga mengasah kemampuan otak dengan pertanyaan sederhana.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang belakangan ini banyak diteliti oleh masyarakat untuk dipelajari, baik yang berorientasi pada pendekatan normatif dan spiritualis dengan berkeyakinan bahasa Arab merupakan bahasa agama karena Al Qur'an diturunkan dengan bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang patut dikaji secara mendalam untuk mengetahui kajian histories dan estetikanya

Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum adalah salah satu Sekolah Dasar Islam yang ada di Tenggarong, pada awalnya Sekolah MI Darul Ulum saat ini belum menggunakan 'Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Multimedia*' sebagai media penyampaian dan pembelajaran, dimana dengan aplikasi ini akan mempermudah para pengajar dalam mengenalkan bahasa Arab melalui metode yang efektif dan efisien, yang

selama ini mereka lakukan secara manual sehingga tidak semua siswa-siswi paham dan menyukai bahasa Arab.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah yang memasukan mata pelajaran bahasa Arab adalah lemahnya kemampuan siswa dalam berbahasa Arab pasif terlebih kemampuan bahasa Arab aktif.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan Difokuskan pada :

1. Aplikasi hanya berdiri sendiri (tidak terkait dengan sistem lain).
2. Pembelajaran dalam aplikasi ini memiliki keterbatasan, seperti :
 - 1) Pada menu utama terdapat empat pilihan menu antara lain menu Keluarga, menu Kata Benda, menu Kata Kerja dan menu Kuis.
 - 2) Pada menu Keluarga terdapat Kata dalam bentuk Arab dan jika di *klik* kata Arab tersebut akan memunculkan suara
 - 3) Pada menu Kata Benda terdapat Kata dalam bentuk Arab dan jika di *klik* kata Arab tersebut akan memunculkan suara
 - 4) Pada menu Kata Kerja terdapat Kata dalam bentuk Arab dan jika di *klik* kata Arab tersebut akan memunculkan suara
 - 5) Terdapat latihan soal untuk menguji kemampuan anak.
3. Aplikasi pembelajaran ini terbatas pada isi di dalam aplikasi sehingga, tidak dapat di tambah atau di kurang oleh pengguna.

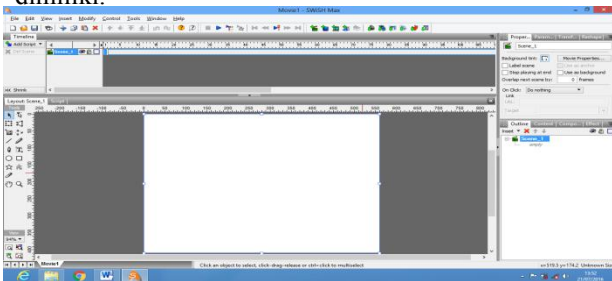
4. Aplikasi ini memanfaatkan penggunaan animasi *flash*, Sehingga dapat dapat menyebabkan proses *loading* dari tampilan animasi *flash* lebih lama.
5. Metode pengembangan *system* menggunakan metode pengembangan *multimedia*.
6. Pengujian sistemnya menggunakan *Black Box*.

3. BAHAN DAN METODE

Bahan - bahan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini antara lain :

3.1 Swish Max 4

Swishmax adalah *software* animasi flash yang dapat digunakan untuk keperluan pembuatan persentasi, animasi, website serta bisa dijadikan tambahan untuk pembuatan video *editing*. Dibanding dengan *software* animasi lainnya, swishmax sangat mudah digunakan terutama buat pemuda karena koleksi script dan efectnya yang mudah dicerna dan dimodifikasi, dan jika ingin menghasilkan hasil flash secara *image oriented* di swishmax itu tergantung dari pengeditan gambar sebelumnya yang akan ditampilkan di animasi tersebut. Swishmax merupakan *software* keluaran FlasTM. *Software* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan Swishmax terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dengan cara yang lebih mudah dibandingkan dengan *software* animasi yang lain. Awal perkembangan Swishmax banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.



Gambar 2.1 Tampilan Kerja Swishmax

3.2 Flowchart

Flowchart adalah representasi grafis dan langkah – langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri dari sekumpulan simbol, dimana masing – masing simbol mempresentasikan kegiatan tertentu. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen – segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif – alternatif dalam pengoperasian.

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Digunakan untuk menandai awal dan akhir dari suatu flowchart
	Input-Output	Digunakan untuk mempresentasikan fungsi I/O yang membuat sebuah data dapat diproses (input) atau ditampilkan (output).
	Pencabangan / Keputusan	Digunakan untuk melakukan pencabangan, yaitu pemeriksaan terhadap suatu kondisi
	Proses / Pemugasan	Digunakan untuk kegiatan pemrosesan input, pada simbol ini kita dapat menuliskan operasi-operasi yang dikenakan pada input, maupun operasi lainnya, pemulisan dapat dilakukan satu persatu atau keseluruhan.
	Arah aliran	Digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam flowchart dan menunjukkan kemana arah aliran diagram
	Konektor On Page	Digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan langkah lain dalam flowchart dengan keadaan on page. On page digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan yang lainnya dalam satu halaman.

Tabel 2.1 Symbol-symbol Flowchart

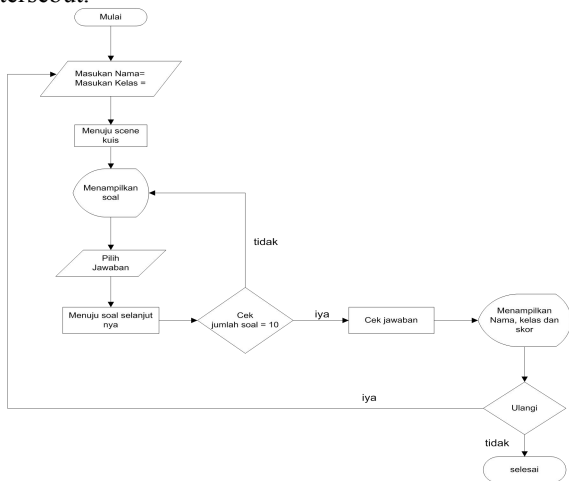
Sumber : (Yatini, 2010) Flowchart, Algoritma, dan Pemrograman

4. RANCANGAN SISTEM / APLIKASI

3.3 Perancangan Aplikasi

Dengan memahami sistem yang ada pada persyaratan-persyaratan sistem yang baru, maka penulis pada langkah ini membuat perancangan sistem menggunakan flowchart untuk merancang dan membangun database yang digunakan untuk mendukung logika pemrograman sebelum melakukan sintaksis pemrograman. Lalu menentukan konfigurasi yang terbaik berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini, sebagai salah

satu cara untuk mempermudah pembuatan aplikasi tersebut.



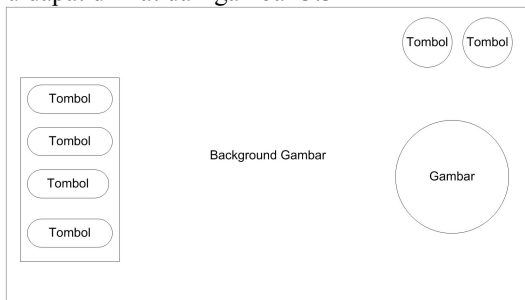
Gambar 3.2 Flowchart kuis

Pada gambar 3.3 setelah masuk ke menu kuis dimulai dengan masukan nama dan kelas setelah selesai mengisi selanjutnya menampilkan soal dimana pertanyaan adalah pilihan ganda setelah milih jawaban langsung menuju pertanyaan selanjutnya dimana terdapat sepuluh pertanyaan. Setelah terjawab semua selanjutnya menampilkan nama dan kelas yang sudah di masukan dan nilai yang didapat. Apabila ingin mencoba lagi akan kembali ke awal dengan mengisi nama dan kelas lagi jika tidak keluar dari menu kuis.

3.3 Struktur Rancangan

1. Halaman Menu

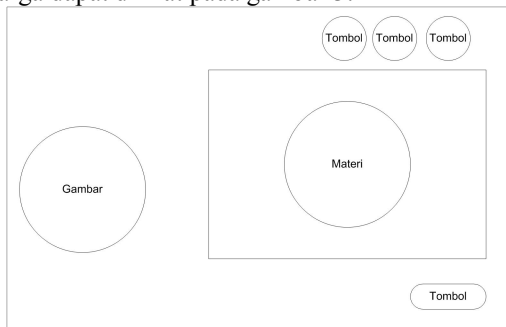
Halaman menu merupakan halaman utama yang menampilkan menu- menu aplikasi ini. Struktur halaman menu dapat dilihat dari gambar 3.3



Gambar 3.3 Struktur halaman menu utama

2. Halaman Keluarga

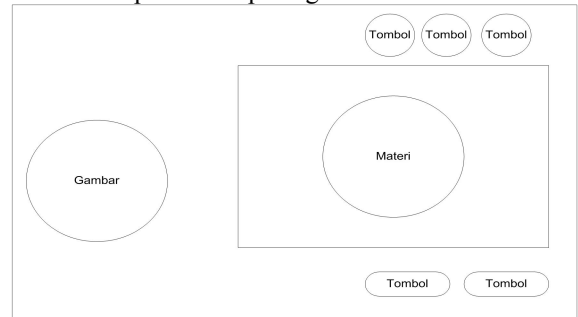
Halaman keluarga merupakan materi pertama dalam pembelajaran. Halaman ini mengenalkan kosa kata dalam ruang lingkup keluarga. Struktur halaman keluarga dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Struktur tampilan halaman menu keluarga

3. Halaman Kata Benda

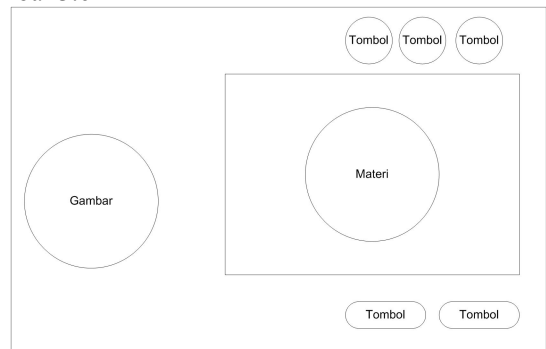
Halaman kata benda merupakan menu materi selanjutnya dalam pembelajaran. Halaman ini mengenalkan kosa kata benda dalam lingkungan sekolah. Struktur halaman kata benda dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 Tampilan struktur menu kata benda

4. Halaman kata kerja

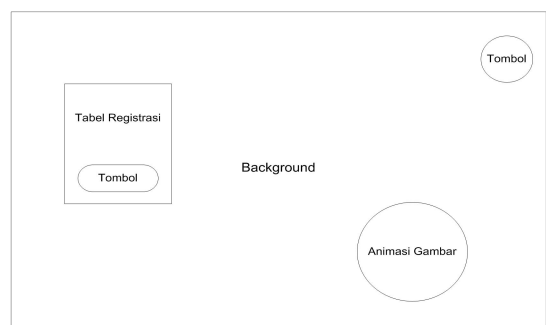
Halaman kata kerja merupakan menu materi selanjutnya dalam pembelajaran. Halaman ini mengenalkan kosa kata kerja aktifitas mau pun kegiatan dalam lingkungan sekolah. Struktur halaman kata kerja dapat dilihat pada gambar 3.6



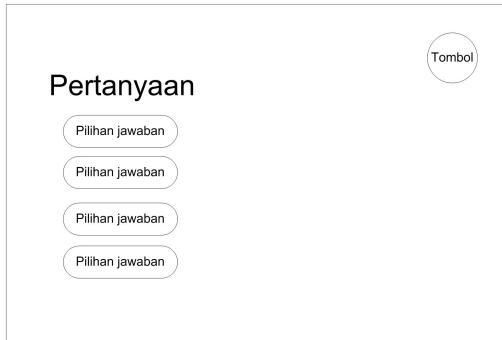
Gambar 3.6 Tampilan struktur menu kata kerja

5. Halaman Kuis

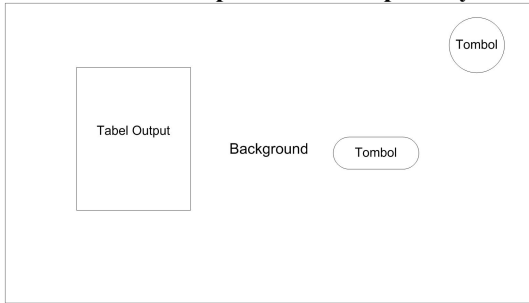
Halaman kuis ini merupakan halaman yang digunakan untuk latihan. Halaman ini menampilkan soal, jawaban, gambar dan tombol navigasi. Materi yang diujikan merupakan materi yang telah di pelajari sebelumnya. Dalam Menu Kuis terdapat tiga *Scene* diantaranya *scene* awal kuis, *scene* soal, dan *scene* hasil. Struktur halaman soal dapat dilihat pada gambar 3.7, gambar 3.8 dan gambar 3.9 berikut.



Gambar 3.7 Tampilan awal struktur menu Kuis



Gambar 3.8 Tampilan struktur pertanyaan



Gambar 3.9 Tampilan struktur hasil

5. IMPLEMENTASI

1. Halaman Aplikasi

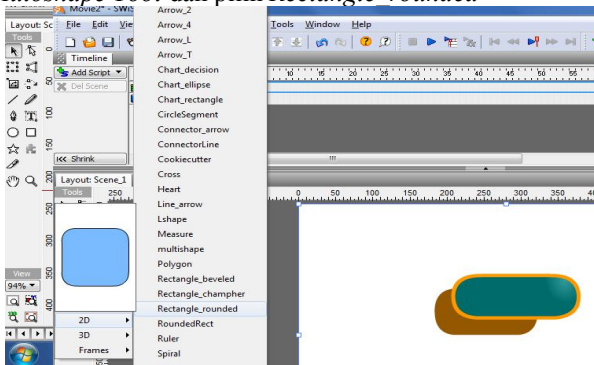
Pada tampilan menu utama ini menampilkan pilihan beberapa pilihan menu materi antara lain Keluarga, Kata Benda dan Kata Kerja dan masih menu Kuis.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

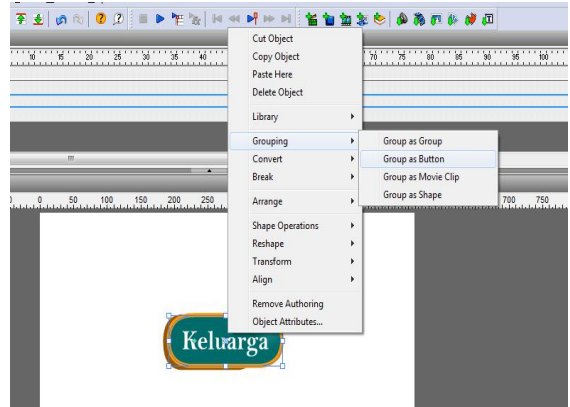
2. Membuat Tombol Navigasi

Pertama membuat lingkaran memanjang menggunakan *Autoshape Tool* dan pilih *Rectangle rounded*



Gambar 4.2 Membuat lingkaran tombol

Selanjutnya tambah tulisan dengan menggunakan *Texttool* dan lingkaran yang sudah dibuat tadi digabungkan atau di *group as button*



Gambar 4.3 Menjadikan sebuah tombol

3. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan selanjutnya merupakan salah satu tampilan menu materi yaitu menu Keluarga menampilkan materi berupa anggota yang ada dalam keluarga, pada menu Kata Benda menampilkan kosakata yang ada disekitar lingkungan sekolah, dan pada Menu Kata Kerja menampilkan materi kata kerja yang berhubungan dengan aktivitas di kelas dalam bentuk bahasa Arab. Apabila pengguna mengklik salah satu kata akan muncul suara dalam bentuk bahasa Arab



Gambar 4.7 Salah satu tampilan menu materi

4. Tampilan Menu Kuis

Pada tampilan ini yang pertama adalah akan tampil kotak *input* dimana pengguna diminta untuk mengisi nama dan juga kelas pengguna.

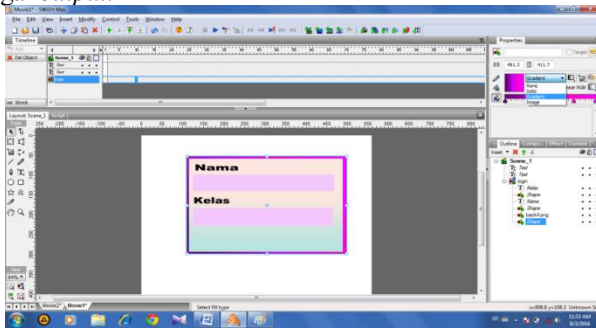


Gambar 4.12 Tampilan awal menu Kuis

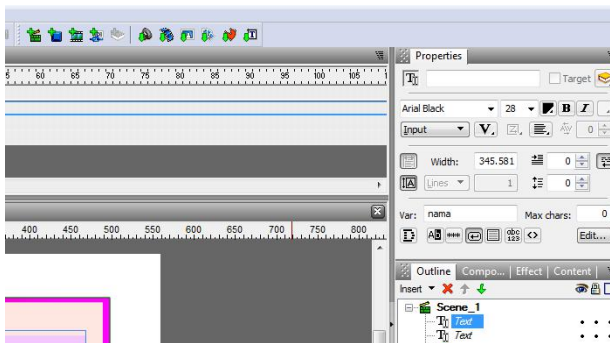
Berikut ini merupakan sebagian tahapan membuat tampilan Menu Utama

Nama di *input* dan juga kelas, dalam kotak pengisian nama dibuat menggunakan *text tool* dengan tipe yang digunakan *input* variabel juga diberi nama, variabel

nama juga disamakan dengan *text tool* tipe *dynamic* sebagai *output*.

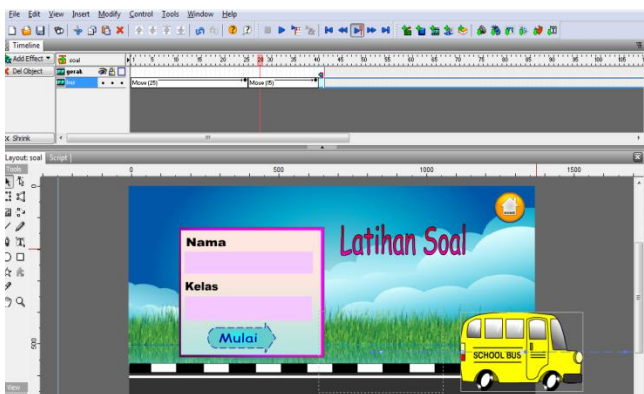


Gambar 4.13 Membuat Kotak *Input*



Gambar 4.14 Tipe *Text* dan memberi variabel

Animasi mobil bergerak berawal dari sebuah *movie clip* kemudia diberi efek *move* pada *timeline panel*, dan kemudia grup lagi *Movie clip*.Berikut adalah *script* pada tampilan awal Menu Kuis.



Gambar 4.15 Animasi Bis

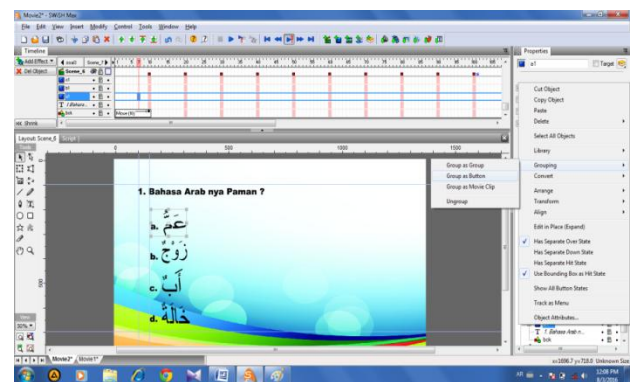
5. Membuat Pertanyaan

Setelah selesai *input* nama dan kelas dan menekan tombol mulai maka akan ada tampilan halaman pertanyaan seperti gambar 4.6. Ketika mengklik salah satu jawaban maka akan langsung menuju pertanyaan selanjutnya.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pertanyaan

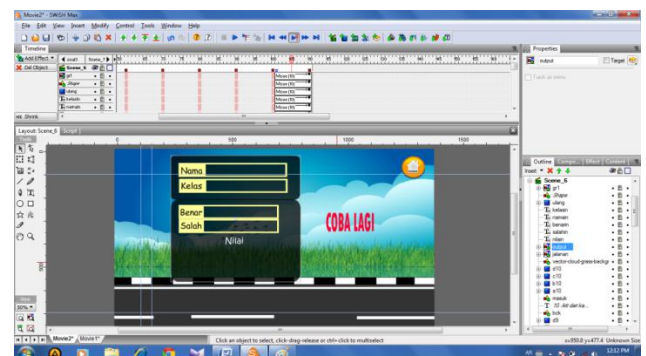
Pertanyaan di buat dengan *text panel* tipe *static* pilihan ganda berupa *button*. Untuk lanjut ke pertanyaan berikutnya menggunakan perintah *next FrameAndPlay*



Gambar 4.17 Membuat pertanyaan

1. Membuat Hasil *Out put*

Setelah selesai menjawab semua pertanyaan selanjutnya akan ada tampilan halaman hasil nilai. Terdapat nama dan kelas pengguna yang sudah di *input* sebelumnya, benar dan salahnya jawaban yg dipilih dan juga nilai yang didapat.



Gambar 4.18 Membuat hasil *Out put*

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing – masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan Aplikasi Mengenal Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Multimedia sebagai berikut :

1. Telah dibuat “Aplikasi Mengenal Kosa Kata Bahasa Arab berbasis multimedia” menggunakan Swish Max 4 sebagai media pembelajaran.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi kepada para siswa khususnya siswa Sekolah Dasar berbasis Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Bukit Biru

7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat ditingkatkan dengan menggunakan tema atau pembahasan dengan inovasi yang lebih menarik lagi.
2. Untuk pengembangan aplikasi ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan sempurna.
3. Perangkat ajar ini perlu adanya penambahan soal kuis sebagai bahan latihan.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti	TI	lail.59a@gmail.com

8. DAFTAR PUSTAKA

- Indra, Yatini. *Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*, Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Lembaga Kampus, 2012, STMIK Widya Cipta Dharma, *Buku Pedoman Akademik 2012*, Samarinda
- Oemar, Hamlik 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sofyan, Amir Fatah dkk, 2008. *DIGITAL MULTIMEDIA: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*, C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustaka. Jakarta
- Wahono, R.S. et al. 2007. *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Wina, Sanjaya, 2008. *Perancangan dan Desain Sistem pembelajaran Edisi Pertama*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta

Lailiyah		
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123