

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS HURUF ARAB

¹⁾Andhi Yunindra Rochmansyah ²⁾Teguh Sutanto ³⁾Erwin Sutomo

Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 – Surabaya 60298
Email: 1)s080111@si.stikom.edu 2)teguh@stikom.edu 3)sutomo@stikom.edu

ABSTRACT

In the learning process, there are several interrelated elements so that learning goes according to expectations. Among the essential elements that include the methods and instructional media. Two things that will affect the child's responses during and after the process of learning One of the main functions of the media is as a teaching aid and the conditions that influence learning environment organized and created by the teacher / parent.

The process of learning to write Arabic letters are less interesting and complicated for children, in The Education of Al - Quran (TPA), is available in the form of instructional media writing arabic worksheets. Every child should have the worksheet itself, but usually children - as young as elementary school (SD) meets worksheet with graffiti - graffiti or writings are not necessarily in accordance with the instructions write the Arabic alphabet.

To address the problems that occurred in the process of learning how to write the Arabic alphabet built an android-based application that can help children to learn how to write the Arabic alphabet with more fun in interactive media. With this application so a child can understand and implement the steps to write the Arabic alphabet correctly. Applications can also save the results of every child to learn to write for use as an evaluation process for parents or teachers to guide.

Keywords: Android, Arabic letters, SurfaceView, Writing.

Pendahuluan

Salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru / orang tua (Azhar : 2003). Terlebih lagi media sangat penting bagi siswa jika yang dipelajari itu adalah menulis bahasa asing. Jadi, barang siapa yang ingin belajar bahasa asing (bahasa arab) berarti harus sadar dengan seluruh daya upaya untuk membentuk kebiasaan baru, karena saat belajar bahasa ibu, proses itu berjalan tanpa sadar (Dahlan : 1992). Pada saat itu pula siswa / anak akan berusaha meningkatkan kesungguhannya

dengan berbagai cara agar bahasa asing tersebut cepat dipahami dan dikuasai. Media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik : 2001). Media pembelajaran juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya dan memadatkan informasi (Azhar : 2003).

Menurut Mustapa (2011) proses pembelajaran bahasa arab kurang menarik dan cukup rumit bagi anak. Hal tersebut

dikarenakan media pembelajaran yang kurang interaktif dalam penyampaian materi menulis huruf arab sesuai aturan, baik secara pisah maupun huruf sambung. Di Tempat Pendidikan Al - Quran (TPA), sudah tersedia media pembelajaran menulis arab berupa lembar kerja. Setiap anak juga harus mempunyai lembar kerja sendiri, tetapi biasanya anak – anak usia Sekolah Dasar (SD) memenuhi lembar kerja tersebut dengan coretan – coretan atau tulisan yang belum tentu sesuai dengan petunjuk menulis huruf arab. Hal tersebut merupakan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran lembar kerja yang kurang interaktif.

Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam proses pembelajaran menulis huruf arab. Pengguna dapat mengenali dan menulis 28 huruf arab sesuai aturan, baik menulis huruf tunggal, huruf dengan harokat, maupun huruf sambung.

Landasan Teori Android

Menurut Sifaat (2011), Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile. Android memiliki 4 (empat) karakteristik sebagai berikut:

1. Terbuka
2. Semua Aplikasi dibuat sama
3. Memecahkan hambatan pada aplikasi
4. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Analisis Sistem

Belajar menulis huruf arab pada dasarnya sama seperti belajar menulis huruf latin dimulai dengan memperkenalkan huruf-huruf yang akan dipelajari dan kemudian dirangkai menjadi satu suku kata dan disebut metode eja (Zuchdi, 2001; Umar, 2004). Metode pengajaran huruf arab

ini merupakan metode menulis yang mutlak harus dilalui seseorang yang ingin belajar menulis dalam bahasa arab dengan baik dan benar (Muhammad, 1980). Pengajaran menulis huruf arab bertujuan agar siswa dapat mengenali huruf-huruf Arab, dapat membedakannya dengan huruf lainnya, dan dapat menuliskannya dengan baik dan benar (Muhammad, 1980; Lootah, 2006). Tahapan pembelajarannya dimulai dari :

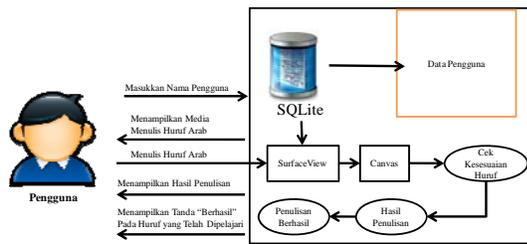
1. Menulis huruf lepas
2. Merangkaikan huruf dengan huruf lain dalam kata (menulis huruf sambung)

Menurut Mustapa (2011) proses pembelajaran bahasa Arab kurang menarik dan cukup rumit bagi anak. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang kurang interaktif dalam penyampaian materi menulis arab sesuai aturan, baik secara terpisah maupun sambung. Pembelajaran menulis huruf arab yang dilakukan saat ini bersifat konvensional. Konvensional merupakan metode mengajar yang dipakai oleh guru/orang tua untuk melatih para anak didiknya dengan menggunakan media pembelajaran berupa Lembar Kegiatan Belajar (LKB). LKB menulis huruf arab pada umumnya berisi gambar huruf – huruf arab yang berupa titik – titik berbentuk pola huruf – huruf arab, tanpa adanya petunjuk cara menulis huruf arab. Penggunaan LKB dirasa kurang interaktif sebagai media pembelajaran menulis huruf arab untuk anak, karena media pembelajaran menulis dengan LKB hanya menerima aksi dari pengguna tanpa memberikan timbal balik atau aksi kepada pengguna.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2002:36), media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif,

dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

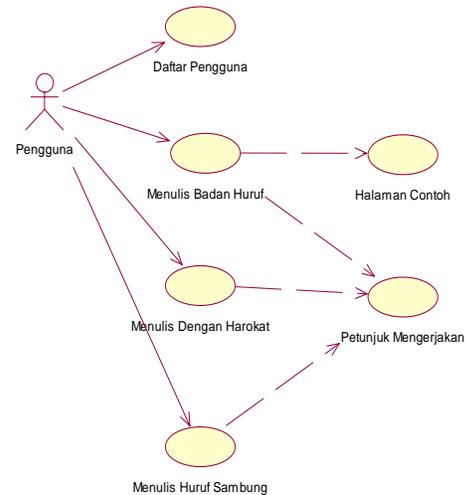
Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab menggunakan database sebagai media penyimpanan hasil penulisan untuk masing-masing pengguna yang terdaftar pada database. Untuk menangkap aktifitas yang dilakukan pengguna pada layar digunakan event touch, sedangkan untuk menampilkan keseluruhan pola huruf dan menangani event yang berjalan digunakan surfaceView. Desain blok diagram untuk Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Blok Diagram Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab

Use Case Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab

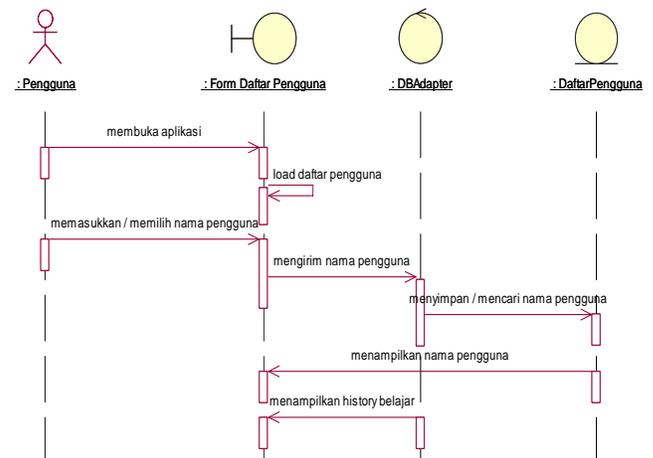
Pada gambar 2 terlihat bahwa pengguna sebagai aktor bisnis yang dapat mengakses seluruh fitur pada aplikasi. Masing-masing *use case* yang terhubung dengan pengguna artinya bahwa fitur yang terdapat pada aplikasi dilakukan dan diakses langsung oleh pengguna, sedangkan untuk membuka menu contoh dilakukan oleh aplikasi secara otomatis setelah pengguna selesai menuliskan seluruh pola huruf arab pada lembar kerja aplikasi.



Gambar 2 Use case Diagram Sistem Informasi Penjualan

Diagram Sekuensial Daftar Pengguna

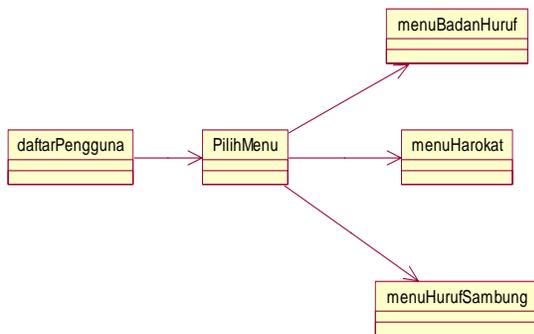
Diagram sekuensial (*sequence diagram*) digunakan untuk menunjukkan alur fungsionalitas yang melalui sebuah *use case* yang disusun dalam urutan waktu. Diagram sekuensial menggambarkan interaksi yang dilakukan oleh obyek-obyek dalam sistem. Kerja sama antar obyek-obyek dilaksanakan dengan saling mengirimkan pesan yang membentuk sebuah alur kerja sama.



Gambar 5 Diagram sekuensial Daftar Pengguna

Class Diagram Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab

Pada gambar 6 menampilkan relasi antar class view yang menjelaskan alur dari class diagram tampilan pada aplikasi pembelajaran menulis huruf arab. Gambar 6 menjelaskan keterkaitan masing-masing class dengan class lainnya dalam sistem.



Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Coba

Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun telah berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Laporan-laporan yang dihasilkan, memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pihak manajemen.

Implementasi Sistem Tampilan Menu Utama



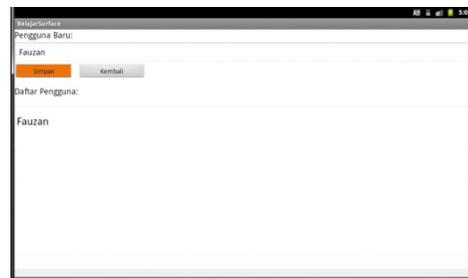
Gambar 7 Tampilan Menu Utama

Menu Utama merupakan tampilan pembuka ketika aplikasi pertama kali dijalankan. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 7. Pada tampilan ini terdapat *textview* nama dari aplikasi yang

berfungsi sebagai informasi kepada pengguna mengenai kegunaan dari aplikasi. Pada halaman menu utama terdapat tombol mulai yang digunakan untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol keluar apabila pengguna ingin mengakhiri penggunaan aplikasi.

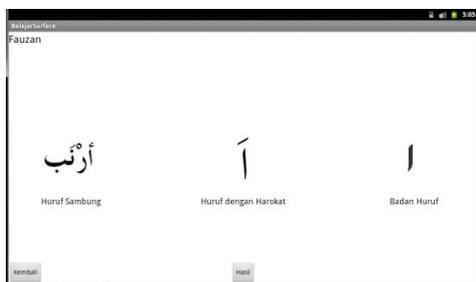
Uji Coba Daftar Pengguna Pengguna 1 (Fauzan)

Ketika Pengguna 1 memasukkan nama pada *text field*, maka nama pengguna akan disimpan dalam database dan tampil pada *listview*. eksekusi aplikasi dapat dilihat pada gambar 8 Aplikasi sukses menyimpan nama pengguna dalam database dan menampilkan nama pengguna pada *listview*.



Gambar 8 Input Nama Pengguna 1

Berikutnya pengguna 1 masuk ke menu selanjutnya dengan menekan nama pengguna 1 pada *listview*. Aplikasi sukses menampilkan halaman Pilih Menu dan menampilkan nama pengguna pada *textview* yang ada pada sebelah kiri atas layar. Hal tersebut menandakan bahwa yang sedang menjalankan aplikasi adalah Fauzan. Eksekusi aplikasi dapat dilihat pada Gambar 9



Gambar 9 Halaman Pilih Menu oleh Fauzan

Kesimpulan

Setelah dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap sistem informasi penjualan swalayan ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam proses pembelajaran menulis huruf arab. Pengguna dapat mengenali dan menulis 28 huruf arab sesuai aturan, baik menulis huruf tunggal, huruf dengan harokat, maupun huruf sambung. Pengguna juga dapat melihat hasil dari penulisan terhadap huruf yang dipilih.
2. Aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran menulis huruf arab yang interaktif, karena pada saat pengguna selesai menuliskan satu huruf, aplikasi menampilkan pesan berhasil dan bunyi huruf, sehingga pengguna mendapatkan informasi dari aplikasi.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya apabila ingin mengembangkan aplikasi yang telah dibuat ini agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangannya diharapkan aplikasi dapat berjalan pada device Android dengan berbagai ukuran.
2. Aplikasi pembelajaran ini juga dapat dikembangkan dengan menambahkan materi menulis dengan harokat tanwin.

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers. 2010. *Android SDK Docs*. <http://www.android.com/> diakses tanggal 12 April 2012.
- Andrew D. Wilson and Aaron F. Bobick. "Realtime Online Adaptive Gesture Recognition." International Conference on Pattern Recognition, Barcelona, Spain, September 3-8, 2000, accepted for publication.
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahlan, Juwairiyah, 1992. *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab*. Surabaya: Al-Ikhlas
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Mustapa, Ali. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIN Malang 2*. Universitas Islam Negeri Malang.
- Safaat H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Bandung: INFORMATIKA.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Lesson Study untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran*. Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>
- Supriatna, Dadang, 2009, *Pengenalan Media Pembelajaran*, 16 April 2012. URL: <http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran.pdf>.
- Susiyanto, Azib. 2002. *Kitabiah: Pedoman menulis Huruf Arab dan Al Quran Sistem 5 Jam*. Yogyakarta: Pustaka Kitabiah.