

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID

DJIHAN FADHILAH
NIM. 220280005

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
12 September 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT. (Ketua) (..... *Arip*)

Mughaffir Yunus, ST., MT. (Sekretaris) (..... *Mf*)

Masnur, ST., M.Kom. (Anggota) (..... *Masnur*)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Anggota) (..... *Marlina*)

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika
Marlina
Marlina, S.Kom., M.Kom
NBM. 1162 680

Dekan
Fakultas Teknik
Muhammad Basri
Muhammad Basri, S.T., M.T.
NBM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **DJIHAN FADHILAH**
Nim : 220 280 005
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab

Untuk Anak Berbasis *Android*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 15 September 2024

Yang menyatakan



Djihan Fadhilah
220 280 005

HALAMAN INSPIRASI

“Tidak ada pemberian orang tua yang paling berharga kepada anaknya daripada pendidikan akhlak mulia”

(H.R. Bukhari)

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, segala puji syukur terlimpah kepada Tuhan kita, Allah SWT yang atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kuliah sekaligus tugas akhir sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi Program Strata 1 (Satu) pada Universitas Muhammadiyah Parepare. Tak lupa Shalawat serta salam selalu tercurah untuk nabi kita, Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak.

Adapun judul pada skripsi ini yaitu **“Aplikasi Pembelajaran Interaktif bahasa Arab Untuk Anak Berbasis Android”**. Keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi bagi pembaca pada umumnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan dukungan baik secara materil maupun moral serta dukungan bantuan pikiran dan ilmu pengetahuan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dimana kesempatan ini penulis dapat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua tercinta yang tak pernah lelah memberikan motivasi, kasih sayang yang tulus dan ikhlas serta memanjatkan doa kepada Allah SWT untuk saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Ibu Marlina, S.Kom., M. Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.
3. Ibu A. Irmayani Pawelloi, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu, bimbingan, serta saran pada setiap permasalahan sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh rekan-rekan seangkatan khususnya Informatika A Angkatan 2020, rekan senasib dan sepenanggungan yang selalu memberikan bantuan dan motivasi selama menjalani perkuliahan.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu penulis dan menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan pengetahuan baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Parepare, 15 September 2024

Penulis



Djihan Fadhilah
220280005

ABSTRAK

Djihan Fadhilah.220280005. Aplikasi pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak berbasis *Android*. (dibimbing oleh A.Irmayani Pawelloi dan Mughaffir Yunus).

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang bersifat tradisional ke arah pendidikan yang lebih modern dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputerisasi. Pada zaman modern saat ini dengan ditemukannya perangkat canggih berupa *smartphone* yang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga anak-anak, maka seolah-olah semua tergeser mereka asyik dengan *handphone* maupun *gadget* dan tidak tertarik lagi untuk belajar menggunakan metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak berbasis *Android*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu anak-anak dalam belajar bahasa arab melalui sebuah aplikasi yang berbasis *Android* demi meningkatkan pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang dilakukan dengan studi pustaka dan pengumpulan data secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti pembelajaran yang dilengkapi suara dan gambar dan juga kuis yang sangat interaktif sehingga membuat pengguna lebih tertarik dalam menggunakannya. Dengan demikian aplikasi pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak berbasis *Android* ini, dapat menjadi salah satu inovasi dari perkembangan teknologi yang ada khususnya dalam bidang pendidikan, dan diharapkan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Kata Kunci : Teknologi, *Android*, bahasa arab, anak, pembelajaran interaktif

ABSTRACT

Djihan Fadhillah.220280005. *Interactive Arabic language learning application for children based on Android. (Guided by A. Irmayani Pawelloi and Mughaffir Yunus).*

Globalization has triggered a tendency for a shift in the world of education from traditional education towards more modern education by utilizing the use of computerized technology. In today's modern era, with the discovery of sophisticated devices in the form of smartphones which are not only used by adults but also children, it seems as if everyone has been displaced, they are interested in cellphones and gadgets and are no longer interested in learning using traditional learning methods. Based on this, the author created an Android-based interactive Arabic learning application for children. The aim of this research is to create an application that can help children learn Arabic through an Android-based application in order to increase knowledge by utilizing existing technology. The research method used is descriptive research carried out by literature study and direct data collection. The results of this research show that this application has various features such as learning equipped with sound and images and also quizzes that are very interactive so that it makes Users more interested in using it. Thus, this Android-based interactive Arabic language learning application for children can be one of the innovations in existing technological developments, especially in education, and it is hoped that this application can be useful for its Users.

Keywords: *Technology, Android, Arabic, children, interactive learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN INSPIRASI	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat Penelitian	2
F. Sistematika Penulisan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	2
A. Kajian Teori	2
B. Metode Pengujian	2
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	2

D. Kerangka Pikir	2
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	2
A. Jenis Penelitian	2
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	2
C. Tahap Penelitian	2
D. Alat Dan Bahan Penelitian	2
E. Desain Sistem	2
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	2
A. Analisis Aliran Data Dengan UML	2
B. Rancangan Aplikasi	2
C. Hasil Pengujian	2
D. Deskripsi Responden	2
BAB V PENUTUP	2
A. Kesimpulan	2
B. Saran	2
DAFTAR PUSTAKA	2
LAMPIRAN	2

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Nama anggota tubuh dalam bahasaArab	10
Tabel 2. 2 Nama angka dalam bahasa Arab	11
Tabel 2. 3 Nama buah dalam bahasa Arab	12
Tabel 2. 4 Nama hewan dalam bahasa Arab	13
Tabel 2. 5 Nama benda dalam bahasa Arab	14
Tabel 2. 6 <i>Use case</i> Diagram	25
Tabel 2. 7 Simbol <i>Class</i> Diagram	26
Tabel 2. 8 Simbol <i>Activity</i> Diagram	27
Tabel 2. 9 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	29
Tabel 2. 10 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian seanjutnya	35
Tabel 4. 1 Penjelasan <i>Usecase</i> Diagram	42
Tabel 4. 2 <i>Blackbox</i> Menampilkan halaman utama	42
Tabel 4. 3 <i>Blackbox</i> Menampilkan Halaman Menu	42
Tabel 4. 2 <i>Blackbox</i> Menampilkan halaman utama	58
Tabel 4. 3 <i>Blackbox</i> Menampilkan Halaman Menu	58
Tabel 4. 4 <i>Blackbox</i> Menampilkan halaman pembelajaran	42
Tabel 4. 5 <i>Blackbox</i> Halaman belajar nama hewan	42
Tabel 4. 6 <i>Blackbox</i> Halaman belajar nama buah	42
Tabel 4. 7 <i>Blackbox</i> halaman belajar nama benda	42
Tabel 4. 8 <i>Blackbox</i> halaman belajar nama anggota tubuh	42
Tabel 4. 9 <i>Blackbox</i> halaman belajar nama angka	42
Tabel 4. 10 <i>Blackbox</i> halaman kuiz	42
Tabel 4. 11 <i>Blackbox</i> Halaman Skor	42
Tabel 4. 12 Halaman Pencarian	42

Tabel 4. 13 Persentase jenis kelamin responden	42
Tabel 4. 14 Persentase responden berdasarkan usia	42
Tabel 4. 15 Persentase responden berdasarkan kelas	42
Tabel 4. 16 Hasil jawaban responden	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	<i>Logo Android Studio</i>	19
Gambar 2. 2	<i>Instant Run</i>	20
Gambar 2. 3	<i>Intelligent Code Editor</i>	21
Gambar 2. 4	<i>Logo Java</i>	22
Gambar 2. 5	<i>Kerangka Pikir</i>	37
Gambar 3. 1	<i>Sistem berjalan</i>	41
Gambar 3. 2	<i>Use case Diagram aplikasi yang diusulkan.</i>	42
Gambar 3. 3	<i>Flowchart aplikasi yang diusulkan.</i>	42
Gambar 4. 1	<i>Usecase Diagram</i>	42
Gambar 4. 2	<i>Activity Diagram Belajar nama anggota tubuh</i>	42
Gambar 4. 3	<i>Activity Diagram Belajar nama hewan</i>	42
Gambar 4. 4	<i>Activity Diagram Belajar nama angka</i>	42
Gambar 4. 5	<i>Activity Diagram belajar nama buah</i>	42
Gambar 4. 6	<i>Activity Diagram belajar nama benda</i>	42
Gambar 4. 7	<i>Activity Diagram Kuis</i>	42
Gambar 4. 8	<i>Sequence Diagram belajar nama anggota tubuh</i>	42
Gambar 4. 9	<i>Sequence Diagram belajar nama hewan</i>	42
Gambar 4. 10	<i>Sequence Diagram belajar nama angka</i>	42
Gambar 4. 11	<i>Sequence Diagram belajar nama buah</i>	42
Gambar 4. 12	<i>Sequence Diagram belajar nama benda</i>	42
Gambar 4. 13	<i>Sequence Diagram kuis</i>	42
Gambar 4. 14	<i>Halaman Utama</i>	42

Gambar 4. 15 Halaman Menu	42
Gambar 4. 16 Halaman Pembelajaran	42
Gambar 4. 17 Halaman belajar nama hewan	42
Gambar 4. 18 Halaman belajar nama buah	42
Gambar 4. 19 Halaman belajar nama benda	42
Gambar 4. 20 Halaman belajar nama anggota tubuh	42
Gambar 4. 21 Halaman belajar nama angka	42
Gambar 4. 22 Halaman Kuis	42
Gambar 4. 23 Halaman Skor	42
Gambar 4. 24 Halaman Pencarian	42
Gambar 4. 25 <i>Flowchart</i> dan <i>Flowgraph User</i>	42
Gambar 4. 26 Gambaran responden berdasarkan jenis kelamin	42
Gambar 4. 27 Gambaran responden berdasarkan usia	42
Gambar 4. 28 Gambaran responden berdasarkan kelas	42