



PERANCANGAN APLIKASI YA ARABI BERBASIS ANDROID UNTUK PEMULA

Devi Suci Windariyah¹

¹Fakultas Ushuluddin Adab dan Humanior /Adab/Bahasa dan Sastra Arab, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,

fuah@uinkhas.ac.id, devisuciwindariyah@gmail.com¹

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 03-08-2023

Disetujui: 25-10-2023

Kata Kunci:

Aplikasi
Android
Bahasa Arab

ABSTRAK

Abstrak: Bahasa Arab merupakan bahasa yang kaya akan kosa kata dan kaya akan aturan tata bahasa. Untuk dapat menguasai materi pelajaran bahasa Arab bagi pemula, dibutuhkan suatu latihan untuk terus mengasah kemampuan bahasa Arab pembelajar. Salah satu solusi untuk mempermudah seorang pembelajar pemula bahasa Arab untuk melatih kemampuan bahasa Arab yaitu dengan membuat rancangan aplikasi bahasa berbasis android. Tujuan dari penelitian adalah untuk membuat rancangan aplikasi latihan soal-soal bahasa Arab bagi siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyyah kelas 6 dengan nama "Ya Arabi" yang dapat diakses melalui android. Dengan perancangan aplikasi Ya Arabi berbasis android ini, diharapkan dapat mengukur kemampuan bahasa Arab para siswa dan siswi Madrasah Ibtidaiyyah kelas 6 setelah memperoleh pelajaran bahasa Arab sejak kelas satu sampai kelas 6.

Abstract: Arabic is a language rich in vocabulary and rich in grammatical rules. To be able to master Arabic subject matter for beginners, it takes an exercise to continue to hone the learner's Arabic skills. One solution to make it easier for a novice Arabic learner to practice Arabic language skills is to design an android-based language application. The purpose of the study is to design an application for practicing Arabic questions for students of Madrasah Ibtidaiyyah grade 6 with the name "Ya Arabi" which can be accessed via Android. With the design of this Android-based Ya Arabi application, it is hoped that it can measure the Arabic language skills of students and students of Madrasah Ibtidaiyyah grade 6 after receiving Arabic lessons from grade one to grade 6.

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih mendorong terjadinya banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi dapat melahirkan berbagai konsep media learning. Suatu media learning akan menjadikan sebuah pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Karena siswa dapat belajar di manapun berada, tidak hanya terpaku pada pertemuan di kelas dalam satu waktu saja. (AECT, 2008).

Berdasarkan penelitian Suprayitno tentang problematika pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtida'iyah, ia mengungkapkan bahwa problematika yang ditemui di antaranya adalah metode yang digunakan masih menggunakan pertama, metode konvensional, kurangnya variasi

metode yang digunakan oleh guru, dan ketidaksesuaian antara metode dan tujuan pembelajaran. Kedua, ketidaktahuan guru tentang metode, kurangnya penguasaan kelas, serta lemahnya penguasaan materi oleh guru (Suprayitno, 2013).

Ketika berbagai problematika yang ditemui di atas tidak segera dirubah dan hilangkan, maka pembelajaran bahasa Arab akan semakin tidak diminati oleh para siswa dan siswi pembelajar bahasa Arab. Oleh karena itu para guru harusnya selalu meningkatkan kompetensi yang dimiliki baik dibidang penguasaan materi Bahasa Arab maupun dalam bidang metode pembelajaran aktif, yang dapat menghilangkan kebosanan siswa dan siswi dalam mempelajari Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan pelajaran wajib yang harus dipelajari di sekolah-sekolah Islam,

baik itu Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Akan tetapi pembelajaran Bahasa Arab yang terjadi masih cenderung strukturalisme kurang menerapkan pembelajaran yang fungsional dan kurang komunikatif.

Berdasarkan KMA No. 18 tahun 2019 tentang Kurikulum Bahasa Arab pada Madrasah Sebagaimana yang telah termaktub di dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah; bahwa ada dua tantangan, yaitu: internal dan eksternal dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun tantangan internalnya adalah:

- a. Pembelajaran bahasa Arab masih cenderung strukturalistik, kurang fungsional dan kurang komunikatif. Sehingga perlu dikembangkan pembelajaran Bahasa Arab yang tidak hanya terhenti pada penguasaan Kaidah Bahasa Arab saja, akan tetapi juga pada keterampilan Bahasa Arab.
- b. Bahasa Arab memiliki peran penting sebagai alat untuk memahami ajaran Islam dari sumber autentiknya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits.
- c. Penguasaan Bahasa Arab yang kurang menyebabkan timbulnya kesalahpahaman terhadap memahami ajaran Islam dari sumber autentiknya. Karena mereka lebih memilih untuk mengakses konten ajaran Islam dari internet, media social dan kemajuan dunia teknologi informasi lainnya. (Dirktorat KSA Madrasah, 2019)

Dan tantangan eksternal dari pembelajaran bahasa Arab adalah:

- a. Bahasa Arab sebagai bahasa Internasional telah mengalami perubahan yang cepat dan beragam, sehingga kecenderungan Bahasa Arab dengan pola *fushah* (baku) sudah bergeser menjadi *'amiyah* (bahasa pasaran). Merespon kecenderungan tersebut, maka dengan mengorientasikan pembelajaran bahasa Arab tidak hanya *fushha* namun juga dengan pola *'amiyah* yang komunikatif-fungsional sehingga dapat berperan dalam percaturan dunia global.

- b. Penutur bahasa Arab lambat laut mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Lebih dari 60 negara dan 350 juta orang menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Bahasa Arab tidak hanya sebagai bahasa "Studi Agama" akan tetapi juga dipakai sebagai bahasa ekonomi, pariwisata, politik dan keamanan global.

- c. Kemajuan teknologi informasi dalam menyediakan konten agama Islam secara instan menimbulkan kecenderungan minat generasi muda untuk mempelajari agama Islam dari sumber autentiknya. (Dirktorat KSA Madrasah, 2019)

Oleh karena itu, para pendidik Bahasa Arab haruslah memanfaatkan peluang dan tantangan dari kedua tantangan di atas. Salah satu cara untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Arab yaitu dengan melaksanakan pengembangan media pembelajaran siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian isi pembelajaran. Daryanto (2010) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra dan dapat meningkatkan gairah belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu bentuk dari pengembangan media pembelajaran. *Electronic learning (e-learning)* merupakan bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Dengan hadirnya e-learning, dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, misalnya waktu belajar yang singkat dan sedikitnya alat-alat laboratorium (Daryanto, 2010).

Mobile learning (m-learning) merupakan salah satu bagian dari *e-learning*. *M-learning* adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat untuk menjalankannya. Perangkat tersebut berupa handphone, PDA dan tablet PC. Dengan adanya *mobile learning*, mahasiswa dapat mengakses

materi kuliah dari mana dan kapanpun berada tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Minimnya aplikasi bahasa Arab yang menyajikan bahan ajar bahasa Arab baik untuk pelajar maupun mahasiswa memberikan peluang adanya pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis mobile learning. Mengingat semakin meningkatnya pengguna handphone di Indonesia terutama dari kalangan remaja.

Telah dilaksanakan beberapa penelitian tentang pengembangan aplikasi dalam pembelajaran, yaitu Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi dan Mahmuddin Yunus menulis artikel tentang, Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X (Julia et al., 2012), Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran TOEFL Berbasis Android (Nurlaelasari et al., 2016) merupakan karya dari Dewinta Nurlaelasari, Sari Dewi Budiwati dan Yuningsih, Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo dan Diat Nurhidayat menulis tentang Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Pneumatik. (Setiadi et al., 2018), Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital karya Jhon Veri, Rini Sefriani, Leo Aulia. (Veri et al., 2018)

Namun masih jarang penelitian tentang pengembangan aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab, salah satunya adalah *ICT For Arabic Learning: A Blended Learning In Istima' II* merupakan karya dari Nuril Mufidah, Irtahat Isyaty, Nur Kholis dan Saidna Zulfiqar Bin Tahir. Penelitian tersebut fokus pada aplikasi maharah istima'. (Mufidah et al., 2019)

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka dilaksanakanlah penelitian dan pengembangan dengan judul Perancangan Aplikasi YA ARABI Berbasis Android.

B. METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di MI Salafiyah Syafi'iyah Ajung Jember.

B. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah berupa pencarian sumber-sumber bacaan yang

dapat menunjang topik. Sumber-sumber bacaan tersebut penulis letakkan pada daftar pustaka, sumber bacaan berupa buku panduan pemrograman, kumpulan soal-soal dan berbagai tutorial-tutorial di internet.

C. Bahan Penelitian

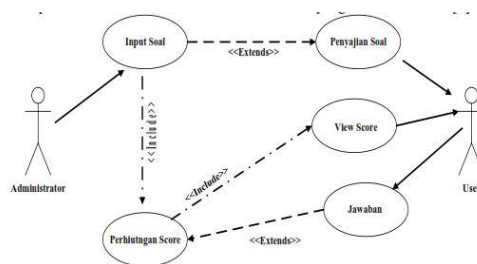
Adapun bahan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yaitu data soal-soal *Bahasa Arab* yang pernah digunakan.

D. Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. UML adalah himpunan struktur data dan teknik untuk pemodelan dan desain program berorientasi objek (OO) serta aplikasi. UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram perangkat lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. (Nugroho, 2010)

a. Use Case

Use Case yang dirancang untuk menggambarkan apa yang dilakukan sistem dan siapa saja aktor yang berinteraksi dengan sistem sehingga user dapat memahami tentang aplikasi yang akan dibuat ini. Pada aplikasi ini *actor* utama ada dua yaitu *administrator* dan *user*. *Administrator* bertugas untuk melakukan input soal – soal *Yaa Arabi* yang akan di sajikan pada *user*, sedangkan *user* dapat melakukan tes serta melihat skor dari tes yang telah dilakukan. (Nugroho, 2010).

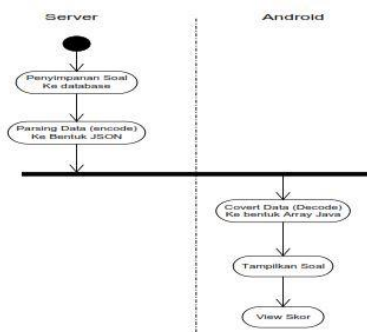


Gambar 1 : Use Case Diagram

b. Activity diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-

masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Pada Aplikasi ini, *activity* diagram di mulai dengan aktivitas penyimpanan soal ke dalam *database*, lalu aktivitas *parsing* data (*encode*) ke bentuk *JSON*, lalu dilakukan *cover* data (*Decode*) ke bentuk *array*. Setelah itu, aktivitas tampilkan soal dan aktivitas *view* skor. (Widodo & Herlawati, 2011)



Gambar 2 : Activity Diagram

c. Android

1) Definisi Android

Android adalah sistem operasi menggunakan Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Tampilan antarmuka Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android

Wear untuk jam tangan, masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

Android adalah sistem operasi open source, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.²² Selain itu, Android memiliki sejumlah komunitas pengembang aplikasi yang besar yang mampu memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java (Herdiasah & Suryono, n.d.)

Perkembangan android sebagai sistem operasi tergolong sangat cepat, hingga saat ini sudah ada dua belas versi android yang telah dirilis. Versi-versi android itu antara lain, Android 1.1, Android 1.5 (Cupcake), Android 1.6 (Donut), Android 2.0/2.1 (Eclair), Android 2.2 (Froyo), Android 2.3 (Gingerbread), Android 3.0 (Honeycomb), Android 4.0.3 - 4.0.4 (Ice Cream Sandwich), Android 4.1 (Jelly Bean), Android 4.4 (KitKat), Android 5.0 (Lollipop), Android 6.0 (Marshmallow) dan Android Nougat.

2) Kelebihan Perangkat Android

Aziz mengungkapkan bahwa beberapa kelebihan android antara lain:

- a) Android bersifat terbuka, karena menggunakan linux yang memang open source jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja.
- b) Akses mudah ke android App Market : dengan Google Android App Market pengguna bisa mendownload berbagai aplikasi gratis.
- c) Sistem operasi merakyat : ponsel android, beda sekali dengan iOS yang terbatas pada iPhone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.
- d) Fasilitas penuh USB.
- e) Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan pengguna tentang

adanya SMS, E-mail, atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal miscall sekalipun.

- f) Mendukung semua layanan google : sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari Gmail sampai Google Reader, semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi. (Aziz, 2012)

Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adalah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir adalah modifikasi ROM.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bagian Hasil Analysis (Analisis)

1. Analisis kurikulum dan materi

Untuk menentukan soal-soal yang digunakan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum dan bahan ajar yang digunakan dalam Madrasah Ibtidaiyyah.

Keputusan Menteri Agama (KMA) no 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah merupakan kurikulum terbaru dalam pembelajaran Bahasa yang berlaku pada tahun 2020. Pada kurikulum tersebut, menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam:

- Mencari tahu dari berbagai sumber
- Merumuskan permasalahan.
- Berpikir analitis
- Kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis kompetensi dasar Madrasah Ibtidaiyyah serta mengurutkan indikator-indikator materi ajar sesuai berdasarkan daftar prioritas.

2. Analisis kebutuhan pemakai

Analisis kebutuhan pemakai dilakukan untuk menentukan ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android, untuk menentukan perangkat lunak yang harus digunakan agar mudah digunakan,serta untuk menentukan tampilan perangkat lunak agar interaktif dengan siswa.

3. Analisis isi program

Analisis isi program disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Bahasa Arab pada Madrasah Ibtidaiyyah. Hal itu dilaksanakan agar isi dan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

4. Analisis spesifikasi

Pada tahap analisis spesifikasi, hal yang dilakukan yaitu menganalisis persyaratan minimal sebuah komputer dan perangkat mobile yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android pada kompetensi menjelaskan pemasangan komponen dan sirkit PLC.

5. Analisis kerja

Tahap analisis kerja merupakan langkah yang dilakukan untuk menentukan kerja dari sebuah media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini berkaitan dengan fungsi tombol dan navigasi yang ada pada media pembelajaran.

6. Analisis Sistem

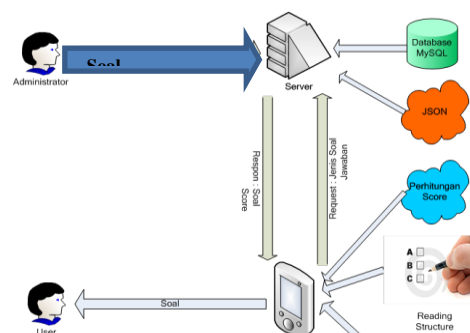
Mobile Yaa Arabi Test adalah layanan *mobile* untuk simulasi ujian *Bahasa Arab* . yang digunakan untuk menggambarkan/simulasikan ujian *Yaa Arabi*. Yang terdiri dari 3 sesi yaitu *reading*, *listening*, dan *structure*. Dalam perancangan aplikasi ini dibutuhkan dua unsur utama yaitu :

a. Server Soal

Menyediakan soal untuk tiga sesi yaitu *reading*, *listening* dan *structure* yang akan di acak dan menggunakan teknologi JSON (*Java Script Object Notation*) sebagai *interface* antara *Server* (PHP) dan *client* dengan *android*.

b. Client Android

Client Android akan mengacak soal dari server dan menampilkan secara berurutan, sehingga apabila di akses secara bersamaan oleh beberapa aplikasi android maka soal akan berbeda.



Gambar 3 : Arsitektur Aplikasi

B. Design (Perancangan)

Peneliti melakukan perancangan sebelum membuat produk media pembelajaran, hal itu bertujuan agar media yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh subjek. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu perancangan data, perancangan navigasi, dan perancangan user interface yang merupakan gambaran kasar dari pengembangan media pembelajaran.

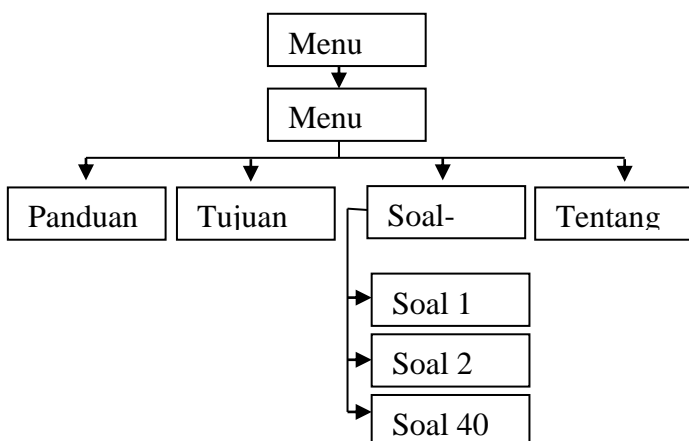
1. Perancangan data

Pada tahap perancangan data hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar menjelaskan pemasangan komponen dan sirkit PLC, menentukan penggunaan teks yang tepat dari segi warna, ukuran, dan jenis. Menentukan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat lebih interaktif dengan siswa. Melakukan pengumpulan soal yang telah digunakan oleh guru di MI Salafiyah Syafi'iyah Jember dengan disesuaikan dengan KMA no 183 tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah.

2. Perancangan navigasi

Pembuatan media pembelajaran tidak lepas dari sebuah navigasi, karena dengan adanya navigasi pengguna akan lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran.

Rancangan navigasi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.

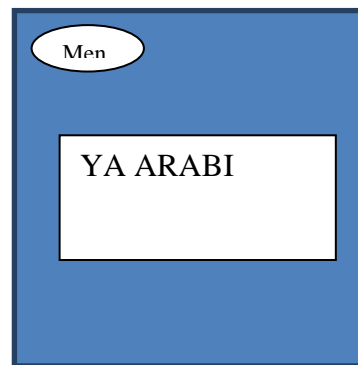


Gambar 4. Perancangan Navigasi

3. Perancangan user interface

a. Rancangan Menu Intro

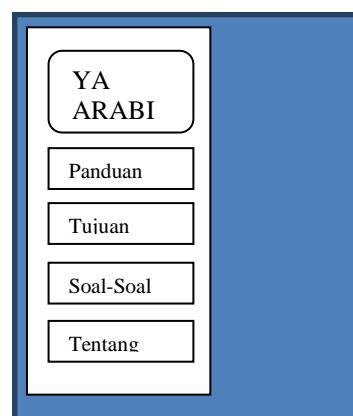
Pembuatan desain yang sederhana bertujuan untuk memudahkan penggunaan dalam melakukan operasi media pembelajaran ini. Tampilan menu intro ini akan muncul setelah adanya proses loading. Rancangan menu intro pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 2. Fungsi adanya menu intro ini diharapkan pengguna dapat mengetahui aplikasi yang sedang dibuka merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran Bahasa Arab untuk anak Madrasah Ibtidaiyyah atau pelajar Bahasa Arab pemula.



Gambar 5. Rancangan Menu Intro

b. Rancangan Menu Utama

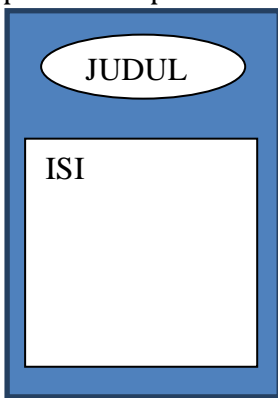
Rancangan menu utama akan muncul setelah tombol menu di halaman menu intro di sentuh. Pada menu utama terdapat empat tombol yang dapat berpindah ke halaman selanjutnya, yaitu tentang yang berisi profil, tujuan pembelajaran, soal. Pada Gambar 3 merupakan rancangan dari menu utama aplikasi media pembelajaran Bahasa Arab.



Gambar 6. Rancangan Menu Utama

- c. Rancangan Sub Menu Tentang dan Tujuan

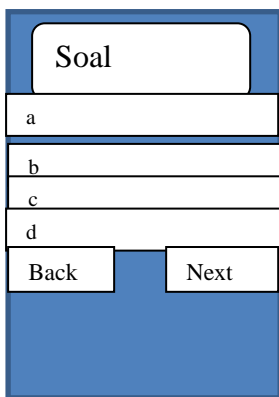
Pada rancangan sub menu ini terdapat 2 tipe, yang pertama tipe untuk sub menu tentang yang berisikan profil dan sub menu tujuan yang berisikan tujuan pembelajaran. Pada sub menu tentang dan tujuan ini penggunaan layar dapat ditarik keatas dan kebawah. Berikut merupakan rancangan sub menu tentang dan tujuan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 7. Rancangan Sub Menu Tentang Dan Tujuan

- d. Rancangan Sub Menu Soal-Soal

Rancangan sub menu untuk soal-soal terdapat 6 tombol yang berisikan 4 pilihan jawaban dari soal yang telah disusun dan 2 pilihan untuk lanjut atau kembali pada soal selanjutnya. Rancangan sub menu untuk soal-soal dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 8. Rancangan Sub Menu Dan Soal

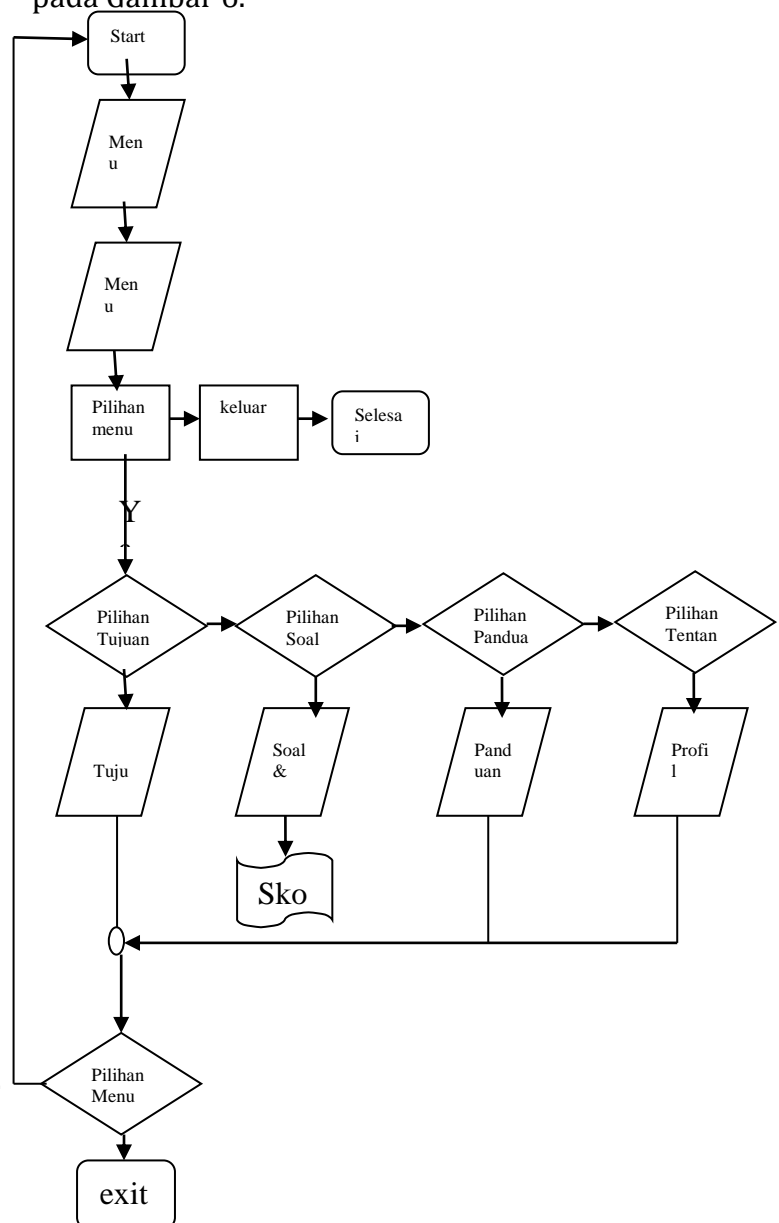
4. Perancangan Algoritma

Perancangan algoritma dilakukan lebih spesifik dari perancangan user interface. Algoritma ini berisikan perintah-

perintah kerja yang berjalan dalam pengoperasian media pembelajaran ini dan merupakan pengembangan dari rancangan antarmuka dan desain media pembelajaran. Algoritma ini dijabarkan dalam bentuk flowchart.

a. Flowchart Menu Utama

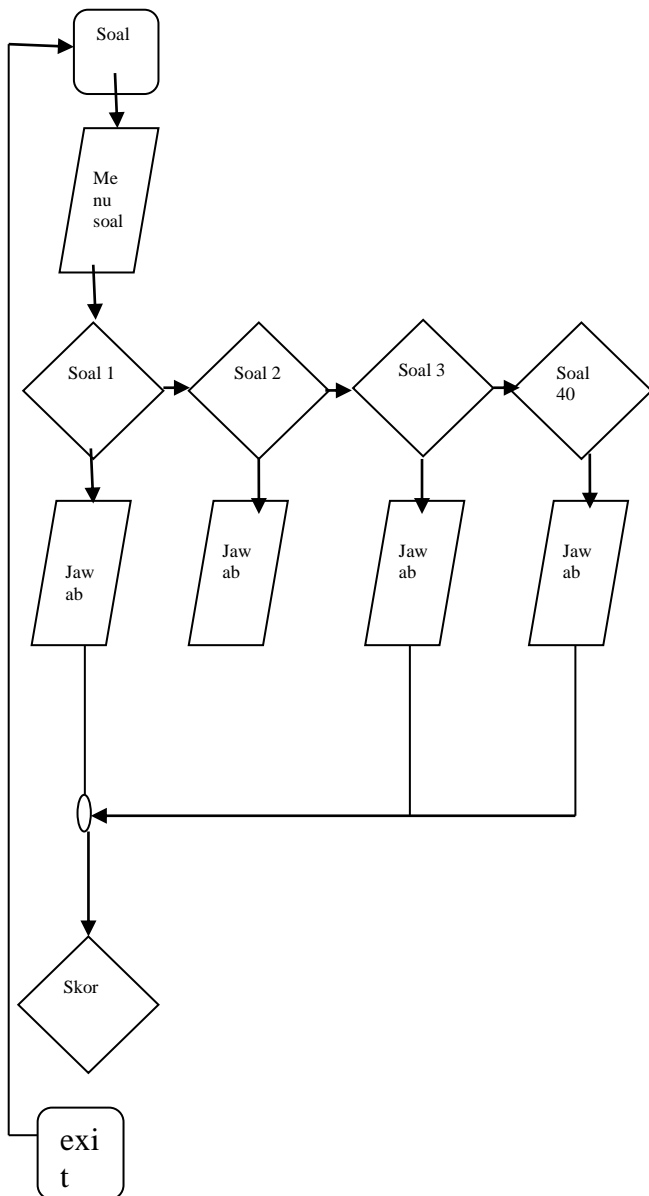
Hasil pengembangan menu utama media pembelajaran berbasis Android dijabarkan menjadi serangkaian alur kerja yang berbentuk flowchart. Dalam pengembangan menu utama terdapat perbedaan dari rancangan pengembangan. Dalam rancangan pengembangan terdapat 4 pilihan menu. Keempat pilihan menu tersebut yaitu, tujuan, soal-soal, tentang, dan panduan. Alur aplikasi menu utama pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Flowchart Menu Utama

b. Flowchart Soal-Soal

Hasil pengembangan rancangan menu evaluasi diaplikasikan pada desain menu aplikasi. Pengembangan menu evaluasi kemudian dijabarkan kedalam serangkaian alur kerja yang berupa flowchart. Alur aplikasi menu Soal dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Flowchart Soal

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Aplikasi Yaa Arabi dapat menghadapi Tantangan Internal dan tantangan eksternal yang tertulis di dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Kurikulum Bahasa Arab. Terutama tantangan internal yang pertama, pembelajaran bahasa Arab masih cenderung strukturalistik, kurang fungsional dan kurang komunikatif. Sehingga perlu dikembangkan pembelajaran Bahasa Arab yang tidak hanya terhenti pada penguasaan Kaidah Bahasa Arab saja, akan tetapi juga pada keterampilan Bahasa Arab.

Begitu juga menghadapi tantangan eksternal terutama tantangan ketiga, Kemajuan teknologi informasi dalam menyediakan konten agama Islam secara instan menimbulkan kecenderungan minat generasi muda untuk mempelajari agama Islam dari sumber autentiknya.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Dari apa yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu para pembelajar Bahasa Arab Pemula dalam melakukan tes kemampuan Bahasa Arab dimanapun dan kapanpun sehingga dapat mengetahui seberapa besar kemampuan dalam berbahasa Arab, selain itu aplikasi juga dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar para pembelajar Bahasa Arab pemula.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya artikel ini, mulai dari keluarga, teman dan teman-teman.

DAFTAR RUJUKAN

AECT. (2008). *Definisi Teknologi Pendidikan*. CV. Rajawali Citra.

Aziz, S. (2012). *Sekali baca langsung inget: Mengupas Lengkap All About Android*. Kuncikom.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gaya Media.

Dirktorat KSA Madrasah. (2019). *KMA No.183 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah tahun 2019*.

Herdiasah, & Suryono, S. (n.d.). *Panduan Praktis*

- Membuat Aplikasi Android dengan Android Studio*. PT. Lauwba Techno Indonesia.
<https://id.wikipedia.org/android>
- Julia, Ro. P., M. Shohibul Kahfi, & Yunus, M. (2012). *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X*. Universitas Negeri Malang.
- Mufidah, N., Isyaty, I., Kholis, N., & Saidna Zulfiqar Bin Tahir. (2019). ICT For Arabic Learning: A Blended Learning In Istima' II. *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 8(2), 314–323.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak dengan Menggunakan UML dan Java*. Andi Offset.
- Nurlaelasari, D., Budiwati, S. D., & Yuningsih Yuningsing. (2016). Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran TOEFL Berbasis Android. *EProceedings of Applied Science 2 (1)*.
openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id
- Setiadi, A., Pitoyo Yuliatmojo, & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVoTE)*, 1(1), 1–5.
- Suprayitno, A. (2013). *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab DI MI Ma'arif Petet Enterpretif Kulon Progo*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Veri, J., Sefriani, R., & Aulia, L. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal KomtekInfo*, 5(3), 61–71.
- Widodo, P. P., & Herlawati. (2011). *Menggunakan UML*. Informatika Bandung.