



Jurnal Fakultas Teknik
e-ISSN : 2746-1209
p-ISSN : 2746-220X
Vol. 7 No. 1, Januari 2026
Doi : 10.70476/jft.v7i1.3

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

Fanji Fakhru Zaman¹, Neng Sri Latifah Zulfa², Amir Mardiansah³

^[123]Program Studi Informatika, Universitas Islam Al Ihya Kuningan

Email: fanjifakhru@gmail.com, srilathifah@gmail.com, 9d.amirresed@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Artikel Masuk : 13-01-2026 Artikel Review: 17-01-2026 Artikel Revisi : 25-01-2026	Pendidikan diakui sebagai suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap manusia. Pendidikan mampu mengembangkan kualitas yang ada pada setiap individu. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. bertujuan untuk mengajukan sebuah rencana penelitian yang akan dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Android</i> sebagai sarana pembelajaran di tingkat <i>Yayasan</i> atau <i>Madrasah</i> . <i>Metode Extreme Programming</i> merupakan pendekatan <i>OOP</i> yang digunakan apabila pengembang aplikasi menemui kebutuhan yang belum didefinisikan secara jelas ataupun kebutuhan yang mengalami perubahan secara cepat. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Android</i> sebagai pembelajaran. Aplikasi ini dapat dijalankan melalui <i>smartphone android</i> yang efektif digunakan untuk belajar dengan baik dan benar yang sesuai dengan kebutuhan di <i>Yayasan Pakuwon Ihsanul Bait Awirarangan Kuningan Jawa Barat</i> . <i>Android</i> merupakan <i>software</i> berbasis <i>linux</i> yang kini tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan dan pekerjaan saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan.
Kata kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Tujuan Aplikasi, Extreme Programming, Hasil Penelitian, <i>Android</i> .	ABSTRACT <i>Education is recognized as an obligation that must be carried out by every human being. Education is able to develop the qualities that exist in every individual. The use of learning media in the teaching and learning process can arouse new interests and desires, arouse motivation and stimulation of learning activities, and even bring psychological influences on learning. aims to propose a research plan that will be carried out in order to gain a deeper understanding of the creation of Android-based Arabic Learning Media as a learning tool at the Foundation or Madrasah level. Extreme Programming method is an OOP approach that is used when application developers encounter needs that have not been clearly defined or needs that</i>

change rapidly. The results obtained from this research is the application of Android-based Arabic Learning Media as learning. This application can be run through android smartphones that are effectively used to learn properly and correctly in accordance with the needs of the Pakuwon Ihsanul Bait Awirarangan Foundation Kuningan West Java. Android is a Linux-based software that is now not only used in the world of entertainment and work, but also in the world of education.

PENDAHULUAN

Pendidikan diakui sebagai suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap manusia. Pendidikan mampu mengembangkan kualitas yang ada pada setiap individu. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam implementasinya diperlukan suatu proses yang harus dikuasai oleh tenaga pendidik. Guru menjadi satu- satunya acuan bagi setiap peserta didik. Peserta didik dianggap berhasil jika tujuan pembelajarannya tercapai. (Agung et al., 2019).

Terdapat 5 faktor penting dalam proses mengajar yaitu : tujuan, metode, materi, media, dan terakhir evaluasi pembelajaran. Aspek-aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Dengan menggunakan metode yang tidak disesuaikan dengan karakter dari peserta didik menjadikan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Jika dari salah satu komponen tidak diimplementasikan dalam pembelajaran, maka tidak dapat dikatakan sebagai proses belajar mengajar. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Extreme Programming sebagai pengembangan perangkat lunak. Dalam menggunakan metode Extreme Programming ini sangat fleksibel saat pengerjaan dan membutuhkan waktu yang singkat.

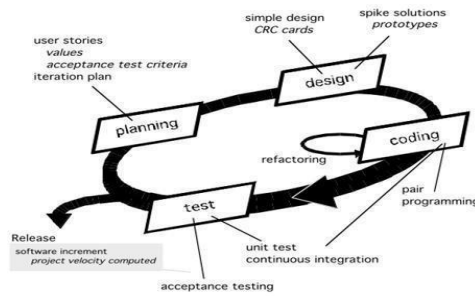
Extreme Programming merupakan salah satu dari metode agile methodology. Penggunaan XP dalam pengembangan aplikasi ini yang dibangun membutuhkan waktu yang cukup singkat.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. (Febrita & Ulfah, 2019).

Berdasarkan penelitian dan pengamatan penulis dalam bentuk wawancara pada Yayasan Pakuwon Ihsanul Bait Awirarangan belum menerapkan media pembelajaran alat bantu seperti animasi.

Dalam penelitian ini di buat media pembelajaran untuk Yayasan Pakuwon Ihsanul Bait Awirarangan (YASPIBA). Salah satu kurikulum pembelajaran di yayasan tersebut adalah pembelajaran bahasa arab. Untuk belajar bahasa arab dengan menggunakan teknologi informasi yang mencakup aspek – aspek perkembangan siswa maka diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis *Android*. Di mana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas siswa dalam belajar.

Dalam penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa metode *Extreme Programming* adalah salah satu metode yang termasuk kedalam metode *Agile*, yang sering digunakan oleh para pengembang.



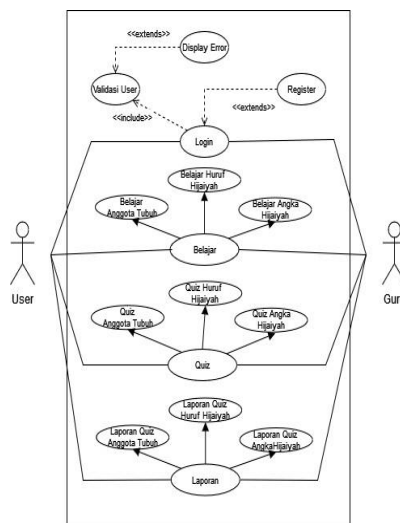
Gambar 1. Diagram Model Extreme Programming

Berikut deskripsi dari tahapan metode extreme programming :

1. Planing merupakan langkah awal pada pembuatan aplikasi
2. Design merupakan melakukan pembuatan perancangan dan desain.
3. Coding merupakan pengkodean dengan menggunakan bahasa java agar desain dapat berjalan
4. Testing merupakan sebuah tahapan pengujian system dengan menggunakan metode pengujian Black Box

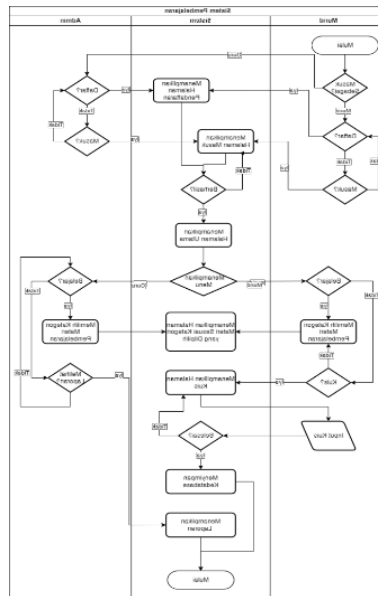
Tahapan Analisis Kebutuhan

Setelah semua kebutuhan informasi diperoleh, langkah selanjutnya adalah merancang sistem. Termasuk dalam desain sistem adalah desain informasi premis, antarmuka pelanggan (interface), dan aliran sistem. Selanjutnya ketiga poin tersebut diimplementasikan dengan menulis kode menggunakan bahasa pemrograman Java. Langkah selanjutnya adalah menguji sistem dari skrip pengkodean yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memeriksa apakah fungsi sistem berfungsi atau tidak. Terdiri dari dua aktor yaitu guru dan user dalam use case diagram.



Gambar 2 Use case diagram

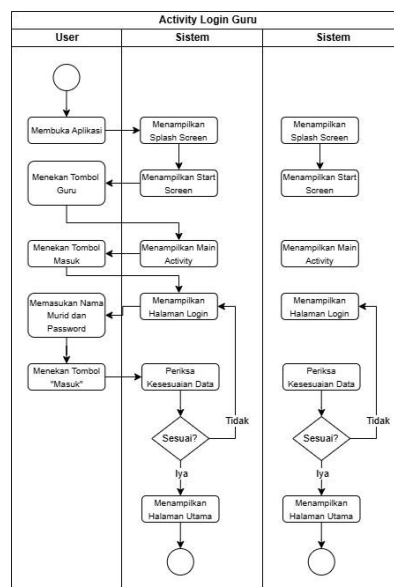
Aplikasi mobile ini dirancang untuk mendukung pembelajaran siswa dengan berfungsi sebagai mediator yang membantu proses belajar mengajar. Aplikasi ini memfasilitasi penyampaian materi dari guru kepada siswa serta melakukan penilaian berdasarkan kuis yang dikerjakan oleh setiap siswa, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif saat menghadapi kendala ruang dan waktu. Adapun flowmap yang dibuat sebagai berikut :



Gambar 3 Flowmap yang diusulkan

Sistem dimulai dari user yang memilih masuk sebagai guru atau murid hal tersebut dibuat dikarenakan halaman login dan register pada aplikasi ini berbeda satu sama lain, begitupun dengan menu yang ditampilkan pada halaman utama dimana user memiliki menu belajar dengan 3 kategori yaitu belajar huruf hijaiyah, angka hijaiyah, dan anggota tubuh bahasa arab, pada menu user juga terdapat menu latihan berupa kuis yang didalamnya terdapat 3 kategori kuis sesuai dengan materi pembelajaran, namun pada menu guru, menu kuis itu digantikan dengan menu laporan nilai dengan 3 kategori sesuai kuis yang dikerjakan, jadi setiap murid yang telah mengerjakan latihan kuis maka nilainya akan direkap dan ditampilkan pada halaman laporan guru.

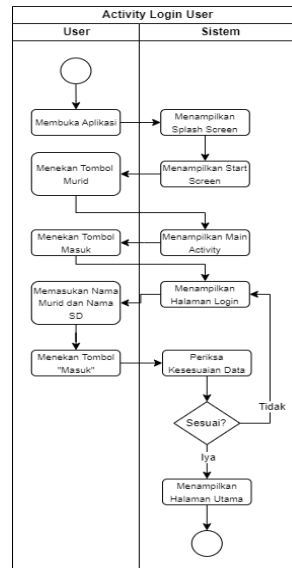
a. Diagram activity login



Gambar 4 Activity diagram guru

Dalam diagram activity login, menggambarkan alur sistem yang dilakukan untuk dapat masuk kedalam sistem sebagai guru dengan menggunakan username dan password yang telah terdaftar dalam sistem.

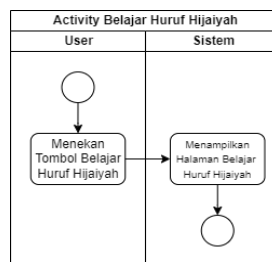
b. Diagram activity user



Gambar 5 Activity diagram user

Pada diagram aktivitas user menggambarkan alur proses masuk kedalam aplikasi.

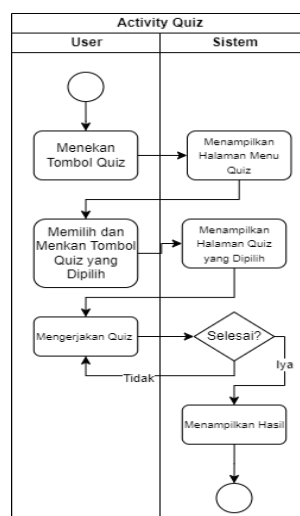
c. Activity diagram Belajar



Gambar 6 Activity Diagram Belajar

setelah pengguna masuk kedalam sistem maka akan tampil beberapa menu. Pilih menu belajar maka aplikasi akan menampilkan halaman fitur – fitur pembelajaran.

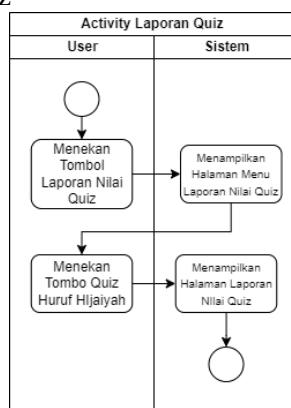
d. Activity Diagram Quiz



Gambar 7 Activity Diagram quiz

Pengguna setelah masuk pada aplikasi dan selesai pada menu pembelajaran maka akan ada menu quiz yang bisa dijalankan dengan berupa pilihan ganda.

e. Activity Diagram Laporan Quiz



Gambar 8 Activity Diagram Laporan Quiz

Menu Laporan Quiz ini merupakan menu akses guru yang mana dapat melihat nilai dari siswa yang telah menjawab pertanyaan quiz yang dijalankan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pengujiannya adalah pengujian black box, pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan tampilan hasil seperti yang dirancang, pengujian black box itu sendiri adalah pengujian untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal dari kode atau program.

Tabel 1. Pengujian Black Box Pengujian halaman

Fungsi	Langkah Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengajuan	Keberhasilan
Tombol Masuk	Klik tombol masuk	Sistem menampilkan halaman	Sesuai harapan	Valid
Tombol login	Klik tombo masuk	Sistem menampilkan halaman login	Sesuai harapan	Valid

a. Tampilan halaman awal Aplikasi



Gambar 9. Tampilan Halaman Awal Aplikasi

Tampilan ini merupakan halaman awal bagi pengguna maupun bagi guru sebelum melakukan register. Ini merupakan halaman Home, yang dimana pada halaman ini menampilkan halaman masuk sebagai guru atau murid .

b. Tampilan Menu Belajar



Gambar 10. Tampilan Menu Belajar

Pada halaman menu belajar pengguna dapat mengakses halaman tersebut.

c. Tampilan Halaman Quiz



Gambar 11. Tampilan Halaman Quiz

Pada halaman ini menampilkan sebuah pertanyaan yang akan di jawab oleh para siswa dengan berupa pilihan ganda, ketika siswa mengklik maka otomatis jawaban akan terus berlanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang menarik dengan desain, animasi, dan suara yang interaktif dapat membuat belajar bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga

meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Aplikasi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan kecepatan mereka sendiri, dan memungkinkan interaksi dengan materi pembelajaran melalui permainan edukatif, kuis, dan simulasi.

2. Motivasi mereka untuk belajar. Aplikasi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan kecepatan mereka sendiri, dan memungkinkan interaksi dengan materi pembelajaran melalui permainan edukatif, kuis, dan simulasi.

BIBLIOGRAFI

- Agung, R., Prodi, J., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2019). Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*, 9(1), 27-34.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 5(2), 297. <https://doi.org/10.35314/isi.v5i2.1654>.
- Anis Mahmudah, A.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.
- Ade Setiawan, Andrymaulana, Frenki Fernando. (2019). APLIKASI PERHITUNGAN RESISTOR SMD BERBASIS ANDROID. *Estuarine, Coastal and Shelf Science*, 2020(1).