

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU NAHWU BERBASIS ANDROID

Ali Imron

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Pada saat ini *handphone android* bukan hanya dimiliki kalangan orang kaya akan tetapi hampir semua kalangan. Karena *handphone android* sekarang merupakan *smartphone* dimana banyak manfaatnya. Untuk memanfaatkan kemampuan *smartphone android* secara dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya, diantaranya pemanfaatan kegunaan *handphone android* itu adalah untuk media pembelajaran bagi ilmu agama. *Android* adalah sebuah sistem operasi yang berbasis *linux* dan bersifat *open source*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi *android* sebagai media pembelajaran ilmu nahwu bagi pemula atau awam.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan beberapa tahapan yang akan dilakukan pada penelitian meliputi: analisis kebutuhan, perancangan arsitektur program aplikasi, pembuatan aplikasi, pengujian teknis dan analisisnya. Hasil dari penelitian ini adalah suatu program *android* yang berupa pembelajaran ilmu nahwu untuk mempermudah pemula dalam mempelajari nahwu. Dalam mempelajari ilmu nahwu dan pengguna dapat mempelajari nahwu dimana saja digunakan sebagai aplikasi pedoman untuk mempelajari dasar ilmu nahwu. Untuk menguji aplikasi ini ditinjau berdasarkan beberapa hal yaitu dari tampilan aplikasi, isi materi aplikasi, dan manfaat aplikasi terhadap pengguna.

Key word : *android*, pembelajaran, ilmu nahwu, *matn jurumiyah*, pemula

1. PENDAHULUAN

Kitab kuning adalah faktor penting yang menjadi karakteristik pesantren. Kitab kuning difungsikan oleh kalangan pesantren sebagai referensi yang kandungannya tidak perlu dipertanyakan lagi. Dalam Kitab Kuning berisi rumusan teori dan ajaran oleh para ulama berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist Nabi. Tapi sebelum bisa membaca kitab kuning harus tahu dasar membaca kitab kuning karena didalam kitab tersebut tidak ada harokat oleh karena itu perlu belajar ilmu nahwu terlebih dahulu sebagai dasar hukum untuk pedoman.

Sedangkan pengertian Nahwu itu sendiri adalah kaidah-kaidah Bahasa Arab untuk mengetahui bentuk kata dan keadaan-keadaannya ketika masih satu kalimah/kata (berdiri Sendiri) atau ketika sudah tersusun. Ilmu nahwu menjadi kurikulum atau pelajaran di pondok.

Dalam mempelajari ilmu Nahwu masih menjadi hal yang membingungkan. Dalam dunia pendidikan formal tidak ada mata pelajaran yang khusus mempelajari ilmu nahwu kecuali dalam pendidikan pondok pesantren dulu atau mengenyam pendidikan non formal seperti madrasah diniyah. Dalam mempelajari nahwu kebanyakan orang menganggap mempelajari nahwu itu sulit, mengingat nahwu itu mempelajari tentang kaidah-kaidah Bahasa Arab. Tuntunan untuk mengerti dan memahami dalam penggunaan Bahasa Arab perlu mengerti dan memahami ilmu nahwu, karena sangat penting dalam tatanan bahasa yang benar, untuk itu peningkatan kualitas bukan hal yang mudah untuk pembelajaran yang berbasis pada bahasa Arab.

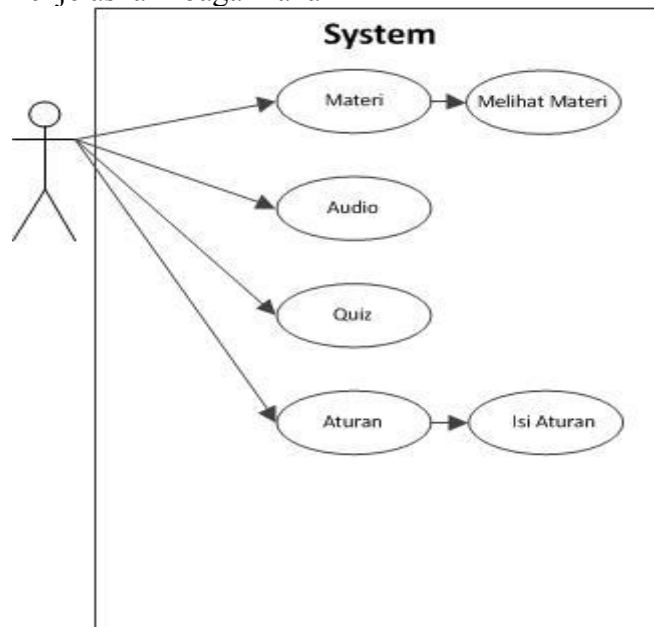
2. METODE PENELITIAN

Untuk dapat merancang Aplikasi pembelajaran ilmu nahwu dirancang menggunakan pemrograman android studio. Untuk pembuatan desain tampilan dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop. Teknik perancangan sistem akan menggunakan flowchat dan permodelan berorientasi objek atau UML (Unified Modeling Language). Use Case Diagram terdapat aktivitas Pengguna dapat melakukan membaca materi, penjelasan contoh dengan audio, terdapat Susun kalimat sebagai latihan sesuai materi dan evaluasi sebagai seberapa pengguna paham materi yang telah dibelajari.

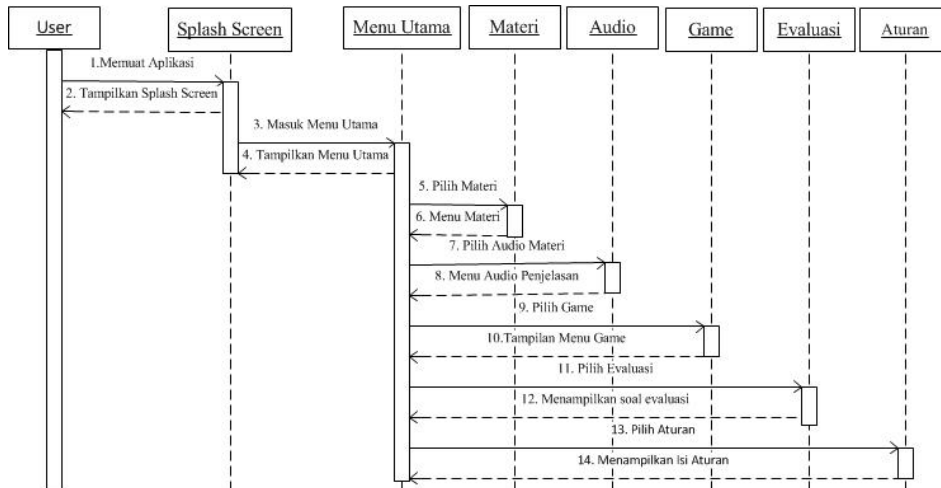
- a. menunjukkan use case Materi yang menjelaskan bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat pengguna membaca Materi ini.
- b. menunjukkan use case Penjelasan audio yang menjelaskan bagaimana

aktivitas yang terjadi pada saat pengguna menggunakan audio ini.

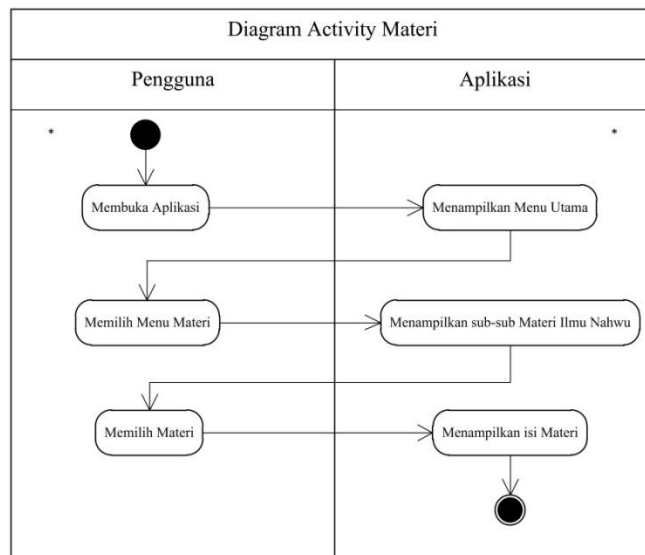
- c. menunjukkan use case Penjelasan audio yang menjelaskan bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat pengguna menggunakan audio ini.
- d. menunjukkan use case Gambar Puzzle yang menjelaskan bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat pengguna memainkan game ini.
- e. menunjukkan use case Evaluasi untuk mengetahui seberapa paham memahami materi. Yang menjelaskan bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat pengguna memainkan *Evaluasi* ini.
- f. menunjukkan use case Aturan sebagai pedoman dalam pemahaman ilmu nahwu karena berisi ringkasan aturan-aturan yang tidak boleh dalam bacaan dari keseluruhan materi.



Gambar 2.1 Use Case Diagram Aplikasi pembelajaran ilmu nahwu



Gambar 2.2 *Sequence Diagram Aplikasi pembelajaran ilmu nahwu*



Gambar 2.3 *Diagram Activity Aplikasi pembelajaran ilmu nahwu materi*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perencanaan dan pembuatan sistem, maka dalam penelitian akan dilanjutkan tentang implementasi dan uji coba sistem.

3.1 Kebutuhan Sistem

1. Perangkat Keras

Pada aplikasi android dibutuhkan minimal perangkat keras sebagai berikut:

- a. Processor Dual Core.
- b. RAM (Random Access Memory) 1 Gb

- c. Free storage 1 Gb
 - d. Display 4 inch.
2. Perangkat Lunak
- Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penggunaan sistem ini adalah:
- a. Sistem Operasi menggunakan windows 7 Ultimate.
 - b. Sistem Operasi android Nougat 7.1.2
 - c. Bahasa pemrograman menggunakan android studio versi 3.0.1. pengujian sistem untuk membuktikan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2. Implementasi Program

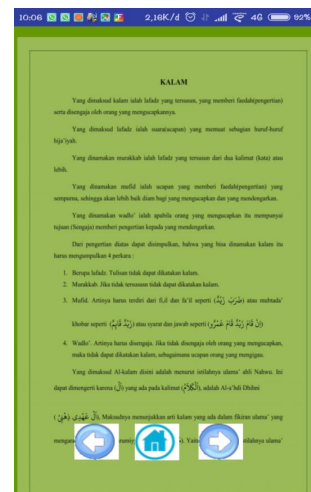
Berikut tampilan Halaman Utama pada Aplikasi Pembelajaran ilmu Nahwu.



Gambar 3.1 Implementasi Halaman Utama

- 1. Tampilan Materi

Pada Halaman ini berisi materi utama berupa e-book secara lengkap mulai dari materi kalam, i'rab(i'rab rafa', i'rab nashab, i'rab jarr, dan i'rab jazm), Fi'il, Marfu'nya beberapa isim, Fa'il(pelaku), Ma'ul yang tidak disebut fa'ilnya, Muftada dan khabar, na'at, A'tahaf(Kata sambung), Taukid, Badal(Pengganti), Isim-isim yang manshub, Ma'ul bih, Masdar, Dhorof Zaman dan dhorof makan, Tentang Hal, Tamyiz, Istitsna', tentang Laa(Laa linafyil jinsi), Munada, Ma'ul min Ajlih, Ma'ul Ma'ah, dan Beberapa kalimat isim yang makhfud(Majrur). Itu merupakan dasar dalam mempelajari Nahwu.



Gambar 3.2 Halaman Materi

- 2. Tampilan Halaman Menu Audio

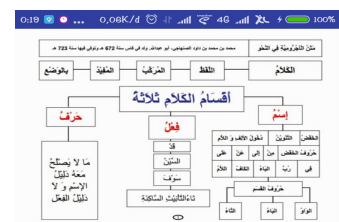
Pada tampilan menu audio ini pengguna dapat memilih materi audio yang ingin didengar. Dalam menu audio ini terdiri dari dua puluh delapan materi terdiri dari Kalam, 'Irab, Tanda 'Irab rafa' , Tanda 'Irab Nashab, Tanda 'Irab Jarr dan Jazm, Al Mu'rabaat, Al Afaal, Marfu'atil Asmaa (Isim yang marfu'), Fa'il(Pelaku), Naibul Fa'il, Muftada dan Khobar, Kaana Inna Dzhanna, Na'at, Athaf, Taukid, Badal, Isim Yang Dinashabkan, Maful Bih, Mashdar, Dhorof Zaman dan Makan, Hal, Tamyiz, Istitsna, Laa Naafiyah, Munada, Maful Min Ajlih (Keterangan Tujuan), Maf'ul Ma'ah, Isim Yang Dijarrkan.



Gambar 3.3 Tampilan menu audio

3. Tampilan Materi audio

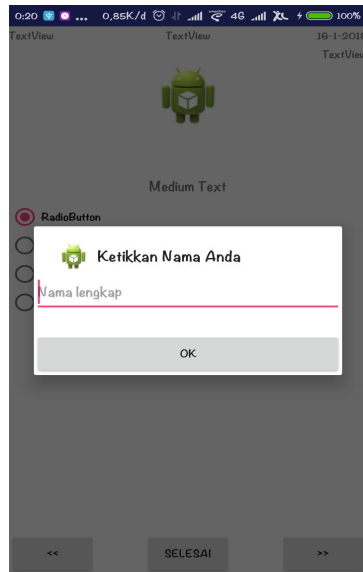
Pada materi audio ini pengguna dapat memahami materi dengan cara mendengarkan audio dan memperhatikan gambar didalam sebagai ilustrasi isi materi. Dan didalam isi audio ini berisi penjelasan materi secara lengkap sehingga pengguna diharapkan lebih memahami, jika pengguna malas membaca materi dapat memanfaatkan materi audio ini.



Gambar 3.4 Tampilan Materi audio

4. Tampilan awal evaluasi

Pada tampilan ini pengguna harus mengisi nama agar bisa masuk untuk mengerjakan soal.



Gambar 3.5 Tampilan Awal Evaluasi

5. Tampilan Evaluasi Soal

Halaman ini berisi soal ilmu nahwu dan pengguna harus memilih jawaban yang dianggap benar sebelum waktu habis. Batas pengerjaan soal evaluasi dengan estimasi 60 second per soal, dengan 50 soal maka pengguna dapat mengerjakan soal dengan waktu 50 menit. Jika soal sudah dijawab semua klik tombol selesai. Maka pengguna akan mendapat hasil dari soal yang telah dikerjakan dengan memperlihatkan jumlah soal yang benar dan memperlihatkan nomor-nomor soal yang dijawab pengguna yang salah. Jika pengguna menjawab soal benar

semua maka notifikasi nilai dengan jawaban benar semua.



Gambar 3.6 Tampilan Evaluasi

6. Tampilan Aturan

Berisi aturan-aturan atau tanda dalam kaedah ilmu nahwu secara ringkas sehingga pengguna dapat mudah mengingat. Didalam tampilan aturan ini terdapat aturan materi diantaranya kalam, i'rab, fi'il, fa'il, na'ibul fa'il, muftada dan khabar, na'at, athaf, taukid, badal, isim-isim yang dinashabkan, maf'ul bih, masdar, dhorof zaman dan makan, hal, tamyiz, istisna, la, munada, maf'ul min ajlih, maf'ul ma'ah serta isim-isim yang di-khafadh-kan(dijarr"kan).

Diharapkan dengan tampilan aturan ini pengguna dapat semangat mempelajari nahwu.



Gambar 3.6 Tampilan Aturan

4. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Pembelajaran ilmu Nahwu Berbasis Android ini merupakan sarana pengetahuan belajar untuk mempermudah dalam mempelajari nahwu secara efektif dan efisien.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan platform Android (Open Source) sehingga akan sangat membantu jika aplikasi ini dibawa secara digital dalam ponsel sehingga dalam mempelajari tidak mempunyai batasan waktu dan tidak harus membawa kitab kemana-mana.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang dapat digunakan untuk pengembang lebih lanjut aplikasi ini, yaitu :

1. sebaiknya aplikasi ini ditambah materi shorop untuk mempermudah dalam pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Allahi, Muhammad Abu Hanif Nasyi'. 2012. *Program Panduan Belajar Membaca Al-Qur'an Metode Tsaqifa Menggunakan Javafx dengan Tampilan Flash Book*. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta

[2] AS, Rosa dan M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Modula, B a n d u n g ,

[3] Ibnu Toha, 2010. "Belajar Ilmu Nahwu Shorof Tata Bahasa Online"
<https://nahwusharaf.wordpress.com>. [diakses 26 September 2017]

[4] Kurniawan, ady purna. 2009. *Panduan Belajar Cara Membaca AL Qur'an (Tajwid) Berbasis Mecromedia Flash 8*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta.

[5] Leffingwell, Dean and Donwidring, 2003, *Managing Software Requirement: A Use Case Approach: Second Edition*, Addison Wesley, United States of America.

[6] Kristanto, Andri. 2003. "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya ". Jakarta : Gava Media.

[7] Sidarta, Lani. 1995. " Pengantar Sistem Informasi Bisnis ". Jakarta : Elex Media Komputindo.

