



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA  
ARAB KELAS 1 SEKOLAH DASAR BERBASIS  
MULTIMEDIA**

*Laporan Tugas Akhir*

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Persyaratan  
Menyelesaikan Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

**Oleh :**

**HAVIS REZA SAPUTRA**

**41507010106**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2011**



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA  
ARAB KELAS 1 SEKOLAH DASAR BERBASIS  
MULTIMEDIA**

**HAVIS REZA SAPUTRA**

**41507010106**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2011**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41507010106

Nama : HAVIS REZA SAPUTRA

Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB KELAS 1 SEKOLAH DASAR  
BERBASIS MULTIMEDIA**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Februari 2011

Havis Reza Saputra

## **LEMBAR PENGESAHAN**

NIM : 41507010106

Nama : HAVIS REZA SAPUTRA

Judul Skripsi : **Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia**

**SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA, DISETUJUI DAN DISEMINARKAN  
SEBAGAI TUGAS AKHIR**

JAKARTA, .....

Devi Fitrianah, SKom., MTI

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST., MT  
MTI

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika  
Informatika

Devi Fitrianah, SKom.,

KaProdi Teknik

## **ABSTRACT**

Information technology nowadays is rapidly increasing and has explored into every life in humanity, especially in education which has a massive impact. Learning process regularly uses an abstract material and is out from what the students have experienced thus it is hard for both the teachers and the students as well. Thus, it is necessary to provide a learning system in order to help students in understanding Arabic languages which then can be used independently. Thus I would like to create a multimedia-based application in learning Arabic languages.

Luther multimedia development will be used as the research methodology in building this application, which also includes the concepts, design, material collection, execution, testing and distribution.

This application can be used not only for the 1<sup>st</sup> grade elementary students or those who are able to read and write but also in general use, by selecting a material contained in the application. In addition, this application will be used to find out how understands are the students on learning Arabic languages.

**Keyword:** *Learning systems, Students, Arabic Learning Application*

## **ABSTRAK**

Teknologi informasi kini berkembang begitu pesat dan telah merambah berbagai aspek kehidupan manusia, diantaranya dalam aspek pendidikan yang menimbulkan pengaruh yang luar biasa besar. Proses belajar mengajar sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi sulit diajarkan guru dan dipahami siswa. Dilihat dari keadaan tersebut perlu adanya pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu pembelajaran bahasa Arab yang bisa digunakan secara mendiri dalam hal ini penulis membuat aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.

Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (*Luther*) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Dengan dibuatnya aplikasi ini siswa kelas 1 SD atau yang sudah bisa membaca dan menulis dan tidak menutup kemungkinan untuk umum dapat mempelajari dasar bahasa Arab dengan memilih menu pembelajaran yang ada pada aplikasi ini, ditambah lagi dengan adanya ujian untuk mengetahui tingkat pemahaman anak dengan mempelajari dasar bahasa Arab pada aplikasi ini.

Kata kunci : *Pembelajaran, Siswa, Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, ridho, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "**Rancang Bangun Aplikasi Bahasa Arab Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Multimedia**" tepat pada waktunya. Maksud dan tujuan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 (Strata 1) di Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan selesai tepat pada waktunya tanpa dukungan, bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Devi Fitrianah Skom., MTI., selaku Pembimbing serta Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
2. Ibu Ida Nurhaida ST., MTI., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Teknik Informatika yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
4. Orang tua tercinta yaitu Supandri dan St. Innatun khafsa yang telah memberikan dorongan semangat moril dan materi.
5. Nurul Andri WF selaku kaka yang telah memberikan dukungan dan semangat.
6. Risma kamilah beserta keluarga terima kasih atas suara, dukungan, semangat, pengertian, cinta kasih sayang dan doa kepada penulis.
7. Rekan-rekan angkatan 2007 khususnya Syukur Nugraha (yang memberikan tumpangan), Okta Tri Heriyanto, Arlan Ardianto, M.Zulfikar

Fauzi, M.Choirudin, Rossi Oktaviani, Endah Suswanti, Silvia Amir, Adam Nur Deni, Langgeng Kurniawan P, Tony Hardy, Hery DW, Nike A dan Loka Nahta yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

8. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang banyak membantu baik dalam penulisan dan moril khususnya M. Irfan NA terima kasih untuk bantuan dan bimbingannya.
9. Pak Awing yang telah membantu mengeprint Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. *Tak ada gading yang tak retak* begitu pula dengan penulisan tugas akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan untuk itu dengan rendah hati penulis menerima saran dan masukan dari semua pihak.

Jakarta, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	ii
<b>ABSTRACT .....</b>	iii
<b>ABSTRAK .....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	v
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Metode penelitian .....	4
1.6 Sistematika penulisan .....	6
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia (LUTHER) .....	8
2.1.1 Definisi multimedia .....	10
2.1.2 Elemen-elemen multimedia .....	10
2.1.3 Adobe Flash CS3 .....	17
2.2 Metode perancangan aplikasi .....	18

2.2.1 UML .....	18
2.2.2 Use case diagram .....	19
2.2.3 Activity diagram .....	21
2.2.4 Sequence diagram .....	23
2.3 Perancangan antar muka .....	24
2.3.1 Konsistensi .....	25
2.3.2 Kesesuaian dengan harapan pengguna .....	26
2.3.3 Kontrol dan fleksibilitas .....	26
2.3.4 Susunan eksplisit antar muka .....	26
2.3.5 Umpam balik yang informative dan berkesinambungan .....	27
2.3.6 Pencegah dan Perbaikan Kesalahan .....	28
2.3.7 Pendukung dan Dokumentasi Pengguna .....	28
2.3.8 Kejelasan visual secara lojik dan relevan .....	29
2.4 Definisi Pembelajaran .....	30
2.5 Bahasa Arab .....	31

### **BAB III ANALISIS, KONSEP DAN PERANCANGAN**

3.1 Analisa .....	32
3.2 Konsep .....	33
3.3 Perancangan .....	35
3.3.1 Perancangan aplikasi.....	35
3.3.2 Perancangan activity diagram.....	46
3.3.3 Perancangan sequence diagram .....	57
3.3.4 Perancangan antar muka .....	65

## **BAB IV PENGUMPULAN BAHAN DAN PEMBUATAN**

4.1 Pengumpulan bahan .....	74
4.2 Pembuatan .....	82
4.2.1 Implementasi Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia .....	82
4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem .....	82
4.2.3 Langkah-langkah pembuatan.....	83

## **BAB V PENGUJIAN DAN DISTRIBUSI**

5.1 Pengujian .....	120
5.2 Distribusi .....	134

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan.....	135
6.2 Saran .....	135

**DAFTAR PUSTAKA .....** 137

**LAMPIRAN .....** L1

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Model Pengembangan Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Contoh use case diagram .....	21
Gambar 2.3 Contoh activity diagram.....	22
Gambar 2.4 Contoh sequence diagram.....	24
Gambar 3.1 Use case diagram Rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia .....	36
Gambar 3.2 Activity diagram pengenalan huruf hijaiyah .....	46
Gambar 3.3 Actifity diagram latihan pengenalan huruf hijaiyah .....	47
Gambar 3.4 Actifity diagram menjawab pertanyaan (Tebak suara) .....	48
Gambar 3.5 Activity diagram pengenalan kosakata bahasa Arab .....	49
Gambar 3.6 Actifity diagram latihan kosakata bahasa Arab.....	50
Gambar 3.7 Actifity diagram menjawab pertanyaan (Tebak gambar) .....	51
Gambar 3.8 Activity diagram pengenalan angka dan nama hari Bahasa Arab... 52	
Gambar 3.9 Actifity diagram latihan pengenalan angka dan nama hari dalam bahasa Arab.....	53
Gambar 3.10 Actifity diagram menjawab pertanyaan (Benar atau salah) .....	54
Gambar 3.11 Activity diagram ujian .....	55
Gambar 3.12 Actifity diagram masukan nama.....	56
Gambar 3.13 Actifity diagram menjawab Pertanyaan menjodohkan gambar ...	56
Gambar 3.14 Activity diagram video .....	57
Gambar 3.15 Sequence diagram pengenalan huruf hijaiyah .....	58
Gambar 3.16 Sequence diagram latihan pengenalan huruf hijaiyah .....	58
Gambar 3.17 Sequence diagram menjawab pertanyaan (Tebak suara).....	59
Gambar 3.18 Sequence diagram pengenalan kosakata bahasa Arab.....	59
Gambar 3.19 Sequence diagram latihan pengenalan kosakata bahasa Arab .....	60
Gambar 3.20 Sequence diagram menjawab pertanyaan (Tebak gambar) .....	61
Gambar 3.21 Sequence diagram Pengenalan angka dan nama hari dalam bahasa Arab.....	61

Gambar 3.22 Sequence diagram latihan pengenalan angka dan nama hari .....	62
Gambar 3.23 Sequence diagram menjawab pertanyaan (Benar atau salah) .....	63
Gambar 3.24 Sequence diagram ujian .....	63
Gambar 3.25 Sequence diagram menjawab pertanyaan (Menjodohkan) .....	64
Gambar 3.26 Sequence pengisian nama .....	64
Gambar 3.27 Sequence diagram video .....	65
Gambar 3.28 Perancangan antarmuka loading.....	65
Gambar 3.29 Perancangan antarmuka menu utama .....	66
Gambar 3.30 Perancangan antarmuka Pengenalan huruf hijaiyah.....	67
Gambar 3.31 Perancangan antarmuka latihan huruf hijaiyah .....	67
Gambar 3.32 Perancangan antarmuka pengenalan kosakata bahasa Arab .....	68
Gambar 3.33 Perancangan antarmuka latihan kosakata bahasa Arab .....	69
Gambar 3.34 Perancangan antarmuka Pengenalan angka dan nama hari bahasa Arab.....	69
Gambar 3.35 Perancangan antar muka latihan pengenalan angka .....	70
Gambar 3.36 Perancangan antarmuka ujian.....	71
Gambar 3.37 Perancangan antarmuka pengisian nama .....	71
Gambar 3.38 Perancangan antarmuka tabel nama dan nilai .....	72
Gambar 3.39 Perancangan antar muka video .....	72
Gambar 3.40 Perancangan antar muka author .....	73
Gambar 4.1 Panel document properties .....	83
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan menu loading .....	84
Gambar 4.3 Dialog box convert to symbol .....	86
Gambar 4.4 Dialog box convert to symbol .....	86
Gambar 4.5 Tampilan pembuatan menu utama.....	86
Gambar 4.6 Panel filter .....	87
Gambar 4.7 Panel action script.....	88
Gambar 4.8 Tampilan menu pengenalan huruf hijaiyah.....	91
Gambar 4.9 Gambar menu latihan pengenalan huruf hijaiyah.....	92
Gambar 4.10 Tampilan pengenalan kosakata .....	96
Gambar 4.11 Tampilan latihan pengenalan kosakata .....	97
Gambar 4.12 Tampilan latihan pengenalan angka dan nama hari.....	98

Gambar 4.13 Panel tombol.....	102
Gambar 4.14 Panel properties .....	102
Gambar 4.15 Tampilan latihan pengenalan angka .....	104
Gambar 4.16 Tampilan menu ujian .....	108
Gambar 4.17 Tampilan pengisian nama .....	112
Gambar 4.18 Tampilan nama dan nilai.....	113
Gambar 4.19 Tampilan pembuatan menu video .....	115
Gambar 4.20 Tampilan author.....	117
Gambar 4.21 Tampilan exporting.....	118
Gambar 4.22 Tampilan publish .....	118
Gambar 5.1 Latihan pengenalan kosakata .....	130
Gambar 5.2 Pengecekan jawaban.....	130
Gambar 5.3 Hasil akhir .....	131
Gambar 5.4 Latihan pengenalan kosakata .....	131
Gambar 5.5 Latihan pengenalan kosakata .....	132
Gambar 5.6 Hasil latihan kosakata .....	132
Gambar 5.7 Latihan pengenalan huruf .....	133
Gambar 5.8 Hasil mengecek jawaban.....	133
Gambar 5.9 Menu pengisian nama .....	134
Gambar 5.10 Tabel nama dan nilai.....	134

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Tipe-tipe berkas suara .....	12
Tabel 2.2 Formatan gambar pada komputer .....	13
Tabel 2.3 Format beberapa video pada komputer .....	17
Tabel 2.4 Tabel diagram UML .....	19
Tabel 2.5 Notasi use case .....	20
Tabel 2.6 Notasi activity diagram .....	22
Tabel 2.7 Notasi sequence diagram .....	23
Tabel 3.1 Use case pengenalan huruf hijaiyah .....	37
Tabel 3.2 Use case latihan pengenalan huruf hijaiyah.....	38
Tabel 3.3 Use case menjawab pertanyaan tebak suara.....	38
Tabel 3.4 Use case pengenalan kosakata bahasa Arab .....	39
Tabel 3.5 Use case latihan pengenalan kosakata bahasa Arab.....	40
Tabel 3.6 Use case Latihan menjawab pertanyaan tebak gambar .....	40
Tabel 3.7 Use case pengenalan angka dan nama hari bahasa Arab.....	41
Tabel 3.8 Use case latihan pengenalan angka .....	42
Tabel 3.9 Use case menjawab pertanyaan benar atau salah.....	42
Tabel 3.10 Use case ujian .....	43
Tabel 3.11 Use case masukan nama (login).....	44
Tabel 3.12 Use case menjawab pertanyaan menjodohkan.....	44
Tabel 3.13 Use case video.....	45
Tabel 4.1 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri.....	74
Tabel 4.2 Pengumpulan bahan yang diunduh .....	78
Tabel 4.3 Fungsi Tampilan Loading.....	84
Tabel 4.4 Fungsi tampilan menu utama .....	85
Tabel 4.5 Fungsi tampilan menu pengenalan huruf hijaiyah .....	90
Tabel 4.6 Fungsi tampilan menu pengenalan kosakata bahasa Arab .....	94

Tabel 4.7 Fungsi tampilan menu pengenalan angka dan nama hari .....	100
Tabel 4.8 Fungsi tampilan menu latihan pengenalan angka dan nama hari .....	103
Tabel 4.9 Fungsi tampilan menu ujian.....	107
Tabel 4.10 Fungsi tampilan menu video.....	114
Tabel 4.11 Fungsi tampilan menu author .....	116
Tabel 5.1 Skenario pengujian menu-menu .....	121
Tabel 5.2 Hasil pengujian menu-menu .....	125