

ABSTRAK

Nama : Siti Ririn Ma'rifatul Adzkiya
NIM : 41519110116
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Laporan Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle
Pembimbing : Sabar Rudiarto, M.Kom.

Perkembangan teknologi saat ini membuat ilmu dan pengetahuan dapat mudah diberikan melalui berbagai media. Media pembelajaran sudah menjadi bagian dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pemanfaatannya media tersebut dapat berupa apa saja seperti audio, video, ataupun animasi gerak. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa arab yang mana soal/pertanyaan pada bagian kuis dapat teracak sendiri. Rancang bangun pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa arab ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan algoritma Fisher Yates Shuffle untuk pengacakan soal. Komponen di dalam aplikasi ini berupa materi dan permainan kuis. Pada penelitian ini terdapat pertanyaan yang akan diacak setiap kuisnya menggunakan software Android Studio sebagai penunjang simulasi aplikasi, agar penelitian ini menghasilkan sebuah perangkat interaktif yang mampu menggabungkan teks, gambar, dan audio dalam satu kesatuan didalam smartphone android, sehingga dapat mendukung proses belajar menjadi dinamis dan interaktif untuk pembelajaran yang sifatnya individual. Hasil implementasi dari algoritma fisher-yates shuffle pada bagian kuis ini adalah soal kuis yang keluar dapat teracak, sehingga soal/pertanyaan yang keluar berbeda dan pengguna tidak mudah menebak pertanyaan berikutnya.

Kata Kunci: Bahasa Arab, MDLC, Pembelajaran, Fisher Yates Shuffle

ABSTRACT

Name : Siti Ririn Ma'rifatul Adzkiya
NIM : 41519110116
Study Program : *Informatics Engineering*
Title Thesis : *Android-Based Arabic Learning Application Using the Fisher Yates Shuffle Method*
Counsellor : Sabar Rudiarto, M.Kom.

Current technological developments make science and knowledge easily imparted through various media. Learning media has become part of the learning and teaching process. In its utilization, the media can be anything, such as audio, video, or motion animation. The purpose of this research is to create an Arabic language learning application where the questions in the quiz section can be randomized by themselves. The design and construction of this Arabic learning application uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and the Fisher Yates Shuffle algorithm for randomizing the questions. The components in this application are in the form of material and quiz games. In this study there are questions that will be randomized for each quiz using the Android Studio software as a support for application simulation, so that this research produces an interactive device that is able to combine text, images and audio in one unit on an Android smartphone, so that it can support the learning process to be dynamic and interactive for individual learning. The result of the implementation of the Fisher-Yates shuffle algorithm in this quiz section is that the quiz questions that come out can be randomized, so the questions that come out are different and the user doesn't easily guess the next question.

Keywords: Arabic, MDLC, Learning, Fisher-Yates Shuffle