Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p–ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 7, No. 11, November 2022

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BELAJAR BAHASA ARAB BERBASIS MOBILE APP

Hanif, Irving Vitra Paputungan, Hendrik
Program Studi Informatika, Program Sarjana, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Indonesia
Email : 18523260@students.uii.ac.id, 04523010@uii.ac.id

Abstrak

Bahasa arab umumnya sangat sulit dimengerti, karena banyak sekali sub keilmuan dari Bahasa arab yang sangat banyak. Selain itu sangat sulit sekali untuk mempelajari Bahasa arab. Di era digital seperti saat ini, banyak sekali beberapa orang sulit dalam menerapkan dan mempelajari bahasa,termasuk juga bahasa arab. Salah satu upaya untuk membantu nahwu sharaf dalam Bahasa Arab maka perlunya bantuan teknologi. Untuk mengenai gramatikal kebahasaan dari bahasa Arab. Diperlukannya beberapa pemahaman dalam menghafal kosa katanya karena seperti Bahasa inggris pada umumnya ada vocabollary ,tenses dan seterusnya. Oleh karena itu diperlukannya teknologi dengan tujuan memepermudah pembelajaran Bahasa termasuk bahasa arab itu sendiri

Kata Kunci : nahwu sharaf, ui/ux, wireframe

Abstract

Arabic is generally very difficult to understand, because there are so many sub-sciences of Arabic that are very much. In addition, it is very difficult to learn Arabic. In the digital era like today, there are many people who find it difficult to apply and learn languages, including Arabic. One of the efforts to help nahwu sharaf in Arabic is the need for technological assistance. For the grammatical linguistic of the Arabic language. Some understanding is needed in memorizing vocabulary because like English in general there are vocabollary, tenses and so on. Therefore, technology is needed with the aim of facilitating language learning including Arabic itself.

Keywords : nahwu sharaf, ui/ux, wireframe

Pendahuluan

How to cite:	Hanif, Irving Vitra Paputungan, Hendrik (2022), Perancangan Ui/Ux Aplikasi Belajar Bahasa Arab Berbasis Mobile App, Vol. 7, No. 11, Http://Dx.Doi.Org/10.36418/Syntax-Literate.v7i11.11884
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Di era digital seperti saat ini, banyak sekali beberapa orang sulit dalam menerapkan dan mempelajari bahasa,termasuk bahasa arab. Banyak dari kalangan mahasiswa-mahasiswa yang belum mengetahui secara rinci apa itu tata bahasa yang baik. Termasuk juga bahasa arab yang belum banyak diketahui khususnya untuk mahasiswa. Berdasarkan kenyataan tersebut, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab pada gradasi yang tinggi maka setiap upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan melalui penelitian.

Pada terdahulu penelitian tentang modernisme pembelajaran bahasa Arab berbasis pesantren yang dilakukan di rangkasbitung banten. Penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis pembelajaran bahasa Arab di pondok pesantren tradisional dan modern. Hasil dari penelitianya menunjukkan bahwa sistem pendidikan di pondok pesantren modern lebih terbuka dalam mempelajari bahasa arab ,dimana sistem pondok pesantern modern lebih cara berbicara yang lancar dalam berbahasa arab (Gayonita, 2022). Dalam pembelajaran bahasa Arab di pondok pesantren modern,untuk menguasai pondasi awal bahasa Arab yaitu harus belajar ilmu nahwu dan sharaf serta balaghah yang nantinya pondasi dasar tersebut dapat diterapkan dalam membaca kitab kuning klasik yang berbahasa Arab (Habibah, 2016), (Mahyudin et al., 2016), (Rozak, 2018). Pada penelitian terdahulu telah melakukan penilitian Tentang pengembangan aplikasi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa arab berbasis web. Dalam penelitianya bahwa telah dihasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa arab inovatif berbasis web yang bersifat komunikatif, praktis,dan menyenangkan, yaitu: Tingkat kevalidan aplikasi, ini menunjukkan bahwa aplikasi dan Tingkat kepraktisan aplikasi Produk (Model Pembelajaran Bahasa Arab) yang dihasilkan melalui proses pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran bahasa Arab yang mencakup: silabus bahasa Arab, RPS bahasa Arab, dan penilaian bahasa Arab (Widodo et al., 2021). Dengan mengembangkan teknologi translate agar anak pada usia dini lebih mudah untukmemahami kosa kata bahasa arab (Rambe, 2019) (Mahyudin et al., 2016). Mahasiswa mampu dan lebih mudah dalampenulisan Bahasa arab dengan cara higher order thinking skills (HOTS) (Habibah, 2016), (Putri & Billah, 2019), (Ainin, 2013).

Dalam penelitian saya ini saya ingin meningkatkan tampilan pembelajaran bahasa arab sebagaimana Bahasa arab akan menjadi suatu Bahasa yang mudah untuk dipelajari walaupun pada kenyataan sangat sulit. Ada 2 problematika dalam pembelajaran bahasa Arab, yang pertama problem secara kebahasaan dan yang kedua secara non kebahasaan. Secara kebahasaan meliputi gramatikal, sintaksis, semantik, etimologis, leksikal dan morfologis, dan yang secara non kebahasaan meliputi sosiologis, psikologis, dan metodologis (Fauziah et al., 2020). Nahwu sharaf merupakan salah satu cabang ilmu dalam bahasa Arab yang mempelajari mengenai gramatikal kebahasaan dari bahasa Arab (Setyawan, 2015). Ada beberapa teknik pembelajaran Nahwu sharaf, salah satunya yang dijelaskan dalam penelitian yang lain menjelaskan bahwa pembelajaran dengan teknik pengajar memberikan beragam bentuk latihan yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal ini dilakukan bertujuan agar memberikan penguasaan untuk mengimplementasikan materi yang telah diberikan kepada siswa (Elmuna, 2021). Dalam penelitiannya juga dijelaskan

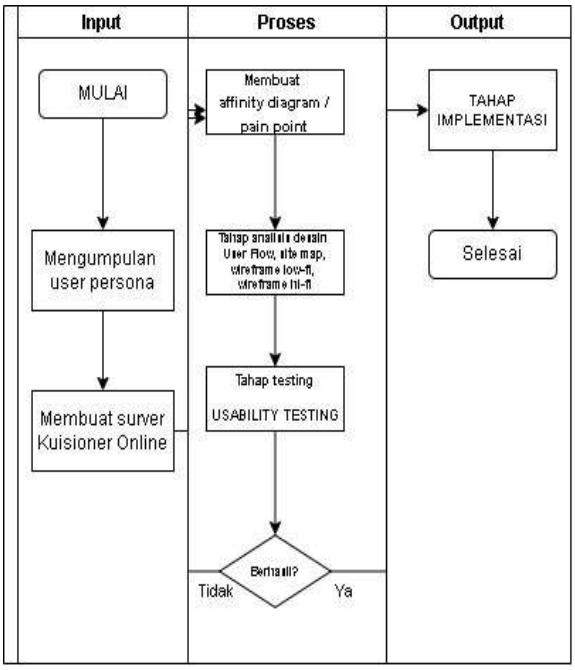
bahwa teknik berupa latihan merupakan teknik yang urgen dalam pembelajaran bahasa Arab karena dalam mempelajari nahwu butuh yang namanya pembiasaan. Salah satu upaya untuk membantu nahwu sharaf dalam Bahasa Arab maka perlunya bantuan teknologi (Kusnan, 2017). Untuk rancangan yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan bantuan teknologi, dan teknologi yang digunakan adalah teknologi komputer. Tujuan dari penelitiannya yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar,bagi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu dalam pembuatan aplikasi pembelajaran yang baik harus dibarengi dengan UI/UX yang baik juga. Dilansir dari website usability.gov, UX berperan dalam pembuatan aplikasi, inti dari UX ini nanti untuk memastikan bahwa pengguna menemukan nilai dalam apa yang diberikan kepada pengguna. UI/UX perlu yang namanya pengujian kegunaan atau usability Test. usability Test merupakan salah satu metodologi pengujian terhadap desain untuk mengungkap masalah dan peluang dalam desain. Hal ini perlu dilakukan dikarenakan seorang desainer UI/UX terbaik tidak dapat merancang pengalaman pengguna yang sempurna tanpa desain secara berulang yang didorong oleh pengamatan ke pengguna asli dan interaksi pengguna dengan desain, satu- satunya cara untuk mendapatkan desain UI/UX yang benar dengan cara mengujinya.

Metode Penelitian

Untuk mengembangkan *Pembelajaran Bahasa arab berbasis ui/ux design*, dibutuhkan tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian (Syakur, 2010). Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode user centered design*l* sebagai berikut:

Gambar 1

Metode *user centered design*



Hasil dan Pembahasan

Tabel 1
User personal

	**RIYADHI**
	BIO Riyadhi merupakan seorang alumni pesantren nurul huda yang berusia 25 tahun. Meski merupakan alumni, namun saat ini beliau masih tekun mempelajari bahasa arab serta memiliki minat kajian pada kitab kuning.
	GOALS Memahami kitab kuning. Ingin mempelajari bahasa arab secara mudah
	Kendala - Kesulitan menghafal mufrodat
	FITUR YANG DI INGINKAN - Kemudahan belajar nahwu - Memperbanyak m

	**IHYA ULUMUDIN**
	BIO Ihya merupakan seorang santri tingkat Ulya yang kini berusia 24 tahun. Pekerjaan beliau saat ini menjadi seorang asisten ustad serta membimbing para santri tingkat Idad yang masih berlokasi di Pondok Pesantren Nurul Huda
	GOALS - Ingin mempelajari bahasa arab, agar menjadi pembicara bahasa arab dengan lancar dan komunikatif
	Kendala - Kurangnya media dalam mendukung upaya pembelajaran tersebut

	FITUR YANG DI INGINKAN - Latihan memahami kedudukan kata dan kalimat - Teori yang mudah

	Khotibul UMAM
	**BIO** Khotibul Umam merupakan seorang pengajar yang kini berusia 38 tahun. Pekerjaan beliau saat ini menjadai seorang pengajar bahasa Arab dan Inggris, serta menjadi pembimbing ibadah Umroh dan haji di Pondok Pesantren Nurul Huda
	GOALS - Mempermudah para santri untuk belajar bahasa

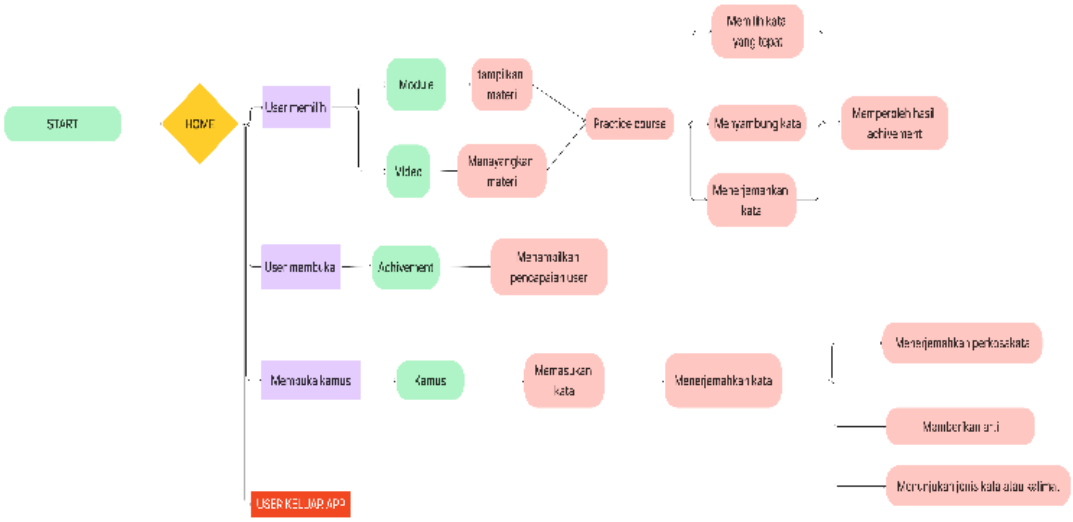
	arab dengan mudah dan praktis - Menginginkan aplikasi yang simple dan mudah untuk materi nahwu dan Shorof
	Kendala - Waktu yang terbatas apabila menggunakan metode klasikal/hafalan
	FITUR YANG DI INGINKAN - Saran rancangan aplikasi terdiri dari 3 menu utama - Contoh soal - Jawaban benar dari contoh soal - Index isim dan fail

Pada tahapan awal ini ada user persona, penelitian ini membuat user persona. User persona adalah karakter yang digunakan untuk mengumpulkan data pengguna dan mewakili kebutuhan pengguna. Untuk membuat user persona,saya membutuhkan beberapa santri dari pondok pesantren Nurul Huda Mereng, Kab. Pemalang, Kec. Warungpring,Desa mereng. Masing-masing dari user persona akan mengisi identitas dan

biografi pengguna dan tujuan belajar nahwu Sharaf. Dan fitur apa saja yang diinginkan jika ada aplikasi belajar Bahasa arab nahwu Sharaf.

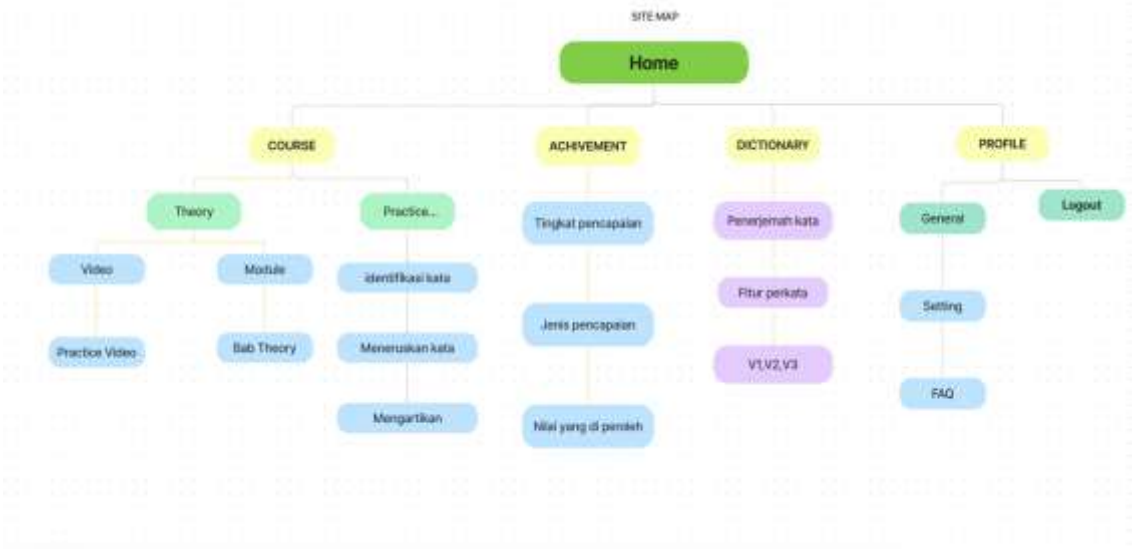
1. Kebutuhan pengguna harus dilakukan dengan survey terhadap pengguna itu sendiri menggunakan kuisioner online. Seperti apa saja masalah yang dihadapi Ketika belajar Bahasa arab nahwu Sharaf. Pada tahap ini penelitian ini akan melakukan. Affinity diagram/paint poin:
   Untuk melakukan survei ke calon pengguna, pengguna akan diajukan beberapa pertanyaan seperti:
   1. Status sekarang.
   2. Masalah yang sering terjadi dalam belajar Bahasa arab nahwu Sharaf.
   3. Solusi untuk masalah yang dihadapi.
   4. Serta fitur yang diinginkan pengguna.

Gambar 2
User flow



User flow adalah suatu rangkaian atau Langkah-langkah produk yang pengguna harus mengetahui langkah awal sampai akhir jalannya produk tersebut. User flow akan menampilkan alur splash screen,kemudian akan diarahkan ke home,lalu menampilkan beberapa fitur seperti materi,achivement,kamus,dan ada log out. Dari materi seperti video pembelajaran sampai beberapa kosa kata yang akan dipelajari, selanjutnya akan melakukan Latihan sampai selesai. Latihan berupa menerjemahkan kata,menyambung kata,dan memilih kata yang tepat dari Latihan tersebut pengguna akan mendapatkan achievement.

Gambar 3
Site map



Site map adalah sebuah halaman atau page yang memuat semua kategori. Site map akan menjelaskan lebih ke representasi struktur aplikasi. Ada course yang berisi tentang Theory ,dari Theory berisi bagaimana jalannya video,module,practice video dan bab theory. Setelah itu pengguna akan diarahkan juga ke practice course yang berisi identifikasi kata,meneruskan kata,dan mengartikan.ada bagian yang bernama

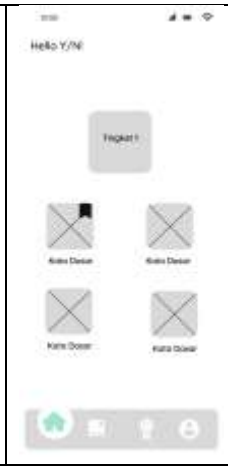
achievement. Achievement akan berkerja setelah pengguna menjalani practice course. Achievement akan diberikan pengguna untuk mengetahui tingkat pencapaian,jenis pencapaiandan nilai yang di peroleh. selanjutnya dictionary berupa penerjemah kata,fitur kata, dan kata kerja v1,v2,v3. Terkahir profile berisi general,setting,faq, log out.

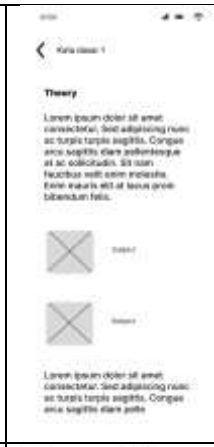
1. Wireframe

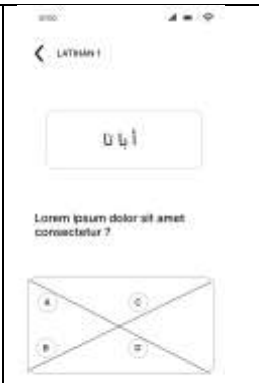
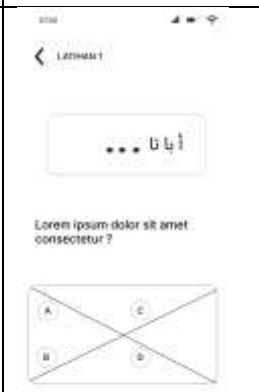
   Wireframe low-fi adalah

Tabel 2
Metode *wireframe low-fi*

Halaman	***Wireframe low-fi***	***penjelasan***
Splash screen		Dihalaman ini menampilkan "splash screen".
Login		Dihalaman ini menampilkan "login".

Home		Dihalaman ini menampilkan "tingkatan belajar santri".

On boarding 1		Dihalaman ini menampilkan "salah satu tingkatan yang menjalaskan leawat teori".
On boarding 2		Dihalaman ini menampilkan "salah satu tingkatan belajar santri lewat video".

Contoh soal 1		Dihalaman ini menampilkan “contoh soal memilih arti kata yang tepat”.
Contoh soal 2		Dihalaman ini menampilkan “contoh soal menyambung kata”.
Contoh soal 3		Dihalaman ini menampilkan “contoh soal menerjemahkan kalimat”.
Kamus indeks kalimat		Dihalaman ini menampilkan “ kamus yang tapi lebih ke kamus indeks yang kalimatnya mengandu

		ng nahwu sharaf ”.
achievment		Dihalaman ini menampilkan “ achievement yang dimana akan diberikan kepada santri saat menyelesaikan beberapa soal dengan benar
Pencapaian tingkat		Dihalaman ini menampilkan “ penyelesaian tingkat jika santri telah menyelesaikan tingkat Latihan dasar 1 misalnya “.

5. Usability

Gambar *usability test*

No	***Fitur***	***Tugas***	***Keterangan***

1	Splash screen	Menekan tombol logo	Pengguna diminta untuk menekan tombo logo guna melanjutkan halaman selanjutnya.
2	Login	Memasukan username dan password	Pengguna diminta untuk memasukan username dan password untuk masukan home.
3	Home	Memasuki home,memilih menu yang berdasarkan tingkat pengguna	Penggunaa diminta untuk memilih tingkat penggunaa yang diinginkan.

4	On boarding 1	Memilih materi berupa teori	Pengguna memilih materi berupa teori,maka dari halaman tersebut akan menampilkan ringkasan materi.
5	On boarding 2	Memilih materi berupa video.	Pengguna memilih untuk mengikuti video penjelasan,yang mana ada beberapa video penjelasan terkait materi.
6	Contoh soal 1	Memilih dan menyelesaikan contoh soal “memilih arti kata yang tepat”.	Pengguna akan memilih jawaban yang benar untuk soal pilihan ganda tentang “memilih arti kata

			yang tepat".
7	Contoh soal 2	Memilih dan menyelesaikan contoh soal "menyambung kata".	Pengguna akan memilih jawaban yang benar untuk soal pilihan ganda tentang "menyambung kata yang tepat".
8	Contoh soal 3	Memilih dan menyelesaikan contoh soal"menerjemahkan kalimat"	Pengguna akan "menerjemahlan kalimat dengan benar dan tepat".
9	Kamus indeks kalimat	Menekan menu kamus indeks kalimat yang mengandung nahwu sharaf	Pengguna yang tidak mengetahui beberapa jawaban dari soal,pengguna bisa melihat

			beberapa contoh kalimat di kamus indeks.
10	achievment	Menyelesaikan soal dengan benar	Pengguna yang menyelesaikan soal dengan benar akan mendapatkan achievement.
11	Pencapaian tingkat	Menyelesaikan tingkat	Pengguna yang menyelasaikan 1 tingkatan akan mengetahui bahwa user sudah menyelesaikan tingkat tersebut.

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari usabillty test dari gambar diatas ada 11 menu halaman yang menjelaskan tentang rancangan aplikasi Bahasa arab yang dimana pengguna mengikuti yang diberikan. Penilitian ini menggunakan metode user centired design.

Kesimpulan

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah ketika melakukan perancangan sampai ke tahap pengujian pemodelan UI/UX menggunakan metode user centered design perlu

dilakukan evaluasi terhadap desain aplikasi yang telah dibuat. Evaluasi untuk aplikasi bisa menggunakan evaluasi menggunakan metode yang lain seperti;heuristic evaluation atau yang lainnya.

BLIBLIOGRAFI

Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *7*(2).

Elmuna, E. A. F. (2021). *Pemodelan UI/UX aplikasi belajar nahwu sharaf berbasis mobile app menggunakan Metode User Centered Design*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Fauziah, S., Rembulan, I., & Ambarwati, M. N. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Mahasiswa Non Studi Arab Di Universitas Al Azhar Indonesia Dan Solusinya. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, *6*(6), 579–592.

Gayonita, I. R. (2022). *Strategi Kepemimpinan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Pesantren Modern Az-Zahrah Bireun*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Habibah, N. (2016). Lingkungan artifisial dalam pembelajaran bahasa Arab. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *3*(2), 173–196.

Kusnan, K. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Pondok Modern Zam-Zam Muhammadiyah Cilongok Banyumas). *Jurnal Kependidikan*, *5*(1), 103–114.

Mahyudin, R., Alwis, N., & Sri, W. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *3*(1), 1–12.

Putri, W. N., & Billah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, *3*(2), 163–179.

Rambe, P. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, *4*(1), 55–64.

Rozak, A. (2018). Modernisme Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pesantren di Rangkasbitung Banten. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, *3*(2), 167–180.

Setyawan, C. E. (2015). Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *4*(2).

Syakur, N. (2010). Revolusi Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Yogyakarta: Pedagogia*.

Widodo, A., Abidah, Z., Fahmi, N., & Chebaiki, H. (2021). Development of Arabic Learning Design Based on Higher Order Thinking Skill With Discovery Learning Model/Pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Higher Order Thinking Skill Dengan Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas X SMKM 8 Paciran. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *7*(1), 27–44.

Copyright holder:
Hanif, Irving Vitra Paputungan, Hendrik (2022)

First publication right:
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

