

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meskipun bahasa Arab sudah masuk dalam mata pelajaran tersendiri di sekolah-sekolah, tidak semudah membalikkan telapak tangan siswa dapat menyerap, memahami, serta menguasai materi bahasa Arab yang telah diajarkan. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menyerap dan memahami, apalagi menguasai materi bahasa Arab yang telah diajarkan oleh gurunya. Bahkan banyak di antara mereka yang menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena terlalu dibebani dengan hafalan-hafalan teks berbahasa Arab.

Jadi yang dipermasalahkan sekarang adalah bagaimana meningkatkan kualitas berbahasa Arab, yang masih dianggap sulit oleh siswa. Hal ini merupakan tantangan yang masih diupayakan pemecahannya. Disini, peranan guru atau pendidik dan pakar bahasa Arab sangat dinantikan. Adapun kurang berhasilnya pembelajaran bahasa Arab banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri maupun faktor yang dipengaruhi oleh guru yang kurang memahami arti penting ketepatan pemberian materi dan penggunaan metode serta strategi yang produktif, aktif dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun suatu sistem aplikasi pembelajaran dalam bentuk visualisasi untuk pelajaran bahasa arab.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat melatih kemandirian siswa dalam proses belajar, sebagai alat evaluasi untuk memudahkan dalam mempelajari dan memahami bahasa arab, meningkatkan minat belajar siswa khususnya pelajaran bahasa arab bagi siswa sekolah dasar (Madrasah Ibtidaiyah) dan juga dapat mengenal lebih dini mengenai bahasa arab.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup disini mengacu pada pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini merupakan pembelajaran dasar dalam bentuk visualisasi dan hanya bersifat pengenalan saja yang ditujukan untuk murid kelas 1 sampai kelas 3 sekolah dasar.
2. Pelajaran yang akan disampaikan dalam sistem ini dititik beratkan pada pengenalan objek bahasa arab. Untuk kelas 1 terdiri dari pengenalan angka 1-10, untuk huruf arab yang berjumlah 30. Untuk kelas 2 terdiri dari pengenalan anggota tubuh, alat transportasi, buah, hewan dan benda. Untuk kelas 3 penulisan huruf arab yang dilengkapi dengan cara membaca beserta artinya dari sebuah objek yang dipilih dalam bentuk teks, suara dan gambar.
3. Untuk bisa mengikuti kuis siswa harus terdaftar dulu sebagai user.
4. Pada aplikasi ini juga seorang siswa dapat mengikuti kuis sebanyak tiga kali sebagai uji kemampuan terhadap apa yang siswa pelajari.
5. Untuk siswa kelas 1 dalam pemakaian aplikasi pembelajaran bahasa arab ini siswa harus didampingi oleh pendamping yang mengetahui aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membantu siswa dalam belajar bahasa arab dengan baik dan benar melalui media bergambar, bersuara dan animasi.
2. Mengenalkan bahasa arab dengan lebih menarik.
3. Solusi dalam pengenalan dasar dan pembelajaran bahasa arab dengan komputer yang berbasis multimedia.