

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penting bagi orang tua untuk mengajarkan anak pendidikan bahasa Arab karena kelak anak-anak akan menjadi generasi penerus. Meskipun bukan perkara mudah untuk mengajarkan pendidikan bahasa ini, hal ini harus tetap diikhtiarkan mengingat begitu banyak manfaat yang akan diperoleh dari mempelajari bahasa Arab. Para pendidik akan memiliki suatu tantangan tersendiri dalam mengajarkannya kepada anak-anak. Berbeda dengan bahasa lain, pendidikan bahasa Arab memiliki struktur dan susunan kata yang cukup sulit sehingga dibutuhkan metode mudah mengajarkan bahasa Arab pada anak. Mengajarkan anak-anak untuk mengenal bahasa Arab tidaklah mudah, karena dunia anak sebenarnya hanya untuk bermain. Terlebih semakin banyaknya acara televisi yang menarik, sehingga anak-anak sulit diarahkan untuk mengaji. Oleh karena itu perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk mengaji. Dimana sebaiknya hafalan surat pendek tersebut dikenalkan dengan berbagai permainan, kegiatan motorik, dan menyanyi yang akan terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Anak akan merasa seperti bermain padahal tanpa disadari oleh anak bahwa ia sedang belajar bahasa Arab.

Seperti yang kita ketahui saat ini, hampir setiap orang tua mempunyai smartphone yang digunakan sekedar untuk kerjaan atau hanya untuk *game* saja. Tentu saja banyak sekali manfaat dari orang tua dengan mempunyai smartphone.

Terkhusus pada *game smartphone*, semakin banyak *game* yang lebih menarik tanpa adanya muatan edukasi didalam *game* tersebut. Padahal *game* dengan muatan edukasi sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran awal bagi anak dengan sangat interaktif.

Melihat permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna memberikan alternatif media belajar dalam bentuk *game* yang lebih menarik dan bermuatan edukasi terutama pengenalan bahasa Arab. Dengan kemajuan teknologi sekarang ini, dalam penelitian ini akan dibangun aplikasi edukasi berupa game pembelajaran bahasa Arab berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat ditentukan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

1. Game interaktif ini dibuat untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.
2. Materi pembelajaran bahasa Arab mengacu buku Sekolah Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas I.
3. Aplikasi ini menggunakan data yang di tampilkan berupa angka dan gambar menggunakan format PNG.
4. Aplikasi ini memiliki menu pembelajaran mengenal angka 1-10, nama hari, buah-buahan dan warna-warna.
5. Terdapat soal-soal untuk mengetahui hasil pembelajaran.

6. Aplikasi ini dirancang menggunakan Game Maker Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun game interaktif pembelajaran bahasa Arab untuk membantu siswa dalam mengenal dan belajar bahasa Arab.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- a. Aplikasi game ini diharapkan dapat menambah wawasan dan membantu anak-anak untuk mengenal dan belajar Bahasa Arab
- b. Dapat menjadi referensi bagi pengembang game sejenis

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori, ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori, tinjauan pustaka akan membahas mengenai uraian tentang kajian berbagai pustaka yang kemudian hasil kajian ii dihubungkan dengan masalah yang sedang diteliti dalam penyusunan skripsi. Sedangkan dasar teori menjelaskan definisi-definisi mengenai Multimedia, Pendidikan Bahasa Arab Kelas I MI, Teknologi Mobile, Android.

Bab III Analisis dan Perancangan, bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis kebutuhan dan perancangan yang meliputi *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan rancangan antar muka.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, bab ini berisi implementasi tentang pembuatan aplikasi *game* interaktif pembelajaran bahasa Arab mulai dari pembuatan *Sprites*, perekaman suara, pembuatan *Object, room & file android package* . Pembahasan pada bab ini berisi tentang program game yaitu tampilan game, cara memainkan game sehingga dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan serta modul program untuk beberapa proses yang terjadi dalam *game* ini.

Bab V Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.