

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Dilakukan perbandingan antara beberapa aplikasi yang memiliki *gameplay* sejenis. Beberapa data yang diperoleh akan menjadi acuan dalam pengembangan *game* yang akan di bangun. Tabel 1. *Game* Sejenis adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Tinjauan Pustaka

Parameter Penulis	Topik	<i>Platform</i>	Bahasa Pemrograman	<i>Interface</i>	Objek
Yoki Angga Kusuma (2013)	Aplikasi Pembelajaran Kemuhammadiyahahan	Berbasis Mobile (android)	Java	Teks	Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android
Kadek Divayana (2015)	Aplikasi Pembelajaran Interaktif	Berbasis Mobile (android)	Java	GUI	Anak Usia Dini Berbasis Sistem Operasi Android
Angga Jaty Loryyan (2013)	Membangun Aplikasi Permainan Belajar Berhitung Cepat	Desktop	Java	GUI	Sekolah Dasar Java SE

Muji Santoso (2014)	Aplikasi Pembelajaran Interaktif Matematika	Berbasis Multimedia	Java	GUI	Kanak-Kanak Berbasis Multimedia
Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor (2017)	Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang	Berbasis multimedia interaktif	Adobe Flash	GUI	
Usulan (2017)	Membangun Game interaktif bahasa Arab	Berbasis Mobile (Android)	Java	GUI	

## 2.2. Dasar Teori

### 2.2.1. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia *game*.

Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Definisi Multimedia menurut beberapa ahli

- a) Rosch, 1996 : Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video
- b) McComick, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks

- c) Turban dan kawan-kawan, 2002 : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
- d) Robin dan Linda, 2001 : Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video
- e) Steinmetz (1995, p2) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.
- f) Vaughan (2004, p1) : Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

### **2.2.2. Pendidikan Bahasa Arab Kelas I MI**

Bahasa Arab hendaknya di pelajari sejak dini karena menguasai bahasa arab sangat banyak manfaatnya bagi seorang muslim. Al-Quran yang merupakan pedoman hidup umat islam di sampaikan dalam bahasa Arab. Buku Bahasa Arab MI untuk Kelas 1 ini memperkenalkan dasar-dasar bahasa arab yang disajikan dengan format yang menarik dan disajikan dengan format yang menarik dan materi maupun kegiatannya di sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Bahasa Arab merupakan bahasa yang melekat dengan agama Islam dan kaum

muslim. Setiap muslim pasti pernah melafalkan bahasa Arab, baik di dalam salat, dalam berdoa, dan saat membaca Al-Qur'an. Selain kedekatannya dengan agama Islam, bahasa Arab juga memiliki hubungan yang dekat dengan bahasa Indonesia. Ribuan kata dalam Bahasa Indonesia diserap dari Bahasa Arab.

Materi yang disajikan dalam game interaktif pada penelitian ini bersumber dari Buku Siswa Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Semester 2. Berikut ini adalah materi semester 2 pada pelajaran bahasa Arab Kelas 1 MI :

- 1) Mengenal angka 1-10
- 2) Nama-nama hari
- 3) Buah-buahan
- 4) Nama Warna

### **2.2.3. Teknologi *Mobile***

Teknologi *mobile* adalah sebuah teknologi yang menggunakan sebuah alat komunikasi seluler. Perkembangan teknologi *mobile* sangat berkembang pesat seiring perkembangan telekomunikasi, dimulai dengan *pager*, *handphone*, alat GPS, *Web Browser* bahkan sebagai konsol *games*. (Supriyanto, 2013)

Banyak pengamat setuju bahwa kedepannya, masadepan teknologi komputer akan menjadi sebuah komputer *mobile* dengan jaringan yang nirkabel. Dengan adanya kecanggihan teknologi untuk berkomunikasi ini, manusia lebih mudah untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan sesama manusia melalui jaringan telepon, internet dan lain sebagainya. Seiring berjalannya waktu, tanpa kita sadari teknologi-teknologi ini semakin canggih dan berkembang pesat. Munculnya era baru pada sebuah alat komunikasi teknologi jaringan nirkabel 3G

pada sebuah telepon selular baik CDMA maupun GSM yang ikut membantu dalam berjalannya komunikasi dalam sebuah perkembangan teknologi *mobile*. Teknologi komunikasi ini merupakan sebuah teknologi yang sangat berkembang dengan cepat. Akan tetapi, alat teknologi komunikasi *mobile* ini hanya bisa digunakan di *smartphone* dan *handphone* yang sekarang sudah menjadi kebutuhan utama oleh para masyarakat dalam komunikasi. Sistem komunikasi bergerak itu ditujukan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi *mobile*.

Ada beberapa sistem untuk menjalankan sistem operasi untuk sebuah teknologi *mobile*. Sistem Operasi *mobile* adalah sebuah sistem operasi untuk menjalankan sebuah *smartphone*, tablet, PDA, atau perangkat *mobile* lainnya. Sebuah sistem operasi *mobile* mengkombinasikan beberapa keunggulan yang ada di Personal Computer (PC) pada teknologi *mobile* sering dilengkapi dengan layar sentuh, *celluler*, Bluetooth, *wi-fi*, GPS, kamera, video, perekam suara, pemutar musik, sampai dengan infrared. (<http://smkrpl.com/pengertian-teknologi-mobile/>)

#### **2.2.4. Android**

Android adalah sistem operasi bergerak (*mobile operating sistem*) yang mengadopsi sistem operasi Linux, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google pada tahun 2005 dari Android, Inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak. Google mengambil alih seluruh hasil kerja Android termasuk tim yang mengembangkan Android.

Google menginginkan agar Android bersifat terbuka dan gratis, oleh karena itu hampir setiap kode program Android diluncurkan berdasarkan lisensi

*opensource* Apache yang berarti bahwa semua orang yang ingin menggunakan Android dapat mengunduh penuh *source code*-nya.

Di samping itu produsen perangkat keras juga dapat menambahkan extension-nya sendiri ke dalam Android sesuai kebutuhan produk mereka. Model pengembangannya yang sederhana membuat Android menarik bagi vendor-vendor perangkat keras.

Keuntungan utama dari Android adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu. Pengembangan hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh Android (pengembangan tidak perlu mempertimbangkan kebutuhan jenis perangkatnya).

#### **2.2.5. Game**

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja.

Game sendiri mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya: sebagai penghilang stress karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain game tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya.