

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa arab merupakan bahasa yang memiliki nilai strategis dalam menggali ajaran Islam, yang artinya bahwa bahasa arab digunakan sebagai bahasa Al-Quran dan Hadist, dimana keduanya adalah sumber primer ajaran Islam. Oleh karena itu, menguasai bahasa arab sebagai salah satu bahasa pengantar sangatlah penting. Semakin kita menguasai bahasa arab, maka semakin besar kesempatan kita untuk mengetahui dan mendalami ajaran agama Islam itu dari sumber aslinya, dan semakin besar pula peluang kita untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Namun kemampuan berbahasa arab masyarakat di Indonesia masih terbilang rendah. Hal ini dapat menghambat keinginan bagi kita untuk menguasai bahasa arab itu sendiri dan menjadi suatu masalah yang harus diselesaikan. Ada beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan bahasa arab masyarakat Indonesia, yaitu antara lain :

1. Faktor psikologis.

Sebagian besar masyarakat menganggap bahwa bahasa arab itu sulit untuk dipelajari.

2. Faktor sistem pembelajaran

Sistem pembelajaran bahasa arab yang selama ini dilakukan di sekolah maupun lembaga pendidikan merupakan sistem pembelajaran konvensional

(*faculty teaching*) yang kental dengan suasana instruksional yang terkadang membosankan, sehingga kegiatan belajar menjadi kurang efektif. Selain itu, kegiatan belajar di sekolah dan lembaga pendidikan terikat oleh waktu dan tempat. Sehingga muncul kemungkinan masalah baru, yaitu kemungkinan ketidakhadiran kita untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut.

Kita memerlukan sebuah media lain sebagai alat bantu untuk belajar. Suatu media yang bersifat edukatif sekaligus mampu membawa kita ke suasana yang berbeda sehingga kita lebih mudah untuk menyerap materi yang disajikan. Suatu media yang dapat kita gunakan sewaktu-waktu, baik di dalam maupun di luar jam belajar untuk melatih dan memperdalam kemampuan kita. Dengan kata lain media yang bersifat pengayaan (*enrichment*).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun suatu perangkat ajar yang menarik dan interaktif sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari ilmu Nahwu dan Shorof (Tata Bahasa Arab), sebagai suatu metode pembelajaran alternatif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan batasan masalah pada perangkat ajar ini antara lain :

1. Pembuatan aplikasi perangkat ajar ini menggunakan Macromedia Flash MX dan menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript*.

2. Aplikasi ini dibuat sebagai media pengenalan bahasa arab, karena perangkat ajar ini mudah dipahami untuk orang yang baru belajar Ilmu Nahwu dan Shorof.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai metode pembelajaran yang bersifat pengayaan (*enrichment*), bukan untuk mengganti sistem yang sudah ada.
4. Materi yang diberikan dalam aplikasi ini adalah 5 (lima) tata bahasa arab yang menjadi prioritas materi ketika mempelajari bahasa arab, yaitu :
 - a. Materi *Kalimah Fi'il*
 - b. Materi *Kalimah Isim*
 - c. Materi *Kalimah Khuruf*
 - d. Materi *Shighoh Kalimah*
 - e. Materi *Wazan dan Mazun*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan aplikasi multimedia untuk belajar tata bahasa arab yang menarik, menyenangkan (*enjoyable*) dan dapat meningkatkan minat belajar sehingga membantu pengguna dalam menguasai bahasa arab.
2. Untuk menghasilkan media alternatif belajar bahasa arab menggunakan aplikasi komputer yang dapat mengurangi kebosanan terhadap metode belajar yang konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui media belajar yang diaplikasikan ke dalam sistem komputer, pengguna akan memperoleh manfaat diantaranya :

1. Sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan setiap saat tanpa terikat oleh waktu.
2. Sebagai sarana pengayaan dari sarana belajar yang sudah ada.
3. Sebagai salah satu sarana untuk membiasakan pengguna, terutama bagi orang yang baru belajar tata bahasa arab, sekaligus menambah pengetahuan mereka dalam penggunaan komputer.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam melakukan tugas akhir ini terdiri dari metode pengumpulan data dan metode perancangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data antara lain, yaitu :

1. Wawancara, yaitu kegiatan dimana peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat kepada pihak yang dapat memberikan keterangan tentang masalah yang dihadapi, termasuk kepada pihak yang akan menjadi objek tujuan dari sistem yang akan dibangun.
2. Studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan data-data melalui buku dan situs internet yang berhubungan dengan permasalahan.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Dari data-data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis, perancangan serta implementasi perangkat lunak dengan tahap tahap sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada perancangan sistem ini peneliti melakukan observasi terhadap data-data yang diperlukan berdasarkan sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian, seperti : literatur, dokumentasi, atau catatan-catatan yang berkaitan dengan penelitian.

2. Perancangan sistem

Dalam hal ini peneliti menentukan perancangan proses, perancangan *input* dan *output* serta antarmuka (*interface*). Perancangan sistem ini dilakukan sesuai dengan sumber-sumber yang ada kaitannya dengan data-data yang diperlukan.

3. Implementasi sistem

Metode yang digunakan pada implementasi sistem ini adalah praktek langsung pada sistem yang telah dibuat dengan melakukan pengujian. Selain itu, metode yang digunakan adalah pengamatan terhadap sistem yang dibuat, apakah perlu perbaikan atau tidak, sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

4. Analisis hasil

Analisis hasil yang diperoleh dari implementasi yang telah disempurnakan dan kekurangannya serta kelayakan untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir disusun per bab yang berurutan untuk mempermudah pembahasannya. Secara garis besar sistematika penulisan dari pokok permasalahan terdiri dari tujuh bab dengan masing-masing adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang yang mendasari pelaksanaan penelitian. Adapun sub-sub bagian tersebut adalah latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Merupakan penjelasan yang memberikan informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu tentang Multimedia, teori dalam pembangunan suatu sistem dan teori tentang perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Berisi metode analisis tentang analisis sistem baik perangkat keras (*hardware*), maupun perangkat lunak (*software*) terhadap perencanaan sistem yang dibangun dengan menerapkan teori tentang multimedia dan

pembuatan perangkat lunak secara interaktif. Serta memuat uraian tentang gambaran umum sistem, metode analisis dan hasil analisis.

Bab IV Perancangan Perangkat Lunak

Membahas tentang sistem perancangan perangkat lunak. Teknik perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode perancangan terstruktur dengan disertai *flowchart* dari sistem. Kemudian hasil analisis berupa desain *output* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Bab V Implementasi Perangkat Lunak

Membahas implementasi sistem yang dimulai dengan langkah-langkah pengoperasian program yang dijabarkan secara umum berdasarkan susunan menu program yang dirancang dan disertai penjelasan *actionscrip*t program tersebut.

Bab VI Analisis kinerja Perangkat Lunak

Bab ini berisi analisis kinerja perangkat lunak, dan menjelaskan tentang pengujian program.

Bab VII Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penyusun.