

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem belajar mengajar di Indonesia masih sangat konvensional, hal ini dapat dilihat dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, walaupun tidak semua perguruan tinggi masih menggunakan cara yang konvensional. Namun dapat dikatakan bahwa secara garis besar sistem belajar mengajar di Indonesia masih bersifat konvensional. Sistem belajar mengajar seperti ini sedikit demi sedikit harus diubah bila ingin mendapat sumber daya manusia yang lebih baik. Sistem seperti ini tidak hanya menyebabkan kejenuhan tetapi juga membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mempraktekkan ilmu yang diberikan oleh pengajar.

Banyak sistem belajar mengajar yang telah dikembangkan pada masa sekarang ini, salah satunya adalah dengan alat bantu komputer. Fungsi komputer disini adalah sebagai alat bantu dalam pendidikan, yang membantu pendidik dalam proses belajar mengajar. Komputer dengan kemajuan multimedia mampu menyajikan berbagai materi secara audio, visual dan juga interaktif. Selain berfungsi sebagai alat bantu kerja, komputer juga merupakan alat hiburan yang lengkap. Dengan adanya hiburan anak-anak akan merasa lebih senang menggunakan komputer. Jadi selain bermain anak-anak juga dapat belajar tentang ilmu pengetahuan. Dengan sistem belajar seperti ini, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu di sekolah tetapi juga bisa dapat pengetahuan di rumah.

Bahasa Arab merupakan salah satu materi wajib di Madrasah Ibtidaiyah. Bahasa Arab sebenarnya merupakan salah satu materi yang menyenangkan, kesulitan umum setiap siswa dalam mempelajari materi bahasa asing seperti bahasa Inggris, German termasuk bahasa Arab adalah menghafal kata-kata dan tatanan cara membacanya, hal ini disebabkan karena penyampaian materi hanya tatap muka saja, namun jika materi tersebut disampaikan dengan menggunakan aplikasi sejenis game, sehingga siswa akan dengan senang hati untuk mempelajarinya. Namun aplikasi game sejenis itu masih jarang ditemukan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat "Aplikasi Kamus dan Game Bahasa Arab Berbasis Multimedia".

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah ini bertujuan untuk menyederhanakan masalah dan agar tidak terjadi penyimpangan dari apa yang diharapkan dalam penelitian ini. Batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Materi untuk siswa Madrasah.
2. Kamus model flip book, load halaman berupa gambar dengan metode xml (untuk memperbaharui halaman dengan menambahkan gambar ke folder yang diload).
3. Program kuis masih statis.

4. Permainan games berkonsentrasi pada pemahaman tajwid dan harokat.
5. Program ini dibuat dengan Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, ActionScript2, xml (kamus).
6. Kamus dibuat dengan referensi dari buku pedoman guru Madrasah Ibtidiyah.
7. Program ini untuk single user.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Melakukan pembelajaran edukasi dengan pemanfaatan teknologi informasi.
3. Membangun sebuah multimedia pembelajaran.
4. Penerapan teknologi informasi ini dapat menjadi salah satu studi ilmu baru pada perguruan tinggi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
  - a. Memperbanyak wawasan tentang pembelajaran multimedia untuk lembaga pendidikan.

- b. Mengimplementasikan teori yang didapat dari bangku perkuliahan untuk bidang diluar program studi.

2. Bagi Pengguna

- a. Membantu pengajar dalam menyampaikan materi bahasa Arab.
- b. Membantu siswa untuk mengenal dan belajar menggunakan komputer.
- c. Sebagai media pembelajaran siswa berbasis game.
- d. Membantu pengguna memahami belajar bahasa Arab.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi informasi, terutama dalam teknologi multimedia interaktif.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada keadaan yang sebenarnya mengenai objek yang telah di tentukan dan dilanjutkan dengan pengamatan secara cermat dan sistematis sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari perpustakaan atau literatur-literatur kuliah maupun dari sumber lainnya sebagai acuan untuk mendukung kelengkapan data yang di butuhkan seperti metode pengenalan bahasa arab penulis mengambil referensi dari sumber penerbit (Graha Ilmu, 2004, "Cara Praktis Belajar Bahasa Arab", Yogyakarta).

### 3. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak guru Madrasah Ibtidaiyah dengan pencarian informasi atau penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan- pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan di pecahkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam LIMA BAB. Dalam masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### **Bab 1 : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.



**Bab II : DASAR TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan program aplikasi dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi beserta teori yang digunakan sebagai acuan didalam pembuatan perancangan program aplikasinya.

**Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis program yang akan dibangun dan tahapan perancangan program.

**Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi implementasi dari hasil perancangan, mencakup antar muka perangkat lunak yang dibuat beserta penjelasan program dari sistem yang dibuat.

**Bab V : PENUTUP**

Pada bab penutup akan disampaikan mengenai kesimpulan dari aplikasi yang telah dikembangkan beserta penyampaian beberapa saran dalam pengembangan dan penyempurnaan perancangan aplikasi yang diperoleh dari apa yang dihasilkan tersebut.