

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Inovasi dalam teknologi pembelajaran memang tidak pernah berhenti. Setiap saat pendidikan yang tergabung didalamnya berusaha untuk mengembangkan teknologi yang digunakan selama ini dan memperbaiki kelemahan-kelemahannya untuk kualitas pendidikan yang lebih baik. Perkembangan hardware dan software berbasis teknologi informasi berkembang pesat dan merambah berbagai sisi kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan dengan dimanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Maka kebutuhan akan teknologi informasi menjadi lebih signifikan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran yang lebih baik (Suyanto, 2003).

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak dua tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi (Saroso, 2009).

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi,

menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional seperti teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu (Saroso, 2009).

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia dengan penambahan animasi sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik, karena informasi yang dilengkapi dengan visualisasi dan animasi dapat mudah dipahami oleh pengguna. (Wahyudi, 1999)

Bahasa Arab merupakan bahasa persatuan umat Islam yang semestinya harus kita pahami sebagai umat muslim yang harus mengembalikan perkara kepada Al-quran dan sunnah Rosulullah shallallahu'alaihi wasallam. Dan Bahasa Arab juga merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar (Wahyudi, 1999). Pengajaran bahasa Arab adalah suatu proses kegiatan yang mendorong, membimbing dan membina kemampuan berbahasa Arab. Kemampuan bahasa Arab dan sikap terhadap bahasa itu adalah sangat penting dalam rangka memahami ajaran islam dari sumber aslinya baik qur'an, hadist maupun kitab-kitab berbahasa Arab lainnya.

Anak dalam usia 7 – 8 tahun khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas 1 dan 2 sangat cenderung suka belajar dengan hal-hal yang baru dan menarik. Untuk sekolah yang berbasis Islam, pembelajaran mengenal huruf hijaiyah bukan hanya dari pelajaran membaca Al-Qur'an saja atau membaca iqro', bisa juga dalam pelajaran Bahasa Arab dalam hal Mufrodat (kosa kata).

Adapun permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas I dan II adalah banyaknya materi yang disuguhkan termasuk perbendaharaan kata (mufrodat) yang kurang dipahami dan kurangnya sarana untuk belajar Bahasa Arab, serta proses pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga menimbulkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran Bahasa Arab selain itu motivasi dan minat mempelajari bahasa Arab pun berkurang. Jika permasalahan seperti ini tetap dibiarkan, maka para siswa akan tertinggal oleh perkembangan ilmu Bahasa Arab dan kurang pandainya untuk memahami Al-quran dan Sunnah Nabi shollallahu'alaihi wasallam karena Bahasa Arab adalah bahasa Qur'aniyah.

Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini penulis mengusulkan untuk membangun suatu Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Java 2 Micro Edition* bagi kelas I dan II. Pemanfaatan teknologi mobile selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Perkembangan mobile saat ini memasuki era smartphone dengan kelebihanannya. Smartphone disini adalah smartphone berbasis *java2 MicroEdition* yang sekarang ini banyak digunakan oleh masyarakat karena fitur yang menarik yang membantu user layaknya sebuah komputer. Dengan perkembangan fitur tersebut menjadi pertimbangan pemanfaatan fitur yang telah tersedia dalam smartphone tersebut untuk memanfaatkan program mobile learning sebagai upaya meningkatkan keefektifan belajar siswa. Program mobile learning diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar dan dapat meningkatkan intensitas belajar siswa dengan menggunakan handphone sebagai media belajar daripada untuk kegiatan lainnya.

Aplikasi usulan ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam mempelajari Bahasa Arab serta membantu guru dalam memberikan materi pelajaran. Selain itu untuk menarik minat dan motivasi belajar para siswa agar gemar untuk belajar Bahasa Arab khususnya kosa kata. Dengan kelebihan, multimedia dapat menarik indera dan minat anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah:

“Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa Sekolah Dasar berbasis *java2 MicroEdition*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar pembatasan yang dibahas terarah dan tidak menyimpang maka pembatasan masalah yang akan penulis kaji yaitu:

1. Aplikasi berbasis *java2 MicroEdition*.
2. Materi yang disampaikan merupakan materi dasar berbahasa arab yang disesuaikan dengan kurikulum pada tingkat sekolah dasar.
3. Pembatasan data base pada aplikasi program ini yaitu sesuai kurikulum untuk siswa sekolah dasar kelas I dan kelas II.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah membuat aplikasi pembelajaran bahasa arab untuk siswa sekolah dasar dengan media *smartphone* berbasis *java2 MicroEdition*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan membuat aplikasi mobile berbasis java2 *MicroEdition*.

2. Bagi Pengguna (*User*)

Mempermudah pengguna karena proses belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (bersifat *mobile*).

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk kesempurnaan sistem yang akan penulis buat. Adapun metodologi penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Jenis Data

- a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari pihak sekolahan.

- b. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari catatan-catatan, buku-buku bacaan yang diperoleh dari studi di perpustakaan, serta artikel-artikel internet sebagai data pelengkap penelitian.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan data-data proses pembelajaran bahasa arab kepada siswa yang ditemukan di lapangan, kemudian kejadian ini dicatat dan didokumentasikan.

b. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan tanya jawab kepada orang-orang yang terkait untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan lengkap mengenai obyek yang akan diteliti. Wawancara akan dilakukan dengan kepala Sekolah, guru yang berkaitan dengan proses belajar mengajar siswa.

c. Metode Pustaka

Metode Pustaka adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan sarana buku-buku yang ada hubungannya dengan penyusunan laporan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3. Metode Pengembangan Sistem

Tahap yang dilakukan dalam merancang dan mengembangkan sistem menggunakan UML yang memungkinkan developer melakukan pemodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran, bukan didominasi oleh narasi. Pemodelan visual membantu untuk menangkap

struktur dan kelakuan dari obyek, mempermudah penggambaran interaksi antara elemen dalam sistem, dan mempertahankan konsistensi antara desain dan implementasi dalam pemrograman.

1.7 Sistematika Penulisan

Demi mempermudah dalam pembahasan penelitian skripsi ini, maka penulisan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan telaah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan serta landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.