

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini semakin banyak hal yang dapat dinikmati oleh setiap orang melalui teknologi informasi berbasis komputerisasi telah diterapkan diberbagai bidang tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Semakin berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology-ICT*), menjadikan perhatian terhadap media pembelajaran juga semakin berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam *software* yang telah tersedia di pasaran dalam bentuk sistem pelajaran dan permainan. Azhar Arsyad (2000: 31) menyatakan dengan perangkat multimedia berbasis komputer ini, ada beberapa aspek-aspek praktis yang dapat diperoleh, hal ini dikenal dengan istilah *Computer Assisted Institution (CAI)*. Aplikasi pengajaran dengan berbantuan komputer ini meliputi:

1. *Tutorial*, yaitu penyajian materi ajar secara bertahap
2. *Drills and Practice*, yaitu latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya
3. *Games and Simulations*, yaitu latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari
4. *Data Base*, yaitu sumber data yang dapat membantu siswa menambah informasi dalam proses pembelajaran.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, oleh karena itu media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan Bahasa Al-Qur'an dan As-Sunnah yang menjadi pedoman umat Islam dan juga menjadi bahasa pemersatu umat Islam didunia. Akan tetapi tidak bisa dipungkiri saat ini kebanyakan orang sudah tidak peduli lagi akan pentingnya mempelajari Bahasa Arab, sebagian beranggapan bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling sulit dipelajari, oleh karena itu pendidik dituntut untuk menggunakan media yang lebih efisien dan sesuai dengan tuntutan zaman, agar peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mempelajari Bahasa Arab, sehingga tercipta sebuah sistem pembelajaran Bahasa Arab yang lebih inovatif, dan interaktif.

Dalam tatanan Bahasa Arab Kalimat adalah *lapazh* yang tersusun dan mempunyai arti menurut kaidah Bahasa Arab. “*Kata*” dalam Bahasa Indonesia adalah “*Kalimat*” dalam Bahasa Arab, sedangkan “*Kalimat*” dalam Bahasa Indonesia berarti “*Jumlah Mufidah*” dalam Bahasa Arab. Kalimat dalam Bahasa Arab di bagi menjadi tiga bagian diantaranya sebagai berikut:

1. ***Isim*** (kata benda) yaitu kalimat yang mempunyai arti dan tidak disertai dengan waktu baik itu waktu sekarang atau waktu yang sudah lampau seperti kata sifat, kata tempat, kata benda, nama orang, nama binatang,

2. ***Fi'il*** (kata kerja) adalah kalimat yang menunjukkan suatu arti dan disertai dengan waktu biasanya *fi'il* menunjukkan waktu terjadinya suatu perbuatan baik masa lampau, sekarang ataupun masa yang akan datang.
3. ***Harf*** /Huruf adalah kalimat yang tidak bisa dipahami maksudnya kecuali jika bersambung dengan kalimat lain. Dalam bahasa Indonesia *harf* disebut dengan kata sambung, kata penghubung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam tugas akhir ini diambil judul “ **SISTEM PEMBELAJARAN ISIM FI'IL DAN HARF BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE DIRECTOR 11**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditemukan suatu rumusan masalah yaitu sebagai berikut: Bagaimana menciptakan sistem pembelajaran *isim*, *fi'il* dan *harf* berbasis animasi sehingga menjadikan proses pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih inovatif, dan interaktif ?

1.3. Tujuan penelitian

Mengacu pada permasalahan yang dibahas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Menghasilkan suatu sistem pembelajaran *isim*, *fi'il* dan *harf* berbasis animasi sehingga menjadikan proses pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih inovatif, dan interaktif.

1.4. Batasan Masalah

Sistem Pembelajaran Bahasa Arab *isim*, *fi'il* dan *harf* berbasis animasi menggunakan *Adobe Director 11* ini hanya terbatas pada masalah–masalah seperti berikut:

1. Materi *isim*, *fi'il* dan *harf* ini berdasarkan *ilmu nahwu* yang bersumber pada kitab *Jurumiyyah* karangan Syeikh Al-Sinhaji Az- Zurum dan pada buku belajar *Ilmu Nahwu Praktis* karangan A. Zakaria
2. *Mufradhat* atau (kosa-kata) yang ada pada menu *Mufradhat* mencakup tentang hal-hal yang berhubungan dengan materi *isim*, *fi'il* dan *harf*

1.5. Metodologi Penelitian

Penulis melakukan penerapan metode penelitian sehingga memperoleh data yang dibutuhkan, maka dalam menganalisis masalah penulis menggunakan metode-metode penelitian sebagai berikut :

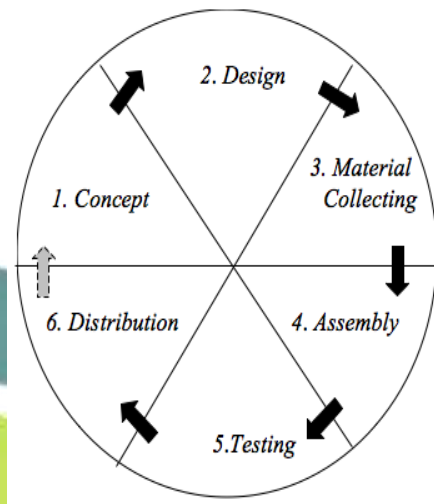
- a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan pembahasan permasalahan diatas.

- b. Pengembangan Sistem

Ada dua metodologi di luar metodologi PPL biasa yang dapat digunakan untuk pengembangan PL berbasis multimedia. Salah satunya adalah menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan multimedia

terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia (*Binanto, Iwan : 2010*)

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu tahap ini juga akan menentukan jenis Aplikasi (persentasi, interaktif, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga dilakukan pada tahap ini sedangkan output dari tahap ini biasanya bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* (mencantumkan

objek multimedia dan tautan atau elemen-elemen pada setiap layar) dan *flowchart* (menggambarkan aliran/struktur aplikasi yang akan dibuat).

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan . Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau tahap multimedia. Pembuatan Aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

5. *Testing*

Tahap testing dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*Assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini aplikasi akan disimpan atau didistribusikan pada suatu penyimpanan seperti CD-ROM, *floppy disc*, *tape*, dan lain-lain.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi, waktu,

serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bagian ini menguraikan hal-hal tentang teori yang berhubungan dengan judul.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan isi dari materi yang akan dibahas pada Sistem Pembelajaran *isim, fi'il* dan *harf* berbasis animasi menggunakan *Adobe Director 11*

BAB IV Analisis dan Perancangan

Pada bagian ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pembuatan serta penerapan prosedur-prosedur dalam sistem pembelajaran Bahasa Arab *isim fi'il* dan *harf* berbasis animasi menggunakan *Adobe Director 11*

BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini menjelaskan tentang definisi, tujuan, dan langkah-langkah dalam pembuatan sistem pembelajaran Bahasa Arab *isim fi'il* dan *harf* berbasis animasi menggunakan *Adobe Director 11*

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang pernyataan singkat berupa kesimpulan dari pembahasan perangkat lunak berbasis animasi menggunakan *Adobe Director 11* yang dibuat secara keseluruhan serta kritik dan saran

untuk pengembangan sistem pembelajaran Bahasa Arab yang lebih baik.

