

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang digunakan oleh orang yang tinggal di Negara bagian timur tengah, namun seiring dengan perkembangan zaman, bahasa Arab telah menjadi bahasa internasional dan masuk dalam kategori bahasa yang wajib dikuasai oleh orang yang ingin memiliki karir di kancah internasional.

Orang yang beragama islam setidaknya harus menguasai bahasa Arab dikarenakan kitab suci (Al-Quran) umat islam terdiri dari bahasa Arab, do'a – do'a, hadits dan tuntunan dalam kegiatan beribadah umat islam menggunakan bahasa Arab.

Bahasa Arab memiliki posisi yang sangat penting dalam agama Islam. Menyepelkan bahasa Arab berarti membiarkan agama Islam ini tidak dipahami dengan baik. Jika tidak dipahami dengan baik, mustahil Islam terapkan secara sempurna dan menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari.[1]

Mengingat sangat pentingnya pembelajaran bahasa Arab dan dibutuhkannya sebuah media yang dapat membantu dalam proses menguasai keterampilan berbahasa dengan cara yang mempermudah dan menarik peserta belajar dalam proses pembelajaran bahasa Arab guna mendapat hasil pencapaian yang diharapkan oleh peserta belajar.

Aplikasi Lughoh Arabiyah berbasis multimedia diharapkan dapat membantu dunia pendidikan didalam proses kegiatan belajar – mengajar di lembaga pendidikan kursus bahasa Arab, dikarenakan selama ini masih ada lembaga kursus bahasa arab yang belum menggunakan aplikasi berbasis multimedia dalam proses belajar-mengajar bahasa arab.

Aplikasi Lughoh Arabiyah dibuat untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran bahasa arab karena memiliki fitur yang menarik dan mudah untuk digunakan oleh setiap lembaga pembelajaran bahasa arab.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa arab dengan melibatkan lembaga kursus bahasa arab?
2. Bagaimana cara membuat Aplikasi Lughoh Arabiyah berbasis multimedia yang tidak monoton dan bersifat dua arah?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa arab yang bekerjasama dengan lembaga pembelajaran bahasa arab dalam memuat materi yang disuguhkan mulai dari pembuatan sampai pengembangan aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan sekolah dan lembaga kursus .
2. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa arab yang menggunakan animasi gambar dan suara yang menarik untuk membantu pengajar dan peserta belajar dalam mempelajari materi bahasa arab.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi Lughoh Arabiyah berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut:

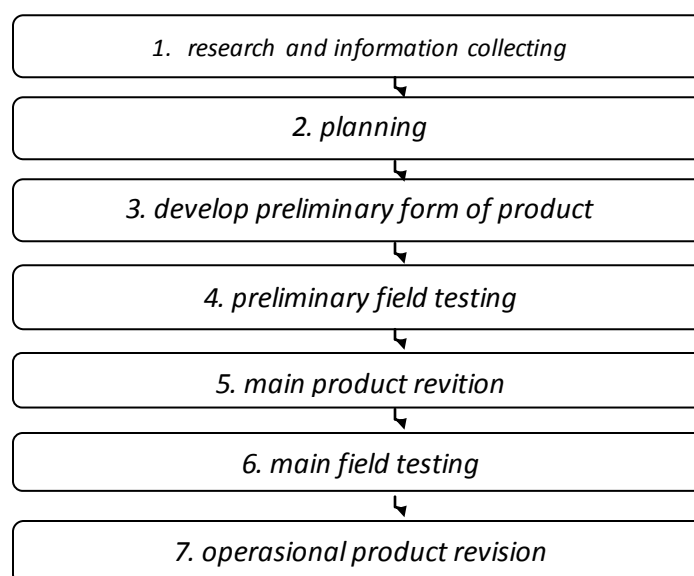
1. Aplikasi ini berisi tentang materi kosakata (*Mufradat*), metode untuk kalimat-kalimat yang sesuai dengan kaidah Bahasa Arab (*Nahwu-Sharaf*), artikel bahasa arab(*mahfuzat*), dan contoh percakapan sehari-hari (*Muhadatsah*) serta cara pengucapannya.
2. Aplikasi Lughoh Arabiyah berbasis multimedia hanya berisikan materi-materi dasar pembelajaran bahasa arab untuk peserta belajar yang baru mulai mempelajari bahasa arab.
3. Aplikasi ini berisi materi yang hanya dimuat oleh pembuat dan pihak lembaga kursus robithoh, bersifat *offline*, dan tidak menggunakan *system web* untuk meng-*update* materinya atau *online*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi lughoh arabiyah yang dimaksud dalam proyek akhir ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang berisi tentang metode percakapan dalam bahasa arab (Muhadatsah), kosakata bahasa arab (Mufradat), kaidah pembelajaran bahasa arab (Nahwu-Sharaf), dan artikel yang berkenaan dengan Bahasa arab, yang disajikan melalui gambar atau animasi yang bersifat atraktif dan menarik, suara dan tulisan-tulisan yang bisa membuat peserta belajar tidak merasa jenuh atau bosan dalam mempelajari materi bahasa arab.

1.6 Metode Pengerjaan

Untuk merencanakan suatu pengembangan aplikasi diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Penulis menggunakan model pengembangan (research and development) Borg and Gall (1983:775) yaitu terdapat sepuluh langkah penelitian. Prosedur penilaian dan pengembangan bukanlah merupakan suatu prosedur yang baku dalam sebuah penelitian. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ardhana (2002:9) bahwa setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan, sehingga langkah penelitian dan pengembangan ini dimodifikasi, yaitu:



Gambar 1.6 (research and development instructional media) Borg and Gall (1983:775)

- a. Pengumpulan data yang dilakukan dalam menyelesaikan proyek akhir ini adalah mengumpulkan data mengenai bahan materi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.
- b. Perencanaan yang dibuat pada proyek akhir ini adalah mulai dari menentukan tema, menentukan desain aplikasi dan jadwal pengumpulan materi untuk aplikasi, sampai menentukan waktu pegujian aplikasi.
- c. Pengembangan Aplikasi Lughoh Arabiyah meliputi :

1. Tema yang digunakan adalah gambar kartun arab.

2. Menentukan Struktur isi dan alur media.

Pada aplikasi lughoh arabiyah terdapat metodologi pembelajaran bahasa arab, mulai dari cara peubahan bentuk kata dalam bahasa arab, penyusunan kalimat, pemberian tanda baca, dan suku kata dalam bahasa arab.

3. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard dibuat untuk memudahkan pembuatan media dari konsep ke animasi. *Storyboard* berisi rencana tampilan, tombol, sound dan menu-menu didalam aplikasi lughoh arabiyah.

4. Pengembangan materi teks

Materi yang berupa teks telah didigitalisasi dengan menggunakan program pengolahan kata oleh flash. Kemudian di edit dengan program tersebut agar menjadi lebih menarik.

5. Pengumpulan gambar dan pembuatan ilustrasi gambar.

Gambar pada aplikasi pembelajaran ini memiliki berbagai fungsi antara lain sebagai isi, *background* dan pelengkap. Gambar-gambar tersebut didapat dari internet dan pembuatan secara langsung dengan program corel draw.

- d. Aplikasi lughoh arabiyah akan diuji coba kepada pengajar dan peserta belajar di lembaga kursus Robithoh.
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revition*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- f. Uji coba lapangan lebih luas pada 5 Pengajar dan 10 Peerta Belajar .
- g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*).
