BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayoritas di dunia yang dituturkan oleh 246 juta orang penduduk dunia [9]. Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga – lembaga formal maupun non formal, contohnya di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Mathla'ul Anwar Pasirdurung. Dalam belajar bahasa Arab kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh seorang siswa adalah *Mufrodat* (kosakata) dan *Nahwu* (tatabahasa).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru yang mengajar bahasa Arab di MTS Mathla'ul Anwar Pasirdurung bapak H. E. Kosim, S.Pd.I pembelajaran yang sedang berjalan saat ini dilakukan dengan menggunakan metode tatap muka langsung dengan siswa dimana media yang digunakan adalah sebuah buku, pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam belajar *Mufrodat* dan *Nahwu*, karena buku yang digunakan bersifat monoton yang hanya berisikan tulisan dan gambar, sehingga dapat membuat siswa merasa jenuh, untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar *Mufrodat* dan *Nahwu*.

Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini penggunaan media pembelajaran tidak hanya berupa tampilan visual saja, namun berkembang dengan adanya penambahan system audio didalamnya, yang umum disebut dengan *audio-visual.* Apabila teknologi ini di terapkan pada metode belajar tentu ini akan membuat proses belajar menjadi semakin menarik dan lebih efektif, sehingga akan lebih merangsang kecerdasan dan daya kreatifitas siswa dalam belajar *Mufrodat* dan *Nahwu*.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas penulis memiliki solusi dengan membangun sebuah media pembelajaran *Mufrodat* dan *Nahwu* pada *Platform Android.*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa akan bahasa Arab khususnya pada *Mufrodat* dan *Nahwu*.
2. Belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar *Mufrodat* dan *Nahwu*

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi media pembelajaran *Mufrodat* dan *Nahwu* pada *Platform* Android yang dapat digunakan sebagai media belajar tambahan bagi siswa.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan pemahaman siswa tentang *Mufrodat* dan *Nahwu*.
2. Menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar *Mufrodat* dan *Nahwu*.

1.4 Batasan Masalah

Guna memaksimalkan hasil penelitian, maka diberikan batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

1. Materi yang dibahasa hanya seputar *Mufrodat* dan *Nahwu*.
2. Study Kasus untuk tugas akhir ini adalah Madrasah Tsanawiyah (MTS) Mathla’ul Anwar Pasirdurung.

3. Buku sumber yang digunakan untuk belajar *Mufrodat* adalah Kamus AL-QALAM, sedangkan untuk belajar Nahwu adalah buku Belajar Mudah ILMU NAHWU SHOROF.
4. *Mufrodat* yang dibahas dalam aplikasi yang dibangun *Mufrodat* yang berkaitan dengan, Sekolah, Rumah, Keluarga, Alat Transportasi, Buah-buahan dan Makanan.
5. *Nahwu* yang dibahas dalam aplikasi yang dibangun adalah Kata Kerja, Kata Benda dan Kata Penghubung.
6. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone Android versi 2.3 ke atas.
7. Pengguna dapat melakukan latihan evaluasi terhadap apa yang telah dipelajari sesuai dengan materi yang telah dipilih..
8. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Eclipse
9. Pengguna aplikasi ini adalah siswa MTS MA Pasirdurung.
10. Guru Pembimbing untuk belajar *Mufrodat* dan *Nahwu* adalah Ustad Samin.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode penelitian yang kemudian dirangkum dalam suatu bentuk sistematis penulisan berupa metodologi penelitian. Berikut penjabarannya :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku, jurnal dan paper serta informasi-informasi yang berkaitan judul penelitian.
2. Kuesioner

   Kuesioner adalah metode pengumpulan data informasi dengan mengajukan pertanyaan yang telah di sediakan untuk memperoleh

respon dari responden kuesioner. Responden dari kuesioner ini adalah siswa yang akan menggunakan aplikasi ini.

3. Observasi

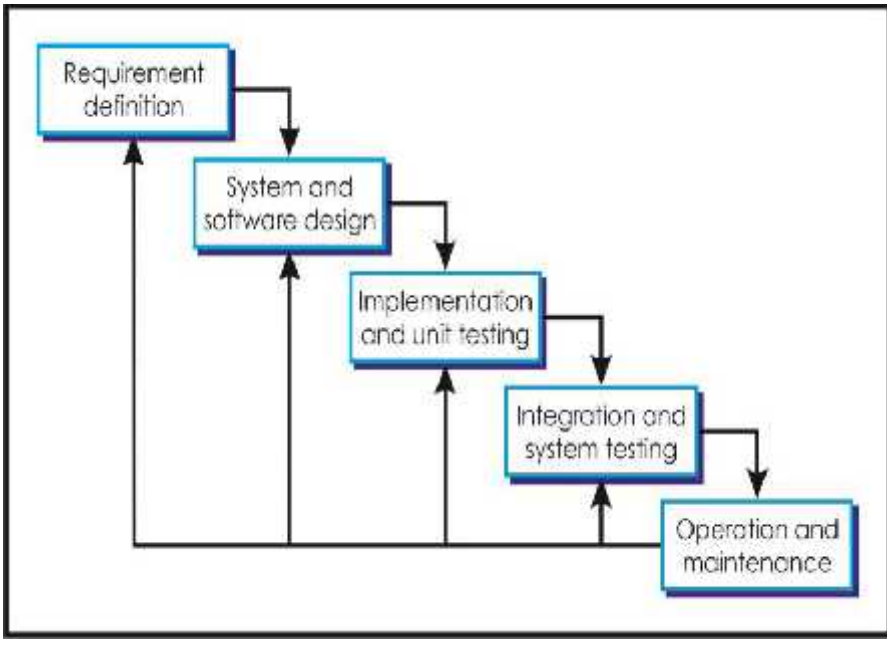
   Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

4. Wawancara

   Wawancara ini dilakukan terhadap calon pengguna aplikasi ini, untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman pengguna terhadap pembelajaran *Mufrodat* dan *Nahwu*.

1.5.2 **Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak dengan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak dengan tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar , seperti yang terlihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode Waterfall [2]

1. Requirements Definition

Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and Software Design*

Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.

3. *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Dalam tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki error yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian,

yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan, metode dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan variabel penelitian, identifikasi data yang diperlukan dan cara pengumpulannya, penentuan sampel penelitian dan teknik pengambilannya, serta metode/teknik analisis yang akan dipergunakan dan perangkat lunak yang akan dibangun jika ada.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.