# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Mempelajari bahasa arab merupakan kebutuhan bagi setiap muslim sebagai dasar untuk mendalami ilmu agama islam. Belajar bahasa arab juga termasuk kedalam bagian dari proses pendididikan nasional, sehingga ditungtut untuk selalu melakukan inovasi dalam mendukung pembelajaran.

Madrasah Diniyah Takmiliyah(MDT) At-Taufiq merupakan lembaga pendidikan nonformal yang belokasi di Jl.Sukasari 1 RT.04/01 Kelurahan Sekeloa, Kecamatan Coblong berada di bawah naungan Kementerian Agama dan mendapatkan izin operasional mulai didirikan sejak tahun 2007. Keberadaan MDT At-Taufiq membantu untuk menambah dan melengkapi kemampuan ilmu agama para santri. Santri yang mengikuti pendidikan agama di MDT At-Taufiq tingkat Sekolah Dasar(SD). Metode pengajaran yang digunakan dengan metode ceramah. Waktu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada setiap malam dari pukul 18.30 - 20.00.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Nomor 2 Tahun 2008 menyebutkan, bahwa program pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah dipersiapkan untuk mencapai kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun demikian pada tingkat pendidikan dasar dititik beratkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa[9].

Saat ini, pelajaran bahasa arab dianggap sebagai bahasa yang tidak termasuk implementatif, karena tidak menjadi bahasa sehari-hari, sehingga dianggap tidak perlu difahami secara sungguh-sungguh oleh sebagian santri, akhirnya mengakibatkan kurangnya minat dalam mempelajari bahasa tersebut. Begitu juga, metode pengajaran yang terkadang masih tradisional, membuat suasana pengajaran yang kaku dan tidak mengasikan bagi sebagian santri yang berdampak

terhadap kejenuhan, sehingga menjauhkan dari tujuannya yang merupakan bagian dari pendidikan nasional.

Berdasarkan penyebaran hasil kuisioner kepada santri MDT At-Taufiq menggunakan skala likert untuk mengukur sikap dan pendapat dalam mempelajari Bahasa Arab terhadap 34 santri. Hasilnya, *41%* santri terkadang sulit untuk memahami pelajaran Bahasa Arab dan *32,4%* santri setuju mengalami kesulitan, *52,9%* santri terkadang merasa bosan belajar Bahasa Arab di Kelas, *47%* santri terkadang tidak menyimak dengan baik pelajaran Bahasa Arab di kelas, *64,7%* santri sangat setuju jika belajar bahasa arab dengan media computer menyenangkan, *41,2%* santri memungkinakan bisa fokus jika belajar Bahasa Arab dibantu dengan media komputer dan *29,4%* santri sangat setuju jika belajar Bahasa Arab Interaktif dengan dibantu media Komputer akan konsentrasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Suhaeti sebagai Kepala Sekolah MDT At-Taufiq berkaitan proses belajar mengajar santri dan media pembelajaran yang digunankan, Ibu Suhaeti menjelaskan metode yang digunakan dalam mempelajari bahasa arab dengan metode ceramah dan latihan saja. Evaluasi dilakukan ketika hasil pembelajaran setiap akhir semester pembelajaran, keterbatasan pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi masih kurang tidak semua merata,akhirnya hanya memaksimalkan metode seadanya. Sehingga jika ada sebuah media lain yang dapat membantu siswa dalam mempelajari Bahasa Arab dengan bantuan media lain sangat diharapkan.

Dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah penyampaian bahan materi pengajaran hanya melalui lisan saja. Ceramah yang baik merupakan ceramah yang bervariasi yaitu ceramah yang dilengkapi dengan penggunaan alat bantu belajar yang interaktif sehingga proses pembelajaran tidak menjenuhkan. Termasuk ketika penggunaan metode ceramah perlu memperhatikan kondisi siswa salahsatunya memiliki suasana emosional yang mendukung untuk meperhatikan dan memiliki motivasi mengikuti pelajaran.

Wawancara juga dilakukan kepada pengajar MDT At-Taufiq, Ibu Titin dan Ibu Tri, menyampaikan bahwasannya para santri ketika belajar Bahasa Arab di kelas susah untuk mengingat apa yang telah dipelajari sehingga menghambat materi berikutnya yang akan diajarkan, masalah lain ketika mengulang pelajaran yang sudah diberikan sering tidak ingat, bahkan nilai yang paling jelek adalah nilai Bahasa Arab. Para pengajar juga menyampaikan jika ada alat bantu ajar lain yang bisa mengatasi permasalahan tersebut,maka apa salahnya jika dicoba.

Begitupun berdasarkan hasil dari pengamatan penulis di MDT AT-Taufiq minat belajar santri dalam mempelajari ilmu agama khususnya pelajaran Bahasa Arab sangat kurang,hal tersebut terlihat dalam menyimak dan mengikuti arahan pengajar, akhirya berpengaruh terhadap kemampuan peningkatan dalam mendengar dan berbicara Bahasa Arab. Hal tersebut yang penulis amati, lantaran beberapa faktor yaitu *pertama,* pengajar hanya terpaku terhadap pengajaran dengan metode ceramah serta praktek dan terbatas pada media buku teks yang tersedia. *Kedua*, kebutuhan santri terhadap sesuatu model alat bantu pembelajaran yang berbeda di kelas berbasis digital, untuk memberikan suasana yang berbeda, bahwasannya mempelajari Bahasa arab di madrasah yang notabene pendidikan nonformal dan tradisional lebih menyenangkan, tidak jadul, dan modern karna memanfaatkan teknologi, sehingga santri bisa melibatkan diri atau berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Sebuah media selain menyajikan text, audio, gambar, dan video, dibutuhkan juga sebuah pemanfaatan teknologi untuk menambahkan interaktif media tersebut, *Speech recognition* sebagai teknologi yang digunakan untuk mengenali suara dapat menjadi media belajar dalam menambah fitur pembelajaran yang lebih interaktif[10]. Teknologi *Speech recognition* juga mampu dimanfaatkan dalam belajar mengucapkan text bahasa secara langsung dengan inputan suara. Pemanfaatan *Speech recognition* dalam media,menjadikan sebuah user berinteraksi langsung dengan media tersebut, sehingga tidak hanya menyimak tetapi terlibat langsung dengan system.

Berdasarkan masalah yang didapatkan di MDT At-Taufiq, dalam rangka meningkatkan kemampuan dan semangat belajar Bahasa Arab, akan dirancang sebuah aplikasi yang diharapkan bisa membantu para santri yaitu

"*Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab dengan Speech recognition di Madrasah Diniyah Takmiliyah(MDT) At-Taufiq"*

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasikan masalah-masalah yang ada sebagai berikut :

1. Santri mengalami kejenuhan saat menyimak materi Bahasa Arab di kelas
2. Kurangnya pengetahuan santri terhadap materi Bahasa Arab yang diajarkan di kelas
3. Kurangnya media bantu belajar santri ketika belajar mengajar Bahasa Arab di kelas

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi media pembelajaran Bahasa Arab interakatif dan pemanfaaatan *Speech recognition* di Madarasah Diniyah Takmiliyah(MDT) At-taufiq. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mampu mengatasi kejenuhan santri saat menyimak materi Bahasa Arab di kelas
2. Mampu meningkatkan pengetahuan santri terhadap materi Bahasa Arab yang disampaikan di kelas
3. Mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk membantu kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab di kelas

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun untuk santri MDT At-Taufiq kelompok belajar malam.

2. Aplikasi ini hanya berisi fitur kosakata dan percakapan dasar bahasa arab sehari-hari,video pendukung dan simulasi dalam implementasi *Speech recognition*.
3. Penerapan konsep *Speech* hanya dalam simulasi latihan soal dengan materi yang dibatasi
4. Evaluasi pembelajaran yang disediakan dibatasi dengan soal dan jawaban yang sudah ditentukan
5. Penilaian dalam program ini sebagai indikator tingkat kemampuan santri, tidak menjadi penilaian tercatat oleh pengajar.
6. Untuk tutorial berisi materi Bahasa Arab berkaitan tentang :
    a) Menyimak percakapan(muhadasah) dasar Bahasa Arab Sehari-hari.
    b) Mengetahui mufrodat(terjemah) dasar umum Bahasa Arab sehari-hari
    c) Mampu menjawab hasil dari materi pembelajaran dengan baik dalam bentuk soal.
7. Aplikasi ini berbasis Desktop untuk memudahkan Penggunaan Aplikasi dan pembelajaran
8. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan software Adobe Flash Propesional CS6, Action Script 3.0, audacity, Windows *Speech recognition*, *e-Speaking*.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah rasional. Penelitian yang dilakukan di MDT At-Taufiq adalah :

1. Analisis Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Pembangunan Perangkat lunak
4. evaluasi

Adapun penjelasan tahapan-tahapan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan usaha yang dilakukan peneliti untuk mengetahui masalah yang ada, untuk diberikan jalan keluarnya. Dalam penelitian di MDT At-Taufiq menemukan tiga masalah yang harus diberikan jalan keluarnya.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam rangka pengumpulan data penelitian di MDT At-Taufiq dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan mengumpulkan literatur, yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran yang memanfaatkan *Speech recognition*

2. Observasi

   Pada tahap ini penulis melakukan observasi di tempat studi kasus yaitu di MDT At-Taufiq untuk mengetahui keadaan santri dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

3. Wawancara

   Wawancara dilakukan kepada Ibu Suhaeti sebagai guru sekaligus Kepala Sekolah MDT At-Taufiq, menanyakan terkait kondisi pembelajaran di kelas dan pemanfaatan alat bantu belajar yang digunakan.

4. Kuisioner

   Teknik pengumpulan data dengan memberikan kuisioner kepada Santri di MDT At-Taufiq untuk menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai mata pelajaran Bahasa Arab dan Alat Bantu pembelajaran.

### 1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan multimedia dalam penelitian ini menggunakan Metode pengebangan perangkat lunak yang tidak harus berurutan. Pada tahapan pembangunannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap Konsep dahulu dan diakhiri dengan tahap Distribusi atau akhir pengemasan aplikasi untuk dapat digunakan.

Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. Concept

Tahapan concept merupakan tahapan untuk menentukan tujuan dan pengguna dari program ini. Dalam tahapan ini perangkat lunak yang digunakan berbasis multimedia Bahasa Arab interaktif yang akan digunakan santri dengan dibantu oleh pengajar dengan tujuan untuk membatu proses belajar santri di kelas.

2. Design

Design (perancangan) merupakan tahapan membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program, dalam tahap ini digambarkan dalam bentuk storyboard media aplikasi pembelajaran. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

3. Material collecting

Material collecting atau pengumpulan bahan merupakan tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak. Bahan tersebut antara lain foto, animasi, video, audio. Bahan tersebut diperoleh secara gratis melalui situs tertentu dan membuat sendiri bahan-bahan yang digunakannya yang tidak bisa di dapatkan secara mudah.

4. Assembly

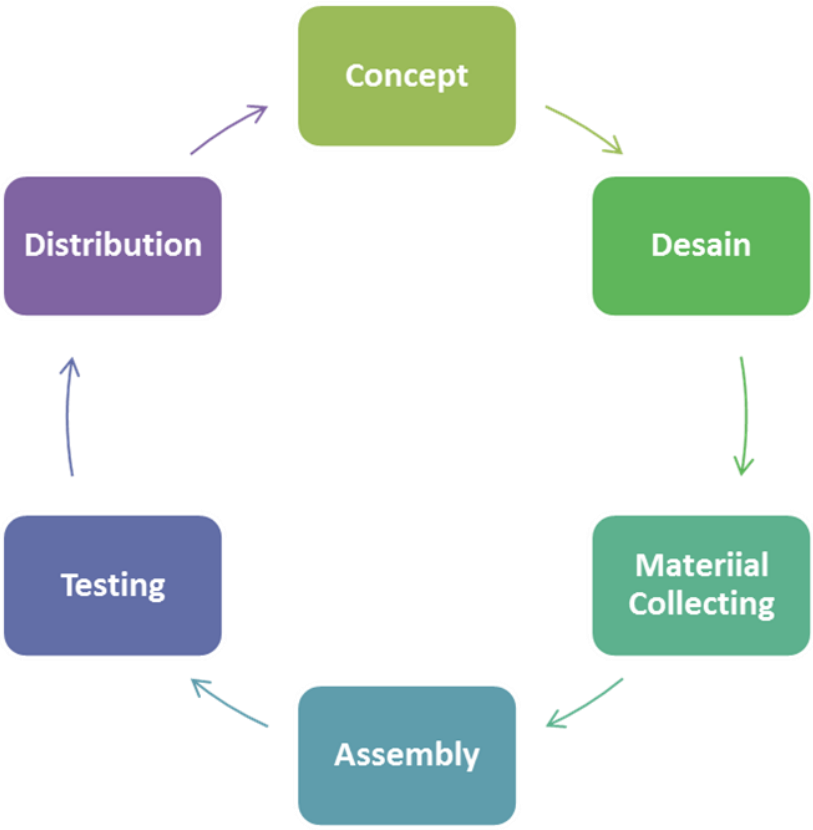
Assembly (pembuatan) merupakan tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia sesuai dengan perancangan yang sudah dibuat. Dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan Adobe Flash CS6, sebagai media utamanya pembuatan perangkat lunak yang dibangun.

5. Testing

Tahap ini dilakukan setelah tahapan assembly telah selesai. Pada tahapan ini pembuat akan menguji apakah ada error atau tidak. Sebelum aplikasi ini akan di coba terlebih dahulu sebelum diujicobakan kepada pengguna(santri) apakah aplikasi ini memudahkan dan bermanfaat.

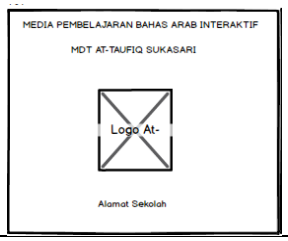
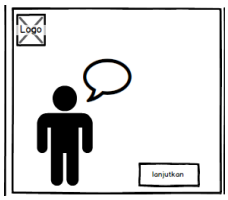
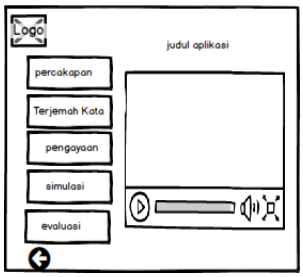
6. Distribution

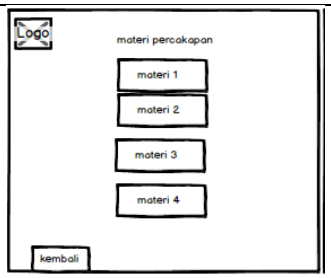
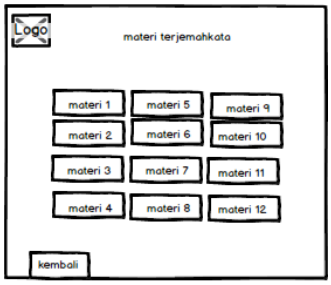
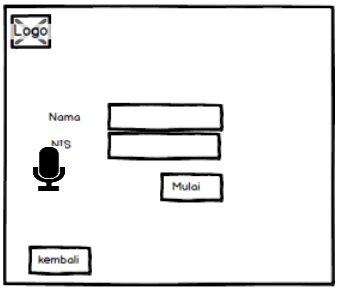
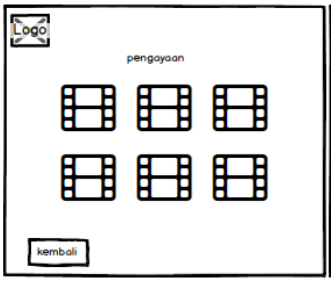
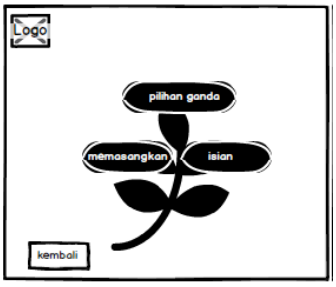
Tahap ini merupakan tahapan menentukan cara dari pendistribusian aplikasi. Penggandaan aplikasi untuk digunakan diperangkat yang berbeda. Pendistribusian aplikasi dapat menggunakan media penyimpanan flash disk, CD-ROM, memory card dan media lainnya. Tidak hanya itu tahapan ini juga sebagai tahapan evaluasi untuk pengembagan produk yang sudah jadi supaya lebih baik, sehingga dapat menjadi masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

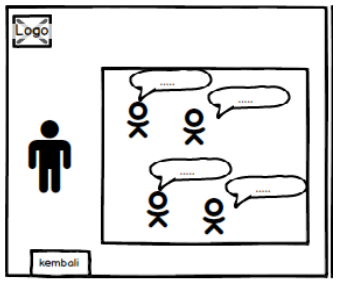
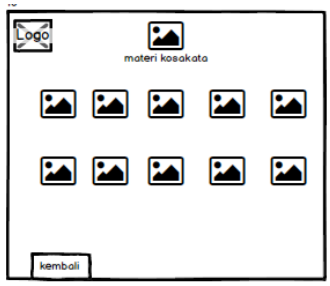
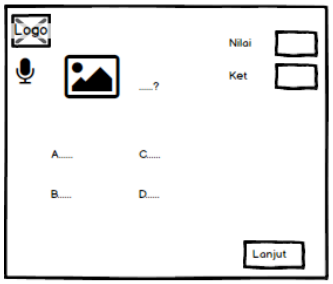
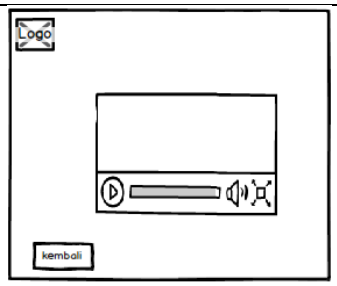


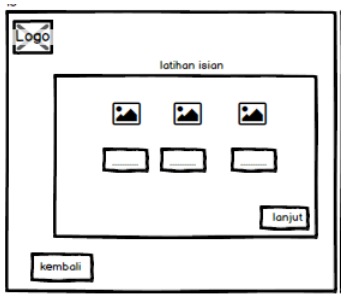

**Gambar 1.1Metode pengembangan perangkat lunak**

**Tabel 1.1 Rancangan Storyboard Aplikasi**

| No Frame | Visual | Audio | Video | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  | - | - | Frame 1 sebagai tampian awal aplikasi, logo MDT sebagai tombol masuk ke halaman berikutnyak |
| 2 |  | Backsound Suara menyampaikan motivasi belajar bahasa arab melalui animasi | - | Frame 2 sebagai halaman dari pembuka utama aplikasi, ada seseorang pengajar yang menyampaikan motivasi kepada santri untuk semangat belajar bahasa arab |
| 3 |  | | Menampilkan video galeri MDT At-Taufiq | Frame 2 sebagai menu utama pembelajaran<br>**Menu Percakapan** : sebagai materi percakapan dasar dalam bahasa arab<br>**Menu Terjemahan:** sebagai materi terjemahan/mufrodat dalam bahasa arab<br>**Menu Pengayaan:** merupakan materi tambahan berisi materi belajar bahasa sambil menonton<br>**Menu Evaluasi :** sebagai menu untuk mengecek sejauh mana pengetahuan anak terhadap materi yang sudah dipelajari dalam bentuk latihan<br>**Menu Simulasi:**<br>Sebagai bagian dari latihan dengan inputan suara menggunakan microphone.<br>Terdapat tombol kembali untuk ke menu sebelumnya |
| | | - | - | Frame 4 :<br>sebagai tampilan dari menu percakapan, terdapat 4 materi percakapan. Materi 1 percakapan perkenalan,materi 2 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 |  | | | percakapan di masjid materi 3 di rumah sakit, materi 4 percakpan di di sekolah. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman menu utama aplikasi |
| 5 |  | | | Frame 5 : sebagai halaman dari isi menu terjemah kata/ mufrodat dasar, berisi 12 materi yaitu sayuran, warna, profesi, alat belajar,anggota keluarga,buah-buahan, alat dapur,hewan,anggota tubuh,mengenal angka dasar, kata tunjuk dan materi. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman menu utama |
| 6 |  | Backsound setiap nama benda | - | Frame 6 : sebagai tampilan pertama dari menu simulasi, berisi kolom isian nama dan NIS. Terdapat tombol mulai untuk melanjtukan ke halaman latihannya. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman utama. |
| 7 |  | - | - | Frame 7 : sebagai tammpilan dari menu pengayaan yang berisi 6 materi dalam bentuk video. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman utama aplikasi. |
| 8 |  | - | - | Frame 8 : sebagai halaman dari menu evaluasi, berisi 3 pilihan latihan. Terdapat tombol kembali untuk menuju ke halaman utama aplikasi |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 |  | - | Terdapat suara yang di tanam berupa WAP | Frame 11 : sebagai halaman dari isi materi percakapan. Setiap karakter akan mengeluarkan suara ketika di klik. Terdapat tombol lain untuk memutar suara percakapan secara otomatis. Terdapat tombol kembali untuk menuju ke halaman materi percakapan |
| 10 |  | | Berisi suara yang ditanam berupa WAP | Frame 10 : sebagai halaman dari materi kosakata. Setiap gambar akan mengeluarkan suara ketika di klik. Suara yang keluar sesuai gambar yang dipilih dalam bahasa arab dan indonesia. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman materi kosakata. |
| 11 |  | | | Frame 11 : sebagai halaman dari latihan simulasi, terdapat gambar yang harus dijawab dengan suara melalui microphone, akan menyeleksi hasil jawaban yang dipilih dan menghasilkan nilai benar dan salah dalam kolom kanan atas. Terdapat tombol lanjut untuk ke soal berikutnya. Di akhir pertanyaan akan menampilkan total nilai yang didapatkan. |
| 12 |  | | | Frame 12 : sebagai halaman dari isi materi pengayaan, menampilkan materi dalam bentuk video yang otomatis berputar. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman pengayaan. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 |  | | | Frame 13 : sebagai halaman dari isi materi latihan dalam evaluasi. Dalam latihan bentuk ini terdapat kolom isian yang harus di isi. Terdapat tombol lanjut untuk melanjutkan ke soal berikutnya. Diakhir akan menampilkan hasil dari latihan. Terdapat tombol kembali untuk menuju halaman evaluasi. |

## 1.6 Sistematika Penulisan

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

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem serta pengenalan tools yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab yang berisi tentang analisis prosedur yang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non fungsional. Bab ini juga berisi tentang perancangan untuk sistem yang meliputi perancangan arsitektural perangkat lunak, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka perangkat lunak.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

# BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.