

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Arab telah lama hadir di Indonesia dan terus dipelajari di berbagai lembaga pendidikan. Pengaruh ini disebabkan oleh penyebaran agama Islam yang luas di dunia serta keunggulan bahasa tersebut. Sebagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim, masyarakat Indonesia antusias dan giat mendalami bahasa Arab, bahkan menggunakannya sebagai bahasa pengantar dalam berbagai kegiatan mereka. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, jumlah penduduk Indonesia mencapai sekitar 273,5 juta jiwa, dengan sekitar 229 juta jiwa atau 87,2% di antaranya beragama Islam. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia. Pembelajaran dan penggunaan bahasa Arab tidak hanya terbatas pada lembaga pendidikan umum, tetapi juga dipelajari dan digunakan di lembaga pendidikan agama seperti pesantren, di kalangan pegawai pemerintahan, media informasi nasional, dan berbagai tempat lainnya. (Ahmad Hidayatullah Zarkasyi, Gandhi Zain Irsyad Tazali, and Rahmad Maulana 2023)

Pada umumnya, salah satu aspek yang paling diperhatikan dalam pengajaran bahasa adalah metode pembelajarannya. Metode ini sering dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pengajaran bahasa, karena metode tersebut menentukan isi dan cara penyampaian materi. Dalam belajar, mengingat, atau menghafal kosakata bahasa Arab, sering muncul berbagai kesulitan, kerumitan, dan tantangan yang disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: sumber belajar, bahan ajar, media pembelajaran, buku penunjang, serta buku pelajaran yang tebal dan membosankan karena hanya berisi tulisan tanpa gambar atau warna menarik. Hal ini membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab cenderung dihindari oleh siswa. Keberhasilan dalam mempelajari kosakata sangat berpengaruh dalam penguasaan bahasa Arab di sekolah. Untuk memahami percakapan atau teks berbahasa Arab, dan untuk dapat

mengungkapkan sesuatu, tentunya sangat sulit jika tidak mengetahui maknanya.(Tioya Nurdiansyah, Suhud, and Akip Suhendar 2022).

Kemajuan teknologi sangatlah penting bagi kehidupan manusia di era modern ini. Teknologi merupakan salah satu pendorong utama dalam perkembangan manusia. Di berbagai sektor masyarakat, teknologi telah berperan dalam meningkatkan ekonomi, pertanian, komputasi, dan masih banyak lagi. Dampaknya juga dirasakan di bidang pendidikan. Saat ini, dunia pendidikan telah menjadi semakin canggih dalam penerapannya. Penggunaan papan tulis dan kapur telah digantikan oleh komputer dan proyektor. Teknologi memudahkan para pendidik dalam menyampaikan ilmu, salah satunya melalui internet. Dengan internet, proses belajar mengajar tidak lagi mengharuskan guru dan siswa untuk bertemu langsung, tetapi dapat dilakukan secara online dari lokasi masing-masing. (Riko Dwi Saputra, 2024)

Terlepas dari segala kekurangannya, kamus *online* merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi tenaga pendidikan dan anak-anak di tingkat sekolah menengah pertama yang sulit diajak belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain *gadget*. Mereka lebih banyak bermain *gadget* di bandingkan dengan belajar. Maka penggunaan kamus *online* sebagai sarana belajar merupakan pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan pada anak sekolah menengah pertama yang sulit untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian guna meningkatkan motivasi belajar anak dan merangsang daya pikir mereka. Oleh karena itu, kamus yang dibuat akan menyertakan kuis sebagai tantangan dan untuk mengembangkan daya ingat. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk meneliti dan menyusun skripsi dengan judul **“APLIKASI EDUKASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MOBILE”**.

## 1.2. Ruang Lingkup

Mengingat banyaknya kemungkinan dalam pembahasan topik ini, ruang lingkup penelitian akan dibatasi untuk memastikan bahwa pembahasan lebih terfokus dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan jelas. Aplikasi yang disajikan merupakan kamus dan pembelajaran *mufrodat* / kosakata bahasa arab berupa soal untuk Anak-anak yang bersekolah di tingkat sekolah menengah pertama.

1. Pada pencarian kamus menggunakan algoritma *Mathces From Right*.
2. Aplikasi ini menggunakan tipe penyajian soal menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle*.
3. Aplikasi ini disajikan dengan materi yang sudah ada pada kurikulum.
4. Aplikasi dibangun menggunakan perangkat lunak Android Studio.
5. Aplikasi akan dirancang meliputi teks, gambar.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan metode ADDIE dalam pembuatan aplikasi edukasi *mufrodat* (kosakata bahasa Arab) berbasis mobile. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik dan informatif melalui metode ADDIE.

## 1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah yang harus diperhatikan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tipe penampilan kosa kata menggunakan *Mathces From Right*.
2. Tipe penyajian soal ujian pada materi bahasa arab ini menerapkan algoritma *Fisher Yates Shuffle*.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat Aplikasi Kamus ini adalah Android Studio.
4. Pada pencarian materi bahasa arab terdiri dari kamus, dan buku yang tepat untuk anak dengan Pendidikan tingkat sekolah menengah pertama.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi Kamus Bahasa Arab berbasis Android serta menerapkan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dan *Matches From Right* dalam aplikasi tersebut.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat dalam mencari arti kata pada kamus Bahasa Arab-Indonesia dengan cara yang lebih mudah dan praktis.
2. Membantu pengguna memperluas kosa kata mereka dalam bahasa yang mereka pelajari atau gunakan sehari-hari.
3. Pembelajaran yang Interaktif dengan membuat aplikasi kamus dilengkapi dengan permainan kata atau kuis yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I** Pendahuluan Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, dan keuntungan penelitian.
2. **BAB II** Tinjauan Pustaka Bab ini mencakup teori-teori yang akan mendukung penelitian yang akan dilakukan penulis/peneliti.
3. **BAB III** Metodologi Penelitian Bab ini membahas teknik penyelesaian masalah yang ditemukan dalam perumusan masalah penelitian.
4. **BAB IV** Hasil Penelitian dan Pembahasan Bab ini mencakup hasil dari analisis masalah yang dibahas menggunakan teori yang disebutkan pada Bab II.

5. **BAB V** Simpulan dan Saran Bab ini memberikan kesimpulan dari diskusi yang mencakup jawaban atas perumusan masalah, tujuan penelitian, dan hipotesis. Ini juga mencakup rekomendasi untuk perusahaan atau institusi (objek penelitian) dan penelitian lanjutan sebagai hasil dari pemikiran penelitian tentang keterbatasan penelitian saat ini.

### **Daftar Pustaka**