

**APLIKASI *GAME* *EDUKASI* PENGENALAN KOSA
KATA BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



Oleh:

IRWANSYAH

150210007

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

**APLIKASI *GAME* *EDUKASI* PENGENALAN KOSA
KATA BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI
BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana**



Oleh:

IRWANSYAH

150210007

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : IRWANSYAH

NPM : 150210007

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknik informatika

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul : **APLIKASI GAME
EDUKASI PENGENALAN KOSA KATA BAHASA ARAB UNTUK ANAK
USIA DINI BERBASIS ANDROID**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “ duplikan dari hasil karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam pembuatan naskah skripsi. Ini tidak terdapat karya ilmiah atau pedapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah skripsi saya ini dapat dibuktikan terdapat unsur -unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi saya ini digugurkan dan gelar serjana saya yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian peryataan ini saya buat dengan sebenar benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 20 februari 2020

IRWANSYAH

150210007

**APLIKASI *GAME EDUKASI* PENGENALAN KOSA KATA
BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS
*ANDROID***

Oleh

**IRWANSYAH
150210007**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna meperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 20 Februari 2020

**Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom
Pembimbing**

ABSTRAK

Pada dunia industri 4.0 berpengaruh terhadap proses belajar mengajar di sekolah maupun di lingkungan dan berpengaruh juga terhadap materi yang disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar, penyebabnya adalah kurangnya ketertarikan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru saat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Untuk meningkatkan generasi yang berkualitas pendidikan anak harus disiapkan pada usia dini, anak - anak sudah diajarkan dengan media bermain sambil belajar, Media pembelajaran game kosa kata bahasa arab ini adalah media alternatif yang akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam hal yang menyenangkan. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin Untuk merancang game kosa kata bahasa arab menggunakan Software Adobe Flash CS6 yang menarik dan mudah diingat oleh anak – anak usia dini Agar dapat memotivasi belajar siswa anak usia dini maka materi – materi disajikan yaitu melalui game dan terdapat gambar yang menarik serta terdapat skor dalam menjawab quis. Mendeskripsikan dan menjelaskan problematika dalam pengajaran kosa kata bahasa arab. Dalam merancang game edukasi pengenalan kosa kata bahasa arab, peneliti menggunakan metode Game Development Life Cycle (GLDC) yang terdiri dari beberapa proses yaitu : Inisiasi, Pre Produksi, Produksi, Ujicoba, Rilis. Aplikasi game edukasi pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini berbasis android sebagai media alternatif pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menambah motivasi belajar siswa.

Kata kunci: game, Adobe Flash CS6, GLDC

ABSTRACT

In the industrial world 4.0 has an influence on the teaching and learning process in schools and in the environment and also influences the material delivered in the teaching and learning process, the cause is the lack of interest in students' attention to the material conveyed by the teacher when attending ongoing lessons because of the media used by the teacher does not attract the attention of students. To increase the quality generation of children's education must be prepared at an early age, children have been taught by playing media while learning, this Arabic vocabulary learning media is an alternative media that will make students easier to remember the material delivered by the teacher because it's served in a fun way. Game is a game that uses electronic media, is a form of multimedia entertainment that is made as attractive as possible so that players can get something so that there is inner satisfaction To design Arabic vocabulary games using Adobe Flash CS6 Software that is interesting and easy to remember by early childhood In order to motivate early childhood student learning, the material is presented through games and there are interesting images and scores in answering quis. Describe and explain the problems in teaching Arabic vocabulary. In designing an educational game for introducing Arabic vocabulary, researchers used the Game Development Life Cycle (GLDC) method which consists of several processes, namely: Initiation, Pre Production, Production, Testing, Release. Educational game application introduction of Arabic vocabulary for early childhood android based as alternative learning media in the learning process to increase student motivation.

Keyword: Game, Adobe Flash CS6, GLDC

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa peneliti terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
3. Bapak Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Ayah Suratman dan Ibu Yatini selaku orang saya peneliti yang selalu memberi materi dan motivasi serta keluarga yang selalu memberikan doa dan motivasi yang baik

6. Andri Harjuli, Hadi Saputro, Muhammad Badrus Zaman, Sukma Wirawan, Yakobus Oda Leko, Muhammad Marcelleno Arief Satria selaku sahabat yang selalu bersama serta mendukung saya dari semester 1 sampai dengan pembuatan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah Rumah Pintar Ababil Ari Kurniasih saya ucapkan terima kasih
8. Rekan-rekan mahasiswa/i Universitas Putera Batam yang turut memberikan doa dan dukungannya
9. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 20 Februari 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Teori Dasar.....	7
2.1.1 Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.1.2 Game	9
2.1.3 Edukasi.....	10
2.1.4 Game Edukasi	11
2.1.5 Android	12
2.2 Variabel Penelitian.....	18
2.2.1 Bahasa Arab	18
2.2 Softwer Pendukung.....	24
2.2.1 Adobe Flash CS 6	24
2.2.2 Unified Modeling Language	24
2.2.3 Start UML	31

2.2.4 Adobe Photoshop CS 6 Profesional	32
2.3. Penelitian Terdahulu	32
2.4 Kerangka Pemikiran.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Pengumpulan Data	43
3.2.1 Interview (wawancara).....	44
3.2.2 Observasi.....	44
3.3 Metode Perancangan Sistem	45
3.3.1 Desain Unified Modelling Language (UML)	47
3.3.2 Storyboard.....	63
3.4 Lokasi Dan Jadwal Penelitian	68
3.4.1 Lokasi.....	68
3.4.2 Jadwal Penelitian.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.1.1 Implementasi Sistem	70
4.2 Pembahasan.....	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android	13
Gambar 2.2 Tampilan awal Adobe Flash CS 6 Pro.....	24
Gambar 2.3 StarUML	31
Gambar 2.4 Adobe Photoshop.....	32
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	38
Gambar 3.1 Desain Penelitian	41
Gambar 3.2 Metode Perancangan Sistem.....	45
Gambar 3.3 Use Case Diagram	48
Gambar 3.4 Activity Diagram Memilih Kosa Kata.....	49
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Belajar Nama Hewan.....	50
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Belajar Nama Buah	51
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Belajar Nama Kelas.....	52
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Nama Kendaraan	53
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Kuis	54
Gambar 3.10 Activaty Diagram Menu About	55
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Belajar	56
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Belajar Nama Hewan	57
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Belajar Nama Buah	58
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Belajar Nama Kelas	59
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Belajar Nama Kendaraan	60
Gambar 3.16 Sequence Diagram Menu Kuis	61
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu About.....	62
Gambar 3.18 Class Diagram.....	63
Gambar 3.19 Rancang Menu Utama	64
Gambar 3.20 Rancangan Menu Bejar.....	64
Gambar 3.21 Rancangan Nama Hewan.....	65
Gambar 3.22 Rancangan Nama Buah.....	65
Gambar 3.23 Rancangan Nama Kelas	66
Gambar 3.24 Rancangan Nama Kendaran	66

Gambar 3.25 Rancangan Pilihan Soal Quis.....	67
Gambar 3.26 Rancangan Tampilan About Game.....	67
Gambar 4.1 Menu Tampilan Awal	71
Gambar 4.2 Menu Tampilan Belajar	72
Gambar 4.3 Menu Tampilan Kosa Kata Nama Hewan.....	73
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kosa Kata Nama Buah.....	74
Gambar 4.5 Tampilan Menu Kosa Kata Nama Kelas	75
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kosa Kata Nama Kendaraan/ transportasi.....	76
Gambar 4.7 Menu Tampilan Kuis	76
Gambar 4.8 Soal Kuis.....	77
Gambar 4.9 Soal Habis.....	78
Gambar 4.10 Tampilan About	78
Gambar 4.11 Tampilan About	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kosa Kata Nama Hewan Dalam Bahasa Arab	20
Tabel 2.2 Kosa Kata Nama Buah Dalam Bahasa Arab	21
Tabel 2.3 Nama Benda Di Dalam Kelas Dalam Bahasa Arab	22
Tabel 2.4 Kendaraan Dalam Bahasa Arab	23
Tabel 2.1 Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	26
Tabel 2.2 Simbol Sequence Diagram	27
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Pada <i>Activity Diagram</i>	29
Tabel 2.4 Simbol-Simbol Pada <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	69
Tabel 4.1 Menu Pengujian Utama Aplikasi	80
Tabel 4.2 Pengujian Menu Belajar	81
Tabel 4.4 Pengujian Menu Belajar Nama Hewan	82
Tabel 4.5 Pengujian Menu Belajar Nama Buah	83
Tabel 4.6 Pengujian Menu Belajar Nama Kelas	84
Tabel 4.7 Pengujian Menu Belajar Nama Kendaraan	85
Tabel 4.8 Pengujian Menu Kuis	86
Tabel 4.9 Pengujian Menu About.....	87