

**GAME EDUKASI BAHASA ARAB UNTUK ANAK
USIA DINI**

SKRIPSI



**Oleh:
Roi Qori Anto
150210018**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

GAME EDUKASI BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI

SKRIPSI

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



**Oleh
Roi Qori Anto
150210018**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 15 Februari 2019

Yang membuat pernyataan,

Roi Qori Anto
150210018

GAME EDUKASI BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI

**Oleh
Roi Qori Anto
150210018**

**SKRIPSI
Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

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

Batam, 15 Februari 2019

**Yusli Yenni, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah perkembangan teknologi di dalam kegiatan proses belajar dan mengajar. Di dalam proses belajar mengajar tersebut, berbagai media pembelajaran sudah mulai dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengatasi mudah bosannya para murid dalam belajar, sehingga prestasinya meningkat. Di dalam sebuah mata pelajaran terdapat mata pelajaran yang dianggap sulit untuk dipelajari yaitu Bahasa Arab. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan antara penulisan, terjemahan dan pengucapan di dalam Bahasa Arab dengan bahasa lainnya. Salah satu hal yang dilakukan adalah dengan cara menciptakan sebuah game edukasi, karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain daripada belajar. Game edukasi merupakan sebuah jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pendidikan kepada para pemainnya. Game edukasi dipilih karena game edukasi memiliki peluang yang besar untuk membangun motivasi para siswa dalam belajar. Terdapat banyak sekali cara merancang game edukasi, salah satunya adalah dengan aplikasi construct 2. Construct 2 merupakan sebuah platform yang digunakan untuk merancang sebuah game maupun aplikasi dengan basis HTML 5.

Kata kunci : game edukasi, Bahasa Arab, construct 2

ABSTRACT

Current technological developments have a large influence on various aspects of life. One of them is technological development in the activities of the learning and teaching process. In the teaching and learning process, various learning media have begun to be developed. This aims to overcome the boredom of students in learning, so that their performance increases. In a subject there are subjects that are considered difficult to learn, namely Arabic. This is because there are differences between writing, translation and pronunciation in Arabic with other languages. One of the things that is done is by creating an educational game, because basically children prefer to play rather than learn. Educational game is a type of game designed to provide education to the players. Educational games were chosen because educational games have a great opportunity to build students' motivation in learning. There are so many ways to design educational games, one of which is by application construct 2. Construct 2 is a platform used to design a game or application based on HTML 5.

Keywords: educational game, Arabic language, construct 2

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, 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.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis 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.
3. Ibu Yusli Yenni, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Bata.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung untuk keberhasilan dalam penyelesaian skripsi.
6. Rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi Universitas Putera Batam.
7. Serta pihak-pihak yang tidak bias disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 15 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Perumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	5

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Dasar	7
2.1.1. Pengertian Game	7
2.1.2. Media Pembelajaran.....	17
2.1.3. Bahasa Arab	20
2.1.4. Smartphone	21
2.2. Variabel	21
2.3. Software Pendukung.....	23
2.2.1. Aplikasi Construct 2.....	24

2.2.2.	Aplikasi Adobe PhoneGap Build	27
2.2.3.	HTML (Hypertext Markup Language)	28
2.2.4.	Java Development Kit 8 (JDK)	29
2.2.5.	Java Runtime Development 8 (JRE)	30
2.2.6.	Browser yang Mendukung HTML 5.....	30
2.2.7.	Aplikasi PicSay Pro	32
2.2.8.	Aplikasi Unified Modeling Language (UML)	32
2.4.	Penelitian Terdahulu.....	39
2.5.	Kerangka Pemikiran	45
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1.	Desain Penelitian	48
3.2.	Pengumpulan Data	50
3.3.	Operasional Variabel	51
3.4.	Metode Perancangan Sistem.....	52
3.5.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	66
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	68
4.2	Pembahasan	78
BAB 5 PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		
RIWAYAT HIDUP		
SURAT KETERANGAN PENELITIAN		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Gramatika Bahasa Arab	23
Tabel 2.2 Simbol Use Case	33
Tabel 2.3 Activity Diagram.....	34
Tabel 2.4 Sequence Diagram	36
Tabel 2.5 Diagram Kelas.....	38
Tabel 3.1 Variabel Bahasa Arab	52
Tabel 3.2 Kerangka Diagram Kelas	57
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	67
Tabel 4.1 Tabel pengujian menu utama	79
Tabel 4.2 Tabel pengujian menu pengaturan	80
Tabel 4.3 Tabel pengujian menu bermain.....	81
Tabel 4.4 Tabel pengujian menu hijaiyah.....	82
Tabel 4.5 Tabel pengujian menu angka	82
Tabel 4.6 Tabel pengujian menu benda di kelas	83
Tabel 4.7 Tabel pengujian menu percakapan.....	84
Tabel 4.8 Tabel pengujian menu latihan	84
Tabel 4.9 Tabel pengujian menu keluar	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Permainan Monopoly	9
Gambar 2.2 Permainan Soul Suite	10
Gambar 2.3 Permainan Super Mario Bros	11
Gambar 2.4 Permainan Street Fighter	12
Gambar 2.5 Permainan Need For Speed	13
Gambar 2.6 Permainan Civilization	14
Gambar 2.7 Permainan Transformer	15
Gambar 2.8 Permainan Sam and Max	15
Gambar 2.9 Permainan Edukasi Bahasa Inggris	16
Gambar 2.10 Permainan Baseball	17
Gambar 2.11 Aplikasi Construct 2	24
Gambar 2.12 Adobe PhoneGap Build	27
Gambar 2.13 HTML	28
Gambar 2.14 Java SE Development	29
Gambar 2.15 Java Runtime Development	30
Gambar 2.16 Mozilla Firefox	31
Gambar 2.17 Picsay Pro	32
Gambar 2.18 Kerangka Pemikiran	46
Gambar 3.1 Desain Penelitian	48
Gambar 3.2 Use Case Diagram	53
Gambar 3.3 Diagram Aktivitas Game	54
Gambar 3.4 Sequence Diagram	55
Gambar 3.5 Diagram Kelas Game	56
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama	58
Gambar 3.7 Menu Pengaturan	59
Gambar 3.8 Menu Bermain	60
Gambar 3.9 Tampilan Menu Hijaiyah	61
Gambar 3.10 Tampilan Menu Angka	62
Gambar 3.11 Tampilan Menu Benda di dalam kelas	63
Gambar 3.12 Tampilan Percakapan	64
Gambar 3.13 Menu Latihan	65
Gambar 3.14 Tampilan Menu Keluar	65

Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	69
Gambar 4.2 Menu Pengaturan.....	70
Gambar 4.3 Menu Bermain.....	71
Gambar 4.4 Menu Hijaiyah.....	71
Gambar 4.5 Menu Angka.....	72
Gambar 4.6 Menu Benda di kelas.....	73
Gambar 4.7 Menu Percakapan	74
Gambar 4.8 Menu Latihan.	75
Gambar 4.9 Tampilan berhasil menjawab pertanyaan	75
Gambar 4.10 Tampilan salah menjawab pertanyaan.	76
Gambar 4.11 Menu selesai latihan.....	77
Gambar 4.12 Menu Keluar.....	78