

## ABSTRAK

Nama : Raihan Ramadhan Yusuf  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : **Pengembangan Aplikasi Bahasa Arab Alfazh Dengan Desain Isometrik Melalui Pendekatan Gamifikasi Berbasis Android**

Media digital pada zaman sekarang kurang maksimal dalam memberikan pembelajaran, terutama sedikit sekali media pembelajaran dalam Bahasa Arab. Meskipun ada itu pun kurang menarik dan terkadang membuat anak-anak bosan saat belajar. Pada zaman sekarang permainan digital sangat digemari oleh anak-anak, permainan dengan menggunakan *genre adventure* atau petualangan lah salah satu nya. Berdasarkan latar belakang tersebutlah penulis melakukan pengembangan aplikasi belajar Bahasa Arab Alfazh untuk anak berbasis *android* dengan pendekatan metode gamifikasi dan menggunakan desain isometrik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bahasa Arab saat ini telah diaplikasikan di pendidikan tingkat sekolah dasar, namun performanya masih tidak mencakup karakteristik yang diharapkan. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan dasar untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa, kinerja pengajarannya harus memiliki sinergi yang baik antara perwujudan dari semua karakteristik pembelajaran bahasa. Desain isometrik sedang menjadi tren karena kesederhanaan dan karakteristik yang lebih menarik dapat membuat daya tarik anak-anak dalam belajar, secara mudahnya desain isometric dapat sebut dengan metode membuat gambar 3D dengan Teknik 2D. Metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode Prototyping karena untuk penelitian ini paling cocok dalam proses pengembangan aplikasi Desa Alfazh. Pendekatan gamifikasi diimplementasikan di dalam aplikasi dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi yaitu *level, achievement, badges, challenges, reward, point, dan leaderboard*. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan gamifikasi dan desain isometrik yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: *Bahasa Arab, Mobile Application, Android, Gamification, Isometric*