

ABSTRAK

Nama : Riswandi Zakliansyah

NPM : 140 2017 130

Program Studi : Sarjana Teknik Informatika

Judul : Perancangan Aplikasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Dengan Pendekatan Gamifikasi Berbasis Android

Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling istimewa dan paling utama dari seluruh bahasa yang ada. Yang membuat bahasa Arab paling istimewa dan paling penting untuk dipelajari adalah karena bahasa Arab digunakan di dalam kitab suci Al-Qur'an yang menjadi pedoman bagi seluruh umat manusia. Pada anak-anak, kemampuan berbahasa sangat berperan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman dalam menyelesaikan suatu masalah ataupun mendukung proses belajar mengajar. Kurangnya media-media pendukung untuk mendorong proses pembelajaran bahasa Arab membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal, menjadi berulang-ulang dan membosankan untuk anak. Banyak anak-anak yang mengalami kebosanan dalam mempelajari bahasa Arab, dikarenakan rata-rata semua pelajaran bahasa Arab konvensional yang guru berikan dalam bentuk pembelajaran baca dan tulis. Hal tersebut kurang menarik untuk anak-anak, yang pada rentang usianya sedang gemar-gemarnya bermain. Karena latar belakang tersebutlah penulis melakukan pengembangan aplikasi belajar bahasa arab untuk anak berbasis *android* dengan pendekatan metode gamifikasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah metode MDLC menurut Luther dan Sutopo yang memiliki enam tahap perancangan. Sedangkan metode gamifikasi yang diterapkan berupa penyisipan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran bahasa arab. Pendekatan gamifikasi diimplementasikan di dalam aplikasi dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi yaitu *level*, *achievement*, *badges*, *challenges*, *reward*, *point*, dan *leaderboard*. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi lebih tertarik di dalam belajar bahasa Arab karena gamifikasi membuat pelajaran menjadi lebih bervariasi, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* dengan pendekatan gamifikasi yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran bahasa Arab khususnya terhadap anak usia dini.

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