HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI BELAJAR MUFRODAT BAHASA ARAB BERBASIS GAME 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

AKMAL
NIM. 220280097

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 30 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Ketua) (.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Sekretaris) (.....)

Ir. Untung Suwardoyo, S.Kom., MT., IPP. (Anggota) (.....)

Masnur, ST., M.Kom. (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Plt. Ketua Program Studi Teknik Informatika	Dekan Fakultas Teknik
Mughaffir Yunus, ST., MT.	**Dr. Ir. H. Hakzah, ST., MT.**
NBM. 1252 809	NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **AKMAL**

NIM : 220 280 097

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Aplikasi Belajar *Mufrodat* Bahasa Arab Berbasis Game 3D Sebagai Media Pembelajaran

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 30 Agustus 2025

Yang menyatakan



Akmal

220280097

PRAKATA

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ، نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِيْنُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ ، وَنَعُوْذُ بِاللهِ مِنْ شُرُوْرِ أَنْفُسِنَا وَسَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِ اللهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يُضْلِلْ فَلَا هَادِيَ لَهُ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُوْلُه

Alhamdulillahi rabbil 'alamin syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Adapun judul dari skripsi ini adalah **"Aplikasi Belajar Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Game 3D Sebagai Media Pembelajaran."** Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan studi Strata 1 (Satu) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Kendala yang dihadapi penulis dalam melakukan penulisan dan penyusunan Skripsi ini dapat dilewati berkat bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga dapat terselesaikan pada waktunya. Dengan tulus dan ikhlas, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua Ayahanda Lairing, Ibunda Hamida dan Subaeda atas bimbingan dan do'anya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Jamaluddin Ahmad, S.Sos., M.Si, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Parepare.
3. Bapak Dr. Ir. H. Hakzah, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.

4. Bapak Mughaffir Yunus, S.T., M.T. selaku ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
5. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I yang juga banyak memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.
6. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan saran dan arahaan kepada penulis.
7. Bapak Ir. Untung Suwardoyo, S.Kom., MT., IPP. selaku penguji I dan Bapak Masnur, ST., M.Kom. selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
8. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare, staf dan karyawan Fakultas Teknik, serta saudara, sahabat dan keluarga yang selama ini dengan sabar memberi do'a dan dukungannya, serta teman-teman mahasiswa-mahasiswi teknik Informatika terkhusus kepada angkatan 2020 yang telah memberi dukungan serta bantuannya selama ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf apabila dalam penulisan ini terdapat kekeliruan dan kesalahan serta kekhilafan yang semua itu diluar dari ketidaksengajaan penulis.

Nasrun Minallah Wa Fathun Qarib Wa Basshiril mukminin.

Parepare, 30 Agustus 2025

Penulis

AKMAL

NIM.220280097

ABSTRAK

AKMAL.220280097 Aplikasi Belajar *Mufrodat* Bahasa Arab Berbasis Game 3D Sebagai Media Pembelajaran. (dibimbing oleh Wahyuddin dan Marlina).

Pembelajaran bahasa Arab saat ini masih banyak menggunakan pendekatan tradisional yang cenderung satu arah dan kurang menarik, sehingga membuat santri menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android guna meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab bagi anak-anak santri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dilakukan pada awal bulan Mei sampai Juni 2025 di Pondok Pesantren Darul Hadits Pinrang dengan menggunakan bahasa pemrograman C#, Android SDK, Unity Engine, dan Visual Studio Code. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar santri, dengan tingkat kepuasan santri mencapai 88.57% pada kategori cukup puas hingga sangat puas. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak santri.

Kata kunci: Edukasi, *Mufrodat, Game 3D, Adventure, Unity, Android*

ABSTRACT

AKMAL.220280097. ***3D Game-Based Arabic Mufrodat Learning Application as a Learning Media.*** (*Supervised by* Wahyuddin *and* Marlina)

Arabic language learning currently still uses a traditional approach that tends to be one-way and less interesting, thus making students less active in the learning process. This study aims to develop an interactive Android-based learning application to improve the effectiveness of Arabic language learning for students. The method used in this study is Research and Development (R&D) which was conducted from early May to June 2025 at the Darul Hadits Pinrang Islamic Boarding School using the C# programming language, Android SDK, Unity Engine, and Visual Studio Code. The test results show that this application is able to increase students' interest and motivation in learning, with a student satisfaction level reaching 88.57% in the category of quite satisfied to very satisfied. Thus, this application can be an innovative alternative in learning Arabic that is more interactive and enjoyable for students.

Keywords: Education, Mufrodat, 3D Game, Adventure, Unity, Android

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii

HALAMAN INSPIRASI iv

PRAKATA v

ABSTRAK vii

ABSTRACT viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 1

C. Tujuan Penelitian 3

D. Batasan Masalah 3

E. Manfaat Penelitian 3

F. Sistematika Penulisan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

A. Kajian Pustaka 5

1. Game 5

2. Non Player Character (NPC) 8
3. Unity3D 8
4. Figma Design 9
5. Unity Assets Store 10
6. Kosakata Bahasa Arab 11
B. Flowchart 12
C. Use Case Diagram 15
D. Metode Pengujian 16
E. Penelitian Terkait 18
F. Kerangka Pikir 20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 20
A. Jenis Penelitian 21
B. Analisa Kebutuhan Sistem 21
1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) 21
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) 22
C. Waktu Penelitian 22
E. Analisis Dan Perancangan 23
1. Keterangan Umum Game 23
2. Konsep Perancangan Aplikasi 23
F. Diagram Alir 24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 27
A. Analisis Aliran Data Dengan UML 27
B. Rancangan Aplikasi 33

C. Hasil Pengujian 39
D. Deskripsi Responden 59
E. Cara Bermain 59
BAB V PENUTUP 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 65
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 69

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Daftar Nama Kosakata Bahasa Arab 11

Tabel 2. 2 Simbol *Flowchart* 13

Tabel 2. 3 *Use Case* Diagram 15

Tabel 3. 1 Jadwal pelaksanaan penelitian 22

Tabel 4. 1 Penjelasan *Use Case* Diagram 29

Tabel 4. 2 *Black Box* Menampilkan halaman utama 41

Tabel 4. 3 *Black Box* Menampilkan Halaman Menu 41

Tabel 4. 4 *Black Box* Menampilkan halaman pembelajaran 42

Tabel 4. 5 *Black Box* Halaman belajar nama hewan 42

Tabel 4. 6 *Black Box* Halaman belajar nama buah 43

Tabel 4. 7 *Black Box* halaman belajar nama benda 44

Tabel 4. 8 *Black Box* halaman About 44

Tabel 4. 9 *Black Box* halaman select character 45

Tabel 4. 10 *Black Box* halaman kuiz 45

Tabel 4. 11 *Black Box* Halaman Skor 46

Tabel 4. 12 Halaman Select Level 46

Tabel 4. 13 Persentase responden berdasarkan usia 50

Tabel 4. 14 Hasil jawaban responden 51

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Tampilan Figma Design 9

Gambar 2. 2 Tampilan *Unity Assets Store* 10

Gambar 2. 3 Kerangka Pikir 20

Gambar 3.1 *Use Case* Diagram Player 25

Gambar 3.2 *Flowchart* Main Menu 26

Gambar 3.3 *Flowchart* Permainan 27

Gambar 4. 1 *Use Case* Diagram 28

Gambar 4. 2 *Activity* Diagram Belajar nama buah 29

Gambar 4. 3 *Activity* Diagram Belajar nama hewan 30

Gambar 4. 4 *Activity* Diagram belajar nama benda 30

Gambar 4. 5 *Activity* Diagram Kuis 31

Gambar 4. 6 *Sequence* Diagram belajar nama hewan 31

Gambar 4. 7 *Sequence* Diagram bealajar nama buah 32

Gambar 4. 8 *Sequence* Diagram belajar nama benda 32

Gambar 4. 9 *Sequence* Diagran kuiz 33

Gambar 4. 10 Halaman Utama 33

Gambar 4. 11 Halaman Menu 35

Gambar 4. 12 Halaman Pembelajaran 36

Gambar 4. 13 Halaman belajar nama hewan 37

Gambar 4. 14 Halaman belajar nama buah 39

Gambar 4. 15 Halaman belajar nama benda 40

Gambar 4. 16 Halaman Skor 42

Gambar 4. 17 Halaman About 44

Gambar 4. 18 Halaman *Select Character* 44

Gambar 4. 19 Halaman Mulai Game 45

Gambar 4. 20 Tampilan Playgame 46

Gambar 4. 21 Tampilan Kuis 48

Gambar 4. 22 Halaman resume 50

Gambar 4. 23 *Flowchart* dan *Flowgraph user* 57

Gambar 4. 24 Gambaran responden berdasarkan usia 60