

ABSTRAK

GAME EDUKASI BAHASA ARAB DENGAN TEMA SEKOLAH MENGUNAKAN ALGORITMA *QUADTREE* DI SEKOLAH INSAN MANDIRI

Oleh:

**Muhammad Fanka Bayu Saputra
18312111**

Pada era digital ini, anak-anak mulai terbiasa memakai *gadget*. Melalui *gadget*, anak-anak bisa mengakses banyak hal, seperti video, *game*, dan lain sebagainya. *Game* hiburan berbasis android pula bisa membuat pengguna lebih kreatif dan mengajak mereka berpikir buat memecahkan suatu persoalan untuk dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Bahasa Arab juga ialah bahasa resmi yang digunakan di 22 negara Arab. Selain itu, ada lebih berasal 300 juta pengguna bahasa Arab yang tersebar di semua global. Bahasa Arab pula merupakan salah satu dari enam bahasa resmi perserikatan Bangsa Bangsa. Penelitian kali ini bertujuan untuk membangun game edukasi guna untuk mempelajari bahasa arab serta menerapkan algoritma *quadtree* pada mode bermain pada *game* edukasi sebagai media pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan Algoritma *Quadtree* yang penerapannya *collision detection* pada menu bermain yang akan memunculkan soal-soal tentang pembelajaran bahasa arab. Pembuatan game pada penelitian ini menggunakan *Construct 2*.

Kata Kunci: *Quadtree*, *Game Development Life Cycle (GDLC)*, Bahasa Arab, *Game*, Sekolah Insan Mandiri.