

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan Indonesia. Karena, mayoritas penduduk Indonesia memeluk agama Islam dan rujukan utama umat Islam (Al-Qur'an dan Hadits) ditulis dalam Bahasa Arab. Berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 117 tahun 2014, bahasa Arab termasuk salah satu mata pelajaran pada satuan pendidikan Madrasah [1]. Pendidikan madrasah adalah pendidikan yang memiliki porsi khusus untuk bidang studi Pendidikan Agama Islam [2].

Salah satu pendidikan madrasah-setara SD yang mempelajari bahasa Arab adalah Sekolah Dasar (SD) Khoiru Ummah. SD Khoiru Ummah adalah sekolah dasar yang menyediakan sarana dan prasarana pendidikan berbasis Akidah Islam yang menjadikan Al-Qur'an dan As-Sunnah sebagai sumber ilmu. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran bahasa Arab di SD Khoiru Ummah selama ini bersifat konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah. Menurut Mardiah (2017), metode pembelajaran seperti ini dinilai kurang efektif karena dapat menurunkan kualitas pembelajaran serta potensi berpikir siswa [3]. Hal ini dibuktikan dengan hasil prestasi belajar bahasa Arab siswa SD Khoiru Ummah, kurang dari setengah yang mencapai nilai di atas rata-rata.

Menurut Hasmina, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh fasilitas dan kualitas guru [4]. Sementara, di SD Khoiru Ummah hanya tersedia fasilitas alat bantu konvensional, seperti papan tulis dan buku. Menurut Sadiman, media pembelajaran membantu proses penyampaian informasi saat pembelajaran di kelas berlangsung secara efektif [5]. Namun, karena fasilitas dan waktu yang terbatas, pembelajaran bahasa Arab di SD Khoiru Ummah seringkali membuat beberapa siswa merasa malas dan tidak bersemangat untuk mempelajarinya, terutama siswa kelas 1.

Pada umumnya, siswa kelas 1 memiliki karakteristik yang senang bermain, bergerak, bekerja kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung [6]. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan di sekolah. Menurut Roestiyah, untuk mencapai tujuan yang diinginkan, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar yang efektif dan efisien [7]. Oleh karena itu, guru harus mampu memiliki strategi untuk menggunakan

karakteristik anak sesuai usianya agar anak dapat mendapatkan peningkatan prestasi pada pembelajaran bahasa Arab.

Ada beberapa cara untuk mengajarkan dua bahasa sekaligus pada anak, yaitu dengan bernyanyi, terus membaca, bermain, dan menggunakan teknologi [8]. Salah satu cara yang digunakan biasanya adalah dengan memberikan *game* berbentuk edukasi untuk anak. *Game* merupakan salah satu sarana yang biasanya digunakan untuk melepas penat, tetapi seiring perkembangan zaman, *game* juga digunakan sebagai sarana edukasi, militer, hingga pemasaran dan iklan produk [9]. *Game* tidak hanya membantu dalam segi hiburan, tetapi *game* juga membantu dari segi edukasi dan *game* dapat menampilkan bantuan dalam bentuk audiovisual.

Salah satu bentuk *game* edukasi adalah *game* kuis. Beberapa *game* edukasi berbentuk kuis untuk pembelajaran bahasa sudah ada di Google Play Store. Diantaranya, “*Belajar Bahasa Arab + Suara*” yang ditawarkan Solite Kids, “*Kids Educational Games – Learn English Numbers*” yang ditawarkan Dunia Anak Indonesia, dan “*Game Edukasi Anak Lengkap*” yang ditawarkan SekarMedia. Dalam beberapa *game* tersebut, dirancang menggunakan metode kuis, namun tidak ada yang menyajikan level permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diusulkan proyek akhir dengan judul “Modul *Game* Kuis pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Schulë Game Mobile*”. Fungsi modul *game* kuis ini diperuntukan untuk menambah kosakata bahasa Arab siswa SD Khoiru Ummah dengan menggunakan teknologi yang cukup lekat pada anak-anak, yaitu *smartphone*. Level *game* diterapkan untuk mengasah otak dalam mengatur strategi agar level dapat terselesaikan dengan baik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ditemukan masalah bahwa guru bahasa Arab SD Khoiru Ummah membutuhkan alat bantu pembelajaran yang layak digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas 1 sekolah dasar (SD). Pada alat bantu tersebut dibutuhkan modul kuis sebagai salah satu cara untuk melatih siswa.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditemukan tujuan dalam penelitian ini yaitu, membangun modul kuis pada aplikasi pembelajaran bahasa Arab untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran siswa kelas 1 SD.

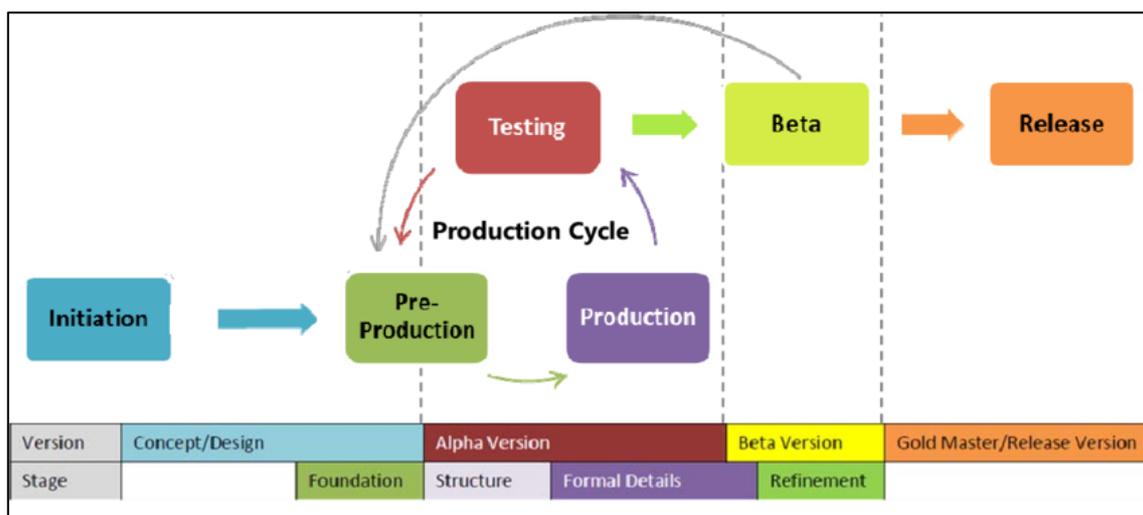
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Dalam pembangunan proyek akhir ini diberikan batasan masalah agar dalam hasil dari proyek akhir ini dapat sesuai dengan masalah yang ada. Berikut ruang lingkup proyek akhir ini adalah:

1. *Game* yang dibangun hanya dapat dioperasikan di *platform* Android.
2. Kurikulum bahasa Arab yang digunakan berdasarkan Kurikulum Nasional.
3. *Game* ini ditujukan hanya untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
4. *Game* dibangun menggunakan perangkat lunak Unity 2019.1.14f1.
5. *Game* digunakan secara *offline*.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metodologi pengerjaan yang digunakan dalam pembangunan proyek akhir ini adalah metode *The Proposed Game Development Life Cycle Model* yang dibangun oleh Rido Ramadan dan Yani Widyani yang merupakan pengembangan dari model-model *game development life cycle* (GDLC) yang telah dirancang sebelumnya [10]. Metodologi ini memiliki enam tahap yaitu: *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta Testing, dan Release*.



Gambar 1.1 Alur kerja metodologi *game development life cycle*

Tahapan GDLC yang tersusun secara sistematis sebagai berikut:

1. Inisiasi (*Initiation*)

Tahapan inisiasi adalah tahap awal dalam pembuatan *game* yaitu, membuat konsep dasar dari *game* yang akan dibangun. Hasil *output* dari tahap ini adalah konsep dan penjelasan singkat dari *game* yang akan dibangun. Ide untuk *game* ini berasal dari permintaan klien yaitu SD Khoiru Ummah.

2. Praproduksi (*Pre-Production*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan desain *game*. Desain *game* adalah penjelasan dari *gameplay*, alur sistem, *storyboard*, rancangan tampilan antarmuka, dan aset-aset yang akan digunakan.

3. Produksi (*Production*)

Tahap produksi adalah tahap pembangunan *game* menjadi sebuah prototipe. Pada tahap ini dilakukan penggabungan hasil dari tahap praproduksi dan *framework* untuk pembangunan *game* tersebut.

4. Pengujian *Alpha* (*Testing*)

Pengujian pada tahap ini disebut dengan pengujian *Alpha*. Pengujian dilakukan oleh tim pengembang untuk melakukan uji fungsionalitas aplikasi. Jika hasil pengujian sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan, maka tahap pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

5. Pengujian *Beta* (*Beta*)

Pengujian pada tahap ini melibatkan pihak ketiga atau penguji eksternal. Terdapat dua metode untuk memilih penguji, yaitu beta tertutup atau beta terbuka. Dari hasil pengujian beta ini akan ditentukan apakah kembali ke siklus produksi untuk memperbaiki produk atau lanjut ke tahap perilisan *game* jika hasilnya sudah memuaskan.

6. Rilis (*Release*)

Pada tahap ini adalah proses dimana *game* sudah selesai dibuat dan lulus dari tahap pengujian *Beta*, dapat disimpulkan bahwa *game* sudah siap untuk dirilis ke publik atau instansi terkait. Setelah serah terima *game*, maka tidak ada lagi tahap perbaikan *game*.

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode GDLC Rido Ramdan dan Yani Widyani yang dapat alurnya dapat dilihat pada Gambar 1.1.

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Berikut rencana jadwal pengerjaan proyek akhir seperti pada Tabel 1.1:

Tabel 1.1 Rencana jadwal pengerjaan proyek akhir

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Inisiasi (<i>Initiation</i>)	■	■	■	■												
2	Praproduksi (<i>Pre-Production</i>)					■	■	■	■								
3	Produksi (<i>Production</i>)									■	■	■	■				
4	Pengujian (<i>Testing</i>)													■	■		
5	Pengujian Beta (<i>Beta</i>)															■	
6	Rilis (<i>Release</i>)																■