

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi paling penting dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Bahasa juga merupakan alat komunikasi utama, kreatif, dan cepat bagi manusia yang berfungsi untuk menyampaikan ide, pikiran dan perasaannya [1]. Kebutuhan penguasaan bahasa tidak terbatas hanya pada bahasa Indonesia saja, tetapi juga bahasa asing. Selain menjadi alat komunikasi antar negara, bahasa asing dapat menjadi pusat pertukaran informasi baik dalam budaya, teknologi, maupun bidang keilmuan lainnya [2]. Berbagai bahasa asing sudah dipelajari di beberapa institusi di Indonesia, salah satunya yaitu bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang diakui oleh dunia internasional sebagai salah satu alat komunikasi dunia. Penyebaran bahasa Arab di dunia hingga kini mempunyai pemahaman tersendiri bagi perkembangan ilmu kebahasaan [3]. Mata pelajaran bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang diarahkan untuk membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif [4].

Dalam institusi Pendidikan, bahasa Arab merupakan mata pelajaran wajib yang dipelajari siswa di *Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah*, dan sederajat. Pembelajaran bahasa Arab di sekolah mencakup beberapa keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Agar dapat meningkatkan keterampilan tersebut, siswa perlu memiliki banyak pembendaharaan kata [5].

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran konvensional, terkadang siswa disajikan berbagai daftar kosakata dalam jumlah banyak berbentuk tulisan dan harus mengingat semua kosakata yang telah disajikan. Sementara dalam proses pembelajaran, tentu saja siswa dapat mengingat kosakata. Namun, jika pembelajaran telah berakhir kosakata yang dipelajari perlahan menghilang. Hal ini membuat siswa letih dan jenuh karena harus mengingat kembali kosakata tersebut secara berulang. Untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran perlu adanya media visual yang tepat untuk belajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan media pembelajaran berupa *game mobile* dalam bentuk *game* edukasi. Menurut Edi (2009), *education game* adalah media pembelajaran bermain sambil belajar ketika anak tidak merasa terbebani dalam menguasai materi, karena mereka merasa sedang bermain-main, sehingga materi dapat terserap dengan keinginan anak itu sendiri. Anak justru termotivasi untuk belajar agar dapat mengerjakan *game* dengan baik [6].

Salah satu institusi Pendidikan di Indonesia yaitu SD Khoiru Ummah Kabupaten Bandung memiliki pengajaran dalam bentuk konvensional yang terdapat pembelajaran bahasa Arab. Pihak sekolah menyadari adanya keterbatasan dari segi visual dalam proses pembelajaran dalam bahasa Arab yaitu pembelajaran yang dilakukan secara lisan. SD Khoiru Ummah memiliki tiga metode pengajaran yang melalui permainan yaitu, metode permainan *puzzle*, *memory*, dan *quiz*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diajukan Proyek Akhir dengan judul “Modul *Game Puzzle* pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Schule Game Mobile*” sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi. *Game mobile* ini bersifat edukatif yang ditujukan kepada siswa kelas 1 SD Khoiru Ummah Kabupaten Bandung yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka ditemukan masalah yaitu guru di SD Khoiru Ummah membutuhkan media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Arab pada siswa kelas 1 SD. Pada media pembelajaran yang akan dibuat dibutuhkan modul *game puzzle* sesuai dengan metode pengajaran yang ada.

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka ditemukan tujuan dalam pengerjaan proyek akhir ini yaitu membangun modul *game puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Arab guna membantu guru dalam mengajar bahasa Arab siswa kelas 1 SD Khoiru Ummah.

## 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Diberikan batasan masalah pada Proyek Akhir ini agar dapat sesuai dengan masalah yang ada dan tidak melenceng dari solusi yang ditawarkan. Batasan masalah yang diberikan sebagai berikut:

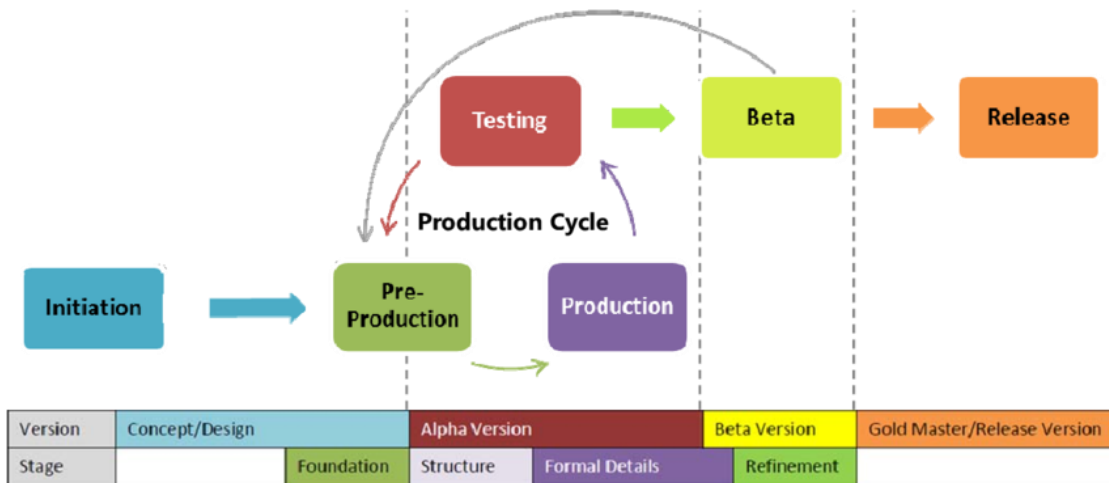
1. *Platform* yang digunakan dalam *game* ini adalah Android.
2. Versi Android minimal yang dapat digunakan pada *game* ini adalah Android Lollipop.
3. Aplikasi *game mobile* didistribusikan dan dipasang tidak melalui Google Play Store.
4. Aplikasi *game mobile* ini diakses secara *offline*.
5. Kurikulum bahasa Arab dalam pengerjaan Proyek Akhir ini disesuaikan dengan Kurikulum Nasional.
6. Aplikasi *game mobile* ini ditujukan khusus siswa kelas 1.
7. Aplikasi *game mobile* ini dibangun dengan *software* Unity 2019.1.14f1.

## 1.5 Metodologi Pengerjaan

Proyek Akhir menggunakan metode pengerjaan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan *initiation* ide *game* berdasarkan permintaan dan kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh SD Khoiru Ummah Kabupaten Bandung.
2. Merancang *element* desain *game* dan *prototype* yang di dokumentasikan dalam bentuk *Game Design Document (GDD)* sesuai dengan ide *game* pada tahap inisiasi.
3. Pada tahap produksi dokumentasi yang telah dibuat dalam *Game Design Document (GDD)* diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman dan pembentukan *assets*.
4. Pengujian *Alpha* oleh internal untuk mengetahui fungsionalitas aplikasi.
5. Pengujian eksternal dengan dengan metode tertutup berupa pengujian aplikasi.
6. *Game* siap *release* dan dilakukan serah terima tanpa ada perbaikan berlanjut.

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang alurnya disajikan dalam Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Alur Kerja Metodologi *Game Development Life Cycle (GDLC)*

## 1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Berikut rencana jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini disajikan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rencana Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<i>Initiation</i>	█	█	█	█												
2.	<i>Pre-Production</i>					█	█	█	█								
3.	<i>Production</i>									█	█	█	█				
4.	<i>Alpha Testing</i>													█	█		
5.	<i>Beta Testing</i>															█	
6.	<i>Release</i>																█