

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa dalam arti luas merupakan sistem lambang bunyi pengucapan yang digunakan setiap manusia untuk berkomunikasi sesama pemakainya. Bahasa juga merupakan alat untuk berinteraksi guna menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, ataupun perasaan [1]. Bahasa adalah kapasitas khusus yang ada pada diri manusia untuk dapat memperoleh komunikasi yang kompleks dan intens [2]. Fungsi utama bahasa yaitu sebagai alat komunikasi. Selain itu bahasa juga memiliki dua fungsi lainnya yaitu sebagai alat pemersatu bangsa, dan identitas suatu suku atau bangsa [2].

Bahasa mempunyai peranan penting untuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seorang manusia. Bahasa juga menentukan peruntukan keberhasilan seseorang diberbagai bidang studi [3]. Dalam pengucapan bahasa yang indah, tentunya setiap manusia perlu memperhatikan tata cara pengucapan bahasa yang baik dan benar. Maka sebab itu adanya ilmu yang mempelajari tentang bahasa atau sering dikenal dengan *linguistic* [3]. Pemerolehan bahasa menurut Tarigan dalam teori akulturasi bahwa proses pemerolehan bahasa merupakan salah satu aspek akulturasi serta pengakulturasian seseorang dalam memperoleh bahasa lainnya atau yang dimaksud bahasa kedua atau bahasa asing [4].

Salah satu bahasa yang mengalami akulturasi bahasa di Indonesia adalah bahasa Arab. Alasan mengapa bahasa Arab dapat masuk ke Indonesia karena hubungan antara faktor sosial dengan kebudayaan bahasa Arab tersebut [5]. Bahasa Arab memiliki keistimewaan tersendiri karena bahasa ini dinilai punya nilai mutu yang tinggi bagi orang yang dapat mendalami bahasa tersebut. Disamping itu, bahasa Arab sudah ditakdirkan menjadi bahasa utama di dalam Al-Quran [6]. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang berarti ditandainya dengan banyaknya perguruan Islam di seluruh penjuru negeri ini.

Berdasarkan peraturan Menteri Agama Republik Indonesia bahwa mata pelajaran bahasa Arab adalah pelajaran pokok pada Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sebagaimana baiknya bahasa Arab ini, maka pelajaran di dalamnya juga dapat menghasilkan kontribusi positif bagi pelajarnya. Salah satu materi pencapaian yang giat untuk dicapai yaitu agar pelajar dapat mengetahui dan memahami

kosakata bahasa Arab atau *mufradhat* terkait materi yang berbeda di setiap jenjang pendidikan. Dewasa ini pembelajaran bahasa Arab sudah dilakukan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Lembaga Pendidikan Tinggi baik Negeri maupun Swasta. Hal umum maupun yang berkaitan dengan Agama untuk diajarkan serta dikembangkan sesuai kemampuan dan perkembangan peserta didik [6].

Dalam tahapan pembelajaran bahasa Arab tentunya tidak selalu berjalan dengan mudah, adakala problematika muncul. Salah satu *problematic* yang ada yaitu keterbatasan komponen-komponen kegiatan belajar mengajar baik dari segi materi, metode, sumber pelajaran, dan alat bantu belajar [6]. Hal ini juga terjadi pada Sekolah Dasar (SD) Khoiru Ummah yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Kurangnya metode dan alat bantu belajar menjadi alasan kuat mengapa pemahaman materi bahasa Arab yang diberikan untuk siswa SD Khoiru Ummah dirasa masih kurang terserap dengan baik. Khususnya terjadi pada siswa kelas I yang memiliki nilai rata-rata 71-80 dengan indeks Baik (B). Wali kelas dari siswa kelas I mengatakan bahwa muridnya masih kekurangan dalam mengingat dan mengetahui kosakata baru secara nyata. Hal ini terjadi karena kurangnya tampilan secara nyata pada proses pengenalan kosakata baru. Hal ini mendapat perhatian yang serius dari pihak sekolah, karena tentunya pihak sekolah ingin siswa didiknya memenuhi standar kurikulum yang telah diterapkan. Pihak SD Khoiru Ummah ingin memberikan sarana terbaik guna mendukung siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu pihak sekolah menginginkan alat bantu belajar untuk siswa kelas I dalam berbahasa Arab.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka terbentuklah proyek akhir dengan judul “Modul *Memory Game* pada Pembelajaran Bahasa Arab Schule *Game Mobile*”. Alat bantu belajar yang dirancang berupa *game* agar siswa dapat melakukan pembelajaran sembari bermain sehingga belajar akan terasa menyenangkan. *Game* ini dibuat menggunakan sistem operasi Android dengan versi terendahnya Android 5.1.1 atau Android Lollipop. Alat bantu belajar ini dibuat khusus atas permintaan SD Khoiru Ummah Bandung.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah yang ditemukan yaitu masih kurangnya sarana alat bantu pembelajaran bahasa Arab pada SD Khoiru Ummah. Hal ini menjadi salah satu penghambat murid kelas 1 untuk memahami kosakata baru dalam bahasa Arab.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini mengusung pada rumusan masalah yang telah dibahas diatas. Maka tujuan penelitian adalah membuat alat bantu belajar yang dirancang berupa *game* edukasi berbasis Android. Tema yang diusung ialah modul *memory game*, dengan harapan dapat membantu siswa kelas 1 SD Khoiru Ummah menambah dan mengingat kosakata baru bahasa Arab.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada Proyek Akhir ini diberikan beberapa batasan-batasan agar dalam pengerjaannya tidak terjadi penyimpangan masalah-masalah yang terlalu rumit. Berikut ruang lingkup proyek akhir ini adalah:

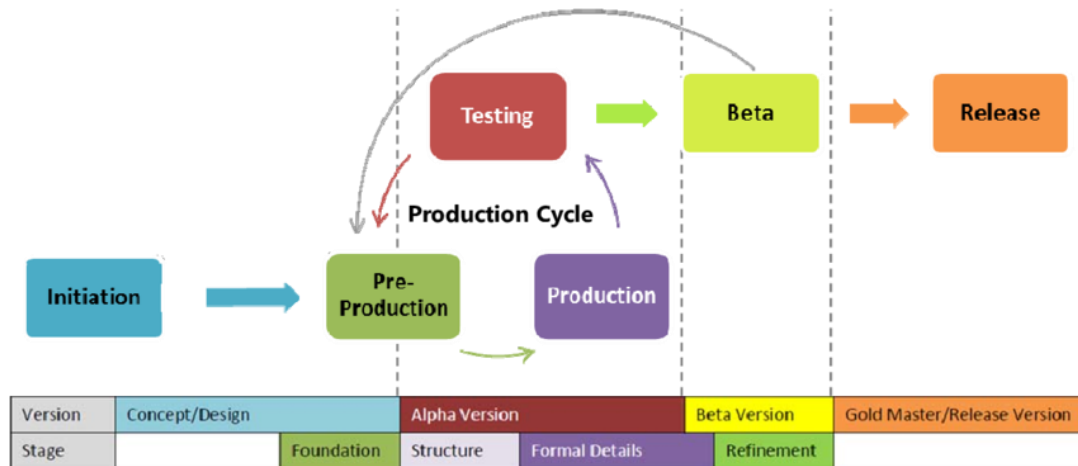
1. *Game* yang dibuat pada *platform* Android dan hanya dapat dioperasikan pada *platform* tersebut.
2. *Game* ini dibangun menggunakan *software Unity Real-Time Development* versi 2019.1.14f1.
3. *Game* dibuat khusus untuk siswa kelas I SD Khoiru Ummah Bandung.
4. Kurikulum bahasa Arab yang digunakan disesuaikan dengan modul yang diberikan oleh SD Khoiru Ummah.
5. Berfokus pada modul *memory game*.
6. *Game* dapat digunakan secara *offline*.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metodologi pengerjaan yang digunakan pada proses pembangunan proyek akhir ini menggunakan metode *The Proposed Game Development Life Cycle Model* yang dibangun oleh Rido Ramadan dan Yani Widayani yang merupakan pengembangan dari model-model *Game Development Life*

Cycle (GDLC) yang telah dirancang sebelumnya [7]. Metodologi ini memiliki 6 tahapan yaitu inisiasi, praproduksi, produksi, pengujian *alpha*, pengujian *beta*, dan rilis.

Langkah-langkah pada metodologi dapat dilihat alurnya pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 *The Proposed Game Development Life Cycle Model*

Tahapan GDLC yang tersusun secara sistematis sebagai berikut:

1. **Inisiasi (*Initiation*)**
 Inisiasi merupakan tahapan awal dalam membangun *game* ini. Pada inisiasi terbentuklah konsep ide *game* yang akan dibangun. *Output* dari tahap ini ialah konsep dan penjelasan singkat mengenai *game*. Konsep *game* ini terbentuk berdasarkan masalah yang terjadi pada *client* SD Khoiru Ummah.
2. **Praproduksi (*Pre-Production*)**
 Pada tahap ini dilakukan perancang elemen-elemen desain *game*, mulai dari deskripsi, karakter, jalan cerita, kontrol, dan fitur dalam bentuk *Game Design Document* (GDD) sesuai dengan ide pada tahap inisiasi.
3. **Produksi (*Production*)**
 Memasuki tahap produksi pada tahap ini dilakukan pembangunan *game*, dalam tahap ini, dilakukan penggabungan dari seluruh aset dan *framework* dilakukan menggunakan perangkat lunak Unity.
4. **Pengujian *Alpha* (*Testing*)**

Melakukan pengujian *prototype* yang telah diujicoba secara teliti dan dievaluasi kembali berdasarkan tahap praproduksi sebelumnya. Termasuk pencarian *bugs* yang dapat menimbulkan *error* pada *game*. Pengujian ini dilakukan oleh pengembang *game* (*internal*) bertujuan untuk menguji fungsionalitas aplikasi. Jika hasil dari pengujian *alpha* dirasa telah memenuhi syarat, dapat melanjutkan ke tahap pengujian *beta*.

5. Pengujian *Beta* (*Beta*)

Melakukan pengujian kepada pihak ketiga atau penguji *eksternal*, setelah itu menampung laporan *bugs* dan *user feedback* guna perbaikan aplikasi. Hasil dari pengujian ini akan menentukan apakah tahapan akan kembali pada tahap produksi atau dapat melanjutkan pada tahap perilisan.

6. Rilis (*Release*)

Pembangunan *game* telah selesai dan dinyatakan telah lulus dalam pengujian *beta*, maka dapat dikatakan bahwa *game* ini dapat dipublikasikan ke publik atau instansi terkait. Pada saat penyerahan *game* dilakukan, maka perbaikan *game* tidak akan terjadi lagi.

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Berikut terlampir tabel penjadwalan proyek akhir:

Table 1.1 Rencana jadwal pengerjaan Proyek Akhir menggunakan Gantt Chart

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	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>)																				■