

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dunia industri 4.0 berpengaruh terhadap proses belajar mengajar di sekolah maupun di lingkungan dan berpengaruh juga terhadap materi yang disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada pendidikan anak usia dini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk gambar - gambar animasi serta warna - warna yang cerah menarik perhatian.

Pembelajar di sekolah masih banyak yang menggunakan metode pengajaran konvensional yaitu melalui buku pelajaran. Siswa diajarkan pelajaran dasar kosakata bahasa arab sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal huruf untuk membentuk kata. Siswa tidak dapat mencapai nilai yang telah ditentukan akibat dari kesulitan dalam menuliskan kosakata bahasa arab banyak terjadi kesalahan.

Penyebabnya adalah kurangnya ketertarikan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru saat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu siswa tidak dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Pada saat pembelajaran siswa akan kesulitan menerima materi - materi yang disampaikan pada hari berikutnya.

Untuk meningkatkan generasi yang berkualitas pendidikan anak harus di siapkan pada usia dini, anak - anak sudah di ajarkan dengan media bermain sambil belajar, Media pembelajaran game kosa kata bahasa arab ini adalah media alternatif yang akan membuat siswa lebih mudah mengigat materi yang di sampaikan oleh guru karena di sajikan dalam hal yang menyenangkan.

Banyak orang tua yang kebingungan melihat nilai-nilai anaknya yang tidak sesuai dengan keinginan orang tua mereka, dengan adanya Game yang mengandung unsur pendidikan maka akan meningkatkan motivasi dalam belajar, belajar sambil bermain mempermudah anak untuk berpikir dan anak memiliki kesenangan tersendiri.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin (Mulyanto, 2018).

Game adalah permainan yang terstruktur yang biasa dibuat untuk menghilangkan stress, game zaman sekarang hanya mengandung unsur menghibur dan kurangnya unsur pendidikan, game edukasi sangat menarik untuk di buat, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dari pada metode pembelajaran konvensional salah satunya adalah untuk meningkatkan logika serta pemahaman anak - anak. Adanya game dalam proses belajar menciptakan proses yang menyenangkan bagi anak - anak, kemudian gambar dan suara yang muncul dalam game membuat anak-anak merasa tidak bosan.

Untuk bisa mengimplementasikan hal tersebut dibutuhkan metode cerdas dalam game sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Menggunakan game

edukasi dalam penguasaan kosa kata bahasa arab agar siswa bisa menangkap dan memahani kosa kata karena dengan permainan game edukasi cocok dengan masa usia siswa yang senang bermain.

Karena tujuan utama dalam pembuatan game ini bukan hanya untuk kesenangan saja melainkan untuk keterampilan berbahasa arab. Jadi dengan memanfaatkan game edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak maka secara tidak langsung anak - anak sudah belajar tanpa mereka sadari. Sebagai permulaan menguasai bahasa arab kosa kata yang diberikan kepada siswa adalah kosa kata yang dekat dengan lingkungan siswa.

Sebelumnya sudah ada penelitian atau jurnal dengan judul game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak uia dini (Dian Wahyu Putra, dkk, 2016) adapun hasil pembahasannya adalah game edukasi yang tercipta mengajarkan tentang pengembangan daya ingat, merangsang kreatifitas anak, kekurangan dari game tersebut tidak terdapat quis sehingga tidak ada tantangan di dalam game tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti terdorong untuk malakukan penelitian untuk menarik motivasi belajar anak dan merangsang daya pikir maka game yang di buat terdapat quis sebagai tantangan dan mengembangkan daya ingat. Dari uraian di atas maka peneliti membuat judul **“APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN KOSA KATA BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kebanyakan anak-anak usia dini kesulitan dalam menghafal kosa kata bahasa arab.
2. Game zaman sekarang hanya mengandung unsur hiburan dan kurangnya unsur pendidikan.
3. Anak – anak usia dini mulai bosan dalam pembelajaran konvensional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti mempersempit pokok masalah agar lebih terarah maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Game yang di buat merupakan game edukasi pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini.
2. Game yang di buat berisi nama – nama hewan, buah, kelas, dan kendaraan yang sering atau yang umum di lihat.
3. Aplikasi yang di pakai adalah Adobe Flash CS6.
4. Data base yang di pakai sudah termasuk ke dalam software Adobe Flash CS6.
5. Game edukasi ini di mainkan secara offline di hp android.
6. Game ini juga terdapat quis sebanyak 10 soal dan setiap satu soal terjawab poinnya dua puluh.
7. Tempat Penelitian di Rumah Pintar Paud Ababil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas maka rumusan masalah yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah game edukasi pengenalan kosa kata bahasa arab untuk anak usia dini menggunakan Software Adobe Flash CS6 ?
2. Bagaimana menarik minat belajar serta motivasi siswa anak usia dini dalam belajar kosa kata bahasa arab dengan menggunakan game pengenalan kosa kata bahasa arab?
3. Problematika apa saja yang terjadi dalam pengajaran kosa kata bahasa arab ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang game kosa kata bahasa arab menggunakan Software Adobe Flash CS6 yang menarik dan mudah di ingat oleh anak – anak usia dini .
2. Agar dapat memotivasi belajar siswa anak usia dini maka materi – materi di sajikan yaitu melalui game dan terdapat gambar yang menarik sserta terdapat skor dalam menjawab quis.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan problematika dalam pengajaran kosa kata bahasa arab.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun mamfaat penelitian dalam pembuatan game aplikasi game edukasi kosa kata bahasa arab antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang peneliti dapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Game edukasi ini dapat digunakan oleh siswa anak usia dini sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar kosa kata bahasa arab.
2. Game edukasi pembelajaran ini di harapkan membantu siswa dalam mengingat kosa kata bahasa arab.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun mamfaat praktis yang di dapat peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermamfaat sebagai sarana belajar dan meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan game yang berguna bagi pemakai(user)

2. Bagi Masyarakat

Siswa termotivasi dan meningkatkan nilai dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini di harapkan dapat berguna sebagai bahan referensi di dunia pendidikan yang lebih maju untuk kedepannya.Siswa termotivasi dan meningkatkan nilai dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab.