

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek dibidang kehidupan. Salah satunya berpengaruh terhadap bidang pendidikan. Para pendidik maupun para siswa sekarang semakin mudah dalam mencari dan menambah pengetahuan berkat adanya perkembangan teknologi tersebut. Dengan adanya perkembangan teknologi itu juga sistem pembelajaran semakin berkembang kearah yang lebih baik. Sekarang para pengajar tidak harus bertatap muka dengan para muridnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kini mereka dapat memanfaatkan fasilitas yang ada untuk membagikan materi pelajaran secara online misalnya dengan menggunakan email, google drive, trello dan lainnya.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi yang pesat membawa beberapa dampak yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif dari perkembangan teknologi contohnya adalah mudahnya dalam mencari tambahan materi pelajaran, memudahkan dalam bertukar informasi misalnya jurnal, dan seterusnya. Selain membawa banyak dampak positif, perkembangan teknologi juga menimbulkan berbagai dampak negatif. Contohnya adalah membuat anak-anak lebih memilih bermain game online daripada belajar, mudah menyebarkan informasi palsu, meningkatnya kejahatan di internet dan seterusnya. Dengan adanya dampak negatif yang timbul, tentu akan membuat resah para orang tua karena anak

mereka lebih memilih game daripada belajar. Untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan cara membuat sebuah game edukasi.

Game edukasi adalah salah satu jenis permainan yang dirancang untuk memberikan suatu pendidikan atau pembelajaran kepada para pemainnya. Game edukasi memiliki potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi dalam proses pembelajaran. Didalam pelajaran anak sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran salah satunya adalah pelajaran Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang kaya akan kaidah, struktur, kosa kata. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa tertua di dunia dan huruf yang digunakan dalam penulisannya pun berbeda dengan bahasa yang lainnya sehingga Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang sulit dipelajari. Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan murid, ternyata sebagian besar murid yang mempelajari Bahasa Arab sulit dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. (Istoningtias, n.d.).

Hal ini terjadi karena kurang minatnya anak-anak dalam belajar, dan kesulitan anak-anak dalam mengingat kata-kata yang telah dipelajari. Selain itu adanya pola belajar Bahasa Arab dimana guru hanya menjelaskan materi pelajaran dan para siswa hanya mendengarkan atau mencatatat juga mempengaruhi proses pembelajaran. Anak-anak mudah sekali menjadi jenuh dan tidak fokus ketika pelajaran tersebut berlangsung. Hal ini disebabkan karena pada umumnya anak-anak lebih suka belajar sambil bermain. Apalagi anak-anak sekolah sekarang hanya mendapatkan waktu 2 (dua) jam dalam belajar mata pelajaran Bahasa Arab sehingga menambah kemungkinan bahwa anak-anak akan sulit dalam menguasai Bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti bermaksud untuk memberikan sebuah solusi dan mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan membuat game edukasi. Proses pembuatan game edukasi tersebut akan ditulis dalam penelitian dengan judul **“GAME EDUKASI BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI”**. Dengan terciptanya game edukasi ini, diharapkan dapat menambah semangat dan minat anak-anak serta memudahkannya dalam mempelajari Bahasa Arab.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka perlu dibuat identifikasi masalah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pelajaran Bahasa Arab dianggap terlalu sulit untuk dipelajari
2. Metode pembelajaran yang berlangsung selama ini dianggap kurang tepat
3. Anak-anak mudah jenuh dalam mempelajari Bahasa Arab
4. Terbatasnya waktu dalam mempelajari Bahasa Arab di sekolah

1.3. Pembatasan Masalah

Agar hasil akhir sesuai dengan yang diharapkan dan tidak menyimpang dari tujuan semula, maka penulis memberikan ruang lingkup terhadap masalah yang dijadikan pokok pembahasan yaitu:

1. Game ini dikhususkan untuk anak-anak usia 7 tahun sampai dengan usia 12 tahun
2. Game dibuat sesuai dengan kurikulum tahun 2018 untuk anak sekolah dasar
3. Pembuatan game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 dan Phonegap

4. Game edukasi yang dirancang berisi tentang pelafalaan kosa kata dalam Bahasa Arab

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab agar mudah dipelajari?
2. Bagaimana cara merancang media pembelajaran Bahasa Arab yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi?
3. Bagaimana cara menciptakan proses pembelajaran bahasa arab yang menarik untuk menarik minat anak-anak dalam belajar?
4. Bagaimana cara mengimplementasikan game Bahasa Arab yang telah dirancang?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pembuatan game edukasi menggunakan Construct 2 ini yaitu:

1. Untuk mengetahui teknik pembelajaran Bahasa Arab lainnya yang lebih efektif
2. Mempermudah anak-anak dalam mempelajari Bahasa Arab serta memudahkan para guru dalam mengajar Bahasa Arab
3. Memahami cara pengimplementasian rancangan game edukasi

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kontribusi yang bermanfaat kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Manfaat dalam sebuah penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis (keilmuan) dan manfaat praktis (nilai guna). Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Aspek Teoritis

Manfaat Teoritis menjelaskan bahwa hasil penelitian bermanfaat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini manfaat teoritisnya diharapkan dapat menambah referensi kepada para pembaca yang akan mengadakan penelitian ataupun pengembangan penelitian tentang game edukasi Bahasa Arab.

1.6.2. Aspek Praktis

Manfaat praktis diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan topik atau tema sentral suatu penelitian. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi bagi para mahasiswa yang akan membuat penelitian lanjutan dan lebih mendalam tentang game edukasi pada masa yang akan datang

2. Bagi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian dimasa mendatang.

3. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pembaca dan mempermudah para pengguna dalam mempelajari Bahasa Arab. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang cara membuat game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2.