

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada sekolah dasar islam terpadu, Salah satunya di SD Al-Ihsan Islamic School. Sekolah ini menerapkan pembelajaran Bahasa Arab mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Hal penting yang menjadi faktor utama dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah pemahaman tentang Mufrodat atau kosakata. Pemahaman mendalam terhadap kosakata Bahasa Arab memiliki implikasi langsung terhadap dunia Pendidikan dan pembelajaran bahasa. Terutama pada Sekolah Islam Terpadu Bahasa Arab ini menjadi pelajaran yang masuk dalam pengajaran dikarenakan menerapkan sekolah yang islam contohnya di SD Al-Ihsan Islamic School. Kurangnya pemahaman terhadap kosakata dapat menghambat siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, terutama bagi mereka yang menghadapi tantangan dalam mengakses pendidikan formal. Pengajaran Bahasa Arab seringkali dihadapkan pada tantangan untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih memotivasi dan ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa sering merasa kurang termotivasi dalam memahami mufrodat Bahasa Arab (kosa kata) karena kurangnya elemen tantangan dan keceriaan di dalam pembelajaran.

Dari data hasil ujian kelas 5 SD Al-Ihsan Islamic School, ditemukan bahwa hampir setengah dari total siswa kelas 5 memiliki nilai yang kurang memuaskan. Secara rinci, dari keseluruhan 26 siswa yang mengikuti ujian tersebut, 14 siswa, atau lebih dari separuh jumlah keseluruhan, menunjukkan performa yang tidak memenuhi harapan akademik. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan bantuan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab serta memberikan perhatian khusus kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan. Dengan demikian, diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil akademik di masa mendatang.

Salah satu strategi yang diusulkan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Arab adalah menggunakan game sebagai

metode pembelajaran. Game memungkinkan siswa untuk belajar kosakata Bahasa Arab secara interaktif dan menyenangkan, terutama melalui platform Android yang mudah diakses. Di SD Al-Ihsan Islamic School, pembelajaran kosakata Bahasa Arab masih kurang optimal. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi game edukasi untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas 5 dianggap sebagai solusi inovatif. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan siswa dapat memahami kosakata Bahasa Arab, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Arab.

Penelitian sebelumnya telah menyoroti kekurangan game edukasi yang ada, terutama kurangnya tantangan seperti kuis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi game edukasi yang lebih lengkap dengan judul "Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas 5 Sd Di Sd Al-Ihsan Islamic School". Diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat menjadi solusi yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata Bahasa Arab di SD Al-Ihsan Islamic School.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) menjadi salah satu masalah utama dalam pembelajaran di SD Al-Ihsan Islamic School.
2. Siswa memerlukan media pembelajaran tambahan yang dapat membantu dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi mufrodat Bahasa Arab kelas 5 SD berbasis android. Adapun tujuan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD pada kosakata Bahasa Arab.

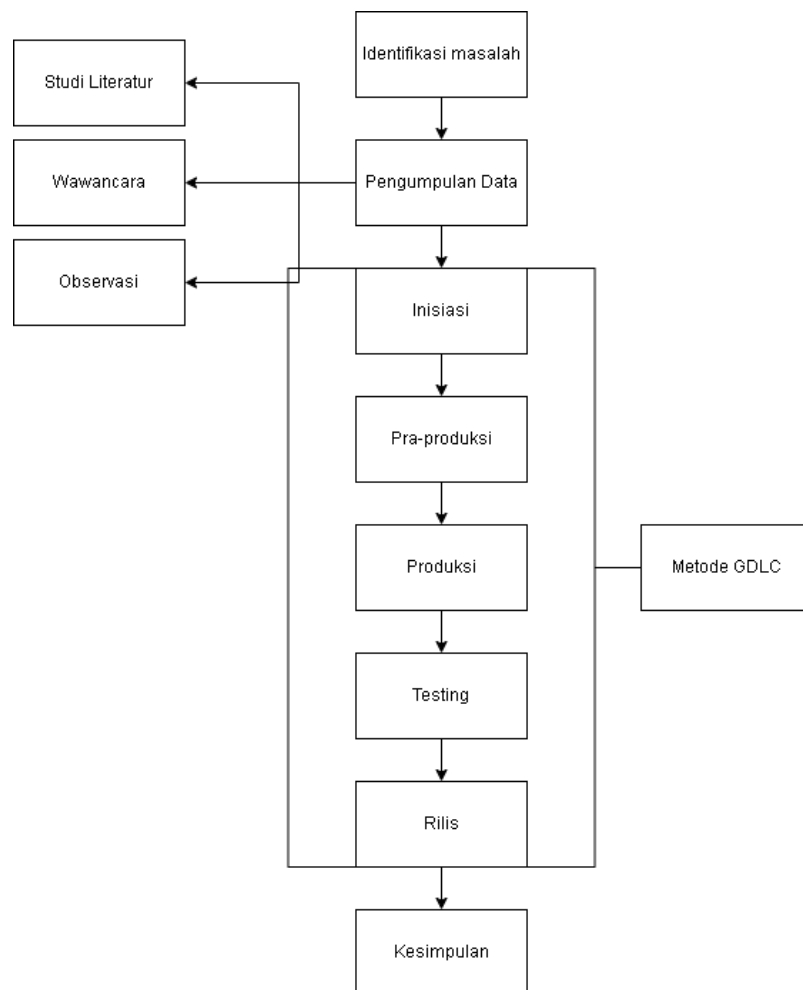
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kosakata yang digunakan adalah materi kosakata Bahasa Arab kelas 5 SD yang bersumber dari buku nama buku Yudhistira.
2. Game dibangun menggunakan Unity 3D.
3. Game difokuskan untuk perangkat android.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu kualitatif terdapat beberapa Langkah yang diterapkan dalam pengerjaan tugas akhir ini ada pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Alur Penelitian

1.5.1 Identifikasi Masalah

Tahapan awal dalam penelitian diawali dengan identifikasi masalah, hasil dari tahapan ini adalah merumuskan poin poin masalah dan rancangan Solusi untuk dikembangkan selanjutnya.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel ilmiah dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Wawancara

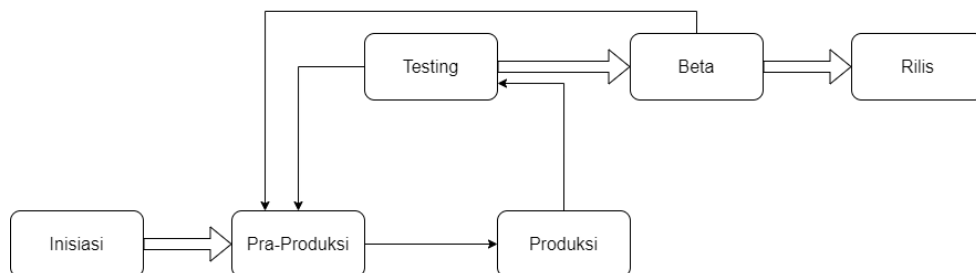
Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara langsung kepada guru kelas 5 SD tentang pembelajaran melalui game edukasi interaktif yang akan dibuat.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan langsung terhadap siswa kelas 5 SD terkait game edukasi kosakata Bahasa Arab yang dikembangkan.

1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)* [4]. Tahapan GDLC digambarkan pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Penjelasan setiap tahapan pada metode Game Development Life Cycle (GDLC).

1. Inisiasi

Pada tahapan ini akan ditentukan konsep game yang akan dikembangkan dan melakukan perbandingan terhadap game sejenis.

2. Pra-produksi

Berdasarkan hasil penentuan konsep pada tahapan Inisiasi, pada tahapan ini akan dilakukan perancangan dan pembuatan desain game berupa gameplay,

storyboard dan aset. Aset yang dirancang berupa karakter, map dan item dalam game.

3. Produksi

Tahap selanjutnya dari pra-produksi adalah implementasi seluruh desain aset yang telah dibuat untuk membangun game.

4. Testing

Pada tahapan ini game akan diuji oleh pengembang sebelum masuk ke tahap beta untuk diuji oleh target pengguna.

5. Beta

Pada tahapan ini game akan diuji coba oleh target pengguna. Pengguna mencoba memainkan game yang sudah dibuat dan memberikan penilaian terhadap kelayakan game.

6. Rilis

Game dirilis pada sebuah layanan distribusi digital agar dapat diunduh oleh banyak orang secara gratis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bermaksud untuk memberi informasi secara rinci mengenai pembahasan yang terdapat pada tiap bab. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, masing-masing bagian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan isi penelitian meliputi latar belakang, identifikasi masalah, maksud penelitian, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penyusunan penelitian ini sesuai dengan topik yang dibahas. Mengenai pengertian tanaman obat, pengertian obat herbal, teori-teori mengenai game, sejarah android, metode yang digunakan dalam pengujian sistemnya, dan pembahasan mengenai *tools* dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini membahas tentang analisis game yang terdiri dari deskripsi game, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem dan perancangan sistem yang akan dibangun, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, dan perancangan sistem seperti perancangan struktur menu, perancangan antar muka, perancangan pesan dan jaringan semantik pada game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME

Bab ini memberikan hasil analisis, seperti implementasi perangkat keras, perangkat lunak, serta hasil pengujian dari game, untuk mengetahui apakah game sudah sesuai kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian hingga implemtasi game yang dibuat dan saran bagi penelitian selanjutnya untuk dapat dikembangkan menjadi lebih baik.