BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) PGII 2 Bandung yang terletak di jalan Pahlawan blk no 17 merupakan sekolah berbasis Islam. Selain SMP terdapat juga SMA dan SMK yang ada di sekolah tersebut. Sebelum memulai pelajaran siswa – siswa disana diwajibkan untuk membaca Al – Qur'an terlebih dahulu selama 5 sampai 10 menit. Mata pelajaran pun ditambah dengan hal – hal yang bernuansa Islam seperti bahasa arab dan ibadah ahlaq. Hal itu dimaksudkan agar siswa – siswanya memiliki ahlaqul kharimah serta berbeda daripada sekolah pada umumnya karena adanya mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Muawanah sebagai guru bahasa Arab di SMP PGII 2, kegiatan belajar mengajar masih dilakukan secara tatap muka langsung. Penyampaian materi yang diberikan merupakan pengenalan dasar seperti huruf hijaiyyah, menulis, membaca, hapalan surat - surat, tajwid, kosakata, pengucapan bunyi hijaiiyah dan lain – lain. Selama kegiatan mengajar dilakukan ternyata waktu yang diberikan tidak cukup dalam memberikan materi walaupun begitu menurut ibu Muawanah yang penting siswa mengerti mengenai kaidah – kaidah bahasa Arab yang sederhana. Kendala yang dihadapi ibu Muawanah adalah ketika melakukan penulisan berupa mendikte kepada siswa masih saja ada yang salah dalam menulis bahasa Arab. Disamping itu, siswa cepat merasa bosan jika hanya mendengarkan materi saja. Apalagi jika sudah dirumah maka siswaakan segera melupakan mata pelajaran yang diberikan disekolah dan akan bermain. Maka dari itu perlu dibuat suatu cara agar siswa dapat mengulang kembali mata pelajaran yang diberikan terutama bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan. Belajar bahasa Arab perlu pengulangan berkali – kali agar siswa menjadi mengerti. Menurut ibu Muawanah belajar bahasa Arab itu penting karena kita sebagai orang Islam bahasa yang kita pakai saat sholat dan membaca Al – Qur'an adalah bahasa Arab karena bahasa Arab adalah bahasa akhirat.

Kegiatan belajar bahasa Arab dikelas dapat dipraktekan langsung dalam hal membaca Al-Qur'an dan ibadah sholat sehingga apa yang dipelajari tidak akan lupa. Misalnya dalam membaca Al-Qur'an kita harus memperhatikan bagaimana pengucapan huruf hijaiyah dengan benar dan juga hukum tajwid yang sesuai. Al-Qur'an memiliki tata bahasa atau aturan dalam membacanya sehingga perlu diperhatikan dengan benar. Dalam ibadah sholat tentunya diharuskan membaca suatu surat sehingga siswa perlu menghapal surat – surat tersebut. Surat yang sudah siswa hapal dikelas dapat dipraktekan ketika sedang melaksanakan ibadah sholat. Melalui kosakata yang diberikan setidaknya siswa mengetahui arti surat yang sudah dipelajari sehingga dapat mempertebal iman dan taqwa.

Belajar sambil bermain disebut sebagai metode pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah salah satu dari beberapa unsur terciptanya efektivitas pendidikan dan pelatihan (Diklat). Belajar sambil bermain biasanya digunakan sebagai pelengkap penerapan strategi – strategi atau jenis-jenis pengajaran lain [2]. Bermain pada anak usia dini meningkatkan peran yang penting dalam psikologi, sosial dan perkembangan kecerdasan. Belajar dengan senang akan lebih efektif jika unsur kesenangan dikombinasikan dengan aspek pemberian motivasi, alat interaksi dan tantangan. Maka muncul hubungan yang dekat antara bermain dan belajar. Permainan komputer dalam belajar harus mencakup penggambaran, percobaan dan kreatifitas. Penggambaran merupakan strategi kunci kognitive yang berperan penting dalam menemukan dan memecahkan masalah [4]. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa [5]. Dari ketiga referensi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya sebuah permainan yang disisipi edukasi dapat memberikan suasana nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang, maka untuk memperkenalkan bahasa arab dalam suatu bentuk aplikasi berupa *game*,aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pendamping dimana siswa dapat mempelajari materi yang kurang paham dan membantu dalam penguasaan terhadap bahasa Arab. Aplikasi *game* ini dapat membantu juga dalam meningkatkan siswa dalam belajar membaca Al-Qur'an

dan juga menghapalkan surat – surat pendek melalui kosakata yang diberikan sehingga dapat dipraktekan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam sholat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang maka perumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun *game* edukasi bahasa Arab (mencocokan kosakata).

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengaplikasikan bahasa Arab ke dalam sebuah *game* yang dapat digunakan sebagai media belajar.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa dapat membaca Al-Qur’an dengan memperhatikan pengucapan huruf hijaiyah yang benar.
2. Siswa dapat membaca Al-Qur’an dengan memperhatikan hukum tajwid yang dibacanya. .
3. Siswa dapat menghapalkan surat – surat pendek sehingga dapat digunakan ketika sholat.
4. Siswa dapat mengenal arti surat melalui kosakata yang diberikan sehinggadapat mengetahui arti yang dibaca serta menambah iman dan taqwa.

1.4 Batasan Masalah

Dalam aplikasi *game* ini terdapat batasan masalah yang diambil agar pembahasan tidak keluar dari yang sudah ditentukan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Pengguna *game* ini adalah siswa kelas VII SMP
2. *Game board* konsep yang diambil seperti *game* monopoli
3. Aplikasi berbasis *desktop* dan *multiplayer user*
4. *Tool* yang digunakan adalah *Construct 2*
5. Interaksi *game* menggunakan *mouse*dan *keyboard*

6. Materi yang diambil berasal dari Al-Quran berupa kosakata, tajwid dan terjemahan.
7. Perancangan yang digunakan dalam membangun aplikasi *game* ini adalah berorientasi objek.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Study Literatur

   Metode pengumpulan data dengan mngumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan *game* edukasi serta buku – buku, *paper*, internet yang dapat menunjang dalam memberikan informasi yang berguna.

b. Observasi

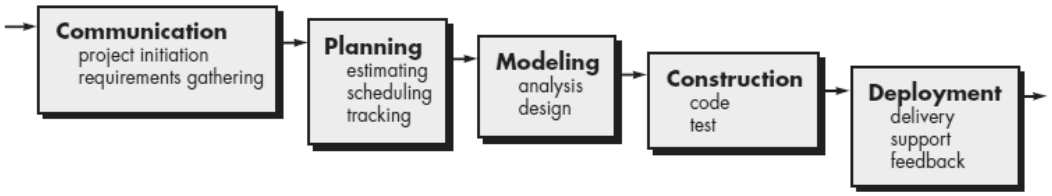
   Metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil di SMP PGII 2 Bandung.

c. Wawancara

   Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan ibu Muawanah selaku guru bahasa Arab untuk mendapatkan data yang akurat mengenai permasalahan yang diambil.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*yang dibuat oleh Roger S. Pressman. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut, dimana tahap demi tahap yang akan dilalui harus menuggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berururtan. Tahap dari model w*aterfall* yang dapat dilihat pada gambar beserta penjelasannya, sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [1]

a. *Communication*

Tahap *communication* merupakan tahap memahami masalah dan melakukan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan guru bahasa Arab serta mengumpulkan data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun internet yang dapat memberikan informasi berkaitan dengan pembangunan *game* edukasi bahasa Arab.

b. *Planning*

Tahap *planning* akan menghasilkan data – data yang dibutuhkan oleh *user* agar *game* edukasi bahasa Arab sesuai dengan standar kompetensi yang dibuat oleh guru bahasa Arab SMP PGII 2 Bandung.

c. *Modeling*

Tahap *modeling*akan menerjemahkan data yang dirancang kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user dengan menggambarkan pemodelan fusngsionalnya menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dan juga tampilan antarmuka *game* edukasi bahasa Arab.

d. *Construction*

Tahap *construction* merupakan proses pembuatan *coding* dan melakukan *testing*. *Coding* dibuat dalam bahasa yang dapat diterjemahkan oleh komputer. Pengkodean sendiri menggunakan *action script* 3 dan xml sebagai penyimpanan data. Setelah *coding* selesai maka akan dilakukan *testing* berupa pengujian *black box* dan *white box*terhadap aplikasi yang telah dibuat. Tujuan *testing* untuk menemukan kesalahan – kesalahan terhadap aplikasi yang dibuat agar dapat diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahap *deployment* merupakan tahap akhir pembuatan aplikasi. Setelah melakukan analisis, desain, dan pengkodean maka aplikasi yang sudah jadi

akan digunakan oleh *user*. Aplikasi yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan, maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan satu sama lain. Secara garis besar tertulis sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini,menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang profil sekolah serta berbagai konsep mengenai teori – teori yang berkaitan dengan topik penelitian seperti media pembelajaran, algoritma yang digunakan, analisis terhadap topik dan *tool* yang digunakan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada pembangunan *game* edukasi bahasa Arab (mencocokan kosakata).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem yang dibangun dan pengujian untuk mengetahui sejauh mana sistem ini dapat bekerja dengan baik sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat dan berguna untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang penulisan tugas akhir dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi pembelajaran untuk perbaikan yang akan datang.