

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang *arbitrer* dan dipakai oleh anggota suatu masyarakat untuk berkomunikasi atau berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama (Soenjono Dardjowidjojo, 2010). Masyarakat Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama atau biasa juga disebut dengan bahasa Ibu untuk berkomunikasi dan berinteraksi sesamanya. Dalam pendidikan di Indonesia juga banyak sekali yang mempelajari tentang bahasa kedua atau *second language* diantara lain adalah bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Mandarin, bahasa China dan lain sebagainya.

Bahasa kedua adalah bahasa yang digunakan untuk berinteraksi sosial, pengalaman hidup, motivasi, pembelajaran, pekerjaan, komunikasi yang lebih luas dan sebagai bahasa pustaka dalam buku tertentu yang materinya tidak ada pada buku bahasa utama (Muriel Saville & Troike, 2016). Selain itu, bahasa kedua bagi pelajar biasanya digunakan untuk melanjutkan pendidikan yang dimana instansi pendidikan tersebut menggunakan bahasa kedua yang telah ditentukan dan harus dikuasai oleh calon peserta didik sebelum bisa masuk kedalam instansi tersebut. Salah satu contoh bahasa kedua yang dipelajari adalah bahasa Arab. Bahasa Arab banyak diajarkan di sekolah bahkan mulai dari taman kanak-kanak karena belajar bahasa Arab atau bahasa kedua lainnya lebih baik dimulai dari sejak dini.

Saat ini bahasa Arab tidak hanya untuk masyarakat di negara Arab, tetapi bahasa Arab kini dianggap sebagai bahasa teknologi, bisnis dan ilmu pengetahuan dunia (Abdallah Hussein et al, 2018). Perkembangan bahasa Arab di Indonesia sangat cepat seiring dengan berjalannya waktu, mulai dari taman kanak-kanak yang berbasis Islam sampai jenjang perkuliahan mulai mengajarkan berbahasa Arab. Bahasa Arab sangat penting untuk umat Islam, karena bahasa Arab digunakan untuk beribadah misalnya: haji, salat, membaca Al-qur'an dan lain sebagainya. Mengajarkan bahasa Arab dimulai sejak dini sangat bermanfaat untuk masa depan anak khususnya yang beragama Islam. Dengan mengajarkan bahasa Arab sejak dini, anak dapat dengan mudah mempelajari dan mengamalkan isi dalam Al-qur'an dan hadits.

Pembelajaran bahasa Arab di taman kanak-kanak masih sebagian besar dengan cara menghafal, sedangkan pembelajaran yang baik adalah dengan cara menghafal dan memahami agar anak lebih mudah untuk mengingat apa yang telah dipelajari. Oleh karena itu dibutuhkan

alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media untuk menghafal dan memahami.

Kemampuan belajar anak dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi tangan dan mata (Sorby, 2007). Salah satu aktivitas yang membutuhkan koordinasi tangan dan mata adalah dengan permainan. Gim adalah aktivitas yang kompetitif dibuat secara artifisial dengan tujuan, aturan dan batasan yang terletak dalam konteks tertentu (Hays, 2005). Seiring berkembangnya teknologi saat ini gim sangat umum bagi anak-anak, sehingga tidak jarang anak usia dini sangat antusias saat bermain gim.

Gim tidak hanya untuk mencari kesenangan, tapi gim juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik untuk anak-anak. Gim edukasi dirancang untuk pembelajaran yang serius dengan gim sebagai hiburan yang menyenangkan (Juho Hamari et al, 2016). Dengan konten gim edukasi, anak-anak akan terhibur namun tanpa sadar mereka juga belajar dalam gim tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk alat bantu pembelajaran melalui pengembangan Gim Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Desktop untuk Taman Kanak-Kanak khususnya TKIT Baiturrahim. Konten gim dengan berbagai tema yang menarik dan berada di sekitar kehidupan anak-anak akan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar bahasa Arab dan mudah memahami bahasa Arab. Gim dibuat semenarik mungkin dan mudah digunakan oleh anak-anak dan guru yang memandu gim agar anak antusias mempelajarinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan Gim edukasi pembelajaran bahasa Arab yang menarik sebagai media hiburan dan pembelajaran untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Gim Edukasi Bahasa Arab Berbasis Desktop untuk pendidikan Anak Usia Dini adalah:

- a. Gim ini ditujukan untuk anak taman kanak-kanak TKIT Baiturrahim.
- b. Materi pembelajaran adalah bahasa Arab dengan tema: Lingkungan Rumah, Profesi, Diri Sendiri (anggota tubuh) dan Buah-Buahan sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di TKIT Baiturrahim.
- c. Gim ini digunakan oleh guru sebagai alternatif alat bantu ajar.

- d. Gim ini *multiplayer* dengan batas hanya 2 pemain.
- e. Setiap tema belajar memiliki jenis yang berbeda. Tema lingkungan rumah memiliki 10 jenis benda, profesi 8, diri sendiri 7 dan buah 10, sesuai dengan kurikulum yang ada di TKIT Baiturrahim.
- f. Gim hanya menggunakan soal acak sebanyak 35 soal, tidak menggunakan *level* atau tingkat kesulitan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Gim Edukasi Bahasa Arab Berbasis Desktop untuk Pendidikan Anak Usia Dini yang menarik sebagai media hiburan dan media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Menyediakan gim sebagai media hiburan dan pembelajaran Bahasa Arab terbimbing yang menarik bagi siswa-siswi taman kanak-kanak.
- b. Menyediakan gim yang dapat dimainkan di dalam kelas untuk menarik ketertarikan anak berbahasa Arab dari Lingkungan Rumah, Profesi, Diri Sendiri (anggota tubuh) dan Buah-Buahan.
- c. Menumbuhkan minat anak-anak dalam berbahasa Arab sejak dini.
- d. Tidak menambah dampak negatif dari penggunaan gim bagi anak usia dini.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian berisi tahapan yang bertujuan agar proses pembuatan gim lebih terarah. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate*) agar pembuatan gim lebih terstruktur secara sistematis dan lebih sederhana. Dengan menggunakan metode ADDIE, pengembang aplikasi dapat mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat pada aplikasi saat implementasi dan evaluasi program. Kemudian kekurangan tersebut dapat direvisi dan kembali ke tahapan sebelumnya.

1.6.1 Analyze (Analisis)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa terhadap hal-hal yang harus diketahui sebelum gim dibangun. Analisa yang dilakukan peneliti berkaitan dengan sarana pengguna

tujuan dibuatnya gim bahasa Arab berbasis Desktop untuk Pendidikan anak Usia Dini dan materi yang akan menjadi patokan dalam penyampaian informasi.

1.6.2 Design (Desain)

Pada tahap desain peneliti merancang gim yang akan dibangun agar pembuatan gim lebih terarah. Berikut desain yang akan digunakan dalam pembuatan gim:

- a. Story Board
- b. HIPO

1.6.3 Develop (Pengembangan)

Dalam tahap ini peneliti membangun gim sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

1.6.4 Implement (Implementasi)

Tahap ini adalah tahap untuk mengetahui apakah gim yang dibuat sudah menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran anak usia dini atau belum.

1.6.5 Evaluate (Evaluasi)

Dalam tahap evaluasi dilakukan pengujian gim secara langsung oleh responden maupun peneliti sendiri. Pengujian oleh responden menggunakan wawancara. Pada tahapan ini penelitian akan mengetahui apakah gim dapat berjalan dan berguna sesuai apa yang telah diharapkan atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang dibahas, maka penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab. Adapun penjabaran sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian juga konsep gim sebagai sarana hiburan, pengetahuan dan pembelajaran bagi siswa taman kanak-kanak.

BAB III Metodologi

Berisi uraian metode penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisi pembahasan dari hasil penelitian, meliputi seluruh aktifitas gim yang telah dibuat, pengujian, analisis kinerja gim, kelebihan gim dan kekurangan gim.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari tahap-tahap yang telah dilakukan serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan kekurangan-kekurangan dari gim yang telah dibuat.

