

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Gim Edukasi

Gim berasal dari kata *game* yang berarti permainan. Gim merupakan karya seni dimana pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimiliki melalui benda di dalam gim demi mencapai tujuan (Greg Costikyan, 2013). Gim dapat memberikan manfaat kognitif, motivasi, emosional dan sosial bagi siswa ketika diterapkan dengan benar di dalam kelas (Del Siegle, 2015).

Education berasal dari bahasa Inggris yang berarti edukasi. Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik demi tercapainya pengembangan potensi diri pada peserta didik.

Gim edukasi mengandung 2 elemen penting yaitu hiburan dan pendidikan, yang membuat pembelajaran lebih efektif dan pelajar atau pemain termotivasi untuk memainkannya (Belloti et al, 2013).

Gim edukasi adalah suatu permainan yang memiliki aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang di dalamnya terdapat konten pembelajaran. Gim juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Selain itu, gim dapat mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Konflik atau masalah yang terdapat dalam gim berbeda-beda, yang akan menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih otak untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat. Selain dikarenakan gim edukasi memadukan antara sisi belajar dan bermain, gim edukasi juga dapat digunakan untuk menambah minat anak-anak untuk belajar. Gim edukasi yang saat ini banyak digunakan sebagai alat bantu ajar adalah *board game*. *Board game* sangat mudah untuk dipahami oleh anak dan lebih banyak konten pembelajaran yang dapat dimasukkan ke dalamnya.

2.2 Board Game (Papan Permainan)

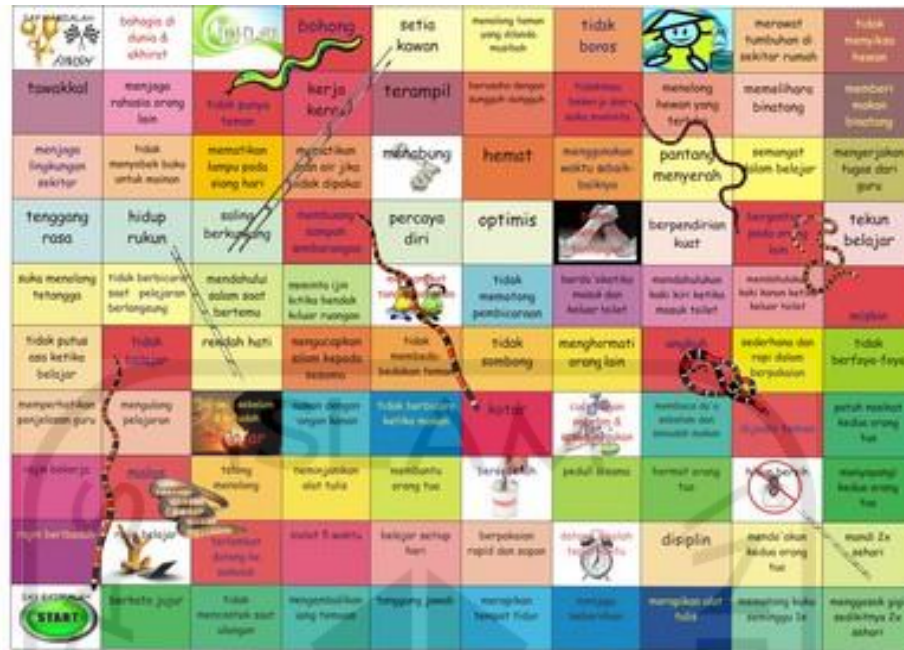
Board game adalah permainan yang menggunakan komponen pion, koin atau bidak sebagai karakter yang akan digerakkan pada sebuah papan yang memiliki aturan tertentu di dalamnya. *Board game* sangat efektif dan efisien untuk digunakan siswa sebagai alat pembelajaran yang mengandung konteks tertentu, terstruktur dan memiliki aturan khusus yang

membuat siswa akan merasa berkompetisi, senang dan rasa ingin tahu, namun mengandung unsur pembelajaran di dalamnya (Au et al, 2016).

Papan permainan jika dimainkan dalam bentuk tim maka anggota akan belajar bersama dan tidak ada yang merasa dikucilkan karena tidak tahu jawaban (Elizabeth N. Treher, 2011). Elizabeth menambahkan, papan permainan dapat membantu meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerja sama antara tim untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang ada pada papan permainan. Tentu saja meningkatkan cara berkomunikasi dan kerja sama untuk anak usia dini akan sangat bermanfaat bagi masa depan anak itu sendiri.

Salah satu contoh papan permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak adalah Ular Tangga. Ular tangga adalah papan permainan yang menggunakan bidak sebagai karakter yang akan digerakkan saat bermain, dadu yang akan mengeluarkan angka acak sebagai perintah langkah yang akan dijalankan pemain dan kotak 1-100 sebagai jalur pemain untuk memenangkan permainan. Dalam penelitian Nugrahani (2007) mengungkapkan bahwa permainan berbentuk papan permainan ular tangga ini meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah, permainan ini menggunakan pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Inggris yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi sesuai dengan pelajaran yang dibahas. Hasil dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan antusiasme siswa pada saat menggunakan media tersebut.

Gambar 2.1 menunjukkan contoh papan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Ular Tangga.

Sumber: <http://guraru.org/guru-berbagi/tas-pai-why-not/>

Untuk meningkatkan kualitas belajar pada anak, maka dibuatlah gim edukasi bahasa Arab berbasis desktop sebagai alat bantu ajar dengan memanfaatkan *board game* sebagai media penyampaian materi dan sebagai hiburan agar anak merasa terhibur, senang dan tetap memberikan konten pembelajaran yang positif. *Board game* mudah untuk dimainkan oleh anak-anak, sehingga sangat tepat jika digunakan sebagai media alat bantu ajar untuk anak usia dini.

2.3 Pembelajaran Bahasa Arab Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Baiturrahim Yogyakarta, materi untuk pelajaran bahasa Arab pada anak usia dini (4 sampai 6 tahun) adalah tentang pengenalan lingkungan rumah, keluarga, anggota tubuh, lingkungan sekolah, alam semesta, kebutuhan sehari-hari, profesi dan lingkungan bermain. Proses pembelajaran anak dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata untuk merangsang rasa ingin tau anak secara optimal (Semiawan, 2008).

Peserta didik harus memiliki 3 aspek penting untuk mempelajari bahasa Arab yaitu membaca, menulis dan mendengarkan. Oleh karena itu, pengajar akan mengajarkan para peserta didik cara membaca, menulis dan mendengarkan kosa kata dalam bahasa Arab sesuai dengan materi yang dipelajari. Pengajar memperlihatkan gambar dan membacakan bahasa

Arab dari gambar yang ditunjuk kemudian menuliskannya huruf demi huruf. Selain mengajarkan huruf-huruf Arab, pengajar juga membacakan cerita berbahasa Indonesia namun memasukkan beberapa kata dengan bahasa Arab dan menjelaskan arti dari kata tersebut kepada peserta didik. Pengajar harus menggunakan metode-metode yang tepat untuk mengajarkan bahasa Arab agar peserta didik merasa senang dan antusias untuk mempelajarinya sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dimengerti.

Pengajar tidak hanya dituntut untuk pandai membuat materi untuk peserta didik, tapi juga harus kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi. Hal tersebut agar peserta didik tidak merasa bosan dan tetap menjaga suasana kelas tetap menyenangkan. Untuk itu pengajar bisa menggunakan metode belajar sambil bermain sebagai salah satu solusi yang tepat dalam penyampaian materi.

2.4 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Baiturrahim (TKIT Baiturrahim)

TKIT Baiturrahim adalah taman kanak-kanak berbasis Islam yang berada di Sleman, Yogyakarta. Siswa-siswinya dibedakan menjadi 2 kelas, yaitu kelas A dan kelas B. Masing-masing kelas dipisahkan berdasarkan umur, kelas A berusia 4 sampai 5 tahun dan kelas B berusia 5 sampai 7 tahun. Kelas A dan B memiliki kurikulum pelajaran yang hampir sama, namun dengan materi dan metode pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, guru mengatakan anak-anak lebih senang untuk bermain daripada belajar. Oleh karena itu, guru-guru harus berusaha untuk kreatif dalam mengajar dan menggunakan metode yang tepat agar anak merasa nyaman dan senang sehingga anak tidak merasakan adanya tekanan saat belajar. Metode yang sering digunakan guru dalam mengajar bahasa Arab adalah bernyanyi sambil belajar, video edukasi pengenalan bahasa Arab untuk PAUD dan menggunakan poster-poster yang ditempelkan di dinding sekolah. Namun, masih banyak anak yang kurang tertarik akan metode-metode tersebut karena anak merasa adanya tekanan saat diajarkan bernyanyi dan kurangnya rasa percaya diri pada anak untuk ikut bernyanyi juga menjadi salah satu alasan kurang efektifnya cara tersebut.

2.5 Review Gim Sejenis

Gim berjudul Bahasa Arab + Suara berbasis android ini dibuat oleh Solite Kids. Gim ini terdapat 2 menu utama yaitu, menu belajar dan menu bermain. Pada menu belajar pengguna akan dikenalkan bahasa arab dengan 4 tema yang disediakan yaitu, benda dalam kelas, benda

dalam rumah, nama keluarga dan angka bahasa Arab. Dan pada menu bermain disediakan 4 tema yang sama dengan menu pengenalan agar anak yang memainkan tidak mengalami kesulitan dalam bermain.

Gim bahasa Arab ini menggunakan suara, animasi dan gambar objek untuk menarik minat bermain anak. Materi dengan menyebutkan nama objek dengan bahasa Indonesia dan kemudian mengartikannya kedalam bahasa Arab sangat berpengaruh agar anak tidak merasa bosan saat menggunakan gim ini.

Gim ini memanfaatkan objek sekitar kehidupan anak untuk dijadikan materi pembelajaran agar anak dapat dengan mudah mengingat apa yang telah dipelajari dan dimainkan. Dari gim ini dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan objek sekitar kehidupan anak dapat memudahkan anak untuk mempelajari bahasa Arab, karena dengan cara tersebut akan meningkatkan rasa ingin tahu anak yang tentu akan membuat anak senang untuk memainkan gim tersebut. Gambar 2.2 adalah tampilan salah satu materi yang ada pada gim Bahasa Arab + Suara.



Gambar 2.2 Tampilan Gim Bahasa Arab + Suara.

Sumber:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilbahasaarab&hl=en>

Tabel 2.1 adalah tabel perbandingan gim sebelumnya yang telah direview dengan gim yang akan dibuat.

Tabel 2.1 perbandingan review gim dengan gim yang akan dibuat.

NO.	Gim Bahasa Arab + Suara (Solite Kids)	Gim Edukasi Pengenalan Bahasa Arab
1.	Berbasis Android	Berbasis Desktop

NO.	Gim Bahasa Arab + Suara (Solite Kids)	Gim Edukasi Pengenalan Bahasa Arab
2.	Dapat dimainkan di rumah	Sebagai alat bantu ajar di dalam kelas
3.	Tulisan bahasa Arab disambung	Tulisan dipisah perhuruf
4.	Menggunakan objek yang keluar untuk mendapat poin dan poin tertinggi sebagai pemenang	Menggunakan <i>boardgame</i> dan mencapai garis finish adalah pemenang
5.	Menggunakan tema dan tidak memakai level atau tingkat kesulitan	Menggunakan tema dan tidak memakai level atau tingkat kesulitan
6.	Menggunakan 4 tema, yaitu Benda Dalam Kelas, Benda Dalam Rumah, nama Keluarga dan Angka	Menggunakan 4 tema, yaitu Lingkungan Rumah, Profesi, Diri Sendiri dan Buah

