

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Aplikasi Alfazh (Riswandi Zakliansyah, 2020) merupakan salah satu aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang ada di media digital. Pada aplikasi itu penulis melihat bagaimana kemajuan bahasa Arab pada dunia digital masih tergolong sedikit.

Pada aplikasi Alfazh (Riswandi Zakliansyah, 2020) menggunakan desain 2D untuk menarik minat belajar bahasa Arab dari anak-anak. Fitur yang ditawarkan pada aplikasi Alfazh juga bermacam-macam untuk mempermudah anak-anak dalam menjelajahi aplikasi tersebut. Media audio visual adalah salah satu yang menjadi senjata utama untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab yang berisi benda-benda disekitar lingkungan seperti masjid, rumah, sekolah. Benda-benda ini terdiri dari 8 benda yang sering ditemukan pada bangunan masjid, rumah dan sekolah.

Media pembelajaran bahasa Arab tradisional pada dasarnya menggunakan media papan tulis, dan buku-buku. Penggunaan alat tradisional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal untuk anak (Munir, 2020). Pendekatan pembelajaran yang ditawarkan di aplikasi Alfazh (Riswandi Zakliansyah, 2020) dengan mengadaptasi permainan digital yaitu dengan pendekatan gamifikasi.

Pendekatan *gamification* sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, gamifikasi atau *gamification* berasal dari kata dasar *game* atau permainan. Menurut (Deterding, 2011) konsep *gamification* secara umum adalah menggunakan elemen-elemen desain yang membentuk sebuah permainan yang dimasukan atau disisipkan di dalam konteks non-*game* atau bukan permainan. Secara rinci konsep inti dari kata *gamification* adalah menyisipkan unsur-unsur game kepada kegiatan atau unsur bukan *game*, seperti aplikasi yang diusul penulis yaitu aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang disisipkan di dalam permainan. Fungsi *gamification* di dalam pembelajaran bahasa Arab yang diusul penulis adalah untuk memperjelas penyajian informasi atau materi yang diberikan, yang dimana informasi dan materi tersebut diimplementasikan di dalam sebuah permainan agar pemberian informasi atau edukasi tidak terlalu monoton, kaku dan formal, sehingga bias menarik minat anak dalam belajar bahasa Arab, karena sifatnya yang belajar seperti bermain *game*.

Pendekatan *gamification* dalam aplikasi ini menerapkan unsur-unsur *gamification* yaitu *level, achievement, badges, challenges, reward, point*, dsb. Hal tersebut dapat membuat anak-anak menjadi lebih tertarik di dalam belajar bahasa Arab serta tidak cepat bosan seperti halnya pembelajaran tradisional baca dan tulis.

Penelitian ini adalah lanjutan dari penelitian sebelumnya yang dimana penelitian sebelumnya juga menggunakan metode *gamification* namun yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah penulis ingin mengembangkan *game* nya dengan genre *adventure* (petualangan) dan juga dengan desain isometrik. Desain isometrik disini yang membedakan penelitian dari penelitian sebelumnya milik Riswandi Zakliansyah tahun 2020. Pengertian singkat tentang desain isometrik adalah desain yang terlihat seperti desain 3D namun teknik pembuatannya melalui teknik desain 2D.

Pada penelitian ini penulis bermaksud untuk mengembangkan aplikasi Alfazh yang sebelumnya telah dikembangkan oleh Riswandi Zakliansyah pada tahun 2020. Penulis ingin melakukan pendekatan *gamification* dengan *genre game adventure* atau petualangan sebagai media pembelajarannya, jadi anak-anak bisa menggerakkan karakter untuk berjalan mengelilingi desa yang penulis sebut dengan “Desa Alfazh”, di desa Arab ini akan banyak sekali unsur *gamification* seperti pencarian *level, achievement, reward, point*, dsb. Sama seperti aplikasi belajar bahasa Arab untuk anak pada penelitian sebelumnya, penulis juga menggunakan pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis *android* yang sedang banyak digunakan pada saat ini, pembuatan aplikasi ini juga dilengkapi dengan visualisasi dalam bentuk animasi yang bisa menjelajah desa disertai dengan suara pelafalan Arab agar lebih memudahkan proses pemahaman anak-anak terhadap bahasa Arab dengan mengedepankan desain isometrik.

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat Sekolah dasar belum berkembang ke arah pada kemampuan bahasa Arab yang sebenarnya. Pembelajaran bahasa adalah sebuah aktivitas terprogram yang menyediakan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi berbahasa dan keterampilannya. Setiap anak yang terlahir ke dunia memiliki potensi berbahasa sebagaimana dinyatakan dalam Alquran surat An-Nahl (16) ayat 78: ”Dan Allah mengeluarkan kamu dari rahim ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun juga,

namun Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, hati/akal budi agar supaya kamu sekalian bersyukur”.

Potensi berbahasa anak dapat berfungsi dan berkembang bila kita dapat memanfaatkan ketiga piranti yang telah Allah berikan kepada setiap anak, yaitu pendengaran, penglihatan, hati/akal budi.

pengembangan model pembelajaran bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa, kinerja model pembelajarannya harus bersinergi secara baik antar perwujudan karakteristik pembelajaran bahasa yang satu dengan yang lainnya, dan modelnya pun dikembangkan dengan menggunakan penggabungan model model pembelajaran bahasa yang ada.

Diperlukan pengembangan desain model pembelajaran bahasa Arab di tingkat Sekolah dasar yang lebih komprehensif sesuai dengan prinsip prinsip pengajaran bahasa un-tuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa, baik dari sisi kompetensi berbahasa maupun kompetensi kebahasaannya. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan ke penelitian berikutnya untuk menghasilkan desain model yang tepat dan sesuai dengan kultur pembelajaran di Indonesia demi perbaikan Pendidikan Bahasa Arab secara nasional sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas,penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada didalam penelitian sebelumnya bahwa:

1. Pada aplikasi Alfazh sebelumnya belum ada karakter yang bisa di mainkan sebagai objek untuk menjelajahi dalam belajar bahasa Arab .
2. Penerapan desain yang digunakan sebelumnya kurang menjadi media pendukung pembelajaran bahasa Arab maka dari itu perlu di tingkatkan kembali dengan desain isometrik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile dengan pendekatan *gamification* untuk memperluas media pendukung pembelajaran bahasa Arab dengan *genre adventure*.
2. Bagaimana membuat *interface* aplikasi yang menarik perhatian dan minat belajar dengan desain isometric menggunakan konten materi pembelajaran bahasa Arab melalui audio visual.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi dikembangkan berbasis mobile Android.
2. Perangkat mobile harus memiliki sistem operasi android dengan minimal versi 5.0 (*Lollipop*).
3. Sasaran pengguna aplikasi adalah anak-anak hingga remaja.
4. *Genre* yang digunakan adalah *genre Adventure* dengan karakter yang bisa berkeliling dari bangunan 1 ke bangunan lainnya dengan desain isometrik.
5. Ada 8 benda/sayuran/hewan disetiap bangunan.
6. Pada fitur kuis ada 3 level kuis yang berisi hanya dari 3 bangunan rumah, sekolah, dan masjid.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan:

1. Menghasilkan aplikasi versi baru dari pembelajaran Bahasa Arab berbasis Android dengan *genre* petualangan.
2. Memperluas media pembelajaran bahasa Arab terutama penggunaan di bidang *game* edukasi.
3. Menyempurnakan Aplikasi Alfazh sebelumnya.

Manfaat:

1. Menambah kosa kata dalam bahasa Arab yang ada disekitar.
2. Membantu mengingat benda-benda dalam bahasa Arab dengan materi audio visual.