

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia, bahasa adalah hal yang fundamental dan mendasar yang digunakan sebagai alat komunikasi antar sesama manusia. Selain sebagai alat komunikasi, pemahaman akan bahasa itu sendiri sangatlah penting untuk manusia. Menurut (Busmin Gurning, 2008) pemahaman akan bahasa dapat berguna untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan informasi atau untuk tujuan komunikasi. Pada anak-anak, pemahaman bahasa sangat penting dan mengambil peran di dalam tahap pembelajaran. Kemampuan berbahasa pada anak sangat berperan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman dalam menyelesaikan suatu masalah ataupun mendukung proses belajar mengajar (Suherdi, 2012).

Terdapat banyak bahasa yang ada di dunia, satu dari banyak bahasa yang paling penting adalah bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling istimewa dan paling utama dari seluruh bahasa yang ada. Lebih dari 20 negara menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa utamanya. Bahasa Arab sekarang juga banyak dipelajari diberbagai belahan dunia, termasuk Indonesia (Hidayat, 2012). Yang membuat bahasa Arab paling istimewa, paling utama dan paling penting untuk dipelajari adalah karena bahasa Arab digunakan di dalam kitab suci umat Islam, yaitu kitab suci Al-Qur'an yang menjadi pedoman bagi seluruh umat manusia. Allah sangat mengistimewakan bahasa Arab. Seperti yang di terangkan dalam Al-Qur'an tentang bahasa Arab berikut ini, Allah berfirman :

تَعْقِلُونَ لَعَلَّكُمْ عَرَبِيًّا قُرْآنًا أَنْزَلْنَاهُ إِنَّا

yang artinya: “Sesungguhnya Kami telah menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya” (QS. Yusuf [12]: 2).

Bahasa Arab juga merupakan bahasa yang paling jelas, paling fasih dan paling luas, makna dari bahasa Arab lebih mengena dihati dan cocok untuk jiwa manusia. Para salaf dan ulama pun banyak yang memotivasi agar untuk mempelajari bahasa Arab. Umar bin Khattab menegaskan bahwa bahasa Arab adalah bagian dari agama. Beliau berkata,

دِينِكُمْ مِنْ فَائِئِهَا الْعَرَبِيَّةُ؛ تَعَلَّمُوا

“Pelajarilah bahasa Arab, sesungguhnya ia bagian dari agama kalian.” (Iqtidha’ shiratal mustaqim 527-528 jilid I, tahqiq syaikh Nashir Abdul karim Al‘Aql].

Belajar bahasa Arab juga merupakan sarana untuk lebih memahami agama. Barang siapa yang ingin mendalami agama dan mengajarkan agama ke banyak orang (menjadi ustadz) hendaknya belajar bahasa Arab. Imam Asy-Syafi’i berkata,

العلوم كل إلى اهتدى النحو في تبحر من

“Siapa yang menguasai nahwu, dia dimudahkan untuk memahami seluruh ilmu.” [Syadzarat ad-Dzahab, hlm. 1/321].

Media pembelajaran bahasa Arab konvensional pada dasarnya menggunakan media papan tulis, spidol dan buku – buku. Penggunaan alat bantu konvensional ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal untuk anak (Munir, 2020). Dalam metode pembelajaran bahasa Arab yang konvensional terdapat beberapa kendala-kendala yang dialami seperti masalah linguistik yang mencakup pelafalan, kosakata, serta tulisan, selain itu, non lingusitik juga menjadi masalah yang timbul dalam pembelajaran bahasa Arab (Puspa Putri, 2019). Selain kendala-kendala tersebut, Menurut (Hidayat, 2012) kurangnya media-media pendukung untuk mendorong proses pembelajaran bahasa Arab membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi kurang maksimal, menjadi berulang-ulang dan membosankan untuk anak. Banyak anak-anak yang mengalami kebosanan dalam mempelajari bahasa Arab, dikarenakan rata-rata semua pelajaran bahasa Arab konvensional yang diberikan oleh guru diberikan dalam bentuk pembelajaran baca dan tulis. Hal tersebut kurang menarik untuk anak-anak, yang pada rentang usianya sedang gemar-gemarnya bermain.

Oleh karena itulah pendekatan gamifikasi dibutuhkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, gamifikasi atau *gamification* berasal dari kata dasar *game* atau permainan. Menurut (Deterding, 2011) konsep gamifikasi secara umum adalah penggunaan elemen-elemen desain yang membentuk sebuah permainan yang dimasukan atau disisipkan di dalam konteks non-*game* atau bukan permainan. Lebih rinci (Kapp dan Cone, 2012) mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk

mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Bisa ditarik pengertian dasar dari gamifikasi adalah menggabungkan konteks pembelajaran dengan permainan. Secara rinci konsep inti dari kata gamifikasi adalah menyisipkan unsur-unsur *game* kepada kegiatan atau unsur bukan *game*, Seperti aplikasi yang diusul penulis yaitu aplikasi untuk pembelajaran bahasa Arab yang disisipkan di dalam permainan. Fungsi gamifikasi di dalam pembelajaran bahasa Arab yang diusul penulis adalah untuk memperjelas penyajian informasi atau materi yang diberikan, penyajian materi diimplementasikan di dalam bentuk sebuah permainan agar pemberian informasi atau edukasi tidak terlalu monoton, kaku dan formal sehingga bisa menarik minat anak di dalam belajar bahasa Arab, karena sifatnya yang belajar seperti bermain *game*. Pendekatan gamifikasi diimplementasikan di dalam aplikasi dengan menerapkan unsur-unsur gamifikasi yaitu *level*, *achievement*, *badges*, *challenges*, *reward*, *point*, dan *leaderboard*. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi lebih tertarik di dalam belajar bahasa Arab serta tidak cepat bosan seperti hal nya pembelajaran konvensional baca dan tulis yang diberikan guru karena gamifikasi membuat pelajaran menjadi lebih bervariasi dengan unsur-unsur tersebut. Diterapkannya gamifikasi di dalam proses pembelajaran diharapkan akan menciptakan sebuah metode pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Teknologi semakin berkembang diberbagai aspek seiring berjalanya waktu, termasuk aspek pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Pemanfaatan dan dukungan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran di era digital ini sangat dibutuhkan. Permasalahan pembelajaran konvensional yang sudah dikaji sebelumnya, dapat diatasi melalui pemanfaatan teknologi yaitu dengan mengembangkan aplikasi berbasis *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang dibuat dengan pendekatan gamifikasi. Aplikasi dapat memberikan materi pembelajaran bahasa Arab dasar sebagai pengenalan dan

pengantar di dalam pembelajaran bahasa Arab. Materi yang diberikan harus diperhatikan agar sesuai dan mampu di serap pada tingkat pemula khususnya anak-anak. Aplikasi belajar bahasa Arab untuk anak yang diusul penulis menggunakan pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis *android* yang sedang banyak digunakan pada saat ini, pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Arab dilengkapi dengan visualisasi dalam bentuk animasi dan ilustrasi gambar yang disertai dengan suara pelafalan Arab agar lebih memudahkan proses pemahaman anak - anak terhadap bahasa Arab. Serta menggunakan pendekatan gamifikasi yang membuat proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan serta menarik perhatian dan minat anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media-media pendukung untuk mendorong proses pembelajaran bahasa Arab.
2. Pembelajaran bahasa Arab untuk anak yang konvensional belum dapat mencapai tujuan secara optimal dan banyak memiliki kendala seperti kesulitan pelafalan, kosakata serta tulisan bahasa Arab.
3. Pembelajaran bahasa Arab yang konvensional kurang menarik minat anak.
4. Kurangnya media pendukung membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi berulang-ulang dan membosankan untuk anak. Banyak anak-anak yang mengalami kebosanan dalam mempelajari bahasa Arab, dikarenakan rata-rata semua pelajaran bahasa Arab konvensional yang diberikan oleh guru diberikan dalam bentuk pembelajaran baca dan tulis.

1.3 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa arab untuk anak dengan pendekatan gamifikasi untuk memperluas media pendukung pembelajaran bahasa arab.

2. Bagaimana menerapkan metode gamifikasi yaitu dengan menyisipkan unsur permainan di dalam pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk anak.
3. Bagaimana menampilkan konten materi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan audio visual yang bertujuan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk anak.
4. Bagaimana membuat tampilan antarmuka aplikasi yang menarik perhatian dan minat anak.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi dibuat diperangkat *mobile*.
2. Sasaran pengguna aplikasi adalah tingkat pemula khususnya anak-anak.
3. Perangkat *mobile* harus memiliki sistem operasi *android* (tidak support IOS).

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab untuk anak berbasis *android* dengan menggunakan pendekatan gamifikasi yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Arab untuk anak-anak.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu dan mempermudah anak-anak yang ingin belajar bahasa Arab.
2. Menambah dan memperluas media pembelajaran bahasa Arab.
3. Membuat pembelajaran bahasa arab menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk anak.