

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang cukup banyak digunakan di dunia, bahasa Arab merupakan bahasa utama pada sebagian besar orang di daerah Timur Tengah serta Afrika bagian utara yang saat ini telah digunakan di 25 negara (Arief et al., 2022) Selain banyak digunakan, bahasa Arab juga merupakan bahasa yang dipakai pada kitab Al-Qur'an selaku kitab suci umat Islam. Sebagai bahasa Qur'an bahasa arab seringkali digunakan dalam mengajari ajaran agama islam. Indonesia sebagai negara yang memiliki penganut agama Islam terbesar di dunia, menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa yang banyak dipelajari, khususnya pada banyak institusi pendidikan terutama institusi Islam (Arief et al., 2022).

Pendidikan bahasa Arab di Indonesia menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode pengajaran konvensional seringkali mengandalkan metode *Tikrar* (pengulangan) dalam menghafalkan *mufrodad* (kosakata). Metode *Tikrar* sendiri adalah metode menghafal dengan cara mengulang-ulang bagian yang ingin dihafal (Elis Setiana, 2019). metode ini dikenal efektif dan telah banyak digunakan secara umum, namun sifatnya yang berulang dapat membuat proses menghafal menjadi monoton.

Pada masa sekarang, penggunaan *Smartphone* sangatlah umum dijumpai. Tak hanya digunakan sebagai media komunikasi, *Smartphone* juga dapat digunakan untuk berbagai keperluan lain, diantaranya *browsing*, berbelanja kebutuhan sehari-hari, membaca buku digital dan juga bermain *game* (Sobon et al., 2020). Namun dalam penggunaannya, tidak jarang seorang anak berlebihan dalam memainkan *game* yang terdapat dalam *Smartphone*. Dalam hal ini *game* seringkali dipandang sebagai suatu hal yang negatif, padahal dengan perancangan dan tujuan yang tepat *game* dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.

Anak-anak pada usia sekolah memiliki kecenderungan suka bermain dan tertarik terhadap penggunaan gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zaini & Soenarto (2019), ditemukan bahwa sebanyak 94% anak-anak lebih betah menggunakan *Smartphone* untuk bermain *game*. Oleh karena itu, *game* merupakan

pilihan yang cocok bagi anak-anak karena sangat diminati, sehingga jika digunakan dalam pembelajaran diharapkan anak-anak akan lebih bersemangat dalam belajar. Kemajuan teknologi membawa banyak inovasi, salah satunya dalam konteks pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah game. Dengan menggabungkan inovasi ini, dikenal konsep pembelajaran berbasis game atau yang sering disebut *game-based learning*. (Farida et al., 2022).

MTs. Raudlatul Jannah merupakan sekolah berbasis islam yang setingkat dengan sekolah menengah pertama (SMP), yang beralamat di jalan Swadhipa, Desa Bumisari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Dalam kegiatan belajar mengajarnya yang berbasis agama Islam, bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Kurikulum yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Arab adalah kurikulum Merdeka, Namun dalam proses pembelajarannya ditemukan bahwa bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang tergolong sulit.

Sulitnya memahami arti setiap kosakata Bahasa Arab, Kurangnya minat dan motivasi siswa, tidak adanya perhatian dan dorongan orang tua untuk belajar di rumah, serta metode penyampaian guru yang terlalu monoton menjadi faktor yang menyebabkan sulitnya belajar Bahasa Arab (Fuad, 2019).

Pernyataan diatas didukung pula dengan data observasi dan kuisioner yang penulis lakukan kepada 44 peserta didik kelas 7 di MTs. Raudlatul Jannah. didapati bahwa 63% siswa mengatakan bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit, Diperoleh juga data bahwa 44% anak tidak terlalu menyukai mata pelajaran bahasa Arab dan 75% anak tidak terbiasa untuk mengulang dan membaca kembali materi pelajaran di rumahnya.

Selain itu berdasarkan proses wawancara yang penulis lakukan dengan Bapak Sudarto S.Ag. selaku guru dalam mata pelajaran bahasa Arab pada tanggal 14 September 2023, didapati bahwa bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran dengan nilai hasil ujian yang cukup rendah bersama dengan mata pelajaran lain seperti Matematika dan bahasa Inggris.

Bapak Sudarto juga menyebutkan, salah satu faktor penyebab masalah yang terjadi adalah kurangnya motivasi dan semangat dalam belajar baik pada mata pelajaran bahasa Arab maupun mata pelajaran yang lainnya. Selain itu terbatasnya jam pelajaran bahasa Arab yang hanya 2 jam dalam sepekan, serta tidak adanya inisiatif dan dorongan untuk mengulang kembali pelajaran dirumah membuat siswa dapat melupakan materi ataupun *mufrodat* (kosa kata) yang dihafal. Sehingga dirasa dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pembelajaran bahasa Arab dari rumah khususnya dalam menghafal *mufrodat* (kosa kata) bahasa Arab, dan juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Beberapa hal diatas menjadi latar belakang penulis dalam mengembangkan sebuah *game* edukasi *mufrodat* bahasa Arab untuk siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Raudlatul Jannah yang berbasis *Android*. Genre arkade dipilih karena selain cara bermainnya yang sederhana dan tidak membosankan, *game* arkade juga bersifat *endless*, *game* akan berakhir ketika pemain melakukan kesalahan, kehabisan nyawa atau waktu. Selain itu *gameplay* permainan arkade yang bersifat berulang juga dirasa cocok dengan metode menghafal TIKRAR yang digunakan. Sifatnya yang repetitif membuat pemain akan terekspos dengan objek secara berulang sehingga pemain mengingat objek tersebut. (Sabila & Mutyaz, 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mezan el-Khaeri Kesuma, dkk yang merancang media pembelajaran kosa kata bahasa Arab berbasis *Game Android*, menggunakan metode pembelajaran berbasis soal, dimana peserta didik akan diberikan beberapa pertanyaan mengenai materi tentang *mufrodat*, metode ini memiliki kekurangan dimana peserta didik dituntut untuk menghafal terlebih dahulu kosa-kata untuk dapat mengerjakan soal, pada penelitian tersebut juga dikatakan bahwa aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi baik metode dan media pembelajarannya, sehingga pembelajaran Bahasa Arab lebih lengkap dan membuat peserta didik tidak jenuh dan bosan.

Pada pengembangan *game* ini penulis menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*). Metode GDLC memiliki enam tahap pengembangan diantaranya *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing* dan *Release* (Siregar & Nelmiawati, 2020). Tahapan ini dimulai pada tahap *initiation*, dimana pengembang

melakukan perancangan atau konsep dasar *game*, dilanjutkan dengan tahap *pre-production* dimana pengembang membuat rancangan mekanisme *gameplay*, tata letak level, karakter, dan elemen visual lainnya, selanjutnya pada tahap *production* seluruh konten *game* akan dikembangkan berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya. Setelahnya *game* akan diuji pada tahap *Testing* apakah sudah sesuai dengan *Game Design Document* untuk kemudian dilakukan tahap *Release*, yang merupakan tahapan terakhir metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), dimana *game* akan dirilis ke publik (Purnama, 2020).

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang tertera diatas, dalam hal ini Penulis mengambil beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *game* edukasi arkade *mufrodat* bahasa Arab yang dapat membantu proses belajar-mengajar di Madrasah Tsanawiyah Raudlatul Jannah ?
2. Bagaimana menerapkan metode menghafal *Tikrar* (pengulangan) dalam perancangan *game* edukasi arkade *mufrodat* bahasa Arab ?
3. Bagaimana membangaun *game* edukasi *mufrodat* bahasa Arab yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Raudlatul Jannah ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Target pengguna *game* ini adalah siswa-siswi kelas 7 Madrasah Tsanawiyah dan hanya membahas materi tentang *mufrodat* bahasa Arab.
2. Materi yang digunakan mengacu pada materi yang terdapat pada buku bahasa Arab yang digunakan Madrasah Tsanawiyah Raudlatul Jannah pada semester ganjil.
3. *Game* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* yang berbasis *Android*.

4. Tingkatan *game* yang dikembangkan hanya berjumlah 3 bab/*chapter* dengan setiap *chapter*nya mempunyai tema yang berbeda.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun *game* edukasi arkade *mufrodat* bahasa Arab yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa.
2. Menerapkan metode menghafal TIKRAR dalam *game* edukasi arkade *mufrodat* bahasa Arab.
3. Membangun *game* edukasi *mufrodat* bahasa Arab yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang dipaparkan di atas, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai akan memberikan manfaat sebagai berikut ini:

1. Manfaat bagi Guru dan Siswa
  - a) Memberikan kemudahan bagi guru bahasa Arab dalam menyampaikan materi khususnya menghafalkan kosa kata (*mufrodat*) bahasa Arab.
  - b) Memberikan pengalaman yang menyenangkan serta membantu siswa dalam menghafalkan *mufrodat* bahasa Arab.
2. Manfaat bagi Penulis  
Menambah keilmuan penulis dalam perencanaan, perancangan dan pengujian aplikasi khususnya di bidang *game* edukasi
3. Manfaat bagi Sekolah  
Menambah sarana belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dengan penyampaian materi yang lebih menyenangkan melalui *game* edukatif.