

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan berkontribusi positif bagi siswa agar dapat lebih menguasai kosakata bahasa Arab (*mufradat*) dalam upaya menunjang mata pelajaran lainnya seperti Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadits dan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai standar kompetensi yang harus dicapai. Mata pelajaran bahasa Arab berdasarkan PMA RI Nomor 2 Tahun 2008 merupakan mata pelajaran yang ditujukan untuk mengembangkan, membimbing, membina kemampuan, dan memupuk sikap positif pada mata pelajaran bahasa Arab baik dalam hal *represif* (memahami bahasa) maupun *produktif* (menggunakan bahasa). Menurut Hakim dkk (2017) pembelajaran bahasa Arab diarahkan pada empat penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengar, berbicara, membaca serta menulis. Meskipun demikian, pada tingkat MI lebih difokuskan pada penguasaan mendengar dan berbicara kosakata bahasa Arab dengan sederhana (Albantani 2018).

Kosakata merupakan bagian terpenting dalam mata pelajaran bahasa Arab (Fajriah 2015). Dalam pembelajaran kosakata di tingkat MI, siswa kelas 1-3 memiliki target untuk menguasai 8-9 kosakata pada setiap sub bab pelajaran, sedangkan untuk kelas 4-6 memiliki target untuk menguasai 10-15 kosakata untuk setiap sub bab pelajaran. Pembelajaran kosakata bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut: a) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik dengan membaca maupun memahami melalui mendengarkan; b) Melatih serta

membiasakan siswa untuk melafalkan kosakata tersebut secara baik dan benar; c) Memahami makna kosakata ketika digunakan dalam suatu kalimat; d) Mampu mengaplikasikan kosakata dalam berekspresi secara lisan atau tulisan.

Penggunaan media yang relevan memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab dengan cara menciptakan suasana kondusif agar dapat menarik perhatian siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Menurut Handayani dkk (2019) media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang diterapkan oleh guru dengan tujuan menyampaikan pesan oleh pengirim (guru) dan penerima (siswa). Media pembelajaran juga bertujuan untuk mendorong pikiran, perhatian dan minat siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MI Darussalam Jati Udanawu Blitar, masih terdapat siswa kelas V yang belum menguasai kosakata bahasa Arab yang seharusnya mereka kuasai. Hal ini ditunjukkan dari penilaian menghafal siswa yang rata-rata hanya mampu menghafal 5-10 kosakata saja. Selain itu ditunjukkan dengan nilai ulangan harian mata pelajaran bahasa Arab kelas V yang kurang dari 50% siswa memiliki nilai diatas KKM. Rendahnya nilai siswa disebabkan beberapa faktor yakni: a) Bahasa Arab hanya dipelajari dan diterapkan ketika di sekolah, dimana hal ini menyebabkan siswa sulit untuk mengingat materi kosakata yang sudah dipelajari ketika di sekolah; b) Guru lebih banyak menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional, seperti penggunaan metode ceramah dan media buku; c) Pembelajaran lebih banyak disampaikan secara lisan dan tanpa ada media pendukung yang mampu menarik minat siswa; d) Guru cenderung menjadi pusat pembelajaran (*Teacher Centered*) sedangkan siswa hanya mendengarkan yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif.

Game edukasi merupakan media yang digunakan untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan memecahkan suatu masalah. Menurut Diharjo (2020) mengatakan 26% orang bermain permainan pada usia dibawah 18 tahun. Melihat pengguna di bawah usia 18 tahun sangatlah banyak, maka diperlukan aplikasi mobile game yang di dalamnya terdapat sisi edukasinya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk langsung berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus membuat anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar. Game juga dapat melibatkan para siswa untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam proses pembelajaran. Dwyer dalam (Hakim, Akhyar, and Asrowi 2017) menyebutkan bahwa manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan setelah tiga hari melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan akan mencapai 80% apabila ditambah dengan melakukan.

Penelitian yang dilakukan Lukman Hakim dkk (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan media game interaktif dengan tipe *puzzle* game terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan kosakata (*mufrodat*) pada pembelajaran bahasa Arab. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Savitri Arizona (2020) bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo.

Penggunaan media game dapat menjadikan suasana pembelajaran dapat lebih menyenangkan, tentunya hal ini dapat menjadi salah satu inovasi di dunia pendidikan. Tipe *side scrolling game* merupakan salah satu tipe game yang mudah dimainkan dan sangat familiar bagi siswa MI. *Side scrolling game* merupakan permainan dengan sudut pandang kamera dari samping karakter dan kamera

mengikuti pergerakan karakter yang digerakkan oleh pemain (Ramsari and Ramadhan 2018). Untuk mencapai target yang telah ditentukan, pergerakan kamera pada game ini umumnya bergerak dari sisi kiri menuju sisi kanan layar. Tipe game ini cocok dimainkan untuk siswa MI karena cara bermainnya yang simpel tapi menarik. Tampilan game tipe ini cukup sederhana, hal ini bertujuan agar user atau siswa tidak terlalu fokus pada tampilan dan melupakan tujuan game itu sendiri, yaitu guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan hal-hal yang telah dideskripsikan tersebut, dapat digunakan sebagai landasan untuk membuat media pembelajaran berupa game edukasi dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Dimana pada media pembelajaran tersebut berisi tentang materi kosakata dan juga soal yang dikemas dalam bentuk game edukasi agar siswa selain dapat belajar untuk menghafal kosakata, siswa juga dapat bermain game. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Inovasi Game Edukasi Tipe *Side Scrolling Game* Kosakata Bahasa Arab Siswa MI Darussalam”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang mencari jawaban melalui pengumpulan data dan penelitian, serta dapat diselidiki berdasarkan tingkat penjelasannya. Adapun permasalahan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab pada materi anggota tubuh, profesi, dan kebun binatang siswa kelas V MI?
2. Bagaimana kelayakan dari game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MI ditinjau dari aspek ISO 25010?

3. Bagaimana respon siswa terhadap game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses mengembangkan game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab materi anggota tubuh, profesi, dan kebun binatang pada siswa kelas V MI.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MI ditinjau dari aspek ISO 25010.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap game edukasi tipe *side scrolling game* kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MI.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berupa game edukasi kosakata bahasa Arab pada siswa MI berbasis android yang memungkinkan siswa kelas V untuk belajar kapanpun dan dimanapun sehingga memberi kenyamanan siswa dalam pembelajaran serta guru. Berdasarkan uraian di atas maka disusunlah penjelasan dari produk serta bahan penunjang yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Media dapat dioperasikan pada sistem android minimal android 5.0 (*Lollipop*).
2. Materi yang dikembangkan pada materi anggota tubuh, profesi, dan kebun binatang.

3. Media memiliki fitur audio, teks, gambar grafis, dan soal kosakata bahasa arab.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dipaparkan, perlu dilakukan pembatasan penelitian agar dapat fokus pada penyelidikan masalah dalam penelitian ini. Batasan penelitiannya adalah:

1. Media dapat dioperasikan minimal dengan sistem operasi android 5.0 (*Lollipop*)
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran game edukasi ini terbatas pada materi anggota tubuh, profesi, dan kebun binatang.
3. Media pembelajaran game edukasi ini hanya diujikan di MI Darussalam Jati Udanawu.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti memiliki mengharapkan adanya manfaat pada perancangan game edukasi tipe *Side Scrolling Game* berbasis android kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MI, sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Manfaat penelitian yang didapat siswa yaitu :

- a) Mengenalkan game edukasi kepada siswa
- b) Dengan game edukasi siswa dapat termotivasi untuk belajar
- c) Dengan game edukasi siswa dapat belajar kosakata bahasa Arab dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian yang didapat guru yaitu

- a) Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab.
- b) Game edukasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- c) Game edukasi mampu menyediakan umpan balik dan pemantauan antara guru dan siswa.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian yang didapat sekolah yaitu:

- a) Penelitian membantu sekolah dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media game edukasi yang efektif.
- b) Penelitian memberikan landasan untuk inovasi dalam pendidikan.
- c) Penelitian menyediakan informasi dan temuan baru yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mereka.

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian yang didapat peneliti yaitu:

- a) Melalui penelitian, peneliti dapat menjelajahi topik tertentu secara mendalam,
- b) Penelitian membantu peneliti mengembangkan berbagai keterampilan.
- c) Penelitian membuka pintu untuk membangun jaringan dan kolaborasi dengan peneliti lain dalam bidang yang sama atau terkait.

5. Bagi Pembaca

Manfaat penelitian yang didapat pembaca yaitu:

- a) Penelitian menghasilkan pengetahuan baru dan temuan yang dapat diakses oleh pembaca.
- b) Menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan

- c) Melalui membaca hasil penelitian, pembaca dapat memperluas pemahaman mereka tentang berbagai topik dan masalah yang dipelajari.

G. Definisi Istilah

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan pertolongan atau bimbingan yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan mengembangkan potensi akademik dan non akademik atau potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu fasilitas yang dipakai dalam menyampaikan pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan siswa ikut berkontribusi di dalam pembelajaran.

3. Kosakata

Kosakata yaitu perbendaharaan kata, dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *al-mufradat* yang artinya himpunan kata yang diketahui atau dikuasai oleh seseorang atau bagian dari suatu bahasa tertentu.

4. Game Edukasi

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Sedangkan menurut istilah edukasi adalah suatu kegiatan yang bersifat mendidik, membina, memberikan latihan, dan pengajaran. Game edukasi didefinisikan sebagai permainan yang memiliki unsur mendidik yang dapat memberikan rangsangan atau respon positif pemainnya (siswa).