

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Di era globalisasi sekarang semakin berkembang nya sistem informasi serta merupakan hal yang sangat penting dan utama dalam membantu proses kinerja perusahaan, dalam waktu dekat yang akan membuat persaingan dalam proses kinerja akan semakin update dan cepat . (Pernando & Febrianti, 2019) Arab melayu adalah bahasa Indonesia atau melayu yang penulisannya di adaptasi dari aksara arab yang disesuaikan sesuai kaidah penulisan huruf arab. Dalam ejaan arab Indonesia. konsonan-konsonan selalu dituliskan. Sedangkan vokal-vokal dalam tulisan arab kadang-kadang ditulis kadang tidak.

Arab melayu satu mata pelajaran muatan lokal yang diberikan sejak SD dan bertujuan untuk membantu anak mempelajari tentang arab melayu sehingga pengguna dapat memperluas pengetahuan tentang diri sendiri dan arab sekitar. Salah satu materi yang diajarkan dalam Sains adalah pengenalan sifat benda. Dalam materi ini diharapkan dapat mengenal berbagai sifat benda dan kegunaannya melalui pengamatan perubahan bentuk benda.

Materi sains umumnya disampaikan melalui buku dengan komposisi gambar dan tulisan yang terkadang membosankan bagi anak-anak. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penyampaian materi dengan menggunakan kemajuan teknologi, contohnya menggunakan media interaktif dan permainan edukatif yang

terdapat di dalamnya, dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan minat anak untuk belajar.

Para ahli perkembangan anak memandang bahwa permainan komputer mampu memperluas cakrawala intelektual anak, membantu anak belajar sambil bermain dengan lebih baik dan lebih cepat serta meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Dengan permainan edukatif, daya pikir anak dapat dirangsang sehingga kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dalam memecahkan masalah dapat ditingkatkan.

Untuk itu, penulis membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *game*, yang berisi materi serta beberapa permainan edukatif, sebagai sarana untuk membantu anak dalam mempelajari sifat-sifat benda. Dengan aplikasi ini juga diharapkan anak akan lebih tertarik dalam mempelajari sifat-sifat benda.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya *games*, membawa dampak yang berpengaruh sangat besar didalam dunia Pendidikan. *Games* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Oleh karena itu, materi yang dikemas dibuat sedemikian menariknya dalam konsep permainan dua dimensi. Dalam persoalan ini lebih baik jika pengguna mengenal jenis alat transportasi sejak dini, maka dari itu perlu adanya media untuk membantu anak-anak mengenali jenis alat transportasi dan memberi tampilan gambar dua dimensi dari jenis alat transportasi tersebut. Dengan tujuan agar anak-anak lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan saat mempelajari tentang jenis alat transportasi. Banyaknya jenis alat transportasi yang ada transportasi dan perbedaan dari masing-masing jenis alat transportasi.

Saat ini penggunaan *smart phone* di Indonesia terus meningkat, sebuah lembaga riset Indonesia merupakan peringkat ke lima terbesar didunia dalam pengguna *smart phone*, dalam sebuah *smart phone* tidak terlepas dari aplikasi *game*. Setiap tahun jumlah pemain *game* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat tiga puluh juta pengguna *game* online dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun sehingga 40 tahun. Hasil penelitian Tri Wulan Wijayanti, menyimpulkan bahwa salah satu tujuan motif yang melatar belakangi penggunaan *game* online adalah sebagai hiburan. Dengan fakta perkembangan *smart phone* dan *game* dapat digabungkan untuk memecahkan masalah belajar.

Salah satu mata pelajaran yang sering kali membuat siswa jenuh dan sulit untuk mengerti materi pelajaran tersebut adalah pelajaran *mathematics*. Kejemuhan tersebut berasal dari banyaknya soal cerita yang harus dimengeti sebaik-baiknya sebelum menjawab suatu soal.

Salah satu cara agar pelajaran matematika dapat disenangi oleh anak-anak adalah dengan memasukan materi matematika dalam suatu *game* / permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Karena sebagian besar anak-anak suka bermain. [ADI13] sebuah *boarded game* berhasil dibuat oleh bapak Agus Nggermanto (*founder* APIQ, pengembang matematika kreatif) dengan nama Super Kombi Milenium. Dinamakan super kombi millennium karena permainan ini mengkombinasikan operasi hitung pembagian, perkalian, penjumlahan dan pengurangan dari dua buah dadu yang dilempar. Permainan ini dibuat dengan tujuan

agar anak-anak menyenangi matematika dan juga menjadikan anak-anak cepat dan tepat berhitung aritmatika (pembagian, perkalian, penjumlahan dan pengurangan).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul penelitian Pembuatan game edukasi pengenalan huruf arab melayu untuk siswa sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada sekolah SD Yos Sudarso, masalah yang ada diantaranya adalah sebagai berikut:

1. kondisi Sebagian besar siswa/siswi di SD yosudarso berlatang belakang dari bukan orang asli batam.
2. Latar belakang para siswa dari siswi yang tidak ada ada dasar melayu.
3. Pelajaran arab melayu hanya semester genap dan ganjil diwajibkan harus lulus.
4. Belum ada tambahan fitur di game greenfoot.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa rumusan masalah

1. Bagaimana merancang *game* edukasi pelajaran aplikasi *game*?
2. Bagaimana merancang aplikasi *game* ini lebih menyenangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi *game* edukasi pengenalan huruf arab melayu untuk siswa sekolah dasar menggunakan *Greenfoot*
2. Menambahkan fitur yang menarik seperti actor mobil, arab melayu, suara

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat beberapa manfaat seperti yang diuraikan di bawah ini:

1. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran arab melayu
2. Diharapkan melalui penelitian ini dapat membantu anak SD mempelajari arab melayu dengan lebih menyenangkan

1.5 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak di *upload* di playstore, hanya berbentuk file kompilasi dari aplikasi greenfoot
2. Materi yang dibahas dalam penelitian ini hanya pelajaran arab melayu