

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Teknologi multimedia dapat memberikan suatu pengalaman unik bagi mereka yang melihatnya. Karena multimedia melibatkan indera manusia seperti penglihatan, pendengaran dan juga perasaan. Informasi yang ditampilkan dengan teknologi multimedia dapat menghipnotis pengguna sehingga apa yang ingin disampaikan dapat dipahami dan dicerna dengan mudah oleh penggunanya. Dalam pembuatan multimedia interaktif yang baik bermutu, berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan perlu adanya pengetahuan yang mendalam dalam membuat multimedia, sehingga multimedia yang dihasilkan bercirikan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan hasil multimedia yang dilengkapi dengan susunan atau ciri-ciri multimedia yang dapat dikontrol oleh pengguna.

Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam *setting* pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas. Bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation*, dan *games* (Rusman, 2005). Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, metode, dan

alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Model *Instructional Games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan Model *Instruksional Games* adalah untuk menyediakan suasana lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model *Instruksional Games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model *Instruksional Games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi mencapai sesuatu (Nandi, 2006).

Untuk itu, kemampuan seseorang dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk *game* menjadi sangat penting (Munir, 2009). *Game* dapat dijadikan media pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya memungkinkan lebih tertariknya siswa dalam mempelajari sesuatu (Setiawan Munir, 2009).

Mempelajari Ilmu *shorof (tashrief)* bukanlah suatu hal yang mudah dilakukan oleh seorang santri/ santriah Madrasah Tsanawiah, kesulitan santri dalam mempelajari Ilmu *shorof (tashrief)* diantaranya yaitu dalam memindahkan satu kata pokok (kata asal) menjadi beberapa *kalimah* (kata) dalam pembicaraan seperti kata "tolong" menjadi "menolong", "ditolong", "tolonglah" dan seterusnya. Cara yang terbaik untuk membantu santri dalam proses menghafal dan mempelajari Ilmu *shorof (tashrief)*, dapat dilakukan dengan mengadakan perubahan dalam bentuk *kalimah/ bangun kata (shiighat)* dari ilmu *shorof*, yang sebelumnya hanya disusun dengan *wajan tashrief* (pola) yang sudah lama, dan

yang dapat mengakibatkan kejenuhan bagi santri (siswa) dalam mempelajarinya, maka munculah ide untuk menghindari kejenuhan diantaranya bagi para santri yaitu pelajaran mengenai ilmu *shorof* berbentuk *game*.

Game ini akan berisi beberapa permainan untuk menyusun kata-kata kedalam wajan *tashrief* tersebut, dan menggabungkan wajan dengan *mauzun* (yang ditimbang) di dalam ilmu *shorof*. Untuk memulai *game*, disediakan beberapa pilihan menu seperti : memulai *game* menurut bab-bab *sulasi* dan *rubai* dari mulai *sulasi mujarad*, *sulasi majid I*, *sulasi majid II*, *sulasi majid III* sampai bab *rubai* yaitu *rubai mujarad*, *rubai majid I* dan *rubai majid II*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam tugas akhir ini di ambil judul **"Pembuatan *Game* Ilmu *Shorof* (*Tashrief*) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab"**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditemukan suatu rumusan masalah, yaitu: Bagaimana membuat *game* Ilmu *shorof* sebagai media pembelajaran bahasa arab yang menarik dan menyenangkan?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pokok-pokok permasalahan yang menjadi batasan pembahasan proposal ini antara lain:

1. Pembuatan *game* Ilmu *shorof* sebagai media pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan Macromedia Director 11 dengan menggunakan *script* animasi yaitu *Lingo* (*script* untuk membuat animasi).
2. *Game* dibuat dalam bentuk multimedia interaktif berbentuk *conditional branching*, dengan hasil tampilan yang dihasilkan dengan menghubungkan satu tampilan menu dengan tampilan lainnya. Disamping itu sub tampilan juga bisa dihubungkan secara terus menerus dan juga dapat kembali ke tampilan menu utama.
3. *Game* yang akan dibuat yaitu berdasarkan wazan dari bab-bab sulasi mujarad, sulasi majid I, sulasi majid II, sulasi majid III, ruba'i mujarad, ruba'i majid I dan ruba'i majid II yang seluruhnya berjumlah 39 bab dan masing-masing diberikan satu contoh mauzunnya.
4. Menggabung antara wazan dan mauzun sehingga menghasilkan lafadz yang setimbang dengan satu kalimah mauzun (yang dipola).

1.4. Tujuan

Mengacu pada permasalahan yang dibahas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Menghasilkan suatu *game* Ilmu *shorof* sebagai media pembelajaran bahasa arab yang mencakup seluruh wajan *tashrief* dari sulasi mujarad, sulasi majid I, sulasi majid II, sulasi majid III, ruba'i mujarad, ruba'i majid I dan ruba'i majid II yang keseluruhannya berjumlah 39 bab dengan menggabungkan wazan dan mauzun menjadi suatu kalimah yang berpola.

1.5. Manfaat

Adapun hasil dari pembuatan *game* Ilmu *shorof* diharapkan memberikan manfaat yaitu dapat dijadikan sebagai media untuk membantu santri dalam menghafal bab-bab baik dari bab sulasi maupun bab ruba'i.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan terbagi dalam 2 (dua) bagian, yaitu :

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

a. Wawancara

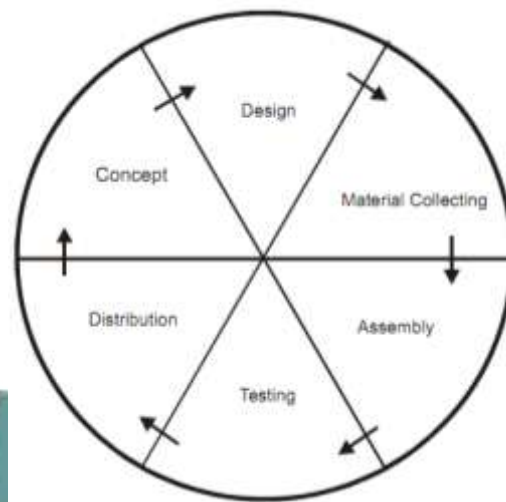
Wawancara adalah teknik pengumpulan yang paling banyak digunakan. Metode ini melibatkan pembicaraan dengan seseorang yang faham terhadap ilmu bahasa arab khususnya pada bagian Ilmu *shorof* . Penulis melakukan wawancara kepada Guru Ilmu *shorof* pesantren Attaqorrub.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka dimaksudkan sebagai sumber pelengkap yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pencatatan data dilakukan dengan segera setelah mendapatkan informasi yang diinginkan. Salah satu informasi ini bisa di dapat dari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan *game* Ilmu *shorof* .

2. Metoda Pengembangan Sistem

Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu:



Gambar 1.1 Tahap Pengembangan Multimedia

1) Konsep

Menentukan tujuan yang meliputi:

- a) Tujuan Aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain)
- b) Identifikasi Pengguna (Users)
- c) Bentuk Aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain)
- d) Spesifikasi Umum (ukuran aplikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai, dan lain-lain)

2) Desain

Disain (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai struktur aplikasi multimedia yang akan dibuat, gaya dan kebutuhan bahan (material) untuk aplikasi.

Tahap disain multimedia sering melibatkan kegiatan:

- a) Pembuatan Bagan Alir (*Flowchart*), yaitu menggambarkan struktur aplikasi multimedia yang disarankan.

- b) Pembuatan *Storyboard*, yaitu pemetaan elemen-elemen atau bahan (material) multimedia pada setiap layar aplikasi multimedia.

3) Pengumpulan Materi

- a) Melakukan pengumpulan bahan (material) seperti: clipart, *image*, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.
- b) Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti: library, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.
- c) Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan (*assembly*).

4) Pembuatan

- a) Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat atau diintegrasikan.
- b) Pembuatan aplikasi berdasarkan *flowchart*, *storyboard*, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap disain.
- c) Dapat menggunakan perangkat lunak authoring yang mempunyai fitur pembuatan *flowchart* dan desain, misal: Microsoft Frontpage, Macromedia, dan lain-lain.

5) Pengujian

- a) Tahap *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh bahan (material) telah dimasukkan.

- b) Biasanya pada tahap awal dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.
- c) Aplikasi yang telah dihasilkan harus dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna (klien), dimana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut serta dapat menjalankan sendiri terutama untuk aplikasi yang interaktif.

6) Distribusi

- a) Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan *floppy disk*, CD-ROM, tape, atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan.
- b) Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari¹.

1.7. Waktu Perancangan Perangkat Lunak

Tugas akhir ini akan dibuat sesuai dengan rencana yang ada pada tabel di bawah ini:

¹ Binanto, Iwan. *Multimedia digital*. Andi, Yogyakarta.

Table 1.1 *Time Schedule* Penelitian

Kegiatan	Tahun 2012															
	Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Konsep																
Desain																
Pengumpulan Materi																
Pembuatan																
Testing																
Distribusi																
Penyusunan Laporan																

1.8. *State Of The Art*

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wulan Sari Windri Asmara dengan media pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran dengan melalui *game* tetapi pokok pembahasan berbeda yaitu Periodik Unsur, penelitian ini berjudul Pengembangan Media Permainan Balok Bersusun Sebagai Media Pembelajaran Kimia Sub Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media permainan balok bersusun pada sub pokok bahasan Periodik Unsur . Setelah media selesai dibuat divalidasi oleh ahli media dan guru kimia dengan menggunakan lembar angket respon ahli media dan guru. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-3 dan X-4 SMA Negeri 3 Surabaya. Dirnana untuk kelas X-4 diambil 9 anak secara acak untuk uji coba terbatas I, untuk kelas X-3 diambil 9 anak secara acak untuk uji coba terbatas II. Setelah siswa melakukan permainan maka akan diberi tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Sistem Periodik Unsur dengan media pembelajaran permainan balok bersusun dan diberi angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap

media permainan balok bersusun. Dari hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa media permainan balok bersusun ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sistem Periodik Unsur hal ini bisa dilihat dari respon ahli media menunjukkan bahwa media Permainan Balok Bersusun layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan persentase sebesar 66,67% Baik dan 8,33% Sangat Baik. Selain itu juga respon dari guru menunjukkan bahwa media Permainan Balok Bersusun layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan persentase sebesar 48% Baik dan 52% Sangat Baik. Selain itu respon siswa terhadap media Permainan Balok Bersusun sangat kuat dalam hal menarik, kejelasan media, sarana belajar kimia, dan membangkitkan semangat belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan respon siswa dari 90,92% pada uji coba terbatas I menjadi 99,3% pada uji coba terbatas II.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar kimia. Akan tetapi masih bersifat konvensional, *game* tersebut dilakukan di dalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung. Suatu hal yang sangat baik ketika pembelajaran melalui *game* ini diterapkan di pesantren ataupun lembaga pembelajaran bahasa arab dengan pokok bahasan Ilmu *shorof* dengan menambahkan keunggulan sebagai berikut:

1. *Game* yang dibangun merupakan jenis multimedia interaktif yang dapat melatih kecepatan dalam menjalankan *game* Ilmu *shorof*. Dapat membantu dalam menghafal kata-kata bahasa arab.

2. *Game* ini dibangun oleh software multimedia yaitu Macromedia Director 11.
3. Pendokumentasian dalam pembuatan *game* Ilmu *shorof* menggunakan metode pengembangan multimedia yang melalui 6 tahapan.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir (TA) ini menjelaskan mengenai pokok bahasan setiap bab yang saling berkaitan. Adapun penjelasan dari bab tersebut memuat :

BAB I Pendahuluan, pada bab ini akan memuat/ berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, *state of the art*, sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II Landasan Teori, pada bab ini akan menjelaskan tentang model pembelajaran dan berisi materi pembelajaran yang akan digunakan dalam *game* Ilmu *shorof* multimedia dan hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan *game* bahasa arab, seperti *Macromedia Director 11* dan *Lingo script*.

BAB III Tinjauan Umum Pesantren Attaqorrub, pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum pesantren.

BAB IV Analisis dan Perancangan, pada bab ini dibahas tahapan metode pengembangan multimedia seperti konsep (Tujuan Aplikasi, informasi,

hiburan, pelatihan, dan lain-lain, Identifikasi Pengguna), desain dan pengumpulan materi.

BAB IV Implementasi dan Pengujian, merupakan tahapan akhir dari metoda pengembangan multimedia, yaitu pembuatan *game*, *testing* dan distribusi.

BAB V Penutup, bab ini akan memberikan kesimpulan dan saran dari program dan analisis yang telah dibuat.

