

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memegang peranan penting untuk terjadinya komunikasi antar manusia, sebagai media untuk menyampaikan ide, gagasan, serta pikiran agar manusia lain dapat memahami (Asna Andriani, 2015). Dari sekitar 6000 lebih bahasa di dunia, Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa resmi yang digunakan kurang lebih di 20 negara (Fathoni, 2021). Bahasa Arab juga telah diresmikan sebagai bahasa internasional oleh UNESCO pada 18 Desember 1973, serta menduduki urutan ke-6 sebagai bahasa internasional dari 22 bahasa lainnya.

Bahasa Arab juga memegang peranan penting bagi umat Islam sebagai sarana untuk memahami agama (Ubadah, 2023). Dengan memahami Bahasa Arab sebagai umat Muslim, tentunya akan mempermudah dalam beribadah sehingga ibadah menjadi lebih maksimal.

Namun berdasarkan observasi dan wawancara ke TK B AL-Wildan Tangerang, metode pembelajaran Bahasa Arab yang masih monoton seperti guru menulis Bahasa Arab di papan dan murid mengulangi, serta medianya yang terbatas berupa buku berisikan tugas-tugas seperti tarik garis, atau menjawab pertanyaan dari cerita atau percakapan yang ada, seolah-olah pengajar hanya mentransfer materi kepada murid sehingga mengakibatkan minimnya interaksi timbal balik dari pengajar ke murid, dan hal ini tentunya dapat mengurangi keaktifan murid di kelas. (Ariyanti, 2021, p.46). Hal ini mengakibatkan pembelajaran Bahasa Arab menjadi sulit karena keterbatasan metode dan media. Ketidaktahuan Muslim akan Bahasa Arab menyebabkan kurang maksimalnya seseorang dalam memahami dan mempelajari agama, sehingga proses ibadah menjadi kurang dihayati (Rowin, 2016, p.13).

Berdasarkan *The Nation for the Education of Young Children*, pengenalan hal baru terhadap anak sebaiknya dimulai sejak usia dini, yaitu usia 0 – 6 tahun.

Terlebih, berdasarkan penelitian mengatakan bahwa ketika seorang anak mencapai usia 4 tahun, kecerdasannya sudah berkembang hingga 50%.

Berdasarkan kutipan dari paud.id, beberapa metode anak dalam belajar salah satunya dengan bermain (Yuniarti, 2023). Bermain dapat menimbulkan rasa senang pada anak, serta meningkatkan komunikasi dan kerjasama antar anak dengan pengajar. Bermain sambil belajar dapat mengasah kemampuan daya ingat, berpikir, serta melatih sisi sosial dan emosional anak sehingga anak tersebut menjadi lebih termotivasi dalam setiap prosesnya (Dohona, 2023). Dengan kesimpulan, usia TK merupakan saat-saat keemasan untuk memperkenalkan ilmu baru seperti Bahasa Arab.

Salah satu sekolah yang menanamkan pengenalan Bahasa Arab sejak dini adalah TK Al-Wildan 1 Tangerang, sekolah Islam berbasis tahfidz dengan kurikulum internasional yang berlokasi di Kelapa Dua. Namun, berdasarkan wawancara singkat dengan kepala sekolah di TK tersebut, metode pembelajaran di yang digunakan hanya menggunakan buku dan *sensory play* dengan bahan-bahan seadanya, sehingga apabila anak-anak mendapatkan media tambahan lain untuk belajar, maka hal ini dapat membantu untuk menunjang sistem pengenalan Bahasa Arab pada TK tersebut. Selain itu, sekolah Al-Wildan yang memiliki 20 cabang tersebar di seluruh Indonesia, sehingga tentunya sekolah seluas ini dapat memberikan dampak yang cukup signifikan bagi keberlangsungan pengenalan Bahasa Arab. Selain itu, Al-Wildan yang memiliki program *study abroad* bagi siswa-siswanya yang sudah menginjak kelas atas memberikan penekanan bahwa sekolah ini sangat memperhatikan penggunaan Bahasa Arab bagi siswanya, sehingga Bahasa Arab menjadi bahasa yang turut ditekankan di sekolah ini.

Dengan pembahasan ini, penulis bermaksud melakukan rancangan media interaktif berupa *board game* untuk menunjang pengenalan Bahasa Arab terhadap anak-anak TK B Al-Wildan 1 Tangerang dengan berbagai alasan yang sudah penulis sebutkan di paragraf ke-6. Dengan media ini, diharapkan proses pengenalan Bahasa Arab dapat berjalan lebih menyenangkan dan efektif karena adanya komunikasi dua arah sehingga anak-anak bisa lebih aktif dalam prosesnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan berikut:

1. Jumlah anak di TK B Al-Wildan 1 Tangerang yang banyak, mencapai 60 anak lebih sehingga pengajar harus lebih ekstra dalam mengenalkan Bahasa Arab
2. Metode pembelajaran dan pengenalan yang masih sederhana

Bagaimana perancangan bentuk *board game* untuk mendukung sistem pembelajaran dan pengenalan Bahasa Arab bagi anak TK B di Al-Wildan Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis tetapkan untuk mempermudah perancangan ini adalah:

1) Demografis

Usia 4 – 6 tahun: Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan pada 1 Februari 2024 kepada Ustazah Nadia selaku Wakil Kepala Sekolah TK AL-Wildan Kelapa Dua Tangerang, bahwasannya TK Al-Wildan terdiri dari anak-anak dengan usia sekitar 4 sampai 6 tahun. Penulis menentukan usia ini, karena berdasarkan penelitian bahwa anak dengan usia tersebut merupakan kondisi keemasan, di mana kecerdasan anak berkembang hingga 50% (Jalal Fasli, 2002).

2) Geografis

Perancangan ini dikhususkan untuk anak-anak TK B Al-Wildan Tangerang, yang berlokasi di Kelapa Dua, Tangerang, Banten. Penulis memastikan bahwa sekolah yang akan penulis datangi adalah yang sudah menerapkan kurikulum pengenalan Bahasa Arab, sehingga dengan merancang *board game*, diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan bukan menciptakan kurikulum baru.

3) Psikografis

Seorang anak usia dini yang sudah mengenal huruf hijaiyah, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta sedang dalam proses pengenalan ke tahap selanjutnya, yaitu mempelajari kosakata Bahasa Arab yang mudah dengan metode pembelajaran sambil bermain yang diharapkan dapat mengasah perkembangan motorik, emosional, kognitif, dan kreativitas.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang *board game* sehingga dapat mempermudah pembelajaran dan pengenalan Bahasa Arab terhadap anak-anak, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak lebih mudah menghafal kosakata tersebut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tentu saja tugas akhir ini diharapkan akan dapat bermanfaat, tidak hanya bagi penulis namun bagi orang-orang sekitar.

1) Penulis

Tentunya tugas akhir ini memiliki manfaat bagi penulis sendiri, di mana penulis dapat mengimplementasikan pembelajaran yang telah penulis dapat selama berkuliah. Selain itu, hasil dari tugas akhir ini dapat menjadi portofolio penulis yang tentunya akan mempermudah penulis, baik apabila penulis ingin melamar pekerjaan, maupun *freelance*.

2) Universitas

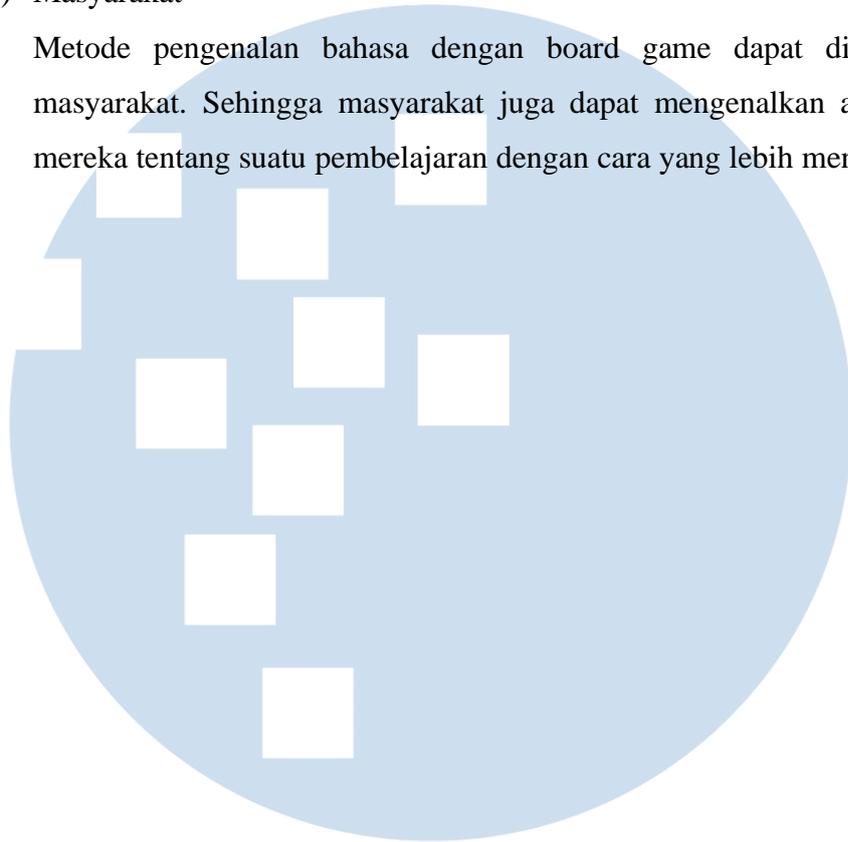
Universitas dapat mengetahui tolok ukur mahasiswa hasil didikannya. Selain itu, nama universitas akan semakin berkembang dan dikenal karena menghasilkan mahasiswa-mahasiswa yang berkompeten.

3) Anak-anak TK B Al-Wildan Tangerang

Manfaat tugas akhir penulis bagi anak-anak TK B Al-Wildan Tangerang, di mana penulis merancang *board game* untuk mereka untuk mempermudah mereka dalam mengenal dan menghafal kosakata Bahasa Arab, dalam cara yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Sehingga mereka dapat tetap bermain sambil belajar.

4) Masyarakat

Metode pengenalan bahasa dengan board game dapat ditiru oleh masyarakat. Sehingga masyarakat juga dapat mengenalkan anak-anak mereka tentang suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA