

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Nahwu adalah sebuah ilmu yang mempelajari tatanan Bahasa Arab yang baik dan benar. Dalam kitab Jurumiyyah karya Ibnu Adjrum definisi ilmu nahwu adalah *qowaa'idu yu'rofu biha a tarkiibu al-kalimati mina al-I'roobi*. Yang artinya ilmu nahwu adalah kaidah-kaidah tentang bagaimana cara menentukan kedudukan suatu kalimat melalui segi *I'robnya*. *I'rob* adalah perubahan akhir kata karena perbedaan *'amil* yang masuk pada kata tersebut, baik secara *lafadz* (jelas) ataupun *muqoddaroh* (tersembunyi). Mudahnya ilmu nahwu adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara melafalkan atau membunyikan akhir sebuah kata atau kalimat dalam Bahasa Arab.

Dalam kitab Fathu Rabbil Bariyyah fii Syahri Nadzam Al Jurumiyah, Syaikh Ahmad bin Umar Al Hazimi berkata bahwa manfaat mempelajari ilmu nahwu itu merupakan kunci untuk mempelajari syariat, sedangkan terjaganya lisan dari kesalahan ketika berbicara merupakan manfaat tambahan. Dari pendapat tersebut maka kita tahu betapa pentingnya mempelajari ilmu nahwu agar kita tetap bisa mempelajari syariat Islam dengan benar. Perlu diketahui bahwa syariat agama Islam semuanya berbahasa arab. Oleh sebab itu ilmu nahwu penting untuk dipelajari mengingat bahwa ilmu nahwu inilah yang menjadi dasar dalam memahami syariat Islam yang baik itu Al-Quran dan al Hadist menggunakan Bahasa arab. Dengan memahami ilmu nahwu maka kita juga bisa memahami makna dari syariat Islam, dimana dalam Bahasa arab harakat dan huruf akan berbeda makna jika kita salah membunyikan huruf akhirnya.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak-pihak lembaga pendidikan tertentu untuk tetap melestarikan ilmu nahwu bagi siswa-siswi adalah dengan memasukkan pelajaran nahwu ke dalam kurikulum sekolah, sehingga siswa-siswi minimal dapat mengetahui apa itu nahwu dan bagaimana penerapannya dalam Bahasa arab. Saat ini banyak pondok pesantren maupun lembaga pendidikan berbasis Islam yang masih memasukkan Nahwu ke dalam kurikulum pembelajaran mereka.

Namun minat siswa-siswi dalam belajar ilmu nahwu saat ini semakin berkurang. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju sementara cara mempelajari ilmu nahwu masih dilakukan dengan metode konvensional. Selain itu tingkat kerumitan nahwu membuat siswa-siswi semakin kesulitan untuk memahami pelajaran selama berada di sekolah. Ditambah dengan sedikitnya orang tua yang memahami ilmu nahwu maka anak-anak akan semakin sulit untuk belajar ilmu nahwu secara mandiri.

Berdasarkan data sekolah tahun ajaran 2017/2018 di MI Darul Falah Sirahan Cluwak Pati dari 60 siswa-siswi yang memulai belajar ilmu nahwu dikelas IV hanya 20 siswa-siswi saja yang dapat memahami nahwu dengan baik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor meliputi kerumitan nahwu itu sendiri, metode belajar yang konvensional serta tidak adanya sarana yang dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah dalam memahami nahwu.

Ditengah maraknya perkembangan teknologi saat ini menjadikan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu hal yang penting. Karena dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan secara umum dan proses belajar mengajar secara khusus meliputi banyak hal. Misalnya media pembelajaran multimedia, video interaktif, *educational game* dan banyak lainnya.

Salah satu yang paling berkembang saat ini adalah *game*. *Game* merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah permainan atau beberapa aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Menurut Greg Costikyan (2013), *game* adalah bentuk karya seni dimana peserta (dalam hal ini adalah *player*) membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan.

Akhir-akhir ini *game* menjadi sesuatu yang sangat cepat berkembang. Memanfaatkan *game* untuk dijadikan sebagai media bantu siswa-siswi dalam belajar nahwu dinilai cukup efektif. Dimana *game* tidak lagi hanya sekedar permainan yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan sekedar bersenang-senang. Beberapa

profesional bahkan telah menjadikan *game* sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan tingkat internasional. Beberapa game seperti *Arena of Valor*, *Clash Royale*, *Hearthstone*, *Starcraft 2*, *PES 2018* dan *League of Legends* telah mulai diakui oleh Olympic of Asia dan mulai dipertandingkan dalam kompetisi resmi Asian Games 2018. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan bahwa *game* akan berkembang dengan pesat dan diambil manfaatnya bukan hanya sebagai *e-sport* tetapi juga sebagai media pembelajaran.

Game Pengenalan Nahwu adalah salah satu upaya yang diharapkan mampu menumbuhkan kembali minat siswa-siswi dalam belajar Nahwu. Selama ini siswa-siswi merasa kesulitan dengan materi yang rumit. Dengan adanya *game* ini diharapkan dapat mempermudah anak-anak dalam belajar Nahwu karena adanya media yang menyenangkan dan mudah diingat. Dimana dalam *game* ini akan disampaikan materi dasar Nahwu dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu pengguna juga akan diajak untuk berlatih menjawab soal-soal yang sudah disediakan yang tentunya berhubungan dengan materi yang sudah disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

Dalam penelitian sebelumnya telah ada yang membahas mengenai *Build Educative Game as Tool Teaching Science Nahwu Jurumiyah for Android Based*. Hal ini dianggap kurang dalam upaya memudahkan anak-anak dalam belajar. Karena dalam penelitian ini disajikan materi dari kitab Jurumiyah yang secara tingkatan adalah untuk usia remaja dikarenakan materi didalamnya sudah cukup kompleks. Sementara ada tingkatan khusus untuk anak-anak dimana materi yang disajikan lebih mudah dan sederhana seperti materi dalam kitab Nahwu Wahdhih.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul diatas dengan harapan bahwa dengan adanya *game* ini anak-anak menjadi lebih mudah dalam belajar Nahwu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang sebuah *Game* Pengenalan Nahwu menggunakan aplikasi *construct 2* dengan algoritma *backpropagation* untuk menentukan *level* dan skor.
2. Bagaimana membuat *Game* Pengenalan Nahwu untuk mempermudah anak-anak dalam memahami mata pelajaran nahwu.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah *Game* Pengenalan Nahwu berbasis android dengan menggunakan *game maker construct 2* dan menggunakan algoritma *backpropagation* untuk menentukan *level* dan skor dalam *game*.
2. Membantu memudahkan anak dalam belajar Nahwu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian.

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

- a. Memperdalam pengetahuan peneliti tentang aplikasi *Construct 2* terkhususkan pada proses pembuatan *Game* Pengenalan Nahwu.
- b. Memperdalam pengetahuan peneliti tentang algoritma *backpropagation* yang digunakan dalam penentuan *level* dan *scoring* dalam *game* pengenalan Nahwu.

2. Bagi Pengguna Aplikasi *Game* Pengenalan Nahwu

- a. Siswa-siswi yang sedang belajar Nahwu mempunyai sebuah media pendamping dalam belajar Nahwu selain guru dan orang tua, berupa aplikasi *Game* Pengenalan Nahwu yang dapat mereka akses dengan mudah.
- b. Bagi guru mata pelajaran Nahwu aplikasi ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif dan sebagai sarana pendamping untuk siswa-siswi agar bersedia belajar Nahwu dirumah dengan berbekal aplikasi *game* yang edukatif, mudah dipahami dan menarik.

- c. Bagi orang tua aplikasi ini bisa dijadikan sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian anak dari *game* yang tidak ada unsur edukasinya untuk memainkan *game* ini dengan tujuan dapat memperdalam pengetahuan mereka mengenai Nahwu.

3. Bagi Pengembangan IPTEK

- a. Dapat digunakan sebagai panduan untuk pengembangan aplikasi android sejenis agar lebih baik di masa mendatang.
- b. Dapat dikembangkan menjadi media elektronik sebagai pendamping belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi.

4. Bagi MI Darul Falah Sirahan Cluwak Pati

- a. Dapat menjadi metode pembelajaran alternatif, media pembelajaran mandiri maupun pendamping untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Darul Falah.
- b. Sebagai media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa-siswi menjadi tidak bosan dalam belajar Nahwu.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 - (a) Bab I Pendahuluan
Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
 - (b) Bab II Landasan Teori
Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.
 - (c) Bab III Metode Penelitian
Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan aplikasi.
 - (d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
Pada bab ini sudah termasuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi.

(e) Bab V Penutup

Di bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar pustaka dan Lampiran.