

PEMBUATAN GAME ILMU SHOROF (TASHRIEF) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Undang Syaripudin, Yana Aditya Gerhana, Hafizh Hasanudin

ABSTRACT

It requires real good knowledge to create fine and qualified interactive multimedia products. Interactive multimedia must be completed with contents which can be controlled by the users. Instructional Games model is one of the interactive multimedia subjects which based on computer. This game model could be used to overcome difficulties in learning Arabic. The difficulties in learning Arabic, especially in Shorof, are about changing, transforming, and developing a word into new forms or to track back to its derivations. The goal of this game is to help students to study shorof. So the students could memorize wazan tashrief of every chapter of tsulatsi and ruba'i. Development methode which was used for this game is Luther Sutopo multimedia development version. It has six steps of development methode. Those are concept, design, material gathering, processing, examination, and distribution. Games which were made based on separation of wazan tashrief are tsulatsi mujarrad, tsulatsi mazid I, tsulatsi mazid II, tsulatsi mazid III, ruba'i mujarrad I, ruba'i mujarrad II. Those games have to be tested by the games makers at first place, then given to Arabic teachers to figure out their responses.

Key words : Multimedia, Game, Shorof

1. 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* (*shiiqhat*) 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 *ruba'i* yaitu *ruba'i mujarad*, *ruba'i majid I* dan *ruba'i 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 kalimat 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 wazan *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 kalimat yang berpola.

1.5. Manfaat

Adapun hasil dari pembuatan *game* Ilmu *shorof* diharapkan memberikan manfaat yaitu dapat

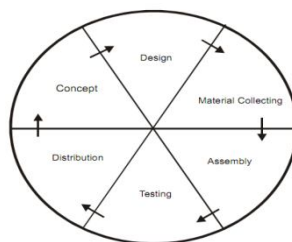
dijadikan sebagai media untuk membantu santri dalam menghafal bab-bab baik dari bab sulasi maupun bab ruba'i.

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

2. Pembahasan

2.1. Pengantar Game

Game adalah suatu media virtual yang mewadahi penggunaannya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan di dalamnya. Secara teknis, permainan ini dapat dinikmati dengan menggunakan komputer, televisi dan bahkan di ponsel (Sariyanto, 2007). Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*, atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

2.1.1. Game Sebagai Model Multimedia Interaktif

2.1.1.1. Perangkat Lunak Produksi Multimedia Interaktif

Perangkat lunak untuk memproduksi multimedia interaktif adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti:

1. Adobe Director 11
2. Corel Draw X4
3. Adobe Photoshop

2.1.1.2. Perangkat Keras Produksi Multimedia Interaktif

Dalam menghasilkan produksi multimedia interaktif, maka perangkat

keras yang diperlukan harus mempunyai beberapa spesifikasi yang telah ditetapkan oleh Multimedia Personal Computers (MPC). Berikut adalah spesifikasi perangkat keras untuk mendukung produksi multimedia interaktif (Sfenario, 2007). Beberapa perangkat keras yang diperlukan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Processor : Pentium Dual Core
2. RAM : 2 Gb
3. Mic dan Speaker : (sesuai kebutuhan)
4. Hardisk : 320 Gb
5. Resolusi : 1024x768 px

2.1.1.3. Bentuk-Bentuk Multimedia Interaktif

Pada umumnya ada 3 (tiga) bentuk panduan dalam penyusunan multimedia interaktif, yaitu:

1. Bentuk Linear

Produksi multimedia interaktif berbentuk linear dengan hasil tampilan yang menghubungkan tampilan pertama dengan berikutnya dengan mengikuti urutan mulai sampai akhir. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

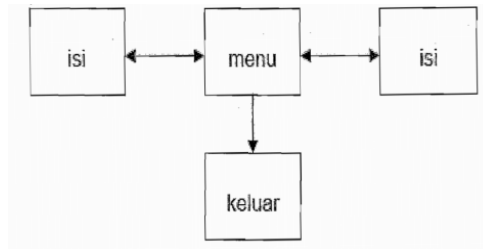


Gambar 2.1 Tampilan Produksi Multimedia Interaktif Berbentuk Linear (Sfenario, 2007)

2. Bentuk Simple Branching

Produksi multimedia berbentuk *simple branching*, dengan hasil tampilan yang dihasilkan dengan cara menghubungkan satu tampilan menu dengan tampilan isi kandungan

berikutnya dan dapat kembali ke tampilan menu yang memanggil atau tampilan menu asal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

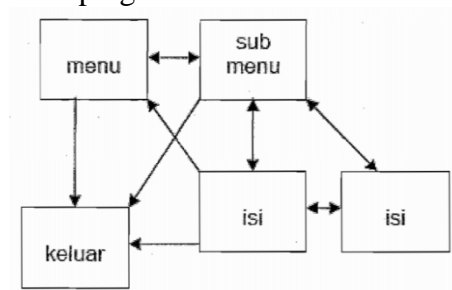


Gambar 2.2 Tampilan Produksi Multimedia Interaktif Berbentuk Simple Branching (Sfenario,2007)

3. Bentuk Conditional Branching

Produksi 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 kemabli ke tampilan menu . Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Tampilan Produksi Multimedia Interaktif Berbentuk Conditional Branching (Sfenario,2007)

2.1.1.4. Teknologi Komputer dan Multimedia Interaktif

Pada dasarnya penggunaan komputer atau yang disebut sebagai teknologi informasi dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan pelajar secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Komputer menjadi populer sebagai media pengajaran karena komputer memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media pengajaran lain sebelum adanya komputer (Munir: 2005). Diantara keistimewaan komputer sebagai media, yaitu:

1. Hubungan interaktif

Komputer menyebabkan terwujudnya hubungan antara *stimulus* dan *respons*, menumbuhkan inspirasi dan meningkatkan minat.

2. Pengulangan

Komputer memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengulang materi atau bahan pelajaran yang diperlukan, memperkuat proses pembelajaran dan memperbaiki ingatan, memiliki kebebasan dalam memilih materi atau bahan pelajaran.

3. Umpan balik dan peneguhan

Media komputer membantu pelajar memperoleh umpan balik terhadap pelajaran secara leluasa dan dapat mengacu motivasi pelajar.

4. Simulasi dan uji coba

Media komputer dapat mensimulasikan atau menguji coba penyajian bahan pelajaran yang rumit dan teliti.

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 dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur, tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Model-model multimedia interaktif berbasis komputer ini lebih jelasnya, yaitu:

A. Model Drills

Secara umum tahapan materi model *drill* adalah sebagai berikut:

- 1) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
- 2) Siswa mengerjakan latihan soal.
- 3) Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- 4) Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau *remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

B. Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan perangkat lunak atau perangkat lunak berupa program komputer berisi materi pelajaran.

Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini, yakni:

- 1) Komputer menyajikan materi
- 2) Siswa memberikan respon
- 3) Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada

arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya.

C. Metode Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkret melalui penciptaan tirua-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana tanpa resiko.

D. Model *Instructional Games*

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

2.2. Peranan Game Dalam Media Pembelajaran Bahasa Arab

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa¹. Oleh karena itu media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pengajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa arab.

¹ Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik².

Dengan demikian, media pembelajaran adalah suatu perantara, pengantar atau materi yang dijadikan sumber dalam proses belajar.

2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab

1. Fungsi

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan

penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2. Manfaat

Manfaat dapat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu³.

² Warista, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.

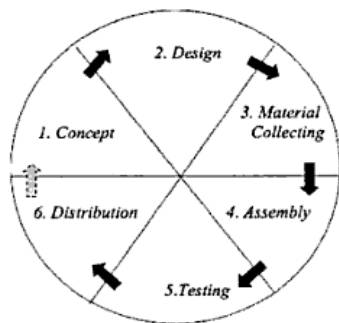
³ Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

2.3. Metode Pengembangan Game Ilmu Sharaf

2.3.1. Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu: *concept* (pembuatan konsep), *design* (pembuatan desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo (2003) mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 2.9.



Gambar 2. 4 Tahap Pengembangan Multimedia

1. *Concept*

Tahap *concept* (pembuatan konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran dan lain-lain), spesifikasi Umum (ukuran

aplikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai, dan lain-lain).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*.

Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

3. *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan materi) adalah tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan perancangannya.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *storyboard*, bagan alir, dan struktur navigasi.

Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Macromedia Director.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian

alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompres terhadap aplikasi akan dilakukan⁴.

2.4. *Ilmu Tashrief*

2.4.1. Pengertian Ilmu *Tashrief* (علم التصريف)

Tashrief secara bahasa berarti mengubah.

التَّصْرِيفُ لُغَةً التَّغْيِيرُ أَوِ التَّحْوِيلُ

Tashrief secara istilah adalah merubah bentuk asal kepada bentuk-bentuk lain untuk mencapai arti yang dimaksud yang hanya bisa tercapai dengan adanya perubahan.

التَّصْرِيفُ إِصْطِلَاحًا تَحْوِيلٌ الْأَصْلُ الْوَاجِدُ إِلَيَّ أَمْتَلَةٌ مُخْتَلَفَةٌ لِمَعَانٍ مُتَوَدِّةٍ لَا تَحْصُلُ إِلَّا بِهَا

2.4.2. *Wazan dan Mauzun* (الوزن و الموزون)

2.4.2.1. *Mauzun yang disesuaikan dengan Wazan*

Wazan (وزن) yaitu timbangan untuk mengukur kata-kata yang lain, dengan huruf ل, ع, ف.

Mauzun (موزون) yaitu kata yang ditimbang, yang disesuaikan dengan *Wazan* (وزن) dalam jumlah huruf serta harokatnya.

2.4.3. Bab *Tashrief*

2.4.3.1. *Sulasi*

1. *Sulasi Mujarrad*

SulasiMujarrad ialah kata pokok (kata asal) yang terdiri dari 3 huruf pokok saja tanpa tambahan, *SulasiMujarrad* ada 6 bab.

2. *Sulasi Mazid 1*

SulasiMazid kelompok ke 1 ialah kata pokok (kata asal) yang terdiri dari tiga huruf pokok dan satu huruf tambahan. Kelompok ini mempunyai tiga bab

3. *Sulasi Mazid 2*

SulasiMazid kelompok ke 2 ialah kata pokok (kata asal) yang terdiri dari tiga huruf pokok dan dua huruf tambahan. Kelompok ini mempunyai lima bab

4. *Sulasi Mazid 3*

SulasiMazid kelompok ke 3 ialah kata pokok (kata asal) yang terdiri dari tiga huruf pokok dan tiga huruf tambahan. Kelompok ini mempunyai empat bab

2.4.3.2. *Ruba'i*

1. *Ruba'i Mujarrad*

Ruba'iMujarrad ialah kata-kata pokok yang terdiri dari empat huruf pokok tanpa tambahan apa-apa. Mempunyai 1 bab dan 6 *mulhak*. *Mulhak* ialah kata pokok yang sebenarnya kata pokok *Sulasi* bukan *Ruba'i*, lalu dianggap sebagai *Ruba'i* karena banyak kesamaan dalam pola.

2. *Ruba'i Mazid 1*

Ruba'iMazid kelompok 1 adalah kata yang terdiri dari 4 huruf pokok ditambah 1 huruf tambahan. Mempunyai 1 bab dan 8 *mulhak*

3. *Ruba'i Mazid 2*

Ruba'iMazid kelompok 2 adalah kata pokok yang terdiri dari 4 huruf pokok ditambah 2 huruf tambahan. Mempunyai 2 bab dan 3 *Mulhak*,

3. Tinjauan Umum Pesantren Attaqorrub

3.1. Latar Belakang

Pesantren Attaqorrub merupakan pendidikan Islam perorangan. Pesantren

⁴Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Andi.

ini berdiri pada tahun 1411 H/ 1990 M dengan Nama PESANTREN ATTAQORRUB. Pesantren yang berawal dari sebuah tempat sholat (*tajug*) yang sangat sederhana yang sering dipakai pengajian anak-anak pada tahun 1960-1970an, tempat tersebut di renovasi dan dijadikan sebuah mesjid, saat itu masyarakat sekitar belum menamakan mesjid tersebut, seiring bergulirnya waktu munculah sebuah nama Attaqorrub dari seorang tokoh masyarakat pada saat itu. Sekitar tahun 1980an, Mesjid Attaqorrub semakin banyak jama'ah dan santri sehingga membangun madrasah untuk sarana pendidikan yang lebih khusus, pada tahun 1990 membangun tempat penginapan santri (kobong) dan tahun berikutnya membangun kembali 2 bangunan madrasah untuk sarana pendidikan. Semakin banyak nya santri, para tokoh masyarakat bermusyawarah untuk menjadikan tempat tersebut menjadi pesantren, saat itulah Mesjid Attaqorrub berkembang dan menjadi Pesantren Attaqorrub.

3.2. Visi dan Misi

3.2.1. Visi Pesantren Attaqorrub

"Lahirnya anak didik yang beriman, berilmu, beramal, bertaqwa, berakhlak karimah serta cerdas dan

terampil sebagai kader muslim khaira ummah."

3.2.2. Misi Pesantren Attaqorrub

1. Mengembangkan manajemen pendidikan yang transparan, akuntabel, partisipatif dan efektif.
2. Melaksanakan pembelajaran ilmu-ilmu pengetahuan berbasis kitab "kuning" secara teoritis dan praktis, aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan.
3. Mendidik dan membina keshalihan ummat melalui iman, ilmu, amal dan da'wah.
4. Menciptakan suasana madrasah yang dinamis, harmonis dan komunikatif.
5. Menumbuhkan disiplin belajar, semangat berfikir ilmiah dan bertanggungjawab.
6. Menumbuh kembangkan budi luhur dan akhlak karimah.

4. Analisis Dan Perancangan

4.1. Tahap Konsep

Visualisasi yang dikembangkan adalah pemaksimalan teknologi komputer dalam proses pembelajaran bahasa arab sehingga diharapkan dapat membantu santri dalam menghafal semua bab *shorof*.

Tabel 4.1 Deskripsi Konsep

Judul	: <i>Game Ilmu Shorof (Tashrief)</i>
User	: santri Attaqorrub dan umum
Image	: dibuat sendiri dalam format .png, .psd, .swf, .jpeg sebagai pelengkap animasi.
Audio	: <i>backsound</i> dan <i>sound button</i> dengan fomat .wav .mp3
Animasi	: animasi 2D dan efek transisi.
Interaktivitas	: <i>play, back, next, ok</i> dan tombol-tombol lain untuk perpindahan dari satu <i>movie</i> ke <i>movie</i> yang lain.
Jenis game	: multimedia interaktif
Tujuan game	: membantu para santri mempelajari Ilmu <i>Shorof</i> dasar

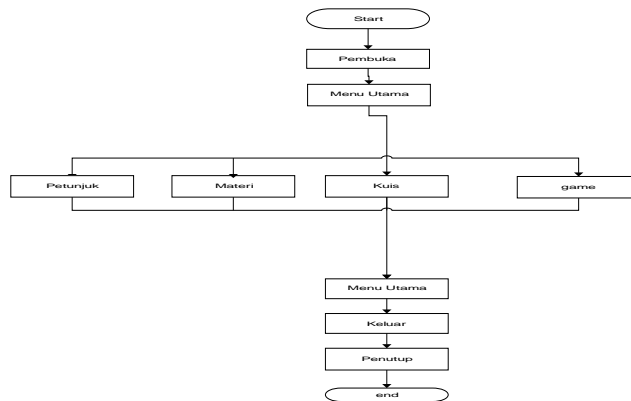
	melalui tantangan yang menyenangkan.
Spesifikasi umum	: target yang diharapkan santri mampu menghafal pola-pola dalam setiap bab sulasi maupun ruba'i.

4.2. Tahap Desain (Perancangan)

Untuk menggambarkan perancangan dari tiap-tiap *scene*, perancangan *storyboard* untuk tahap ini

harus dibuat. Penentuan tautan dari *scene* satu ke *scene* lain akan menggunakan perancangan struktur navigasi dengan model *conditional branching*.

4.2.1. Flowchart



Gambar 4.1 Flowchart Game Ilmu Shorof

4.3. Tahap Pengumpulan Materi

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan (material) yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*, baik itu yang langsung dibuat sendiri seperti teks, gambar dan template untuk *background* dan yang sudah disediakan seperti sound. Bahan-bahan yang dibuat

sendiri dengan menggunakan Photoshop, Corel Draw, Macromedia Flash, Swish Max. sedangkan bahan yang sudah disediakan di ambil dari CD buku "The Magic Of Macromedia Director".

5. Implementasi Dan Pengujian

5.1. Tahap Pembuatan



Gambar 5.1 Interface Menu utama

5.2. Tahap Pengujian

5.2.1. Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* (*alpha test*) merupakan pengujian yang dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

5.2.2. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang melibatkan pengguna akhir, pengujian ini dilakukan setelah lolos dari pengujian *alpha*.

5.3. Tahap Distribusi

Pendistribusian yang dilakukan tergantung pada kapasitas program yang telah jadi, bisa memakai CD atau media penyimpanan yang lain.

6. Penutup

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan *game* ilmu *shorof* (*tashrief*) sebagai media pembelajaran bahasa Arab dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *game* ilmu *shorof* dibutuhkan suatu keahlian sehingga *game* yang dihasilkan akan lebih berkualitas.
2. *Game* ilmu *shorof* dibuat dengan menggunakan perangkat lunak utama yaitu Adobe Director 11, dan perangkat lunak pendukung

Macromedia Flash, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X4, dan Swish Max.

3. Pembuatan *game* ilmu *shorof* melalui beberapa tahap yaitu: Tahap awal membuat konsep *game* selanjutnya yaitu merancang desain *game* kemudian pengumpulan materi atau bahan yang akan digunakan dalam *game* Langkah selanjutnya terlebih dahulu lakukan instalasi perangkat lunak utama dan pendukung Setelah *game* selesai dibuat, maka dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan oleh pembuat dan oleh guru bahasa arab.

Daftar Pustaka

1. Abazasa, Muhyidin. 1997. Ilmu *Sharaf*. Diktat Masjid Agung Bandung.
2. Chang, Raymond. 2005. *KIMIA DASAR*. Jakarta: Erlangga. hal 37
3. Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran.*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
4. Hendratman ST, Hendi. 2011. *The Magic of Macromedia Director*. Informatika Bandung.
5. Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Andi.