

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia, seperti yang diketahui, saat ini hampir semua kegiatan manusia tidak lepas dari peran bantu teknologi informasi. Sehingga manusia dewasa ini berbondong-bondong untuk menciptakan teknologi informasi mereka sendiri dan orang lain sesuai dengan keahlian mereka. Hal ini dilakukan tidak lain agar memudahkan setiap kegiatan yang mereka tekuni.

Dunia Pendidikan pun tidak ingin ketinggalan akan pesatnya perkembangan teknologi informasi ini, tidak sedikit mata pelajaran dibuatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik mengaku sulit memahami beberapa mata pelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan langsung dari pendidik. Mereka sulit mengeksplor sendiri materi yang telah diajarkan tanpa adanya media tambahan yang interaktif untuk tambahan pembelajaran di luar sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang tidak terdapat media pembelajaran di SMK Nazhatut Thullab Desa Prajjan Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang adalah mata pelajaran *nahwu*. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran keagamaan di sekolah yang berada di lingkungan pondok pesantren ini, sehingga jarang bahkan belum ada media pembelajaran yang dibuat pada masa sebelumnya.

Dengan diciptakannya media pembelajaran pada mata pelajaran *Nahwu* ini, peserta didik akan mudah memahami materi pelajaran bersamaan dengan

latihan tata cara membacanya, meskipun itu di luar jam pelajaran. Peserta didik akan lebih cepat bisa membaca kitab kuning berbahasa Arab dengan menyelesaikan latihan-latihan secara mandiri.

Perkembangan internet juga sangat pesat kemajuannya saat ini, orang yang awam terhadap teknologi sekalipun sangat mudah mengakses internet. *World wide web* (*www*) telah menjadi bagian dari berkehidupan manusia, karena segala informasi sangat mudah, murah, dan cepat diakses dengan *www* ini. Dan karena sifatnya yang dunia luas ini, *web* menjadi sarana komunikasi antar penggunanya yang sangat disukai. (Kustiyahningsih, 2011)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang berbasis *web*, sehingga dengan mudah diakses dan dipelajari oleh masing-masing peserta didik. Dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran *Nahwu*”** ini, peneliti berharap peserta didik dapat meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Tampilan dari media ini sangat interaktif dan mempunyai banyak tools sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi penggunanya.

B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, diperoleh sebuah rumusan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran *nahwu* ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran *nahwu* ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran *nahwu*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran *nahwu*.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang interaktif yang berbasis *web*. Dalam produk media pembelajaran ini berisi uraian materi mata pelajaran Nahwu, video tutorial, dan evaluasi berupa permainan interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa. Pengembangan ini memiliki fitur dan spesifikasi seperti berikut :

1. Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan sebagai berikut :
 - a. Pengelola aplikasi pengembangan *web*
 - Laravel 6.18 sebagai *framework* php
 - XAMPP versi 3.2.4 sebagai *server* lokal
 - Bootstrap Studio 4
 - Visual Studio Code 1.52.1
 - Cpanel sebagai server internet
 - b. Akses sisi pengguna
 - Aplikasi web browser
 - Jaringan lokal
 - Internet

2. Hardware minimum yang bisa digunakan yaitu :

a. Pengelola aplikasi pengembangan

- *Personal Computer* minimal pentium 4
- *Smartphone*

b. Akses sisi pengguna

- *Personal Computer* minimal pentium 4
- *Smartphone*

3. Fitur yang terdapat pada aplikasi ini adalah :

a. Modul

- Materi mata pelajaran
- Video pembelajaran

b. Evaluasi

- Soal
- Nilai

c. Data Siswa

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berbasis web yang akan dihasilkan terbatas pada uraian teori, konsep, contoh, dan evaluasi pada mata pelajaran *Nahwu*.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Nahwu* ini adalah untuk mengatasi keterbatasan produk media pembelajaran untuk mata pelajaran *Nahwu*. Dimana sebelumnya pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional, yakni ceramah dan hafalan.

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan daya tarik belajar siswa, karena terdapat banyak media interaktif sehingga siswa tidak akan bosan dan jenuh.
 - b. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Guru
 - a. Memperkaya produk media pembelajaran mata pelajaran Nahwu, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
 - b. Dapat memberikan penyajian pembelajaran yang interaktif
3. Bagi Peneliti atau Pengembang
 - a. Sebagai sarana implementasi dari hasil belajar di Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
 - b. Memberikan wawasan peneliti atau pengembang dalam pengamatan dan pemecahan masalah.
4. Bagi Masyarakat
 - a. Sebagai media pembelajaran untuk memahami materi *'Ilmu Nahwu*, khususnya bagi santri di pondok pesantren dalam memahami tata baca bahasa arab atau kitab kuning/*gundul*.

G. Definisi Istilah

Berikut penjelasan beberapa istilah dalam penelitian dan pengembangan ini :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). (Arsyad, 2013)

2. Interaktif

Pengertian interaktif media dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game.

3. *Web*

Pada awalnya web merupakan adalah sebuah tempat informasi di dalam *internet*, dengan memakai teknologi *hypertext* pengguna dituntun untuk menemukan informasi yang telah disediakan berupa dokumen *web* yang dapat ditampilkan dalam *web browser*. *Web* atau lebih dikenal dengan *World wide web* (www) yang merupakan suatu layanan yang diperoleh oleh pengguna komputer yang telah terhubung ke *internet* dengan fasilitas *hypertext* guna menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. (Kustiyahningsih, 2011)

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan. Semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis akan membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait. Masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Hyperlink). (Nurchahyo dan Mulyati 2019:96).

4. *Nahwu*

Nahwu merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari bagaimana huruf akhir dari sebuah kata harus berharakat sesuai dengan kata lain yang mempengaruhinya.