

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone sebagai alat bantu canggih di jaman modern ini sudah terbilang sangat mudah untuk kita jumpai. Pada tahun 2013, *American Academy of Pediatrics* (AAP) menganjurkan para orang tua untuk menjauhkan *Smartphone* dari anak-anak karena akan berdampak buruk untuk mental mereka. Namun pada Mei 2015 AAP menyatakan bahwa *Smartphone* di kalangan anak dapat membantu pertumbuhan anak, dengan syarat sesuai kebutuhan dan tetap dalam pengawasan orang tua [1]. *Smartphone* sendiri bukan hanya digunakan sebagai alat bantu telekomunikasi saja namun *smartphone* juga digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan misalnya, bisnis, sosial media, alat komunikasi, media bermain hingga sarana untuk edukasi. Pembelajaran di jaman sekarang perlu ditunjang juga dengan media belajar yang interaktif dan dengan sentuhan teknologi, oleh karena itu *smartphone* saat ini sering digunakan oleh para pengajar untuk membantu siswanya dalam memahami materi belajar yang disampaikan. *Smartphone* selain digunakan sebagai media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu pengenalan teknologi bagi para siswa terutama anak-anak agar tidak salah dalam memanfaatkan teknologi.

Tempat belajar anak-anak yang meliputi Taman Kanak-kanak (TK), Raudhotul Athfal (RA), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di kalangan masyarakat Islam mulai mengajarkan bahasa arab sejak dini pada anak-anak siswanya. Dimana bahasa arab sendiri diajarkan agar para anak-anak kecil mulai terbiasa dengan bacaan arab, begitupula Al-Quran dan lain-lain. Seperti pada RA Al-Munawarah yang juga menggunakan kurikulum dari departemen Agama. RA Al-Munawarah ini berada di lingkungan desa yang mayoritas penduduknya lebih mendalami ilmu agama, sehingga pembelajaran bahasa arab dianggap sangat penting untuk dipelajari.

Pembelajaran bahasa arab di kalangan siswa RA perlu dibekali dengan media yang edukatif dan interaktif sehingga dapat membantu anak-anak dalam menghafal kosa kata bahasa arab sehari-hari. Peran *smartphone* disini sangat membantu dalam

pembelajaran sebagai alternatif dalam membantu belajar mengajar bahasa arab kepada anak-anak. Karena sejatinya, siswa sekarang lebih tertarik dengan belajar menggunakan media belajar dengan cara bermain atau warna, animasi serta audio (menggunakan indera mereka) dibanding dengan metode menulis[2].

Dengan tetap menggunakan guru sebagai pengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar, maka diusulkan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bergambar dengan Menggunakan Model Pendekatan ADDIE”. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajaran kosakata bahasa arab sehari-hari dikalangan anak-anak, serta membantu mereka dalam proses menghafal kosakata.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan permasalahan pada Tugas Akhir di bawah ini:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran kosakata bahasa arab yang interaktif ?
2. Bagaimana menerapkan media pembelajaran interaktif sebagai teknologi tepat guna untuk pembelajaran kosakata bahasa arab dikalangan anak-anak?

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Penelitian tugas akhir ini dilakukan untuk :

1. Membangun media pembelajaran kosakata bahasa arab interaktif
2. Menerapkan media pembelajaran sebagai teknologi tepat guna di kalangan anak-anak kecil (di sekolah maupun di rumah).

Adapun manfaat dari Penelitian ini diharapkan dapat :

1. Membantu anak dalam proses belajar, mengerti dan menghafal kosakata bahasa arab sehari-hari.
2. Terciptanya media pembelajaran yang interaktif untuk kalangan anak-anak dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

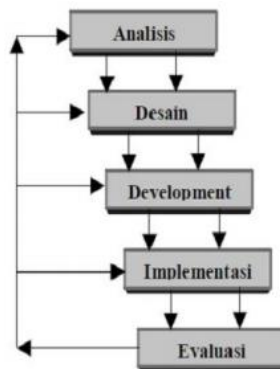
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini meliputi :

1. Media pembelajaran ini mengacu pada kurikulum tahun 2009 untuk kelompok A semester pertama tingkat Raudlatul Athfal (RA) dari Departemen Agama.
2. Media Pembelajaran interaktif ini berisi pembelajaran kosa kata bahasa arab yang bisa digunakan di sekolah maupun di rumah, dilengkapi Audio dan tampilan menarik.
3. Materi dan Latihan dari aplikasi ini statis.
4. Media pembelajaran ini menggunakan audio rekaman suara anak kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah.
5. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java berbasis Android.
6. Media pembelajaran ditujukan untuk anak Taman Kanak-kanak dan sederajat.
7. Media pembelajaran diuji coba pada siswa Raudlatul Athfal Al-Munawarah.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Pada penelitian tugas akhir ini digunakan model pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai model desain sistem media pembelajaran dengan memperlihatkan tahapan-tahapan dasar media pembelajaran sederhana dan mudah dipelajari. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dengan 5 tahap penelitian, sebagai berikut :



Gambar 1.1 Tahapan Model Pendekatan ADDIE

Gambar 1 merupakan alur untuk model pendekatan Addie yang diambil dari penelitian dengan judul: Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE oleh Muhammad Rusdi Tanjung dan Tri Fitrianiingsih Parsika [10].

1. Analisis (Analysis)

Langkah pertama dalam pengerjaan penelitian berdasarkan model pembelajaran ADDIE adalah analisis yang meliputi kinerja dan kebutuhan.

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa media pembelajaran. Misal karena adanya kejenuhan siswa saat pelaksanaan pembelajaran sehingga motivasi dalam berprestasi mereka menjadi rendah. Pada kondisi seperti itu, jelas dibutuhkan sarana yang mampu meminimalisir atau bahkan menghilangkan kejenuhan siswa.

Analisis kebutuhan atau langkah yang harus dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Analisis ini untuk mengetahui butuhkah siswa terhadap media pembelajaran tersebut dan bisakah siswa mencapai prestasi dengan media tersebut?

Pada tahap analisis ini juga dilakukan analisa terhadap target yang harus dicapai dan karakteristik siswa.

2. Desain (Design)

langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE adalah desain, yaitu tahap untuk perancang media pembelajaran mulai merancang media sesuai analisa kinerja dan analisa kebutuhan. Media yang akan dirancang mengacu pada target dan karakter siswa yang dihasilkan pada tahap analisis.

3. Pengembangan (Development)

Kemudian setelah diketahui desain media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk diterapkan pada siswa dan juga target pembelajaran, maka perancang media pembelajaran harus melakukan tahap ketiga ini, yaitu pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap perancang membuat

media sesuai data dari tahap sebelumnya agar siswa mampu mencapai target pembelajaran.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk perancang media pembelajaran melakukan uji coba dengan menunjukkan media pembelajaran kepada siswa dan membimbing siswa. Pada tahap ini perlu dipersiapkan hal-hal jika terjadi kekurangan pada aplikasi dan pendiskusan rencana alternatif untuk mengatasi kekurangan dari aplikasi yang telah dirancang.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan tahap terakhir, yaitu tahap untuk menilai seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang telah dibuat pada sikap siswa, peningkatan kompetensi siswa, juga keuntungan yang diperoleh pihak sekolah dengan adanya media pembelajaran ini.

Tahap evaluasi ini terdiri dari evaluasi disetiap tahapan ADDIE dan evaluasi akhir dan umpan balik dari pengguna.

Setelah sistem siap tanpa adanya kesalahan dan sudah sesuai dengan keinginan, maka dilanjutkan kepada proses penyusunan laporan. Yaitu laporan yang berisi segala sesuatu mulai dari awal penyelesaian sampai akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari : latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka berisi penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang mengulas jurnal ataupun artikel ilmiah yang sesuai dengan konsep penelitian yang dilakukan.

- BAB III PERANCANGAN SISTEM**
Pada bagian ini akan dijelaskan uraian mengenai rancangan yang digunakan dalam pembuatan sistem.
- BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA**
Pada bab ini akan dijelaskan secara detail mengenai konsep aplikasi, desain *interface*, penerapan metode dan bagaimana aplikasi berjalan serta implementasinya. Setelah dilakukan implementasi maka selanjutnya akan dianalisa mengenai bagaimana aplikasi ini berjalan.
- BAB V PENUTUP**
Berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah selesai diuji cobakan serta saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.