

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia yang bermutu tinggi dapat tercapai dengan adanya edukasi. Edukasi adalah kunci dalam menghadapi kemajuan ilmu dan teknologi, dengan demikian SDM yang berkualitas dapat dihasilkan. Edukasi merupakan pengkajian kelompok manusia mengenai wawasan, keahlian, serta kebiasaan yang diterima dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pelatihan dan penelitian. Edukasi secara umum dijelaskan seperti sebuah usaha yang telah dipersiapkan agar dapat mewujudkan sebuah kondisi pembelajaran kepada peserta didik hingga dapat berperan aktif menumbuhkan keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat dan diri mereka sendiri. Itu juga berlaku untuk belajar bahasa Arab [1].

Salah satu ciri evolusi pertama manusia adalah kemampuan bahasa untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Bahasa mempengaruhi pertumbuhan sosial, emosional, dan kecerdasan siswa sehingga menjadi penyangga kesuksesan dalam mengeksplorasi segala aspek saat menuntut ilmu. Bahasa Arab menjadi subjek berharga pada bidang edukasi, terutama pada institusi pengajaran Islam secara umum, di mana peserta didik harus diajarkan bahasa Arab dalam program tertentu. Keterampilan berbahasa Arab yang baik mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Pada keterampilan berbahasa kosakata merupakan unsur terpenting karena sangat berpengaruh pada penguasaan bahasa [2].

Kosakata sendiri pada bahasa Arab disebut *mufrodat*. Kosakata harus dipelajari karena berperan penting pembelajaran untuk meningkatkan serta menguraikan kemampuan berbahasa siswa. Tetapi pada kenyataannya masih dijumpai berbagai siswa yang mendapat masalah dalam mempelajari bahasa Arab. Ini terutama disebabkan karena kurangnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab [3].

Rendahnya kemampuan penguasaan bahasa Arab pada peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor seperti, sistem pendidikan, metode dan model

pengajaran guru, sarana, fasilitas, sumber, buku ajar, dan banyak faktor lainnya. Salah satu faktor yang banyak dijumpai pada kegiatan pembelajaran adalah rendahnya kemampuan literasi peserta didik karena pengaruh dari sumber belajar. Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan adalah buku ajar. Buku ajar baik berupa cetak maupun *non*-cetak, sebagaimana *e-book*, internet, video, dan audio sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di Indonesia sendiri masih belajar hanya dengan ceramah, diskusi, tanya jawab dengan pengajar selaku sosok teladan tanpa memanfaatkan media pengkajian yang menarik [4].

Variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam menaikkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam memberikan objek pelajaran sehingga membantu guru dan siswa mencapai tujuan. Dengan adanya sarana belajar menguntungkan guru dalam memberikan pesan, menarik minat, kepedulian, kehendak, dan semangat siswa untuk terlibat dalam metode pembelajaran. Sarana belajar bisa menyampaikan penjelasan data fakta menggunakan audio, ilustrasi, sketsa, animasi, serta warna secara alami maupun dimanipulasi. Hal ini mendukung pengajar dalam membuat lingkungan belajar semakin menggembirakan, bervariasi, dan berubah-ubah [5].

Dalam perkembangannya, media pembelajaran berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Percetakan buku adalah teknologi paling tua yang digunakan dalam proses belajar. Teori dan komunikasi serta teknologi yang mendukung pembelajaran seperti Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran berbasis Audio-Visual (AVA), dan pembelajaran berbasis multimedia adalah contoh teknologi informasi yang berkembang. Teknologi yang sedang berkembang saat ini terutama dalam industri ponsel yaitu *android*, yang dapat berfungsi dalam menghasilkan aplikasi [6].

Dari referensi yang dapat dipelajari diatas, saya menulis topik rancang bangun media pembelajaran interaktif bahasa Arab berbasis *android* untuk siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait media pembelajaran pengenalan bahasa Arab studi kasus Madrasah Ibtidaiyah

berbasis *android* dalam penelitiannya mengeksplorasi tentang bagaimana cara membantu mempermudah pengajar dan siswa dalam mempelajari bahasa Arab. penelitian ini memberikan solusi dengan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis *android* menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk membuat aplikasinya. Pada jurnal penelitian tersebut terdapat *gap* kelemahan pada aplikasi media pembelajarannya yang tidak memiliki audio cara pengejaan materi kosakata dan tampilan warna antar *background* dan tulisan yang kontras. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan membuat tampilan *interface* pembuatan aplikasi dengan warna yang menarik serta tata letak yang rapi, serta menambahkan audio yang interaktif ke dalam aplikasi agar hasil dari penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran untuk siswa.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Masalah Penelitian

Dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak mengenai bagaimana belajar bahasa asing seperti bahasa Arab tentu diperlukan tahapan yang sesuai agar informasi tersebut dapat tersampaikan secara lugas, jelas, dan menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak karena berpengaruh besar terhadap tingkat pemahaman mereka.

1.2.2 Solusi Penelitian

Membangun aplikasi *android* bahasa Arab menjadi media pembelajaran interaktif bagi anak sekolah dasar yang menarik dan menyenangkan. Dengan tujuan dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana persepsi pengalaman pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Arab?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Mengetahui persepsi pengalaman pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Arab pada materi kosakata bagi siswa sekolah dasar.

1.3.2 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa sebagai media pembelajaran interaktif, atraktif, serta menyenangkan.
- b. Bagi guru sebagai sarana alat bantu pembelajaran untuk peserta didik.
- c. Bagi peneliti sebagai sarana alat bantu memberikan wawasan dan informasi segar dalam bidang pendidikan sehingga ketika berada di lapangan dapat menggunakan fakta dan ide yang diperoleh dari studi tersebut.

1.4 Batasan Masalah

- a. Materi yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran bersumber dari buku ajar bahasa Arab kelas 1 sampai 3 MI dari Kementrian Agama Republik Indonesia Kurikulum 2020 [7], [8], [9].
- b. Materi yang diberikan adalah kosakata yang menyajikan huruf hijaiyah (30), angka (11), warna (11), buah-buahan (11), dan alat tulis (10).
- c. Media pembelajaran bersifat *single player*.
- d. Sasaran media pembelajaran ini adalah siswa Sekolah Dasar dan MI.
- e. Media pembelajaran ber-*platform android*.

1.5 Sistematika Skripsi

Berikut merupakan sistem penyusunan yang dimanfaatkan selama pembangunan proposal skripsi ini, sistem ini telah dibuat menurut ketentuan struktur penyusunan yang ditentukan oleh Program Studi Sistem Informasi Jurusan Teknik Informasi Fakultas Teknik Pada Universitas Trunojoyo Madura.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang serta solusi yang dapat mengatasinya, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian II kajian pustaka menjelaskan teori studi yang dibahas dalam skripsi dan menjelaskan landasan teori dan konsep yang mendasari penelitian pada skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian III menjelaskan struktur perancangan sistem, rancangan struktural, analisis kebutuhan sistem, desain aplikasi, dan skenario uji.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian IV membahas pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Arab dengan menggunakan beberapa *software*, selanjutnya akan menunjukkan cara menguji UI dan UX pada struktur yang telah direncanakan.

BAB V KESIMPULAN

Bagian V mencakup konklusi yang menjawab pertanyaan penelitian pada studi aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Arab yang dihasilkan, serta ide untuk meningkatkan sistem aplikasi media pembelajaran.

REFERENSI

Referensi berisi informasi daftar nama jurnal, artikel dan buku sumber yang berperan menghasilkan studi.