

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002) [1]. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa agar proses belajar dapat terjalin. Dalam proses pembelajaran ada beberapa unsur yang sangat penting, diantaranya penggunaan multimetode dan pemanfaatan media pembelajaran. Dapat dikatakan pembelajaran membutuhkan kreativitas dan tingkat imajinatif yang tinggi untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Meskipun Bahasa Arab sudah dipelajari mulai tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah) dilanjutkan pada jenjang MTS (Madrasah Tsanawiyah) dan MA (Madrasah Aliyah) serta dijenjang perguruan tinggi, semuanya itu bukan menjadi jaminan kemudahan dalam belajar Bahasa Arab, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta. Kesulitan siswa dalam memahami Bahasa Arab merupakan permasalahan yang serius bagi para Guru Bahasa Arab. Selama ini Guru-Guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan masih menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai media belajar. Sementara itu, dalam pembelajaran Bahasa Arab buku teks yang ada masih sulit untuk dapat dipahami langsung oleh siswa.

Sedangkan terdapat beberapa fasilitas di sekolah yang bisa digunakan seperti LCD proyektor, PC dan laptop .

Beberapa kesulitan diatas inilah yang mendasari untuk memberikan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang baik dan menyenangkan sehingga siswasiswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa arab. Maka diperlukan alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih menarik dan tidak membosankan. Maka sebagai bahan usulan penulis mengajukan penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif "QANITA" Bahasa Arab Untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah yang dapat diambil, *"Bagaimana cara merancang dan membuat media interaktif bahasa arab "QANITA" untuk membantu kegiatan belajar mengajar bahasa arab siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta?"*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari masalah yang ditemukan diatas, diperlukan batasan masalah antara mana yang akan diselesaikan dan mana yang tidak akan diselesaikan. Berikut adalah masalah yang akan diselesaikan :

1. Perancangan hanya membahas media pembelajaran untuk target siswa kelas II MIN Yogyakarta.
2. Objek penelitian dan implementasi media pembelajaran pada siswa kelas II di MIN 1 Yogyakarta.
3. Software yang digunakan Adobe Flash CS6 dengan *ActionScript3.0*, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X6.
4. Resolusi layar yang digunakan 1080x1920 pixel.
5. Elemen multimedia didalam media interaktif ada suara, gambar, video, teks.
6. Hasil akhir aplikasi berformat .exe dan CD Interaktif yang dapat diakses di laptop/PC.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan yang dibahas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan strategi pembelajaran Bahasa Arab yang efektif dan menyenangkan untuk siswa siswi kelas II di MIN 1 Yogyakarta.
2. Meningkatkan efektifitas belajardan prestasi belajar siswa kelas II MIN 1 Yogyakarta, terutama dalam meningkatkan nilai mata pelajaran Bahasa Arab.
3. Memberikan alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat memahami materi dan pembelajaran Bahasa Arab terkesan tidak membosankan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pembuatan media interaktif QANITA diharapkan memberikan manfaat yaitu:

### **1.5.1 Manfaat bagi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Yogyakarta**

Dapat memberi kontribusi dalam penyusunan rencana pembelajaran Bahasa Arab.

### **1.5.2 Manfaat bagi Siswa**

- 1) Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

### **1.5.3 Manfaat bagi Guru**

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan masukan serta informasi untuk memilih media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab sesuai dengan minat dan kompetensi yang dimiliki oleh siswa sehingga situasi belajar menjadi menyenangkan.
- 2) Memiliki alternatif metode belajar yang menyenangkan.

### **1.5.4 Manfaat bagi Mahasiswa**

1. Mengembangkan potensi mahasiswa dalam bidang multimedia.
2. Membantu dalam pembuatan Tugas Akhir.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Observasi**

Melakukan observasi pada objek yang akan digunakan sebagai bahan tugas akhir dan melakukan pengamatan tentang apa yang diperlukan dan apa yang dibutuhkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir. Observasi dilakukan pada siswa kelas II di MIN 1 Yogyakarta langsung ketika kegiatan belajar mengajar.

#### **1.6.1.2 Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan yang paling banyak digunakan. Metode ini melibatkan pembicaraan dengan seseorang yang paham terhadap ilmu Bahasa Arab. Penulis melakukan wawancara kepada Guru Bahasa Arab dan siswa MIN 1 Yogyakarta.

#### **1.6.2 Analisis Sistem**

Analisis sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan di MIN 1 Yogyakarta sehingga dapat diusulkan perbaikan. Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem yang akan dibangun.

### 1.6.3 Perancangan

Pada pembuatan aplikasi media interaktif pembelajaran bahasa arab "QANITA" menggunakan dua tahap perancangan yaitu perancangan struktur aplikasi dan perancangan inteface.

### 1.6.4 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Wujud dari hasil implementasi ini nantinya adalah sistem yang siap diuji dan digunakan.

### 1.6.5 Pengujian

Dalam tahap pengujian dilakukan *blackbox testing*. Pengujian *blackbox testing* dilakukan dengan mengujikan aplikasi yang dibuat untuk memastikan apakah proses yang dilakukan menghasilkan output yang sesuai dengan rancangan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dan pemahaman mengenai hasil penelitian tugas akhir bagi pembaca, adapun sistematika yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan secara teoritis dasar-dasar pembuatan aplikasi, dan juga tentang konsep penyusunan tugas akhir.

**BAB III : TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan.

**BAB IV : IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan pembuatan modeling dan aplikasi, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

**BAB V : PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang akan diuraikan di bab ini.