

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era *digital* saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran dengan tampilan *visual* yang interaktif dapat menumbuhkan antusiasme dan membantu mempercepat pemahaman materi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan [1].

Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih jelas dan efektif. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah cenderung bersifat satu arah dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam jangka panjang metode tersebut dinilai kurang optimal dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Pembelajaran yang baik seharusnya dirancang untuk menciptakan interaksi serta pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal [2].

Salah satu pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang meliputi tahapan pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Metode ini banyak digunakan dalam pengembangan produk multimedia karena sistematis dan terstruktur. Hasil penerapan MDLC menunjukkan bahwa media yang dihasilkan layak serta praktis berdasarkan uji coba *alpha* dan *beta* [3].

Pembelajaran Bahasa Arab pada materi bagian-bagian tubuh untuk kelas 7 memerlukan media yang mampu memadukan teks, gambar, suara dan animasi agar konsep lebih mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis *Android* menjadi alternatif yang efektif karena mudah diakses serta fleksibel digunakan kapan saja

dan di mana saja. Penyajian materi interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis *Android* sebagai solusi inovatif dalam mendukung pembelajaran di MTsS Bima Bhakti Pertiwi [4].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk siswa kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi pada materi bagian-bagian tubuh pelajaran Bahasa Arab menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 7 di MTsS Bima Bhakti Pertiwi pada materi bagian-bagian tubuh pelajaran Bahasa Arab?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas berikut batasan masalah yang akan diselesaikan, agar cakupan masalah tidak terlalu luas. Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Materi pembelajaran hanya difokuskan untuk kelas 7 di MTsS Bima Bhakti Pertiwi yaitu pada pelajaran Bahasa Arab materi bagian-bagian tubuh.
3. Buku sumber utama pembelajaran bahasa arab yaitu buku durusul lughah al-arabiyyah jilid I yang ditulis oleh Imam Zarkasyi dan Imam Syubani.
4. Fokus pembuatan aplikasi ini hanya dikhususkan untuk sistem operasi *Android* saja.
5. Aplikasi pembelajaran Bahasa Arab ini hanya akan didistribusikan kepada kelas 7 di MTsS Bima Bhakti Pertiwi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, berikut adalah tujuan penelitian yang ingin peneliti capai:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada mata pelajaran Bahasa Arab materi bagian-bagian tubuh untuk kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi.
2. Menerapkan penggunaan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pembuatan media belajar interaktif berbasis *Android*.
3. Mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* dalam memotivasi belajar Bahasa Arab pada materi bagian-bagian tubuh untuk siswa kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi objek secara teoritis maupun secara praktis berupa:

Manfaat teoritis:

1. Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang multimedia dan teknologi pendidikan khususnya dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Android*.

Manfaat praktis:

1. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menarik untuk siswa kelas 7 MTsS Bima Bhakti Pertiwi.
2. Mempermudah siswa untuk mengetahui dan menghafalkan kosa kata pembelajaran Bahasa Arab pada materi bagian-bagian tubuh.
3. Membantu guru untuk menyampaikan materi Bahasa Arab bagian-bagian

tubuh secara menarik, mudah dipahami, dan interaktif.

4. Dapat menjadi inovasi efektif untuk MTsS Bima Bhakti Pertiwi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada pelajaran Bahasa Arab.
5. Membantu kelancaran dalam program digitalisasi sekolah menggunakan sistem operasi *Android* yang sudah umum dimiliki oleh siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai isi dari setiap bab yang dibahas. Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan peneliti dalam penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *testing* hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum selama proses penelitian.