

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Penggunaan perangkat berbasis *desktop* juga dapat membantu perkembangan sikap motorik siswa. Menggunakan gambar dan animasi membuat belajar lebih mudah dipahami daripada membaca berulang-ulang. Pengajaran bahasa Arab melalui media elektronik atau aplikasi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Mufidah dkk, 2019).

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi, guru, maupun antar peserta didik itu sendiri. Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif karena peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam eksplorasi dan pemahaman materi. Hal ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep yang lebih mendalam (Harsiwi & Arini, 2020).

SD Muhammadiyah Klaten utara memiliki jumlah siswa yang sebanyak 408 siswa dan guru sebanyak 41. Pada penelitian ini penulis membuat aplikasi untuk kelas 2 SD Muhammadiyah yang memiliki siswa sebanyak 68 siswa dan memiliki 3 kelas, serta guru yang mengajar kelas 2 SD Muhammadiyah Klaten Utara sebanyak 11 guru termasuk ustad dan ustadzah, Di SD Muhammadiyah Klaten Utara memiliki fasilitas seperti proyeksi TV untuk sarana pembelajaran.

Melalui wawancara dan observasi kepada Ustadz Zein memiliki tantangan terutama muncul dalam pengajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah Klaten Utara, khususnya bagi siswa kelas 2 yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab, yang berdampak pada nilai akademik siswa sebanyak 40% dari total 68 siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Klaten Utara dengan rincian 28 siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode pengajaran yang di ulang-ulang dan kurang menarik membuat siswa cepat bosan. Dari dinamika pembelajaran di buat kan kebutuhan aplikasi media pembelajaran interaktif yang menjadi semangat belajar bahasa Arab, menggunakan teknologi media interaktif sebagai sarana kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembuatan aplikasi ini dengan fitur-fitur menarik seperti permainan interaktif dan animasi, disesuaikan dengan kebutuhan, diharapkan menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

Solusi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bahasa Arab, tetapi juga membuka peluang pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, dengan harapan aplikasi menjadi alat pembelajaran yang efektif, menciptakan generasi yang terampil dan berpengetahuan luas tentang bahasa Arab, serta membawa prestasi gemilang dalam pendidikan

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merumuskan masalah yaitu :

- a. Bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang efektif untuk pengajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah Klaten Utara?
- b. Bagaimana efektivitas dan kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman serta penerimaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah Klaten Utara?

1.3.Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dalam media pembelajaran interaktif hanya siswa kelas 2.
2. Media pembelajaran interaktif 2D ini hanya untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada media pembelajaran berdasarkan modul pembelajaran kelas 2 SD Muhammadiyah Klaten Utara mata pelajaran Bahasa Arab Materi Perabotan rumah dan Peralatan Sekolah.
3. Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Animate 2020 dengan menggunakan model ADDIE.
4. Uji Fungsionalitas menggunakan *Black Box Testing*.
5. Media interaktif yang di rancang ini hanya bisa *offline* dan *Output* media pembelajaran interaktif berupa aplikasi berbasis *.exe* yang hanya dapat dibuka melalui PC/Laptop.

1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menarik dan efektif untuk mengajarkan bahasa Arab kepada siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah Klaten Utara.
2. Menilai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Arab.

1.5.Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Klaten utara dapat meningkatkan minat belajar siswa tentang bahasa Arab. Dengan menggunakan media interaktif yang menarik, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab.
2. Untuk peneliti dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam pembuatan media interaktif serta dapat menerapkan apa yang sudah di pelajari selama perkuliahan.
3. Untuk STMIK Amikom Surakarta penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi perkuliahan untuk generasi generasi yang akan datang.