

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran termasuk kedalam korelasi antara guru terhadap siswa saat proses bersekolah. Saat tahap belajar mengajar dibutuhkan suatu media yang bisa membantu pelaksanaan pembelajaran. Berkembangnya teknologi yang cepat memiliki dampak dengan pengoperasian *gatget* untuk belajar. Seperti teknologi internet, laptop, bahkan ponsel dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Berkembangnya teknologi pada saat ini mempermudah dalam berbagai hal termasuk dalam penerapan media di sekolah yang *interactive*, baik dapat digunakan pada Komputer maupun ponsel Android. Berbagai macam media dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Seperti pada media *Android based*, siswa bisa belajar lebih mudah tanpa ada batas ruang dan waktu dan tidak harus membawa buku atau laptop.

Dalam pembelajaran, memiliki peranan penting untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah memiliki sebuah alat atau media, sebab media atau alat pembelajaran adalah pelengkap pada tahap pendidikan di sekolahan, apalagi pembelajaran Bahasa Arab didalamnya mengandung teori yang sulit dan juga sejajar dengan materi menghafal kosakata (*mufradat*). Saat posisi seperti itu, untuk dapat mencapai tujuan yang ditentukan, seorang pengajar Bahasa Arab yang baik dan kompeten dituntut agar bisa memahami dan memahami cara menggunakan media pembelajaran yang efektif, seperti halnya pemilihan media sebagai alat pembelajaran,

dengan memilih media yang sesuai dalam proses pembelajaran, keadaan dan kasus yang terjadi seperti diatas akan dapat dilaksanakan dengan lancar serta mampu menghindari penggunaan metode konvensional serta dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih hidup.

Media dikatakan diperlukan dan sangat relevan dalam proses pembelajaran. Substansial media pembelajaran didasarkan pada suatu dasar yang mengungkapkan memang integritas persentasi banyaknya keilmuan, sikap dan juga keterampilan yang dipunyai oleh satu orang paling banyak dan paling tinggi dengan indera penglihatan dan ketekunan pribadi, sedangkan selebihnya dengan indera pendengar dan indera yang lainnya.<sup>1</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi, suatu pendidikan bisa dilaksanakan dengan media apapun baik media massa misalnya surat kabar, buku, majalah, atau melalui media elektronika misalnya televisi, internet dan lain sebagainya<sup>2</sup>. Dalam proses belajar bahasa Arab yang paling mendasar harus diarahkan untuk perkembangan *mufrod*at hal tersebut dilakukan agar peserta didik mempunyai penguasaan kosakata yang mumpuni agar dengan adanya penguasaan kosakata muncullah keberanian dalam diri siswa untuk saling komunikasi secara lisan ataupun tulisan menggunakan bahasa Arab. Pada umumnya salah satu penyebab yang menjadi

---

<sup>1</sup> Kostarika, F. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA ASPEK MUFRADAT DI MINEGERI MODEL SLARANG KIDUL KEC. LEBAKSIU KAB. TEGAL* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).

<sup>2</sup> Deify Timbowo, 'Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi)', *E-Journal 'Acta Diurna'*, V.2 (2016), 1–13.

kelemahan siswa dalam materi bahasa adalah kurangnya kosakata. Maka sebab itu agar memudahkan siswa dalam menuntut ilmu dan mengerti kosakata dibutuhkan suatu alat sebagai edukasi dan mengajarkan kosakata tersebut. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang identik dengan pengenalan dan hafalan kosakata (*mufrodhat*) seperti diatas, media yang paling efektif untuk di terapkan adalah benda-benda tiruan atau bergambar, karena dengan benda atau alat tersebut maka kosakata akan mudah dimengerti dan menetap lebih lama pada ingatan peserta didik.

Didasarkan pada hasil observasi yang telah dilaksanakan di MI Miftahul Huda Pager pada bulan Juni 2021, menemukan hasil dari pengamatan bahwa mayoritas siswa masih sulit dalam belajar dan menghafal kosakata bahasa arab yang disebabkan beberapa penyebab, salah satu penyebab diantaranya yaitu tidak adanya media tambahan sebagai media belajar secara bebas diluar pembelajaran sekolah. Problematika lainnya yaitu mayoritas peserta didik belum bisa fokus dalam belajar dikarenakan sangat aktif dengan *smartphone* yang digunakan untuk bersosial dan permainan ponsel. Mayoritas peserta didik mempunyai ponsel, tapi belum maksimum dalam memanfaatkannya untuk belajar kosakata Bahasa Arab.

Dari hasil perbincangan dengan Kepala Sekolah Bpk Yamuji Kholil, S.Pd.I dan guru Wali Kelas V yaitu Bpk Iswandi , S.Pd.I, dapat disimpulkan jika kegemaran dan insentif menuntut ilmu masih perlu ditingkatkan. Oleh sebab itu terlihat dari siswa yang tidak memerhatikan pendidik pada proses belajar mengajar sedang berlangsung. Keinginan dan semangat belajar perlu ditingkatkan merupakan salah satu penyebab pengoperasian media pendidikan yang tidak bervariasi. Maka dari itu variasi media

yang dioperasikan saat proses pembelajaran diperlukan untuk pengembangan perhatian peserta didik terhadap materi.

Peneliti menggunakan aplikasi android pada pembelajaran kosakata, maka penelitian ini berupaya memberikan pembaruan yang menarik untuk menyertai perubahan pembelajaran dan membantu pendidik menyelesaikan masalah. Dengan aplikasi media pendidikan ini siswa bisa lancar menghafal serta memahami mufradat bahasa Arab dengan hati gembira, belajar sambil bermain, dan memperoleh hasil belajar yang membanggakan. Oleh sebab itu berdasarkan uraian dan masalah yang muncul diatas, peneliti membuat judul. **“Pengaruh Media *Flashcard Android Based* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Kosakata Bahasa Arab murid Kelas V MI Nurul Huda Pager”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat ditemukan masalah dalam penelitian, diidentifikasi antara lain:

1. Bagaimanakah pengembangan *flashcard Android Based* untuk meningkatkan Motivasi belajar kosakata bahasa Arab murid di Kelas V MI Nurul Huda Pager
2. Bagaimanakah efektifitas media *flashcard Android Based* untuk meningkatkan Motivasi belajar *mufrodat* bahasa Arab murid di Kelas V MI Nurul Huda Pager

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian antara lain:

1. Untuk memahami apakah *flashcard Android Based* dapat dijadikan media alat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Nurul Huda Pager.
2. Untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar murid saat belajar *mufrodat* bahasa Arab pada kelas V MI Nurul Huda Pager.

### D. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian mengharapkan hasil dalam penelitiannya akan bermanfaat untuk perkembangan ilmu dalam penguasaan bahasa dan berguna bagi orang lain. Terdapat maksud penelitian dengan cara teoritis dan praktis berikut ini:

#### 1. Secara Teoritis

Luaran dari penelitian bisa menambahkan kekayaan pada keilmuan bidang pendidikan bahasa Arab, khususnya pengoperasian media *flashcard Android based*.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk murid dengan mengoperasikan media *flashcard Android Based* Bahasa Arab, diharapkan siswa sanggup menuntut ilmu lebih bervariasi, dan

menyemangati peserta didik mempelajari kosakata baru. Teori pembelajaran yang diberikan lebih berarti bagi siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata.

- b. Manfaat untuk Guru ialah Mempermudah guru dalam melakukan pendidikan bisa mewujudkan proses pendidikan yang lebih efektif serta bermutu, menarik sebab bisa mendesak atensi siswa buat belajar secara mandiri serta interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar yang sangat besar.
- c. Manfaat bagi Sekolah, hasil penelitian ini bertujuan membagikan manfaat praktis sebagai sumber belajar untuk siswa kelas V MI serta warga sekolah pada biasanya dalam rangka kenaikan mutu pendidikan dan kenaikan mutu sekolah serta kualitas sekolah.
- d. Manfaat untuk Peneliti, penelitian ini mampu menaikkan keilmuan serta pengalaman selama pendidikan dengan memakai media Android Based flashcard. Lewat Penelitian ini, pula jadi bekal pePenelitian buat lebih memahami pemakaian media dalam pendidikan kosakata bahasa Arab Android Based flashcard sehingga pada saatnya hendak sanggup mencapai cita- cita jadi pendidik yang handal.

## E. Definisi istilah

Definisi istilah dalam penelitian Android *flashcard* adalah antara lain :

Tabel 1.1. Definisi istilah

Istilah	Definisi
Flashcard	salah satu media pendidikan dibuat dari kartu dan memiliki berbagai macam ukuran.
<i>Android Based</i>	Android adalah sistem untuk ponsel yang berbasis linux.
Motivasi	“Motivasi merupakan serangkaian upaya agar menciptakan suatu kondisi, hingga seorang menerima dan menginginkan mengerjakan suatu hal, dan jika dia belum menyukainya, maka dia akan berupaya untuk menghapus atau menolak rasa belum menyukai tersebut”

## F. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Obyek Penelitian

MI Miftahul Huda Pager.

### 2. Subyek Penelitian

Murid kelas V MI Miftahul Huda Pager

### 3. Waktu Penelitian

Dikerjakan tanggal 7 Juni -19 Juni 2021

4. Pada penelitian terdapat dua *variable* antara lain, *variable* bebas (X) yaitu *flashcard Android Based* dan variabel terikat (Y) yaitu efektivitas hafalan *Mufrodhat* siswa kelas V MI Miftahul Huda Pager.
5. Keterbatasan dalam penelitian yaitu media *flashcard* android sebagai media untuk pembelajaran bahasa Arab terhadap evektifitas hafalan *Mufrodhat* bagi siswa kelas V MI Miftahul Huda Pager.

### **G. Asumsi Penelitian**

Asumsi dalam penciptaan media *Flashcard* Android:

1. *Flashcard* yang diciptakan terpilih dalam media pendidikan pilihan yang bisa dipergunakan baik individual peserta didik di sekolah ataupun diuar sekolah kapanpun, dimanapun berada baik *offline* atau *online*.
2. Cukup banyak siswa mempunyai ponsel Android sehingga secara strategis dapat dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran Kosakata bahasa Arab.
3. Validator mempunyai pendapat yang sesuai tentang tolak ukur mutu atau kesesuaian media *Flashcard* yang baik. Validator dalam penelitian yaitu mahir media, guru, dan siswa.