

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan kini tak dapat dipisahkan dari pengaruh teknologi modern. Meskipun masih terbatas, setidaknya hampir Setiap sekolah memiliki komputer di dalamnya. Penggunaan teknologi modern harus diperlukan di bidang pendidikan. Sudah waktunya bagi para guru untuk menggunakan lebih dari sekedar kapur dan papan tulis untuk memberikan pengetahuan mereka. Berbagai media baru, termasuk film, radio, dan televisi, telah diproduksi sebagai hasil dari revolusi teknologi, meningkatkan skala dan efektivitas media cetak.

Dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku teks, papan tulis, dan spidol (atau kapur), serta difokuskan pada peran guru, penggunaan media modern dan elektronik terutama pada usia anak-anak sangat cocok dan menarik perhatian siswa.

Menariknya, anak-anak tampak lebih antusias dan bersemangat saat menonton film kartun daripada saat mengikuti pelajaran guru atau mempelajari buku teks. Salah satu alasannya adalah karena ada beberapa perbedaan dalam pendekatan pembelajaran. Beberapa guru mungkin terkesan monoton, kurang mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan, atau masih

menggunakan metode pembelajaran yang sederhana. Ini bisa disebabkan oleh kurangnya penguasaan teknologi, kurangnya pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif, dan kesulitan dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk terus memajukan pengetahuan dan kemampuan mereka, termasuk memahami dan mengadopsi teknologi terbaru dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka perlu memahami berbagai metode pengajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan cara ini, proses pendidikan dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam belajar.¹

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika siswa terlibat aktif dalam prosesnya, dan hal ini dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan, antara lain² :

1. *Media Visual*: Media ini memanfaatkan gambar, foto, diagram, atau grafik untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan

¹ William L.Rivers, *Media Massa Dan Masyarakat Modern* (Jakarta: Kencana, 2008).

² Winata putra S Udin, 'Strategi Belajar Mengajar', (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005) hlm 5.

visualisasi yang jelas, siswa dapat lebih mudah mengaitkan informasi dengan pengalaman dan memperkuat pemahaman mereka

2. *Media Audio*: Media ini melibatkan suara atau audio sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Contohnya, rekaman suara, podcast, atau musik yang relevan dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menarik.
3. *Project Still Media*: Media ini melibatkan gambar diam atau presentasi berbasis slide. Guru atau siswa dapat menggunakan slide presentasi untuk menyampaikan informasi secara sistematis dan menarik perhatian siswa dalam prosesnya.
4. *Project Motion Media*: Media ini melibatkan konten bergerak seperti video atau animasi. Video pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan realistis, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menggugah minat siswa.

Dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran ini, pengajar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif

Pembelajaran dengan pemanfaatan media *Adobe Flash* dapat menjadi pilihan yang tepat dalam proses belajar mengajar. Media ini memungkinkan siswa untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri dengan mengamati hasil yang ditampilkan melalui penggunaan *Adobe Flash*. *Software* tersebut memiliki banyak kelebihan, terutama dalam kemampuannya untuk membuat ilustrasi secara detail.

Adobe Flash memang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk menyampaikan materi-materi yang sulit dipahami oleh seorang murid. Dengan *Adobe Flash*, guru dapat membuat konten visual yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.

Keunggulan lain dari media *Adobe Flash* adalah fleksibilitasnya dalam menghadirkan materi pembelajaran. Guru dapat merancang animasi, simulasi, atau presentasi yang kreatif untuk menjelaskan topik bahasa Arab secara lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa.³

Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh Faktor kesiapan belajar, faktor kecerdasan (cerdas siswa akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar karena lebih mudah menerima pelajaran, faktor pengalaman masa lalu, dan pengetahuan yang dimiliki siswa), Faktor fisiologis (keadaan tubuh yang sedang belajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa), faktor aktivitas siswa (siswa yang belajar dengan melakukan berbagai aktivitas sistem saraf), dan faktor-faktor lain, seperti kecerdasan, pengalaman masa lalu, dan pemahaman yang dipegang oleh siswa, semuanya penting.⁴

Hal yang sama terjadi dengan belajar bahasa Arab. Beberapa informasi menarik ditemukan saat wawancara peneliti dengan Ustadz Nurul Hidayat yang tergabung

³ Sultoni Arif Khaerudin, Diah Nugraheni, and Dwi Septiana Sari, 'Pengaruh Media Berbasis Adobe Flash Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Tata Surya', *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1.3 (2020)

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 50.

dalam Kurikulum Waka Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo. Peneliti menemukan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran merupakan salah satu bidang pembelajaran bahasa Arab yang masih kurang. Ketika ditanya tentang penggunaan media dalam pembelajaran, peneliti menyelidikinya, tetapi yang ia nyatakan hanyalah kamus dan buku Madarijul Durus Al-Arobiyah karya KH. Basori Alwi (Pendiri PP. PIQ Singosari). Sangat disayangkan bahwa banyak penelitian tentang pembelajaran multimedia telah menunjukkan bahwa strategi ini memberikan keuntungan penting untuk proses pembelajaran.⁵

Fenomena kurangnya Sangat menantang bagi kami untuk mengidentifikasi produk yang berkaitan dengan kurikulum madrasah mengingat banyaknya pengajaran bahasa Arab multimedia di pasar. Dengan demikian, sangat penting untuk membuat materi pembelajaran bahasa Arab multimedia yang memenuhi tujuan ini. Dengan mengatasi fenomena tidak tersedianya multimedia pembelajaran bahasa arab di Madrasah Diniyah Miftahul Ulum Wonorejo atau di pasaran pada umumnya melalui pengembangan produk yang sesuai, kita dapat meningkatkan standar pengajaran bahasa Arab di madrasah dan memberi siswa kesempatan tambahan untuk belajar bahasa Arab agar lebih efektif.

⁵ Wawancara dengan Waka Kurikulum di Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo tanggal 20 Januari 2023

B. Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut mengingat konteks isu-isu tersebut di atas :

1. Adakah pengaruh pengajaran bahasa Arab menggunakan multimedia Adobe Flash di Madrasah Ibtida'iyah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Wonorejo?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran bahasa Arab di Ibtida'iyah Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Wonorejo?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh multimedia adobe flash terhadap pembelajaran bahasa Arab di Ibtida'iyah Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Wonorejo.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran bahasa Arab di Ibtida'iyah Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Wonorejo.

D. Manfaat

1. Siswa kelas II Ibtida'iyah di Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo mungkin menganggap dampak ini sebagai alat pengajaran yang bermanfaat dan sumber alternatif yang merangsang untuk belajar bahasa Arab. dan mereka akan lebih termotivasi untuk aktif dan bersemangat dalam mengejar pengetahuan dan pemahaman baru.
2. Bagi pendidik, penggunaan alternatif media pembelajaran ini memiliki pengaruh yang menarik dan beragam, serta dapat mempermudah dalam menyampaikan materi.

E. Definisi Istilah

1. Dimungkinkan untuk bepergian, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi dengan multimedia dengan menggunakan komputer untuk menghasilkan dan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dengan tautan dan alat lainnya. Menggunakan alat grafis, fotografi, atau elektronik, multimedia dapat digunakan untuk merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi lisan atau visual selama proses belajar mengajar.
2. Pengajaran bahasa Arab adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi interpersonal. Istimā (mendengar), kalam (berbicara), qiro'ah (membaca), dan kitābah (menulis) adalah empat talenta yang membentuk bahasa Arab.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Spesifikasi produk dapat berubah seiring berjalannya proyek pengembangan. Pastikan untuk terus memperbarui dan mengkaji spesifikasi sepanjang proses pengembangan produk, Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dalam bentuk multimedia menyajikan materi pokok tentang *fi - al madrasah*.
2. Multimedia pembelajaran bahasa Arab ini didasarkan pada buku yang digunakan di ruang kelas II Ibtidaiyah untuk mengajar bahasa arab yang telah

disusun KH. Basori Alwi (Pendiri PP. PIQ Singosari). Materi ini disajikan dengan menggunakan multimedia yang menarik.

3. Satu-satunya hal yang dapat disertakan oleh multimedia semacam ini adalah :
 - a. Teks
 - b. Image (gambar diam)
 - c. Audio visual

4. Media ini berisi petunjuk penggunaan, bahan, referensi, dan profil.

5. Media ini memenuhi beberapa persyaratan untuk multimedia, termasuk yang meliputi :
 - a. Aspek Kebenaran, ruang lingkup, dan kedalaman konsep
 - b. Aspek kebahasaan yang digunakan,
 - c. Aspek keterlaksanaan
 - d. Aspek tampilan gambar
 - e. Aspek gambar
 - f. Aspek kemudahan penggunaan.

6. Siswa di kelas II Ibtidaiyah Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo menggunakan multimedia pembelajaran yang dihasilkan sebagai sarana belajar mandiri.

G. Asumsi Penelitian

1. Penelitian ini membuat asumsi bahwa multimedia telah dibuat. sebagai alternatif sumber belajar siswa yang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran mandiri siswa kelas II Ibtida'iyah di Madrasah Miftahul Ulum Wonorejo dan multimedia pembelajaran ini mudah digunakan oleh pendidik karena telah dilengkapi cara penggunaannya.
2. Keterbatasan pengembangan media
 - a. multimedia pembelajaran ini hanya membahas tentang materi *fi al madrasah*.
 - b. Tidak semua konsep dalam materi *fi almadrasah* dapat dibuat media pembelajaran.