

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sebuah persoalan penting bagi setiap manusia. Pendidikan selalu menjadi tumpuan harapan untuk mengembangkan potensi individu dan masyarakat. Memang pada kenyataannya pendidikan merupakan alat untuk memajukan peradaban, mengembangkan masyarakat, dan membuat generasi mampu berbuat banyak bagi kepentingan mereka.

Pendidikan selalu dipandang hal terpenting dalam suatu Negara. Hal ini dapat dipahami bahwa manakala stabilitas suatu bangsa terguncang seperti masih banyaknya masyarakat miskin, atau banyak terjadi tindakan asusila, kriminal di kalangan remaja dalam masyarakat maka yang pertama-tama ditinjau ulang adalah sistem pendidikannya. Hal ini dikarenakan tujuan pendidikan secara umum adalah sesuai dengan tujuan hidup bangsa, yaitu melahirkan individu, keluarga, dan masyarakat yang saleh serta menumbuhkan konsep-konsep kemanusiaan yang baik diantara umat manusia dalam mencapai suasana saling pengertian.<sup>1</sup> Artinya bahwa pendidikan selalu berada dalam konteks yang nyata. Pendidikan mengembangkan peradaban melalui pengembangan ilmu dan pengetahuan yang terus menerus sejalan dengan visi dan misi hidup umat.

Pendidikan memiliki penekanan terhadap pembentukan kesadaran dan kepribadian anak didik disamping transfer ilmu dan keahlian. Pendidikan juga

---

<sup>1</sup> Hery Noer Aly dan Munzier, *Watak Pendidikan Islam*, (Jakarta: Friska Agung Insani, 2000), 3.

memberikan kontribusi bagi pemecahan berbagai masalah sosial kontemporer dengan melatih generasi muda untuk berfikir sehat dengan metode ilmiah yang kuat. Dengan demikian perubahan sosial akan selalu berubah kepada yang lebih baik. Juga melalui proses pendidikan ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada para generasi mudanya.<sup>2</sup>

Kualitas pendidikan berkaitan dengan kualitas peserta didik karena titik pusat dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik. Cara untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik tentang suatu mata pelajaran di sekolah yaitu dengan melihat proses belajar mereka. Prestasi belajar merupakan pencerminan hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melakukan usaha. Tinggi rendahnya prestasi belajar akan memberikan sumbangan dalam mencapai kesuksesan masa depan peserta didik.<sup>3</sup>

Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional yang terkenal dengan sistem “among” nya juga menyatakan bahwasannya “secara umum pendidikan itu berarti suatu daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt) dan jasmani anak-anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya”. Bahkan secara lebih filosofis Muhammad Natsir dalam tulisan “Idiologi didikan Islam” menyatakan: “Yang dinamakan pendidikan ialah suatu pimpinan jasmani dan ruhani menuju kesempurnaan dan

---

<sup>2</sup> Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam ; Tradisi Modernisasi Menuju Milenium Baru-* Cet.IV, (Logos Wacana Ilmu, 2002), 4.

<sup>3</sup> “Dwivamilu Irianti Putri, dkk. Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis”, dalam *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, Volume 2, Nomor 2, September 2016, 133

kelengkapan arti kemanusiaan dengan arti sesungguhnya”. Mayoritas masyarakat sadar bahwa dengan pendidikan yang benar dan terarah maka kualitas hidup peserta didik akan lebih baik. Namun satu hal yang tidak boleh dilupakan bahwa pendidikan yang sebenarnya itu adalah pendidikan dalam keluarga dan orang tua merupakan peranan penting yang berada dalam lingkup pendidikan.<sup>4</sup> Keluarga mempunyai pengaruh yang mendasar sebagai landasan pembentukan kepribadian anak. Sedangkan sekolah berperan sebagai lembaga pendidikan kedua tempat peserta didik belajar yang bertugas membantu keluarga dalam membimbing dan mengarahkan perkembangan anak serta pendayagunaan potensi tertentu yang dimiliki peserta didik atau anak, agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan sebagai manusia, sebagai anggota masyarakat, ataupun sebagai individual. Pendidikan yang tepat ini juga akan melahirkan generasi bangsa yang bermoral, cerdas, memiliki etos kerja dan inovasi yang tinggi.<sup>5</sup> Oleh sebab itu kiranya dalam sebuah pendidikan tujuannya harus jelas karena tujuan inilah sebagai sasaran yang akan dicapai melalui proses yang terencana.

Pendidikan merupakan salah satu dari kebutuhan mendasar manusia yang diperlukan sepanjang hidupnya. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan perkembangan peradaban manusia, agar manusia terbebas dari kebodohan, kegelapan, dan kesesatan. Allah SWT mengutus Rasulullah untuk mendidik manusia menjadi makhluk yang berakhlak mulia dan terlepas dari kesesatan.

---

<sup>4</sup>Nurcholish Madjid, *Pendidikan, Langkah Strategis mempersiapkan SDM berkualitas, Pengantar dalam Menuju Masyarakat Belajar* ( Jakarta: Paramadina, 2001), 1.

<sup>5</sup> Amirah, *Pendidikan Anak di Era Digital*, (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2010), 3.

Allah berfirman dalam surat Al-Baqarah ayat 151 :

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ

وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ (١٥١)

Artinya: “Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”<sup>6</sup> (Q.S. Al-Baqarah [2]: 151

Pengertian dari ayat diatas dapat dipahami bahwa Allah SWT mengutus Rasul untuk mengajarkan kepada umat manusia agar membaca dan mempelajari ayat suci Al-Qur’an dan mengajarkan apa yang belum diketahui oleh manusia. Al-Qur’an merupakan kalamullah yang diturunkan sebagai petunjuk dan pedoman hidup umat islam. Agar kita dapat memahami apa yang ada didalam Al-Qur’an, maka kita wajib mempelajarinya dengan cara dibaca, ditulis, dihafalkan, dipahami maknanya, dan kemudian melaksanakan isinya.

Realitasnya di era globalisasi yang serba canggih dan instan sudah mulai membuat generasi muda saat ini melupakan kewajiban mereka sebagai pelajar yang seharusnya mampu berprestasi dan senantiasa membudayakan membaca. Banyak diantara generasi muda saat ini lebih mementingkan kesenangan pribadi yang bersifat duniawi, seakan-akan mereka lupa sejatinya kehidupan yang sesungguhnya yaitu dunia akhirat. Maka tujuan pendidikan yang sudah

---

<sup>6</sup> Al-Qur’an, Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, Departemen Agama RI, Jakarta, 1971, 38.

sering dipahami yakni mampu menumbuhkan dan mengembangkan sikap spiritual dan emosional yang baik dalam seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Sehingga mampu menciptakan individu yang berakhlak mulia, berfikir cerdas, kuat dan kreatif, inisiatif dan responsif. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Hal ini sebagaimana dalam rumusan tujuan pendidikan Nasional yang ditegaskan dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional pada Bab III pasal 4 yang dirumuskan sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>7</sup>

Peningkatan mutu pendidikan mampu mencetak manusia yang bermartabat dan ber-saing dengan negara-negara lain. Peningkatan mutu pendidikan ini dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini semakin maju, sehingga dunia pendidikan tidak canggung lagi dalam menggunakan teknologi dalam peningkatan mutunya.<sup>8</sup> Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Komponen-komponen dalam

---

<sup>7</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Jakarta: Citra Umbara, 2003), 7.

<sup>8</sup> “Moh. Latif Risyda Shubhi,dkk., Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X di SMK Nasional Malang”, dalam *Jurnal Pendidikan Profesional*, Volume 4, No. 1, April 2015

proses pembelajaran seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, perlengkapan pembelajaran, dan media pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan dan peranan teknologi. Media sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa resmi PBB yang dipelajari di banyak negara, termasuk Indonesia. Seiring perkembangan zaman, pembelajaran bahasa di Indonesia juga terus mengalami perkembangan kurikulum. Kurikulum menjadi suatu standar acuan yang disusun untuk menentukan tujuan, isi, proses dan evaluasi pembelajaran.<sup>9</sup>

Kurikulum pembelajaran bahasa Arab dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab. Rancangan kurikulum memuat isi-isi atau materi-materi pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum pembelajaran. Materi-materi tersebut selanjutnya dituangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode, teknik dan media. Kemudian evaluasi dilakukan untuk menganalisa kebutuhan dalam tiap komponen kurikulum.

Tujuan utama pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab adalah pengembangan keterampilan berbahasa. Istilah keterampilan bahasa dalam bahasa Arab disebut juga dengan *Mahārah Al-Lughah*. Ada 4 kemahiran dalam berbahasa, yaitu keterampilan mendengar (*mahārah al-istimāʿ*), keterampilan

---

<sup>9</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), 102.

berbicara (*mahārah al-kalām*), keterampilan membaca (*mahārah al-qirāah*), dan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*).<sup>10</sup>

Komponen- komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yakni meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen-komponen tersebut menjadi komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. Komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.<sup>11</sup> Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.<sup>12</sup>

Peserta didik di MIN 4 Tulungagung tergolong aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran yang bersifat skil juga lebih mudah diajarkan karena keaktifan tersebut. Peserta didik gemar dengan pembelajaran yang mengandalkan skil, seperti pembelajaran bahasa Arab dengan 4 kemahirannya. Namun dengan keterbatasan waktu dan model pembelajaran yang kurang variatif membuat pembelajaran bahasa Arab dengan empat kemahiran tersebut berjalan kurang optimal.

---

<sup>10</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2011), 129.

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), 30.

<sup>12</sup> Ayu Kurniawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2011), 2.

Sebuah proses pembelajaran yang baik, termasuk pembelajaran bahasa Arab dipengaruhi dengan pemilihan dan penggunaan metode, teknik dan strategi pembelajaran. Tidak hanya itu, sebuah proses pembelajaran juga membutuhkan alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran berupa media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang baik dan tepat memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan kajian peneliti terhadap penelitian terdahulu bahwasanya penggunaan suatu multimedia interaktif sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X di SMK Nasional Malang”. Menjelaskan bahwa perolehan hasil validasi media pembelajaran aplikasi *autoplay* dinyatakan sangat valid, dengan rincian validasi ahli media (88,16 %) dinyatakan valid, validasi ahli materi (90,68%) dinyatakan valid, tes peserta didik kelompok kecil (85,62%) dinyatakan valid, dan tes peserta didik kelompok besar (87,06%) dinyatakan valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *autoplay* valid digunakan sebagai media pembelajaran pada materi turbin air.<sup>13</sup>

Selain itu, penelitian terdahulu yang lain dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Media Studio Pada Mata Pelajaran

---

<sup>13</sup> “Moh. Latif Risyda Shubhi, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X Di SMK Nasional Malang”, dalam *Jurnal Pendidikan Profesional*, Volume 4, No. 1, April 2015, 89

Perekayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *software autoplay* media studio yang telah divalidasi oleh validator dengan rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media yang diajukan diperoleh hasil rating sebesar 90,89%. Sedangkan keseluruhan hasil validasi materi pembelajaran oleh ahli materi diperoleh hasil rating sebesar 92,18%. Berdasarkan hasil rekapitulasi yang ada pada media pembelajaran *Autoplay* dalam penelitian ini memperoleh hasil rating sebesar 91,53%. Materi pembelajaran ini dikatakan sangat baik dengan rating sebesar 93,54%. Dari tabel respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Autoplay* media studio secara keseluruhan adalah positif dengan hasil rating 84,78% dan termasuk dalam kriteria respon sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>14</sup>

Media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis *autoplay*. Media interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke peserta didik dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna dan tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. *Autoplay* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media baik itu berupa tulisan, gambar, suara,

---

<sup>14</sup> “Inesa Wijaya dan Lusia Rakhmawati, Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya”, dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2015, 957 - 963

animasi, video dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Dengan demikian, *autoplay* dapat membuat antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti, dijelaskan oleh Retno Arifiyanti, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas II bahwa pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih menggunakan media Tradisional dan belum ada pengembangan media yang bervariasi pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas II. Menurut salah satu pendapat Peserta didik kelas II MIN 4 Tulungagung, pelajaran Bahasa Arab sulit untuk dipelajari, dihafalkan maupun dilafalkan, karena kurang menarik dan membuat jenuh dalam proses pembelajaran. Serta tidak ada media lainnya yang menarik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 13 April 2019, diketahui bahwa di MIN 4 Tulungagung masih kurang bervariasi dalam mengaplikasikan media pembelajaran. Padahal, MIN 4 Tulungagung merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki fasilitas laboratorium komputer dengan jumlah komputer yang cukup memadai. Laboratorium ini hanya digunakan untuk pembelajaran tertentu. Dengan pengembangan media ini, diharapkan fasilitas komputer di MIN 4 Tulungagung dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien dalam penerapan media interaktif serta dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis *autoplay* dan menggunakan komputer dalam proses pembelajarannya. Media interaktif ini bertujuan untuk memudahkan peserta

didik dalam menghafal, belajar mengenal *mufrodat* dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas II. Dikarenakan kurangnya efektifitas belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas II, diharapkan media interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam mengenal dan menghafal *Mufrodat* dalam Bahasa Arab. Dengan menggunakan media interaktif ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah dan bersemangat dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Meninjau permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian R&D dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung.”

Peneliti mengembangkan sebuah media interaktif berbasis *autoplay* dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien. Serta dapat memudahkan peserta didik dalam belajar Bahasa Arab.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan belajar peserta didik.
- b. Kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran menjadikan pasifnya peserta didik.

- c. Minimnya kemampuan peserta didik dalam belajar menghafal kosa kata bahasa Arab.
- d. Peserta didik kurang memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>15</sup>

## 2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

- a. Sumber belajar yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *autoplay*.
- b. Pokok bahasan kosa kata Bahasa Arab kelas II Madrasah Ibtidaiyah
- c. Pemberian materi dan latihan soal menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay*.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini adalah

- 1. Bagaimana pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas II MIN 4 Tulungagung?
- 2. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dengan yang menggunakan

---

<sup>15</sup> “Nandang Sarip Hidayat, *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No.1 Januari-Juni 2012)

pembelajaran tradisional dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas II MIN 4 Tulungagung?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas II MIN 4 Tulungagung
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dengan yang menggunakan pembelajaran tradisional dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas II MIN 4 Tulungagung

### D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Pengembangan ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Arab bab Peralatan Rumah Madrasah Ibtidaiyah kelas II semester II di MIN 4Tulungagung agar peserta didik lebih mudah mempelajari dan tertarik untuk mengenali dan memahaminya.

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa aplikasi pemrograman (multimedia interaktif berbasis *autoplay*) pada bab Peralatan Rumah dengan rincian produk sebagai berikut:

#### 1. Bentuk produk

Bentuk produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam

pembelajaran Bahasa Arab. Dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) interaktif dan *software* dalam pemanfaatanya menggunakan komputer sebagai medianya

## 2. Materi Pembelajaran

Dalam media ini materi yang digunakan yaitu tentang peralatan rumah. Dan soal-soal berupa kuis. Dalam materi Peralatan Rumah dijelaskan makna dari *Mufrodat*, pelafalan *Mufrodat*, dan menulis *Mufrodat*. Materi Peralatan Rumah berdasarkan acuan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Bahasa Arab kelas II Madrasah Ibtidaiyah

## 3. Program yang digunakan

Standar minimum perangkat yang dianjurkan adalah dengan spesifikasi minimal *system requirement Personal Computer* (PC) maupun *Notebook* (NB) dengan spesifikasi operasi sistem minimal *windows 7* dengan operasi sistem memory RAM kurang lebih 128 MB, termasuk CD-Rom internal maupun eksternal sebagai pemutar *player* dan penjalan aplikasi pembelajaran *autoplay* ini.

## 4. Petunjuk Pemanfaatan

Dalam petunjuk pemanfaatan media terdiri dari spesifikasi dari media pembelajaran, ide dasar pembuatan media, tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, karakteristik audiens, serta petunjuk pemanfaatan dari sebelum pemanfaatan, pelaksanaan penggunaan media, serta setelah penggunaan media.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis

### 1. Kegunaan teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan teori, menambah wawasan dan sebagai referensi pengembangan multimedia dalam pembelajaran.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan tentang multimedia *autoplay* bagi pendidik.
- 3) Membantu pendidik untuk menjalani proses belajar mengajar secara kreatif dan inovatif.
- 4) Menambah informasi tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* yang dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik.

#### b. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar *mufrodat* Bahasa Arab

- 2) Mempermudah peserta didik belajar materi peralatan rumah saat di luar kelas.
- 3) Membantu peserta didik untuk mengenal multimedia *autoplay* dalam dunia pendidikan.
- 4) Media interaktif ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu sumber belajar

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dalam berkreasi dan berinovasi terhadap media pembelajaran dan menjadi bekal untuk masa mendatang

d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya bisa digunakan sebagai sumber belajar dan bacaan mahasiswa didik

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Peserta didik menjadi terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay*
- b. Validator produk merupakan dosen atau praktisi lapangan yang sesuai dengan bidangnya
- c. Peserta didik menjadi senang dan aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *autoplay*

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
  - a. Produk yang dihasilkan terbatas yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *autoplay*
  - b. Pokok bahasan yang dibahas dalam pengembangan media ini hanya membahas kosa kata Bahasa Arab kelas II Madrasah Ibtidaiyah

### **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini maka diperlukan beberapa penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual
  - a. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.<sup>16</sup>
  - b. *Autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat program multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, dan *flash* kedalam presentasi yang dibuat.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Cecep Kustandi, dan Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2013), 8-9

<sup>17</sup> “Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo”, dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 06, No. 01, Tahun 2017, 21-27.

- c. Bahasa Arab adalah keseluruhan situasi dan kegiatan komunikatif yang ditawarkan, dipersiapkan, dipilih, direncanakan, dan diatur supaya pembelajar bahasa memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan mempraktekkan bahasa baik itu kemahiran mendengar, berbicara, membaca, maupun menulis.<sup>18</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* ini digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Arab peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran Bahasa Arab itu adalah mata pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan. Penelitian dan pengembangan serta kelayakan media interaktif berbasis *autoplay* dalam mata pelajaran Bahasa Arab kelas II Madrasah Ibtidaiyah MIN 4 Tulungagung.

---

<sup>18</sup> Rusydi Ahmad Tha'imah, *Ta'lim al-Arabiyah li Ghairi al-Nuthiqina biha Manahiju wa Asalibuhu*, 90