

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan pada zaman sekarang semakin meningkat pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung terciptanya teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga dibidang pendidikan.² Dengan adanya perkembangan teknologi khususnya di bidang pendidikan tentunya membawa dampak besar terhadap pembelajaran zaman sekarang yang sangat berbeda dengan pembelajaran pada zaman yang lalu. Telah banyak perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang memunculkan inovasi-inovasi baru untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin beragamnya variasi media pembelajaran akibat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat.³

Pendidikan merupakan sarana proses belajar mengajar melalui proses interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dalam menumbuhkan kembangkan potensi dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar.⁴ Indonesia juga telah mengatur tanggung jawab pada bidang pendidikan yang dituangkan pada Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

² S. Lestari, Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi, (Edureligia: *Jurnal Pendidikan Agama Islam* : 2018,2 (2) Hal.95

³ Thasya Dwi Putri, *Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era Sekarang*, t.tp., t.t., Hal.1

⁴ Achmad Patoni , *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT.Bina Ilmu 2004), hal.42

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Hakikat pendidikan adalah proses pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa dengan interaksi yang menghasilkan pengalaman belajar.⁶ Dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas yang saling terpadu yakni belajar dan mengajar.⁷ Secara umum belajar merupakan suatu bentuk dari aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga mewujudkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik dalam transformasi aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.⁸ Belajar menurut Gagne adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai, dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan jenis kinerja.⁹ Sedangkan mengajar menurut Moh. Uzer Usman didefinisikan sebagai suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁰ Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar secara terprogram untuk membuat siswa belajar secara aktif dengan harapan tercapainya hasil pembelajaran yaitu perubahan sikap dan tingkah laku siswa setelah melakukan proses pembelajaran.¹¹

Pembelajaran yang dilakukan di sebuah Lembaga Pendidikan merupakan suatu keniscayaan, dimana proses pembelajaran tersebut dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pendidikan agama

⁵ Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas,2003), hal.2

⁶ Andri Kurniawan dkk., *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal.17

⁷ Samsinar, Urgensi Learning Resource (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *Didaktika Jurnal Kependidikan* Vol.13 No.2, Desember 2019

⁸ M. Adi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hal. 3

⁹ Syahdan Lubis, Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan, *Jurnal Literasiologi* Vol.5 No.2, Juni 2021, hal. 96

¹⁰ Nanik Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), hal.58

¹¹ Syaiful Sgala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta,2014) hal. 61-62

Islam di Indonesia.¹² Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah ditujukan untuk memperkenalkan anak-anak dengan dasar-dasar bahasa tersebut. Selain itu, pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah juga mencakup pengenalan kosakata dan frasa yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaplikasikan Bahasa Arab dalam konteks yang bermakna.¹³ Pembelajaran Bahasa Arab harus dapat mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta bisa menumbuhkan sikap yang baik terhadap Bahasa Arab. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap Bahasa Arab tersebut sangat penting dalam rangka membantu memahami sumber utama ajaran Islam, yaitu Alquran dan Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkaitan dengan Islam bagi murid.¹⁴ Oleh karena itu, materi Bahasa Arab di sekolah dasar harus dipersiapkan agar anak bisa berbahasa Arab dengan empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.¹⁵

Berbagai problema terjadi pada pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang berakibat pada tidak tercapainya kompetensi belajar yang ditentukan.¹⁶ Beberapa hal yang menjadi penyebab ketidakberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Arab terdiri dari faktor siswa sendiri yang menganggap Bahasa Arab merupakan pelajaran yang rumit dan kurangnya percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Arab. Selain itu, kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung keberhasilan siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.¹⁷

¹² Parihin dkk., Menarik Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif dan Menyenangkan, *Jurnal of Millennial Education* Vol.2 No.2, Agustus 2023, hal.178

¹³ Nurul Isnaini dan Nurul Huda, Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route, *Jurnal Al-Mi'yar* Vol.3 No.1, April 2020, hal.5

¹⁴ Fathoni, Pembelajaran dan Sistem Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi atau Tantangan, *Jurnal Modeling* Vol.8 No.2, September 2021, hal.258

¹⁵ Teuku Sanwil dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)

¹⁶ Akla, Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Kota Metro (Problema, Motivasi, dan Penguasaan Bahasa Arab), *Jurnal Elementary* Vol. 6 No.1, Juni 2020

¹⁷ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 60

Efektivitas sebuah pembelajaran bergantung pada guru yang kreatif dan inovatif, menurut Good and Brophy menjelaskan bahwa guru efektif adalah guru yang menggunakan waktu pembelajaran dengan maksimal, mendesain peluang belajar bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengalaman belajarnya, bersedia mengulang kembali jika diperlukan, memantau program dan kemajuan, menyajikan bahan atau materi dengan strategi, metode, dan media pembelajaran tertentu¹⁸ Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi mutu dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.¹⁹ Hal ini menjadi tugas bagi para guru agar terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di setiap mata pelajaran yang mereka ampu, termasuk mata pelajaran bahasa Arab

Media adalah perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.²⁰ Menurut Rudi Bretz media pembelajaran dibagi kedalam 8 klasifikasi media, yaitu: (1) Media audiovisual gerak. (2) Media audiovisual diam. (3) Media audio semi gerak. (4) Media visual gerak. (5) Media visual diam. (6) Media visual semi gerak. (7) Media audio. (8) Media cetak.²¹ Dengan perkembangan teknologi media pembelajaran dari yang pertama kali menggunakan buku dan sekarang sudah memiliki berbagai variasi maka media dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan kepada siswa untuk menyesuaikan dengan gaya belajarnya. Dengan demikian para guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Miftahul Huda Penataran 1 bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Permasalahan tersebut terletak pada kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran Bahasa

¹⁸ Resi Agustien, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Microsoft Power Point Bagi Siswa MI Islamiyah Babakan, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol.6 No.3, hal.543

¹⁹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2019), hal. 59

²⁰ Ahmad Fikri Amrullah, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2018), hal. 89

²¹ Tafanao Talizaro, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol.2, tahun 2018, hal. 106

Arab. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media atau alat peraga lainnya. Selama proses pembelajaran berlangsung di kelas siswa kurang terlibat dalam proses belajar seperti, kurang antusias mendengarkan penjelasan guru, kurang aktifnya bertanya kurang tanggap terhadap pertanyaan guru, kemudian suasana belajar yang kurang menyenangkan menjadikan siswa terlihat bosan dalam kelas, malas dalam mengikuti proses pembelajaran, serta ada juga yang terlihat serius mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut tidak mampu menjawab dengan benar. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut dapat berdampak pada pemahaman siswa sehingga sebagian besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah. Sebagaimana yang dikemukakan Slameto bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, sedangkan faktor internal yaitu tiga tahap bagian yaitu faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani), faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, keterampilan, dan kesiapan belajar).²²

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menanggulangi kondisi tersebut yakni dengan memilah serta menggunakan media yang menarik, serta sesuai digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.²³ Pembelajaran bahasa Arab bisa lebih efektif jika dilakukan menggunakan media pembelajaran.²⁴ Kegiatan belajar mengajar bahasa Arab untuk anak-anak seharusnya disertai dengan media, terutama media visual.²⁵ Media visual lebih bersifat realistik dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera kita

²² Utari Oktaviani dkk., Identifikasi faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong, *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* Vol. 1 No.1, Juni 2020, hal.2

²³ Teni Nurrita, *Pengembangan Media pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Misykat* Vol.3 No.1, Juni 2028, hal. 172

²⁴ Amrina, Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Mixpad MTs Kelas VIII Kota Baru, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 10 No.2, 2021, hal. 419

²⁵ A.S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2009). Hal. 7

khususnya penglihatan. Manfaat yang terdapat dalam penggunaan media ini adalah pemakaiannya yang efektif dan efisien, praktis, dan lebih cepat dipahami oleh siswa. Media visual yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya adalah *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*.

Penulis memilih media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* karena media tersebut belum pernah diterapkan oleh guru di MI Miftahul Huda Penataran 1, materi bisa dikemas menjadi lebih menarik, sehingga sangat cocok dan dirasa efektif serta dianggap mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa jika pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*. Aplikasi *quizlet* merupakan perangkat pembelajaran online yang juga bisa di terapkan dalam pembelajaran offline. Perangkat pembelajaran *quizlet* merupakan media yang menarik terutama dalam era digital saat ini. Pada aplikasi ini dapat ditambahkan media gambar sehingga siswa akan lebih tertarik untuk untuk mempelajari materi tersebut serta komunikasi pada kelompok akan terjadi dan menambah semangat belajar bersama. Menurut Foti dan Jomayra *quizlet* sebagai media pembelajaran dapat dipelajari secara fleksibel, bisa diakses dengan gratis, guru bisa membuat materi pembelajaran dan materi yang dibuat di *quizlet* tersebut secara otomatis akan menjadi quiz sehingga menjadi efisien, serta siswa dapat belajar dengan beberapa fitur yang ada di *quizlet*, salah satunya *flash card*.²⁶ Fungsi dari media ini adalah belajar sambil bermain.²⁷ Kelebihannya ialah media ini mudah diingat dimana *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* ini menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu.²⁸ Gambar yang terdapat di dalamnya juga akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual dapat membantu dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/audio.²⁹ Dengan menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam

²⁶ Hafida Nurhidayati dkk, "Pengaruh Media Quizlet terhadap Pemahaman kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara". *Dialektika Pendidikan IPS*. Vol.2 No.2, 2022, hal.146

²⁷ Nurul Isnaini dan Nurul Huda, Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route, *Jurnal Al-Mi'yar* Vol.3 No.1, April 2020, hal. 169

²⁸ Dani dkk., Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji, *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* Vol.9 No.1, february 2023, hal.

²⁹ Eka Fitriyani, Efektivitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris, *Pshympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol.4 No.2,2017, hal. 169

memahami materi dan juga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab.

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses belajar.³⁰ Maka dari itu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru harus mampu meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.³¹ Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka lebih mungkin untuk mencapai prestasi akademik yang baik.³² Luqman dkk., menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab memerlukan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif agar menarik perhatian siswa dan mempermudah proses belajar.³³ Dalam penelitiannya Lia Puspita Wahyuningrat tentang pengaruh media *quizlet* terhadap minat belajar siswa SMA, ia menyimpulkan bahwa adanya pengaruh pemilihan media pembelajaran *quizlet* terhadap minat belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada tercapainya peningkatan minat belajar siswa.³⁴

Selain minat belajar, yang harus diperhatikan juga adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah proses belajar berlangsung dan dapat digunakan sebagai indikator dari keberhasilan yang telah dicapai seseorang dalam

³⁰ Sri Rezeki, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Turunnya Minat Belajar Siswa SMP Di Santa Lusia Batang Kuis Tahun 2018, *Jurnal kebidanan Flora* Vol.12 No.1, Februari 2019, hal.75

³¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta:PT.Rineka Cipta,2010), hal.180

³² Ratna Putri Aulia, Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (BBL) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse, *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol.10 No.1, April 2023 , hal. 12

³³ Muhammad Luqman Hakim dkk., Pemanfaatan Media pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab, *Arabi: Jurnal of Arabic Studies* Vol.2 No.2, hal. 160

³⁴ Lia Puspita Wahyuningrat dkk., *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAMI) Flash Card Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA*. Majalah Pembelajaran Geografi, Vol.6 No.1, Jember, 2023, hal. 119

usaha belajarnya.³⁵ Susanto mendefinisikan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif,afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.³⁶ Menurut Slameto hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah berupa media pembelajaran.³⁷ Dalam penelitian Shafa Salsabila tentang pengaruh media quizlet terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ekonomi yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang, ia menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan media quizlet terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa. Tujuan penggunaan media quizlet dalam penelitian ini adalah untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal³⁸ dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti melakukan penelitian terkait pengaruh media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V di MI Miftahul Huda Penataran 1. Peneliti memilih MI Miftahul Huda Penataran 1 sebagai lokasi penelitian tentu dengan pemikiran yang matang berdasarkan beberapa alasan diantaranya yaitu, di sekolah tersebut terdapat fasilitas yang menunjang penggunaan Teknologi Informasi, kemudian di MI tersebut juga sudah dilengkapi dengan adanya hotspot untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, selain itu belum adanya penelitian yang serupa di sekolah tersebut. Peneliti melakukan

³⁵ Zaenab, *Pembelajaran Kimia dengan Model Twi Stay Two Stray (TSTS)*, (Karanganyar: Penerbit Yayasan Lembaga Gumub Indonesia,2021), hal. 12

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana,2013), hal.5

³⁷ Utari Oktaviani dkk., Identifikasi faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong, *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* Vol. 1 No.1, Juni 2020, hal.2

³⁸ Shafa Salsabila, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 2 Palembang*, (Palembang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022)

penelitian tentang pengaruh media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V di MI Miftahul Huda Penataran 1 adalah karena media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* mampu memudahkan guru untuk mengemas dan menyampaikan materi dengan lebih menarik. Media tersebut juga sangat fleksibel bisa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh/daring dan juga bisa digunakan dalam pembelajaran tatap muka/ luring. Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (1) penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (2) media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa antusias dalam proses pembelajaran (3) media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* dapat membuat minat belajar siswa menjadi lebih meningkat dalam pembelajaran menggunakan media tersebut.³⁹

Secara garis besar beberapa penelitian terdahulu tersebut berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan terdapat dari segi materi pembelajaran, subjek, objek, lokasi serta dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* yang diterapkan dengan alat bantu berupa proyektor untuk menampilkan variasi kosakata Bahasa Arab dalam bentuk kartu bergambar yang terdapat pada *quizlet* sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Maka, penelitian yang dilakukan oleh peneliti tergolong penelitian baru.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Media *Flash Card* Berbasis Aplikasi *Quizlet* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dari judul penelitian yang diangkat “Pengaruh Media *Flash Card* Berbasis Aplikasi *Quizlet* Terhadap

³⁹ Fitri, Pemanfaatan Aplikasi Quizlet pada Minat belajar siswa kelas 3 SDIT Darussalam, *Arus Jurnal Pendidikan*, Vol.2 No.2, Agustus 2022, hal.142

Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1” maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Inovasi guru terkait penggunaan media pembelajaran bahasa Arab masih kurang.
 - b. Minat belajar siswa masih rendah, sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
 - c. Hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Arab masih kurang
2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dihadapi maka peneliti perlu membatasi permasalahan. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Pembatasan Objek penelitian:
 - 1) Minat belajar siswa yang diajar menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*.
 - 2) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*.
- b. Pembatasan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Penataran 1

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka ada beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1?

3. Adakah pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1

E. Kegunaan Penelitian

Dalam suatu penelitian diharapkan mampu menghasilkan suatu yang bermanfaat. Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi maupun sumber bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Arab MI/SD

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Arab, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* yang dapat meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru untuk mendorong minat belajar peserta didik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memunculkan minat dalam pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* mata pelajaran Bahasa Arab dan meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menambah ketertarikan siswa terhadap media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* pada mata pelajaran Bahasa Arab.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran flash card berbasis aplikasi quizlet di MI/SD dan pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Menurut Good dan Sates menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah bentuk taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta atau kondisi yang diamati, dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah penelitian selanjutnya.⁴⁰

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

⁴⁰ Muslich Ansori dan Sri Iswatii, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), hal.46

1. Hipotesis untuk minat belajar

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1.

Ha: Ada Pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huda Penataran 1.

2. Hipotesis untuk hasil belajar

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huyda Penataran 1.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huyda Penataran 1.

3. Hipotesis untuk minat dan hasil belajar

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huyda Penataran 1.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Miftahul Huyda Penataran 1.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran, maka diperlukan penegasan istilah yang ada pada judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*

Flash card berbasis aplikasi *quizlet* merupakan salah satu fitur dalam aplikasi *quizlet* yang berupa sekumpulan kartu yang dapat dimainkan secara acak atau berurutan maupun putar otomatis. Kartu ini berisi tentang materi ajar yang telah diset oleh guru. Selain

materi *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* juga dapat diisi dengan diagram, grafik maupun gambar.⁴¹

b. Minat belajar

Menurut pendapat Ricardo dan Meilani, minat belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar menjadi salah satu faktor pendorong peserta didik dalam belajar, yang didasari atas ketertarikan, rasa suka, dan senang sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar.⁴² Menurut Slameto apabila siswa memiliki minat terhadap sesuatu maka siswa akan cenderung untuk memperhatikan sesuatu yang diminatinya tersebut dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.⁴³

c. Hasil belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas.⁴⁴ Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat adanya proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.⁴⁵

⁴¹ Dhany Efitasari, QUIZLET: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol.29 No.1, Juni 2019, hal.12

⁴² Ria dan Hanifah, Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19, *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2 No.3, 2020, hal.236

⁴³ Naeklan Simbolon, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik, *Jurnal E.S.J.*, Vol.1 No.2, 2013, hal.16

⁴⁴ Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, Vol.3 No.1, Juni 2018, hal.175

⁴⁵ Ari Yanto, Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.1 No.1, Januari 2015, hal.57

d. Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting bagi masyarakat Islam manapun, karena ia merupakan bahasa peribadatan, bahasa yang banyak digunakan oleh masyarakat Islam.⁴⁶ Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang sudah mengalami kemajuan dalam kegiatan sosial serta kemajuan ilmu pengetahuan. Bahasa Arab dalam sejarah merupakan bagian dalam rumpun bahasa Smit yaitu bahasa yang digunakan masyarakat yang berada di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah)⁴⁷ Untuk mempelajarinya diperelukan pemahaman secara teoritis hierarkis terhadap empat kemampuan bahasa. Empat kemampuan tersebut diantaranya: Mendengar, berbicara, qira'ah, dan menulis.⁴⁸

2. Penegasan Operasional

a. Media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*

Media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu digital yang terdapat beberapa gambar, teks, suara, dll. Dalam pembelajaran ini guru meningkatkan minat belajar siswa, menggunakan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* yang sudah guru siapkan dan dapat diproyeksikan di depan kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Untuk melihat pengaruh dari penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet* guru memberikan angket dan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa.

⁴⁶ Ismail Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta:Deepublish,2012), hal.1

⁴⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press,2017), hal.1

⁴⁸ As'aril Muhajir, *Psikologi Belajar Bahasa Arab*, (Jakarta: Bina Ilmu,2004), hal.9

b. Minat belajar

Minat belajar adalah kondisi dimana siswa memiliki kemauan dan keinginan besar untuk mengetahui sesuatu hal dan perhatian yang lebih terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa dapat diketahui melalui tes objektif berupa angket dari peneliti.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes yaitu berupa *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi *quizlet*.

d. Bahasa Arab

Bahasa Arab yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan penelitian di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis serta menjadi bagian yang terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Adapun sistematika penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisikan sub bab, antara lain:

a. Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan terdapat latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II : Landasan Teori

Di dalam landasan teori terdapat deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. Bab III : Metode Penelitian

Di dalam metode penelitian terdapat rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. Bab IV : Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari deskripsi data dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

e. Bab V : Pembahasan

Bab ini berisikan tentang pembahasan paparan hasil penelitian.

f. Bab VI : Penutup

Dalam bab penutup berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.