

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan era globalisasi mengalami perubahan, yaitu pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, hal ini menjadikan pendidikan harus beradaptasi di era abad ke-21. Penggunaan digital saat ini baru mencapai 62% yang masih di bawah 70% rata-rata dari negara ASEAN, hal ini menjadi tantangan bagi para siswa serta tenaga pendidik dalam meningkatkan kecakapan digital.² Pengintegrasian teknologi sebagai media penyampaian materi membuka peluang bagi guru untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.³

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus terus dilakukan, salah satunya dapat dengan mengubah pendidikan konvensional menjadi pendidikan yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran.⁴ Dengan adanya ini diharapkan pendidikan akan menghasilkan individu yang berkualitas tinggi, memiliki

² Wahyono, Literasi Digital Baru Capai 62 Persen, Ini Tantangan Dunia Pendidikan Indonesia, *SinddoNews* Diakses pada tanggal 17 November 2025, <https://edukasi.sindonews.com/read/1452251/212/literasi-digital-baru-capai-62-persen-ini-tantangan-dunia-pendidikan-indonesia-1725883764/10>

³ Abas Oya et al., "Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Pengajaran di Sekolah Dasar: Tren dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 05, no. 01 (2024): 32.

⁴ Anita Isa and Rahmelia Diko, "Teknologi bagi Sekolah Dasar di Indonesia," *Pedagogika* 10, no. 1 (2020): 2.

moral yang kuat, akhlak mulia serta kemampuan untuk berkarya.⁵ Hal tersebut dapat dilihat dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶

Pendidikan di abad 21 menuntut guru untuk menguasai teknologi yang dapat diterapkan pada pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru lebih diterapkan serta kurangnya dukungan dari guru dalam pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Arab.⁷ Media pembelajaran yang digunakan masih monoton yang menyebabkan kejenuhan serta kurangnya motivasi karena proses pembelajaran tidak relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar di era digital.⁸ Padahal, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi saja, namun juga merancang kegiatan belajar menyenangkan dan inovatif agar pembelajaran tidak membosankan.

⁵ Iulu' Aripatus Solichah, "Problematika Pembelajaran Siswa Kelas V," *Jurnal Ibtida* 2, no. 1 (2021): 20.

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasanya, 2.

⁷ Putri Maulani Rahmadita Putri et al., "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat MTs Pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Ihtimam* 6, no. 1 (2023): 25.

⁸ Sani Susanti et al., Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 92.

Idealnya setiap siswa yang belajar bahasa arab harus memiliki motivasi, atau kemauan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.⁹ Untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran, salah satunya guru perlu menghadirkan media pembelajaran. Idealnya media pembelajaran pada kurikulum merdeka diusahakan bersifat interaktif, menarik, menyenangkan, berdiferensiasi, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik terutama di kelas rendah yang lebih menyukai pembelajaran yang berkesan dan visual.¹⁰ Media sering kali berperan sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, sehingga memungkinkan penyampaian materi lebih efektif efisien serta peserta didik tertarik dengan apa yang diajarkan.¹¹

Anak usia dasar berada pada tahapan operasional konkret yang memiliki beberapa ciri salah satunya yaitu konkret, yang dapat dilihat, di dengar, dibaui, diraba, dan diotak atik.¹² Terdapat beraneka ragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan perkembangan teknologi serta sesuai dengan karakteristik anak usia dasar, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media *flashcard* berbasis *QR-Code*. Media *flashcard* merupakan sebuah kartu bergambar, yang diintegrasikan dengan teknologi berbasis *QR-code* yang penggunaanya lebih relevan, kontekstual, serta menyenangkan.

⁹ Alfauji Siregar and Anazwa Khairani Dalimuntheb Anis Khairiyah, "Analisis Minat Belajar Siswa SD IT Al-Hijrah Terhadap Pelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* 1, no. 03 (2024): 397.

¹⁰ Yessinta Ayu et al., *Dampak Pembelajaran Konvensional pada Siswa SD Muhammadiyah Domban 3 dan Problem Based Learning Sebagai Solusinya*, (2022), 1025.

¹¹ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 248.

¹² Suroto, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *AL-IHTIRAFIAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 6.

Media ini tidak hanya menyajikan gambar yang menarik sesuai kosakata bahasa arab, tetapi memungkinkan siswa mengakses konten tambahan melalui *QR-Code (Quick Response Code)*, yang berisikan audio pelafalan kosa kata yang terdiri dari 3 bahasa baik secara individu maupun kelompok. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu menumbuhkan motivasi siswa, selain itu dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *QR-Code* yang dikombinasikan sebagai media berdiferensiasi.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di SDI Bayanul Azhar, pembelajaran di sana sudah pernah menerapkan media pada mata pelajaran tertentu, namun pada mata pelajaran bahasa Arab pembelajaran masih monoton serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Guru menggunakan media papan tulis, serta gambar dari buku guru yang kecil, peserta didik juga tidak mempunyai buku bahasa arab secara khusus, namun memiliki rangkuman kosakata bahasa Arab dalam buku pembiasaan yang bercampur dengan materi lain dan hanya berbentuk teks. Kegiatan pembiasaan dilakukan dengan membaca kosakata bahasa arab sebagai pendukung pembelajaran bahasa arab, diharapkan peserta didik dapat terbiasa membaca dan menghafal kosa kata, pada kenyataanya hanya terdapat beberapa anak yang benar-benar membacanya, dilihat minat siswa kurang pada kegiatan ini.¹³

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah agar siswa mampu membaca dan menghafal kosa kata. Membaca lebih ditekankan, namun saat pembelajaran berlangsung didapatkan peserta didik terlihat kurang

¹³ Hasil observasi peneliti di kelas II SDI Bayanul Azhar, pada bulan Oktober 2025

bersemangat dan mengeluh dalam menulis serta terdapat beberapa siswa yang kesulitan membaca dan menghafal sebagai dampak kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran.¹⁴ Proses pembelajaran yang terjadi hanya membaca dan menghafal dilakukan secara berulang akan terkesan monoton dan minim variasi dapat berpotensi menurunkan motivasi siswa.¹⁵ Ini membuktikan dari pihak guru memerlukan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Media yang dapat digunakan sesuai karakteristik siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penggunaan *flashcard* berbasis *QR-Code* yang dapat membantu siswa membaca lafal dan arti kata dengan cara yang lebih menyenangkan. Masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan *flashcard* dengan *QR-Code* yang berisi pelafalan dalam pembelajaran bahasa Arab, serta berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Media ini dinilai efektif dalam pembelajaran kosa kata.¹⁶

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *QR-Code*, sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab, mendukung peran guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan pembelajaran menyenangkan. Adapun judul yang akan diteliti yaitu “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *QR-Code* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon”.

¹⁴ Hasil observasi peneliti di kelas II SDI Bayanul Azhar, pada bulan Oktober 2025

¹⁵ Rahmat R et al, Urgensi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan* 7, no. 1 (2025): 248

¹⁶ Vernon S. Gerlach/Donald P.Ely, *Teaching & Media a Systematic Approach* (Lowa State University Library, 1971), 240.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, penting dilakukan identifikasi masalah untuk menggambarkan permasalahan yang muncul dan selanjutnya diteliti serta dianalisis. Peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran bahasa Arab cenderung konvensional, metode ceramah lebih dominan diterapkan sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif, pembelajaran menjadi monoton serta media yang digunakan kurang memotivasi siswa.
3. Anak-anak perlu pembelajaran inovatif agar mampu menciptakan suasana belajar yang berkesan dan menyenangkan.
4. Terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam membaca dan menghafal karena kurangnya ketertarikan pada pelajaran bahasa Arab.
5. Motivasi belajar bahasa arab masih rendah dilihat dari pembiasaan dan pembelajaran dalam membaca kosa kata hanya terdapat beberapa saja yang membaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian fokus dan terarah maka diperlukanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis *QR-Code* yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab.
2. Materi yang dikembangkan dibatasi pada kosa kata bab pekerjaan dan bab keluargaku yang diajarkan di kelas II B SDI Bayanul Azhar
3. *QR-Code* yang digunakan dalam media hanya berisi konten audio pelafalan kosa kata bahasa arab, gambar yang memunculkan audio, sehingga tidak mencakup bentuk video
4. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas II B SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon
5. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam aspek hasil belajar kognitif siswa, melainkan berfokus pada motivasi belajar sebagai dampak dari penggunaan media.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka pokok permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Desain dan Content Media *Flashcard* Berbasis *QR-Code* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?
2. Bagaimana Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *QR-Code* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?

3. Bagaimana Evaluasi Media *Flashcard* Berbasis *QR-Code* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *QR-Code* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon. Adapun tujuan khusus dari pengembangan ini adalah:

1. Untuk Memaparkan Desain dan Content Media *Flashcard* Berbasis *Qr-Code* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.
2. Untuk Menjelaskan Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Qr-Code* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.
3. Untuk Menganalisis Hasil Evaluasi Media *Flashcard* Berbasis *Qr-Code* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi dari produk pengembangan media *flashcard* berbasis *QR-Code* pada mata pelajaran bahasa arab sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa media *flashcard* berbasis *QR-Code* untuk siswa kelas II, yang terdiri dari *flashcard* berbentuk cetak dan *QR-Code* yang berbentuk non cetak
2. Materi yang digunakan yaitu pada bab pekerjaan dan bab keluargaku, audio kosa kata yang mencakup 3 bahasa
3. Media *flashcard* cetak berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8x12 cm, bahan utama yang digunakan adalah kertas art paper glossy dengan ketebalan 260 gsm yang memiliki karakteristik permukaan sedikit kaku dan tahan air dengan proses laminasi. Untuk desain, gambar materi, isi pelafalan audio dari *QR-Code* didesain pada aplikasi canva
4. Bentuk media *flashcard* berbasis *QR-Code*, terdapat dua sisi yaitu sisi depan berisikan ilustrasi makna mufradat, sedangkan sisi belakang berisi kosa kata bahasa arab serta *QR-Code*
5. *QR-Code* dibagian belakang ini berisikan terkait audio pelafalan serta teks kosa kata 3 bahasa yaitu bahasa Arab, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia. Selain itu, *Qr-code* memuat gambar serta bunyi dari topik yang dibuat, yang dapat di scan melalui *handphone* untuk dipelajari lebih lanjut terkait materi.
6. Media ini di buat untuk meningkatkan antusias atau motivasi peserta didik kelas II dalam belajar Bahasa Arab dan dikemas dalam sebuah bungkus kotak *flashcard*.

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Adanya pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan, selain itu dapat memperkaya kajian media yang inovatif, menarik, sesuai karakteristik siswa dan menjawab gaya belajar peserta didik terutama pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi sekolah

Bagi sekolah, sebagai sarana dalam mendukung pemanfaatan teknologi serta mendukung dalam mengembangkan sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik

b. Bagi guru

Bagi guru, media ini dapat menjadi alat bantu atau menambah variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kosa kata bahasa arab.

c. Bagi siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan inovatif bagi peserta didik saat pembelajaran, sehingga mereka antusias dan mempunyai pengalaman yang bermakna serta

membantu dalam memahami, melafalkan kosa kata bahasa arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, hasil ini dapat memberikan tambahan pengetahuan baru terkait penggunaan *flashcard* sebagai sarana untuk menggunakan media pembelajaran dan mengetahui kendala yang dihadapi siswa sehingga dapat mengembangkan solusi yang maksimal.

H. Penegasan Istilah

1. Konseptual

Guna menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini maka perlunya batasan pengertian terkait istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini diantaranya:

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggris yaitu *research and development* merupakan suatu proses atau langkah langkah untuk untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.¹⁷

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran, media yaitu perantara atau alat dalam pembelajaran.

¹⁷ Mai Zuniati, *Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa, Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran* (Universitas Negeri Malang, 2021), 504.

Sedangkan pembelajaran yaitu proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, maupun peserta didik dengan bahan ajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang efektif dan efisien.¹⁸

c. *Flashcard*

Flashcard merupakan gambar dan kata yang digunakan sebagai kegiatan membaca kosa kata. Ukuran *flashcard* bisa dari 8x12 cm tergantung pada kondisi kebutuhan kelas. *flashcard* ini terdiri dari dua sisi, sisi depan dan sisi belakang yang disesuaikan dengan kreativitas pengguna.¹⁹

d. *QR-Code (Quick Response Code)*

QR-Code merupakan barcode yang berupa 2 dimensi dapat digunakan sebagai penyimpanan informasi atau data. *QR-Code* dapat mempraktikkan media pembelajaran yang mudah diakses karena data yang digunakan sudah disimpan dalam bentuk sebuah kode sederhana.²⁰ Penggunaan *QR-Code* dalam penerapannya membutuhkan akses teknologi seperti aplikasi khusus untuk *QR-Code* atau bisa menggunakan kamera *google*.

¹⁸ Rudy Sumiharsono Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Pustaka Abadi, 2018), 9.

¹⁹ Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 19.

²⁰ Lilik Riandita et al., "Implementasi Penggunaan *Qr-Code* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan," *Mozaic : Islam Nusantara* 9, no. 1 (2023): 17.

e. Motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang mempunyai arti sebagai daya upaya mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu. Motivasi juga disebut sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan seseorang bertingkah laku ke tujuan tertentu.²¹

f. Bahasa Arab

Bahasa Arab sebagai alat interaksi berupa kata atau ucapan lisan oleh bangsa Arab. Di Indonesia bahasa arab bukan bahasa sehari-hari, tetapi menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari sebagai dari kurikulum. Pemahaman kosa kata merupakan hal yang penting karena kosa kata akan membantu siswa dalam memahami bahasa arab dengan lancar.²²

2. Operasional

Berdasarkan penjelasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dengan “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *QR-Code* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Kelas II di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon” adalah mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *QR-Code* sebagai sarana penyampaian materi pada pembelajaran bahasa Arab, dikarenakan pada pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan media yang

²¹ Bening Samudra Bayu Wasono, *Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa* (Guepedia, 2021), 33.

²² Ukhti Karimatul Ulya and Fauzi Fauzi, “Implementasi Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 Mi,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2080.

digunakan hanya terbatas yaitu papan tulis, diharapkan adanya media penunjang berbasis teknologi ini dapat meningkatkan motivasi siswa belajar sehingga membantu siswa membaca kosa kata dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Selain gambar, media ini dilengkapi audio pelafalan sehingga dapat melafalkan kosa kata bahasa arab dengan tepat.