

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru yang memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019:23). Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini dapat dijadikan upaya yang mendorong dalam pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan sudah diterapkan diberbagai jenjang Pendidikan, termasuk Madrasah Tsanawiyah (MTs). Mts Abul 'Abbas NW adalah salah satu lembaga pendidikan yang terdapat di Dusun Bukit Sari, Desa Tegalinggah, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Peserta didik di Mts Abul 'Abbas

NW wajib mempelajari mata pelajaran Bahasa Arab, dikarenakan mata pelajaran ini termasuk dari salah satu enam mata pelajaran muatan nasional. dengan fasilitas pembelajaran yang cukup baik, di sekolah tersebut terdapat LCD proyektor dengan layar dan masing-masing guru memiliki laptop untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kondisi sekolah yang baik dan peserta didik yang tidak terlalu banyak ataupun terlalu sedikit, tidak menutup kemungkinan untuk melakukan inovasi berupa pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai bantuan bahan ajar dan sarana penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Arab yaitu Bapak Sunaryadi, S.Pd. Dari hasil wawancara (*lampiran 3*), Maka diperoleh beberapa informasi terkait permasalahan pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Arab, antara lain guru kurang memanfaatkan fasilitas teknologi seperti *laptop/computer* dan LCD proyektor dengan layar yang telah disediakan sekolah sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran bahasa arab, terutama dalam menyediakan bahan ajar yang relevan. Permasalahan lainnya adalah guru masih menggunakan bahan ajar berupa buku LKS dan berupa video pembelajaran dari *youtube*, sehingga materi yang disampaikan belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Adapun hasil observasi dan penyebaran angket karakteristik peserta didik (*lampiran 6*) yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas VII di MTs Abul 'Abbas NW yang berjumlah 20 responden, telah diperoleh permasalahan yang peserta didik alami selama proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Arab dilaksanakan yaitu, peserta didik kurang memahami setiap materi bahasa arab, pelajaran Bahasa Arab susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. Hal ini dibuktikan dengan respon

peserta didik terhadap pernyataan “saya kurang memahami dengan baik pelajaran Bahasa Arab yang disampaikan oleh guru saat mengajar” menunjukkan skor 88% yang berarti “sangat setuju”.

Sehingga dapat diasumsikan bahwasannya guru dan peserta didik membutuhkan sebuah inovasi pengembangan konten pembelajaran berbasis teknologi multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab, agar guru dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Konten pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa elemen multimedia yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui media interaktif agar menyenangkan dan lebih mudah dipahami. Multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis multimedia yang sering digunakan untuk dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran harus dapat menyampaikan materi dengan cakupan yang luas, memiliki tujuan yang jelas dan materi yang disajikan harus berupa kombinasi element multimedia, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan memiliki upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian *game* atau *quiz* (Surjono, 2017:42).

Pengembangan konten pembelajaran interaktif akan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Budiningsih (2005:43) dalam *discovery learning* merupakan teori belajar yang memahami konsep, arti, dan hubungan dari sebuah proses untu mendapatkan suatu kesimpulan. Proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan melibatkan mental peserta didik dalam proses menemukan konsep dan prinsip dari sebuah

permasalahan, sehingga ketika ketika digunakan secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan dari peserta didik yang bersangkutan (Kemendikbud, 2013).

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Wahyuni (2020), model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media interaktif lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, karena model pembelajaran *Discovery Learning* yang berbasis media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dalam mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan tentang konsep belajarnya sendiri. Menurut Agustin (2021) penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan hasil nilai *N-Gain* sebesar 7,78 yang berarti interpretasi “Tinggi”

Pada pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan model *discovery learning* akan dikemas menggunakan software *Adobe Captivate*, karena didukung akseibilitas *ouput HTML5* yang dapat diakses melalui tablet/*smartphone*, sehingga siswa lebih fleksibel dan efisien dalam menggunakan konten pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Kelas VII di MTs Abul'Abbas NW Desa Tegalinggah?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap hasil pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Kelas VII di MTs Abul'Abbas NW Desa Tegalinggah?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Kelas VII di MTs Abul'Abbas NW Desa Tegalinggah.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk Kelas VII di MTs Abul'Abbas NW Desa Tegalinggah

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan manfaat terutama dalam pengembangan konten pembelajaran

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Arab yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan dapat menambah variasi metode pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas VII di MTs Abul'Abbas NW Desa Tegalinggah pada khususnya dan semua siswa pada umumnya.

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII” yaitu:

1. Konten dalam penelitian ini menggunakan silabus dan RPP kelas VII di MTs Abul'Abbas NW sebagai pedoman dan buku LKS mata pelajaran Bahasa Arab Kelas VII sebagai sumber.
2. Penelitian ini dibatasi hanya untuk 4 kali pertemuan, dengan rincian pertemuan dan materi sebagai berikut.
 - Pertemuan 1 yaitu: *Istima'*
 - Pertemuan 2 yaitu: *Qira'ah*
 - Pertemuan 3 yaitu: *Tarkib*
 - Pertemuan 4 yaitu: *Muhadatsah,*