



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS6*  
*PRO* DALAM MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V  
MI MUHAMMADIYAH KEDUNGGARAN**



**DIAS AULIYA RISKI**

**NIM. 2221036**

**2025**



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS6*  
*PRO* DALAM MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V  
MI MUHAMMADIYAH KEDUNGGARAN**



**DIAS AULIYA RISKI**

**NIM. 2221036**

**2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6 PRO* DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA  
ARAB SISWA KELAS V MI MUHAMMADIYAH  
KEDUNGGARAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**DIAS AULIYA RISKI**

**NIM. 2221036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6 PRO* DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA  
ARAB SISWA KELAS V MI MUHAMMADIYAH  
KEDUNGGARAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**DIAS AULIYA RISKI**

**NIM. 2221036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Dias Auliya Riski

NIM : 2221036

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Pro* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 04 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



**Dias Auliya Riski**  
**2221036**

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi PBA

di Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan penelitian bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Dias Auliya Riski

NIM : 2221036

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Pro Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran.

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 04 Juni 2025

Pembimbing



**Faliqul Isbah, M.Pd.**

**NIP.198706052020121015**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
www.flik.ungusdur.ac.id email: flik@ungusdur.ac.id

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : Dias Auliya Riski

NIM : 2221036

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Pro* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

**Penguji I**

**(Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathudin, M.A.)**  
**NIP. 19700112001121003**

**Penguji II**

**(Moh. Nurul Huda, M.Pd.I.)**  
**NIP. 198711022023211018**

Pekalongan, 24 Juni 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**(Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.)**  
**NIP. 197007061998031001**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Inovasi adalah jalan menuju masa depan yang lebih baik”*

*-Steve Jobs-*

### **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini penulis dedikasikan untuk ibu dan ayah yang sudah mendukung dengan tulus, untuk dosen pembimbing yang sudah direpotkan dalam setiap kali bimbingan, almamater tercinta dan untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, serta untuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sejauh ini.*

## ABSTRAK

Auliya Riski, Dias. 2025. “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Pro* dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab . FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Faliqul Isbah, M.Pd.

Kata Kunci: Efektivitas; Media Interaktif; Minat Belajar

Minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab sangatlah rendah. Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal mempengaruhi minat siswa. Seiring berkembangnya teknologi, sebagai pendidik kita dituntut untuk bisa beradaptasi. Banyak sekali media-media di zaman sekarang yang dapat digunakan untuk membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta sejauh mana efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6 Pro* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V di MI Muhammadiyah (MIM) Kedungjaran.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah kuasi-eksperimen, yang juga dikenal sebagai eksperimen semu. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel jenuh atau biasa dikenal sensus adalah teknik penentuan sampel yang semua anggota populasi digunakan sampel. Sampel jenuh sering digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah angket. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan berbagai uji, yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, normalitas, homogenitas dan uji hipotesis, analisis data tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.

Setelah melakukan berbagai uji. Penelitian ini berhasil memperoleh hasil bahwa media interaktif berbasis *adobe flash* efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V di MIM Kedungjaran.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Pro* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran" Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Faliqul Isbah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi peneliti.
4. Moh. Nurul Huda, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Peneliti.
5. Para dosen dan staf program studi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Almamater tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Seluruh pihak MI Muhammadiyah Kedungjaran yang sudah bersedia menjadi objek penelitian.
8. Ibu dan Ayah yang telah mendukung dari setiap sudut ruang dan waktu.
9. Adik-adik tercinta.
10. Semua pihak yang telah membantu lancar dan selesainya penelitian ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 04 Juni 2025

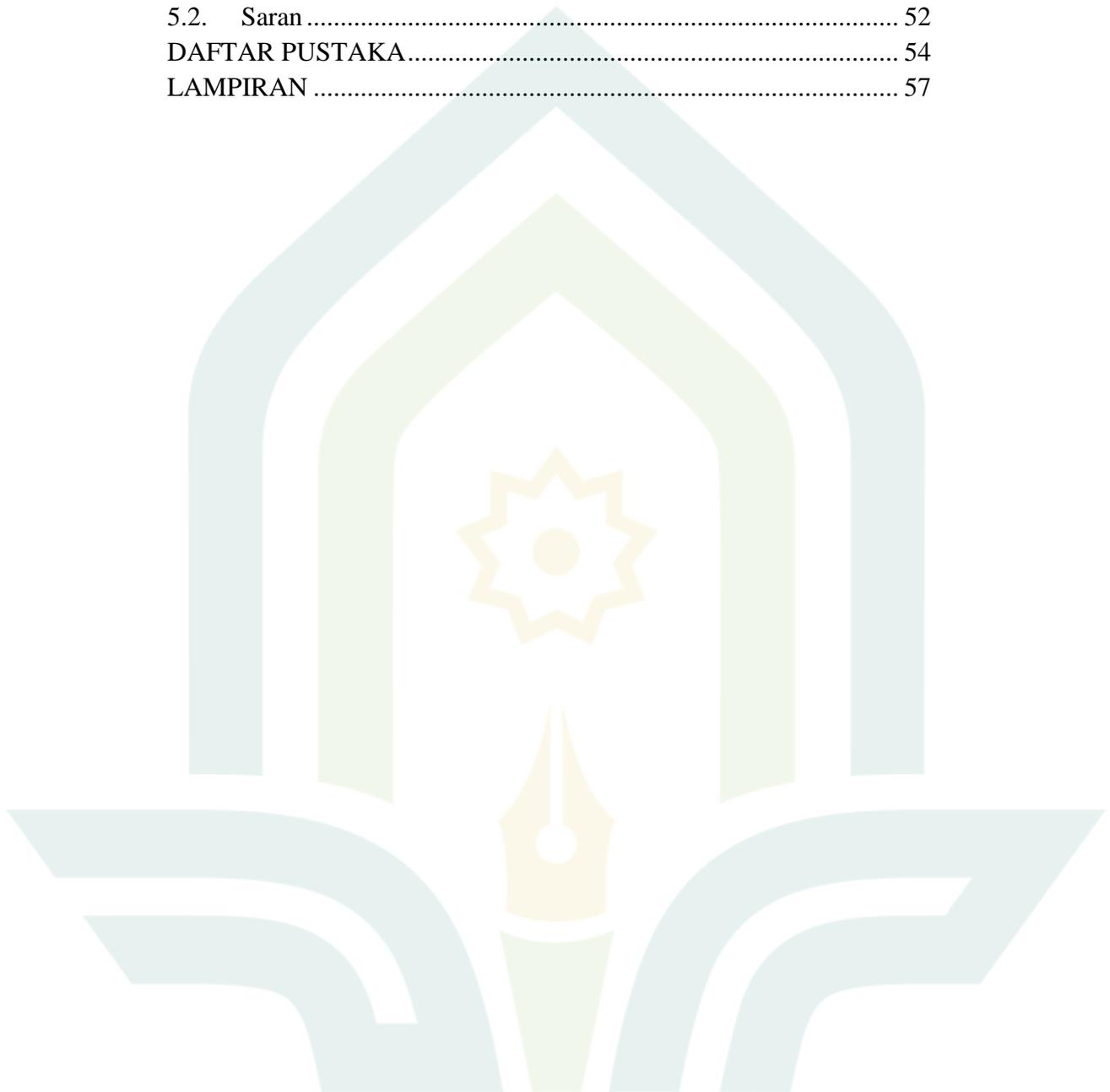
**Penulis**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Deskripsi Teoritik .....	7
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berpikir .....	24
2.4 Hipotesis Penelitian .....	25
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
3.1 Desain Penelitian .....	26
3.2 Populasi dan Sampel.....	26
3.3 Variabel Penelitian .....	26
3.4 Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data .....	27
3.5 Teknik Analisis Data .....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.2 Pembahasan .....	48

BAB V PENUTUP .....	51
5.1. Simpulan .....	51
5.2. Saran .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN .....	57



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran ...	37
Tabel 4. 2 Skor Penggunaan Media Interaktif.....	38
Tabel 4.3 Data Skor Siswa Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.4 Frekuensi Minat Kelas Kontrol .....	41
Tabel 4.5 Data Skor Siswa Kelas Eksperimen .....	41
Tabel 4.6 Frekuensi Minat Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas .....	44
Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas.....	45
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas .....	46
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	57
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	58
Lampiran 3 Data Siswa Kelas V.....	59
Lampiran 4. Perolehan Skor Penggunaan Media Interaktif .....	60
Lampiran 5 Perolehan Skor Kelas Kontrol.....	61
Lampiran 6 Perolehan Skor Kelas Eksperimen .....	62
Lampiran 7 Angket/Kuisisioner .....	63
Lampiran 8 Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 9 Hasil Jawaban Angket Siswa Kelas Eksperimen .....	67
Lampiran 10 Bahan Ajar .....	71
Lampiran 11 Media Interaktif Adobe Flash CS6 Pro.....	74
Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	78
Lampiran 13 Dokumentasi Penerapan Media .....	80
Lampiran 14 Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	81
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup Penulis .....	83

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berbicara tentang pendidikan, pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang selain memindahkan ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi tujuan pendidikan juga mengharapkan dapat terciptanya sumber daya manusia secara profesional, utuh, terampil dan mandiri, hal ini sesuai dengan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar di Indonesia tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor atau masalah. Salah satu masalah pendidikan yang membuat aktivitas belajar menjadi rendah yaitu lemahnya proses pembelajaran.

Pada saat ini perkembangan teknologi begitu pesat. Sehingga apabila seorang pendidik masih menggunakan cara-cara konvensional dan menganggap bahwa siswa merupakan botol kosong yang harus diisi penuh, maka paradigma tersebut harus segera diubah. Siswa bukanlah sebuah botol kosong, tetapi sebuah botol yang sudah berisi. Karena sejatinya seorang siswa pasti memiliki bakat serta kemampuan yang siap untuk dikembangkan (Sukadi, 2009). Hanya saja bagaimana seorang pendidik mengasah kemampuan siswanya agar terus berkembang. Hal ini akan mengukur sejauh mana keberhasilan pendidik dalam men-transfer ilmunya kepada siswanya (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Pendidikan adalah salah satu aspek krusial dalam pembangunan suatu negara. Di Indonesia, pendidikan memegang peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas, kompetitif, dan berakhlak mulia. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di madrasah adalah Bahasa Arab. Namun, pembelajaran Bahasa Arab sering kali menghadapi tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa. Faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang memadai (Harahap & Husein, 2018).

Dalam beberapa tahun terakhir, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah mengalami perkembangan pesat dan memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran (Dhita, 2023).. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Adobe flash*. *Adobe flash* memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Diharapkan, penggunaan media interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Menurut Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam proses penyampaian dan penerimaan informasi. Media pembelajaran tidak hanya berupa alat fisik seperti buku atau papan tulis, tetapi juga bisa berupa perangkat lunak dan aplikasi digital yang interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan Video, sehingga dapat melibatkan lebih banyak indera siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar.

Minat siswa belajar Bahasa Arab di Indonesia dapat dikatakan bervariasi, namun dalam banyak kasus, minat tersebut cenderung rendah (Sagala & Agustin, 2016). Berikut adalah beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat siswa dalam belajar Bahasa Arab . Pertama, banyak siswa merasa bahwa Bahasa Arab tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka atau dengan karir masa depan mereka, terutama jika mereka tidak memiliki latar belakang atau lingkungan yang

mendukung penggunaan bahasa Arab (Jabbar & Arief, 2015). Kedua, metode pengajaran yang tradisional dan kurang interaktif seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Pembelajaran yang hanya berfokus pada tata bahasa dan terjemahan tanpa konteks praktis dapat menurunkan minat siswa. Ketiga, tidak semua sekolah memiliki akses ke sumber daya pembelajaran yang memadai, seperti buku teks, alat bantu Visual, dan teknologi yang mendukung pembelajaran bahasa Arab. Kurangnya fasilitas ini dapat menghambat proses belajar mengajar. Ke-empat, banyak siswa menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, terutama jika mereka tidak memiliki dasar yang kuat atau dukungan yang memadai dari guru dan keluarga. Kelima, kekurangan guru yang memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai dalam mengajar bahasa Arab dapat menjadi faktor penentu.

Guru yang kurang mampu dalam mengajarkan bahasa Arab dengan cara yang menarik dan efektif dapat membuat siswa kehilangan minat. Dengan pendekatan yang tepat, minat siswa dalam belajar Bahasa Arab di Indonesia dapat ditingkatkan, sehingga mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam mempelajari bahasa ini (Rahman & Nurhayati, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena melibatkan banyak indera dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019). Selain itu, media interaktif juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa. Penelitian oleh Munir (2012) juga mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *Adobe flash CS6 Pro*. Dengan *Adobe flash*, guru dapat merancang materi pelajaran yang lebih menarik dan dinamis, seperti animasi, simulasi, dan kuis interaktif.

Media pembelajaran berbasis *Adobe flash* ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar (Khoiri & Suhendro, 2018).

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di MI Muhammadiyah Kedungjuran menjadi tantangan tersendiri bagi siswa kelas V. Berdasarkan observasi awal peneliti, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab masih rendah. Hal ini ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hal yang telah disebutkan diawal, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab adalah dengan menggunakan media interaktif (Muslichah, 2016). *Adobe flash* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, belum banyak penelitian yang mengungkapkan sejauh mana efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Adobe flash* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab bagi siswa kelas V.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya inovasi media pembelajaran
2. Kurangnya guru dalam menggunakan media interaktif
3. Kurangnya keterampilan guru dalam menguasai teknologi
4. Belum digunakannya *Adobe Flash CS6 Pro* sebagai media pembelajaran
5. Rendahnya minat belajar bahasa Arab siswa

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari pembahasan yang meluas, maka batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang digunakan berupa *Adobe flash CS^ Pro*
2. Penggunaan *Adobe Flash CS6 Pro* dalam pembelajaran bahasa Arab
3. Peneliti membatasi pada efektivitas penggunaan *Adobe Flash CS6 Pro* dalam meningkatkan minat belajar siswa
4. Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Seberapa besar minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas kontrol?
2. Seberapa besar minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas eksperimen?
3. Sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang tercantum, berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui seberapa besar minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas kontrol.
2. Untuk mengetahui seberapa besar minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### ➤ Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi untuk menambah wawasan dan turut berkontribusi dalam bidang studi terkait. Dengan meneliti efektivitas penggunaan media interaktif, diharapkan penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana teknologi zaman sekarang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### ➤ Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, evaluasi dan motivasi sekolah mengenai peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis *adobe flash*.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk pendidik bahwa melek teknologi dan kreatif sangat penting untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi syarat untuk kelulusan menyelesaikan program Sarjana Strata (S1) Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN. Penelitian ini juga sebagai penambah wawasan keilmuan peneliti dan motivasi peneliti dalam dunia pendidikan.

#### d. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi para peneliti selanjutnya yang mengambil bidang studi yang sama.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Simpulan**

#### 5.1.1. Minat belajar Bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas kontrol

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui penyebaran angket minat belajar sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif dilakukan, sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang tergolong rendah. Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 39,46. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pelajaran Bahasa Arab sebelum diterapkannya media pembelajaran yang lebih interaktif.

#### 5.1.2. Minat belajar Bahasa Arab pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran pada kelas eksperimen

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Adobe flash* dilaksanakan, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam distribusi minat belajar siswa. Rata-rata (*mean*) skor minat belajar siswa setelah pembelajaran adalah sebesar 61,7. Hasil ini mencerminkan peningkatan nyata dalam minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

#### 5.1.3. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran.

Dari perhitungan yang sudah dilakukan, penggunaan media interaktif mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,38. Pada kelas kontrol atau kelas yang belum mendapatkan perlakuan, didapatkan rata-rata sebesar 39,46. Sedangkan pada kelas eksperimen atau kelas yang sudah menerima perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 61,73. Hal ini sejalan

dengan hasil uji hipotesis yang menyatakan  $H_a$  yang berbunyi “Ada keefektivitasan dalam penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas V MI Muhammadiyah Kedungjaran” diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash* efektif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa. Media interaktif berbasis *Adobe flash* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jika seseorang berminat terhadap sesuatu maka akan timbul motivasi yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tersebut. Selain itu, penggunaan media interaktif sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik menurut Piaget yang menekankan pada pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar, sehingga siswa lebih aktif membangun pemahamannya sendiri.

## 5.2. Saran

### 5.2.1. Bagi Guru Bahasa Arab

Disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti *Adobe flash* dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi dan interaktivitas. Media ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga diharapkan dapat berdampak pula pada hasil belajar mereka.

### 5.2.2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penyediaan perangkat komputer dan pelatihan bagi guru agar lebih mahir dalam mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### 5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun variasi media pembelajaran interaktif yang digunakan. Penelitian juga dapat dikombinasikan dengan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam persepsi dan motivasi siswa.

#### 5.2.4. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bahwa media interaktif berbasis *Adobe flash* atau media sejenis perlu terus dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi, agar lebih menarik dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. 1-112.
- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- Cresswell, J. w. (2020). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Peranannya sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Dhita. (2023, November 18). *Kurangnya Minat Mempelajari Bahasa di Era Globalisasi Saat Ini*. Retrieved Juni 9, 2024, from Medium: <http://medium.com/@dhitahs/kurangnya-minat-mempelajari-bahasa-di-era-globalisasi-saat-ini-c011cc6e215a>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Field, A. (2020). *Discovering Statistic Using IBM SPSS (5th ed.)*. London: SAGE Publications.
- Gagne, R. M., Wager, Golas, & Keller, J. M. (2004). *Principle of intructinonal design*. Belmont: Wadsworth.

- Harahap, & Husein. (2018). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Pematangsiantar. *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* , 55-65.
- Hidayah, N., & Khalifah, D. R. (2019). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Jabbar, A., & A. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa Kelas VII MTs Negeri Bulu Kecamatan Bulu. *Jurnal Ilmiah Didaktika* , 189-204.
- Khoiri, & Suhendro. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Ara Interaktif Berbasis *Adobe flash CS6* pada Materi Kalimat Jumlah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* , 39-48.
- Kurniawan, D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi* , 193.
- Kustandi, D. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Munarsih. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi. 1-242.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Muslichah. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Wates. *Jurnal Penelitian Pendidikan* , 50-60.

- Nurfasilah. (2017). Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. 1-106.
- Rahman, & Nurhayati. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Arab terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Darul Ma'arif Kejajar Wonosobo. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* , 223-240.
- Sagala, R., & Agustin, D. Y. (2016). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta didik Kelas VII di MTs Nurul Falah Bukit Kemuning. 54.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoffa, S. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan . Jawa Timur: CV. AGRAPANA MEDIA*.
- Sukadi. (2009). *Guru Powerful Guru Masa Depan*. Bandung: Kolbu.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, A. P., & Setiawan, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno. (2021). , *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran . Malang: Ahlimedia Press*.