

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pemahaman tata bahasa dalam dunia pendidikan menjadi fondasi penting yang mendukung penguasaan komprehensif sebuah bahasa, termasuk bahasa Arab. *Nahwu Jurrumiyyah*, sebagai salah satu mata pelajaran tata bahasa Arab, memiliki peran krusial dalam melatih siswa untuk memahami struktur dan aturan bahasa yang kompleks. Ilmu *Nahwu* dianggap sebagai salah satu ilmu tata bahasa Arab yang sulit dipahami karena kerumitannya. *Nahwu* adalah ilmu yang mempelajari struktur kalimat dan hubungan antara kata-kata dalam bahasa Arab, yang menjadi dasar bagi pembelajaran teks-teks klasik dan modern dalam bahasa Arab. Meski demikian, banyak siswa dan pengajar menghadapi tantangan dalam mempelajari dan mengajarkan *Nahwu* karena kompleksitas dan detail-detailnya yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mendalam. Ilmu *Nahwu* sendiri termasuk aspek fundamental dalam memahami dan menguasai Bahasa Arab.

Dalam mempelajari ilmu *Nahwu* terdapat kitab *Jurrumiyyah* yang merupakan salah satu kitab klasik yang banyak digunakan sebagai referensi dalam mempelajari *Nahwu*. Namun terkadang tidak cukup untuk memfasilitasi pemahaman mendalam karena pendekatannya yang klasik dan bahasanya yang *formal*. Terutama bagi siswa khususnya siswa kelas *Ula* / SMP Sederajat yang terbiasa dengan lingkungan belajar yang lebih modern khususnya dalam pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi semakin mendesak untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Sebagai solusi terhadap hal ini, pengembangan sistem informasi pembelajaran berbasis web yang dirancang secara spesifik untuk materi *Nahwu Jurrumiyyah* dapat menjadi solusi yang menawarkan berbagai potensi peningkatan dalam aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Ardiansyah dan Purnamasari (2024) merancang sebuah website pembelajaran Bahasa Jepang dengan fokus materi kosa kata melalui metode *Waterfall* hasil dari penelitian tersebut menghasilkan sebuah platform pembelajaran bernama Website *Ikimi To Nihongo*, pada pengujiannya peneliti menggunakan metode *blackbox* yang berfokus pada uji fungsionalitas dan semua fitur berjalan dengan baik dengan perbandingan 8:8 berhasil. Dengan website tersebut Lembaga yang bersangkutan dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih modern dari pada metode konvensional.

Taufik dan Ariani(2020) membuat sebuah *Mobile Learning* untuk meningkatkan dan menarik minat belajar Ilmu *Nahwu* Berbasis Android. Peneliti menggunakan metode *Waterfall* dan hasil dari penelitian peneliti menemukan bahwa dengan adanya aplikasi pembelajaran ini dapat menjadi sarana mempermudah belajar dan menghafal ilmu *Nahwu* dan pembelajaran ilmu *Nahwu* dapat di lakukan secara *offline* maupun *online*.

Berdasarkan latar belakang di atas diangkatlah tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN *NAHWU JURRUMIYYAH* BERBASIS VUE.JS SEBAGAI ALAT BANTU INTERAKTIF PENINGKATAN PEMAHAMAN TATA BAHASA ARAB”. Dalam website pembelajaran tersebut nantinya akan ada beberapa menu yang di tampilkan mulai dari materi, soal dan jawaban, selain itu nantinya akan memberi fitur audio sehingga website lebih interaktif. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat membantu sebagai media pembelajaran dalam memahami ilmu *Nahwu* lebih dalam lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah utama untuk di teliti lebih lanjut sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat dan mengimplementasikan rencana aplikasi pembelajaran *Nahwu* berbasis website yang efektif dan interaktif guna memudahkan dan meningkatkan dalam tata Bahasa Arab pada siswa ?
- b. Bagaimana respons pengguna terhadap pembuatan aplikasi pembelajaran *Nahwu* berbasis website tersebut ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Aplikasi yang di buat berupa pembelajaran *Nahwu* berdasarkan kitab Al-*Jurumiyyah*.
- b. Aplikasi pembelajaran ini dapat di gunakan siswa siswi SMP/ sederajat atau kelas *Ula* pada pondok pesantren.
- c. Platform aplikasi menggunakan platform berbasis website.
- d. Dibangun menggunakan *Framework Laravel*.
- e. Dibangun menggunakan metode perancangan sistem *Waterfall*.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran berbasis website yang efektif dan interaktif untuk materi *Nahwu Jurumiyyah* guna memudahkan dan meningkatkan pemahaman tata Bahasa Arab.
- b. Membuat fitur-fitur interaktif seperti materi pembelajaran, soal, jawaban, serta audio yang memuat lafal-lafal terkait setiap pembahasan ke dalam aplikasi, guna meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### 1.5 Manfaat

Dengan adanya aplikasi ini di harapkan dapat memudahkan bagi para pengguna memahami dan mempelajari ilmu *Nahwu* sebagai tata Bahasa Arab. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, khususnya dalam mengembangkan keterampilan penulis, juga meningkatkan kemampuan membuat karya tulis ilmiah, serta meningkatkan pengalaman dan wawasan peneliti tentang perancangan website.

b. Bagi Kampus Politeknik Negeri Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan partisipasi dalam menambah koleksi karya tulis ilmiah di perpustakaan Politeknik Negeri Jember yang berkaitan dengan perancangan website pembelajaran khususnya pada tata Bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat membantu para siswa dan santri dalam mempelajari *ilmu Nahwu* menjadi lebih mudah.

c. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini di harapkan menjadi panduan atau sumber informasi untuk meningkatkan wawasan dan gambaran tentang perancangan sistem informasi pembelajaran *Nahwu Jurrumiyyah* berbasis web.