

**DESAIN VIDEO ANIMASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

SKRIPSI



**OLEH
RIMA MUTIARA
NIM 11A219030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

**DESAIN VIDEO ANIMASI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa Arab**



OLEH

RIMA MUTIARA

NIM I1A219030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Desain Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, yang disusun oleh Rima Mutiara, Nomor Induk Mahasiswa I1A219030 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 06 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Friscilla Wulan Tersta, S.Pd., M.Pd.

NIP.199210022022032016

Jambi, 06 Juni 2023

Pembimbing II



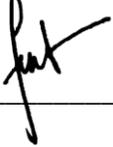
Agung Yusup, M.Ed.

NIP. 199605042022031007

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Skripsi, Pendidikan Bahasa Arab, yang disusun oleh Rima Mutiara, Nomor Induk Mahasiswa I1A219030 telah dipertahankan di depan tim penguji.

Tim Penguji

1. Dr. Friscilla Wulan Tersta, S.Pd., M.Pd. Ketua 
NIP. 199210022022032016

2. Agung Yusup, M.Ed. Sekretaris 
NIP. 199605042022031007

Mengetahui
Ketua Jurusan PBA

Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199401052019031011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rima Mutiara

NIM : I1A219030

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya saya dan bukan merupakan hasil dari penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Rima Mutiara
NIM. I1A219030

MOTTO

“Membumikan cita menjadi sebaik-baik manusia, dan sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat untuk manusia lain”

Dari Abu Hurairah ra, Nabi SAW, bersabda: “Barang siapa yang melepaskan satu kesusahan seorang mukmin, pasti Allah akan melepaskan darinya satu kesusahan pada hari kiamat. Barang siapa yang menjadikan mudah urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkannya di dunia dan di akhirat.”

Kupersembahkan skripsi ini untuk ayahanda dan ibunda tercinta yang selalu mendoakan dan berjuang keras sehingga mengantarkan aku untuk meraih cita-cita. Semoga aku dapat membahagiakan ayah dan ibuku. Kasih sayang mu menjadi cahaya bagiku dalam mengarungi kehidupan dan menggapai cita-cita. Mari kita lewati semuanya dengan keikhlasan dan kesabaran.

ABSTRAK

Mutiara, Rima. 2023. *Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*: Skripsi, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Friscilla Wulan Tresta, S.Pd., M.Pd., (II) Agung Yusup, M.Ed.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesulitan yang dialami siswa kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam memahami materi pembelajaran bahasa arab dan faktor-faktor siswa kurang semangat dalam belajar bahasa arab.

Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi Pada Maret 2023. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada siswa (sebagai data utama) dan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Arab (sebagai data penunjang). Setelah angket dikembalikan, data dianalisis secara kuantitatif dengan rumus persentase dan di deseskripsikan.

Hasil penelitian pengembangan model Borg and Gall ini menunjukkan bahwan kualitas media pembelajaran baik, karena memenuhi kriteria kevalidan dengan jumlah skor validasi media 75% dengan kategori “valid” dan jumlah skor validasi ahli materi 86% dengan kategori “sangat valid”, kriteria kepraktisan dengan jumlah skor pada uji coba perorangan 90% dengan kategori “Praktis” dan pada uji coba kelompok didapat skor 87,5% dengan kategori “Praktis” siswa tertarik dengan media pembelajaran berupa video animasi.

Dari hasil penelitian ini disarankan agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk karena guru memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan mengajar dan memvariasikan strategi yang tepat agar minat siswa dalam belajar meningkat. Siswa juga harus dilatih untuk memanfaatkan sarana dan prasaranan pendidikan.

الملخص

موتيارا، ريمي. 2023. تطوير الفيديو المتحرك وسيلة تعلم اللغة العربية: البحث العلمي، قسم اللغة والأدب، كلية التعليم وعلوم التربية، جامعة جامبي، مشرفة الأولى (1) الدكتورة بريسيلا وولان تيرستا الماجستير، المشرف الثاني (2) أغونج يوسف الماجستير.

الكلمات المفتاحية : وسيلة تعلم، الفيديو المتحرك

تهدف هذا البحث العلمي إلى وصف الصعوبات التي واجهها طلاب الفصل السابع مدرسة المتوسطة إسلام الفلاح مدينة جامبي في العام الدراسي 2023/2022 في فهم مواد تعلم اللغة العربية وعوامل افتقار الطلاب إلى الحماس في تعلم اللغة العربية.

تم إجراء هذا البحث في مدرسة المتوسطة إسلام الفلاح مدينة جامبي في مارس 2023. تم الحصول على بيانات البحث من خلال توزيع الاستبيانات على الطلاب (كبيانات رئيسية) والمقابلات مع المعلمين في الدراسات العربية (كبيانات داعمة). بعد إرجاع الاستبيان ، تم تحليل البيانات كميًا باستخدام صيغ النسبة المئوية ووصفها.

نتائج البحث التطوير بنموذج بورغ وجال هذا أن جودة وسائل التعلم جيدة ، لأنها تلي معايير الصلاحية مع عدد درجات التحقق من صحة الوسائل بنسبة 75٪ مع الفئة "صالحة" وعدد درجات التحقق من صحة خبير المواد بنسبة 86 ٪ مع الفئة "صالحة جدا" ، ومعايير التطبيق العملي مع عدد الدرجات في التجارب الفردية بنسبة 90 ٪ مع الفئة " عملي " وفي التجارب الجماعية حصل على درجة 87.5 ٪ مع الفئة " عملي " يهتم الطلاب بتعلم الوسائل في شكل مقاطع فيديو متحركة.

من نتائج هذا البحث ، يقترح أن يستخدم المعلمون في كثير من الأحيان وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام لأن المعلمين يلعبون دورا مهما في أنشطة التعلم ، لترقية مهارات التعليم وتغيير الاستراتيجيات الصحيحة بحيث يزداد اهتمام الطلاب بالتعلم. يجب أيضا تدريب الطلاب على استخدام الوسيلة والتعليمية وسائل التربية.

KATA PENGANTAR

Selesainya penelitian yang dilakukan sampai terwujud menjadi skripsi ini tidak akan pernah dapat diraih tanpa rahmat dari Allah Subhanahuwataala. Untuk itu, sudah sepantasnya puji syukur penulis sampai kehadiran Allah Subhanahuwataala, atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya. Begitu pula kepada berbagai pihak yang telah membantu, dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih, terutama kepada Ibu Dr. Friscilla Wulan Tersta, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan perhatiannya telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang.

Begitu juga Bapak Agung Yusup, M.Ed. yang dengan ketelitian, kesabaran, dan hatinya yang lembut dalam menasehati penulis tetapi kritis dan cemerlang dalam berpikir telah menggugah penulis untuk tidak menyerah memperbaiki kesalahan atau kekeliruan yang masih muncul dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah tetap memberikan yang terbaik untuk beliau.

Ibu Helty, S.Pd., M.Pd., Bapak Rofiazka Fahmi Huda, S.Pd.I., M.Pd., dan Bapak Warissuddin Soleh, M.A., terima kasih atas saran dan kritikan yang telah diberikan dalam seminar proposal dan ujian skripsi ini. Semoga ilmu dan kekritisannya Bapak-bapak dan Ibu membuat skripsi ini lebih sempurna.

Untuk Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FKIP Universitas Jambi yang telah membagi ilmunya, penulis sampaikan rasa terima kasih yang dalam. Semoga semuanya menjadi amal ibadah yang baik. Tidak lupa pula rasa haru dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Neldi Harianto, S.Pd.I., M.A., sebagai Dosen Penasehat Akademik yang dengan kesabaran dan supportnya yang hangat telah mengantarkan penulis untuk menyelesaikan pendidikan. Ini semua tentu berkat kerjasama beliau dengan Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Wakil Dekan Bidang Akademik Bapak Dr. Supian Ramli, S.Ag., M.Ag., serta Dekan FKIP Universitas Jambi yang selalu memberikan kemudahan dan pengarahan kepada mahasiswanya, terutama dalam proses perizinan penelitian dan pengesahan skripsi ini.

Kepada Bapak Kepala Sekolah SMP Islam Al-Falah terimakasih atas izin yang diberikan kepada penulis. Bapak Andi fitra Saputra, S.Pd., terimakasih atas bantuan dan arahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penelitian di sekolah dengan mudah dan baik.

Secara khusus kepada Ibunda Rohaeni dan Ayahanda Supian tercinta yang tiada hentinya mendoakan dan memberi perhatian untuk kesuksesan, penulis sampaikan terima kasih yang sangat mendalam. Semoga jerih payah beliau mendapat

imbalan dari Yang Khalik dan telah memperkuat keyakinan penulis bahwa tanpa beliau penulis tidak akan pernah ada dan tidak akan pernah berhasil. Kepada saudariku Poppy Nurlatifah, terimakasih atas semangat, dan dukungannya kepada penulis.

Kepada sahabat perjuangan dalam dakwah (Mahmudatul Ulya, Annisa Yulia, Nur Khotimawati, Indah Permata Sari, Wanti dan Teman-teman yang tidak dapat penulis sebut satu persatu) terimakasih atas pengertiannya, kekeluargaannya, dukungannya dan yang selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi. Untuk sahabat Kos Rumiatusun (Umi Nurlela dan Atun Qomariah) teimakasih telah menjadi partner terbaik selama 4 tahun, dan selalu menjadi teman begadang serta membantu untuk menyelesaikan skripsi penulis.

Kepada sahabat serta teman-teman terbaik PBA 19 terimakasih atas keakrabannya dan kebersamaanya selama ini. Teruntuk Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi.

Jambi, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	8
1.3	Tujuan Penelitian	8
1.4	Spesifikasi Pengembangan	8
1.5	Pentingnya Pengembangan.....	9
1.6	Asumsi dan Keterbatasan Masalah.....	10
1.7	Definisi Operasional	11

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1	Kajian teori dan hasil penelitian yang relevan.....	13
2.1.1	Pembelajaran Bahasa Arab.....	13
2.1.2	Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.3	Media Animasi dalam Pembelajaran.....	17
2.1.4	Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Arab.....	19
2.1.5	Penelitian yang Relevan	21
2.2	Kerangka Berpikir	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan	24
3.2	Prosedur Pengembangan.....	24
3.3	Subjek Uji Coba.....	29
3.4	Jenis Data dan Sumber Data	30
3.5	Instrumen Pengumpulan data	30
3.6	Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Pengembangan	35
4.1.1.	Tahap Penelitian dan Perencanaan	35
4.1.2.	Pengumpulan Data	38
4.1.3.	Desain Produk.....	38
4.1.5.	Revisi Desain	43
4.1.6.	Uji Coba Produk.....	45
4.1.7.	Revisi Produk	51
4.2	Pembahasan.....	51

BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	54
5.2	Implikasi	55
5.3	Saran	55

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	32
Tabel 3.2 Penskoran Instrumen Validasi Ahli.....	33
Tabel 3.3 Kategori Interval Validitas	34
Tabel 3.4 Penskoran Instrumen Validasi Praktisan	34
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media	41
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	42
Tabel 4.3 Saran Validator.....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Perorangan.....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Animasi.....	39
Gambar 4.2 Pembuatan Video Animasi	39
Gambar 4.3 Desain Sebelum Revisi.....	45
Gambar 4.4 Desain Setelah Revisi	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	60
Lampiran 2. Angket Validasi Ahli	62
Lampiran 3. Angket Responden Guru.....	76
Lampiran 4. Angket Responden Siswa	79
Lampiran 5. Hasil Analisis Data	101
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	102
Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Penelitian	104
Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi berdampak pada banyak bidang. Perkembangan tersebut memberi kemudahan manusia untuk melakukan pekerjaannya. Banyak dampak yang ditimbulkan dengan adanya abad 21, termasuk di bidang pendidikan yang dikenal dengan istilah *Education Technology The 21 St Century* atau Pendidikan abad 21 (Laksana, 2021).

Keberadaan Abad 21 memberikan segudang pelajaran ilmu pengetahuan dan segala sesuatu di sekitarnya untuk menciptakan peluang bagi generasi bangsa untuk berkreasi dan berinovasi. Siswa dan guru harus menghadapi sejumlah tantangan dan peluang agar dapat bertahan dan siap menghadapi dunia pengetahuan di era informasi atau abad ke 21. Keberhasilan seorang pendidik tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya (kompetensi guru) akan tetapi pendidik harus mampu mengkolaborasikannya dengan teknologi (Arifin & Setiawan, 2020).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara (UU Sistem Pendidikan, 2003).

Menurut pasal 3 undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang misi pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang layak untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dan mengembangkan potensi peserta didik, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktifitas belajar mengajar. Belajar adalah proses yang dilakukan untuk mendapat ilmu dan menambah wawasan. Dalam Al-Qur'an Allah mencintai hamba Nya yang gemar untuk memperoleh ilmu sebagaimana firma-Nya dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan” (Q.S. Al-Mujadilah: 11).

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan mengenai keistimewaan orang-orang yang suka belajar (menuntut ilmu), dapat dikatakan bahwa Allah akan memberikan keistimewaan, yaitu berupa kelapangan dan meninggikan derajat kepada siapa orang yang mencari ilmu walaupun sekecil apapun. Dapat disimpulkan bahwa belajar sangat penting bagi keberlangsungan dan keberadaan manusia agar dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang diakui dan dipakai oleh PBB sejak tahun 1973 dan organisasi-organisasi yang ada dibawahnya seperti WHO, UNESCO, dan lainnya (Rizal & Sulaiman, 2020). Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an dimana Al-qur'an adalah pedoman hidup umat muslim, oleh karena itu sebagai umat muslim diwajibkan untuk mempelajari bahasa Arab. Bahasa Arab sebagai bahasa agama mempunyai pengertian bahwa pemahaman terhadap ajaran-ajaran agama secara benar merupakan suatu keharusan bagi para pemeluknya (Septiani, 2017).

Pembelajaran Bahasa Arab selalu berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa yaitu: *al-kitabah* atau menulis, *al-qira'ah* atau membaca, *al-muhadatsah/al-kalam* atau berbicara, serta *al-istima'* atau mendengar. Keempat aktivitas tersebut dalam pembelajaran bahasa disebut sebagai keterampilan atau kemampuan berbahasa. Pengajaran bahasa arab yang utama dimaksudkan untuk menumbuh kembangkan empat kemahiran atau keterampilan berbahasa. Keterampilan bahasa menjadi salah satu unsur yang menentukan keberhasilan manusia dalam berkomunikasi. Menyimak dan berbicara merupakan dua keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah lisan, sedangkan membaca dan menulisan termasuk dua

keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa arab dalam ranah tulisan. Untuk bisa menguasai empat keterampilan dalam penggunaan bahasa arab, maka haruslah mempunyai penguasaan kosakata (Ramadani & Rahman, 2021).

Sesuai visi Indonesia sebagai pusat studi agama islam dunia maka pengembangan kurikulum bahasa arab harus lebih mendalam dan meluas sehingga cukup membekali kompetensi literasi peserta didik. Secara konten dan penyajiannya, pembelajaran bahasa arab dituntun bagaimana materi pembelajaran bahasa arab disajikan dalam sistem yang komunikatif, ekspresif, fungsional, inspiratif, dan menantang, sehingga bahasa arab dipersepsikan sebagai bahasa yang mudah dan menyenangkan namun tidak lepas dari konteks budaya ke-Indonesiaan. Bahasa arab tidak hanya dijadikan sebagai bahasa “studi agama” tetapi dipakai sebagai bahasa ekonomi, pariwisata, politik dan keamanan global (KMA No.183, Tahun 2019).

Permasalahan yang dihadapi sebagian peserta didik di SMP Islam Al-Falah menganggap bahwa pembelajaran bahasa arab sulit dan banyak peserta didik yang berasal dari sekolah umum sehingga mereka masih merasa asing dengan pembelajaran bahasa Arab. Karena banyak peserta didik yang belum mempelajari bahasa Arab sehingga peserta didik merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab di SMP Islam AL-Falah masih didominasi oleh guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan mandiri. Selain itu guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang optimal dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Pengoptimalan dan penggunaan media yang tepat merupakan sarana yang efektif untuk proses penyampaian materi pelajaran kepada

peserta didik. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain bergantung pada metode juga tergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sangat berperan penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan motivasi dan menstimulus kemauan belajar (Utami & Mustakim, 2021).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai oleh pengajar atau guru untuk membantu proses mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada murid (Utami & Mustakim, 2021). Penggunaan media dalam mengajar siswa sangat dibutuhkan. Dalam pemilihan media, guru perlu memikirkan mana yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Selain itu media yang menarik dapat menarik perhatian siswa. Dimana pelajar muda, mereka cenderung tertarik pada musik, gambar dan berbagai warna. Hal tersebut membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Para siswa sekarang termasuk pada generasi Z karena mereka lahir setelah tahun 1995. Mereka lahir pada perkembangan teknologi yang begitu pesat. Generasi Z lahir dengan kecanggihan teknologi sehingga hampir semua aktivitasnya melibatkan teknologi. Penggunaan teknologi tidak dapat dihindarkan dari kehidupan mereka. Jadi tidak menutup kemungkinan dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi (Megawati & Utami, 2020).

Salah satu peran dari media pembelajaran yaitu menjadi perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, juga

membantu peserta didik untuk tidak cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar dikelas (Ayu, 2019).

Menurut Mayer (2001) dalam (Megawati & Utami, 2020). Kombinasi multimedia seperti gambar, suara dan teks menjadi satu platform akan menyatakan pesan lebih efektif. Sehingga nantinya siswa akan lebih fokus dalam menangkap materi pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tentunya setiap guru menginginkan kegiatan pembelajarannya di kelas berhasil. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru haruslah pandai dalam menggunakan atau memanfaatkan sumber daya atau materi pembelajaran. Sumber tersebut bisa berupa buku, modul, pamflet, majalah, rekaman video, audio, dan sumber lainnya. Untuk memudahkan penyampaian materi dari sumber kepada siswa maka akan lebih mudah jika menggunakan media yang menarik perhatian siswa, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, salah satunya dengan menggunakan video animasi.

Video animasi adalah salah satu media yang bisa menarik perhatian siswa dalam belajar mengajar. Video animasi seolah-olah membuat gambar menjadi hidup, sehingga hal tersebut membuat siswa lebih fokus terhadap materi yang di ajarkan oleh guru. animasi disini berupa video pembelajaran, seperti pada pembelajaran kosakata bahasa arab. Kosakata yang cukup dapat membantu kemampuan orang dalam berkomunikasi dan menulis dalam bahasa tersebut (Hijriah, 2018). Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu berupa video animasi. Video

animasi adalah video yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan grafik yang terintegrasi dengan suara. (Satyawan dan Yulia, 2018). Video animasi ialah media berupa informasi mengenai materi yang disajikan berupa gambar, animasi, tulisan dan audio kepada peserta didik. Melalui video memvisualkan materi sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara dinamis karena tampilan yang kreatif berupa gambar menarik dan warna bahkan dapat bergerak yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Nailiah & Saputra, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara kepada guru yang mengampu mata pelajaran bahasa arab di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi, informasi yang peneliti dapatkan yaitu metode pembelajaran yang digunakan hanya metode ceramah, dan hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran, sehingga kurangnya referensi dalam mengajar, karena hanya berpacu pada buku panduan (LKS). Berdasarkan hasil wawancara, siswa mudah merasa bosan dan kurang berminat untuk belajar bahasa arab, mereka tidak memahmai materi karena mayoritas siswa berasal dari sekolah umum. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa benda-benda yang ada di dalam kelas sehingga tidak dapat menambah kreatifitas dan keterampilan siswa dalam menguasai materi pembelajar. Sedangkan sarana dan prasarana di sekolah tersebut cukup memadai untuk melakukan pembelajaran menggunakan teknologi. karena tidak variasi dalam metode maupun media yang di gunakan guru untuk menyampaikan pelajaran. sehingga siswa merasa jenuh dan kurang berminat untuk belajar bahasa arab.

Oleh karena itu penulis ingin memberikan solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab” Penelitian ini bertujuan agar siswa mampu memahami materi dan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yakni, untuk mengetahui desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan berupa Media Pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berupa video animasi.
2. Memenuhi uji kelayakan materi dan desain animasi

3. Media pembelajaran interaktif dalam bentuk video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab
4. Media pembelajaran interaktif video animasi termasuk dalam kategori Media audio visual
5. Materi yang digunakan pada media pembelajaran video animasi adalah materi kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Melalui penelitian ini, diharapkan minat dan kemampuan bahasa arab siswa meningkat
 - b. Siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar bahasa arab
 - c. Siswa dapat berpikir mandiri, kreatif, dan inovatif
2. Bagi Guru
 - a. Dapat memberikan masukan alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran dikelas
 - b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa arab
3. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menambah wawasan mengenai pengembangan desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab

- b. Dapat menambah pengetahuan dan belajar mengenai sistem pembelajaran
4. Bagi Sekolah
- a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa serta mutu pendidik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa arab adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif bahasa Arab berbasis video animasi merupakan salah satu jenis media pendidikan alternatif yang dapat digunakan siswa atas inisiatifnya sendiri baik di dalam kelas, maupun di luar kelas
2. Dalam hal persyaratan kualitas atau kelayakan video animasi sebagai media pembelajaran bahasa arab, validator untuk penelitian ini adalah ahli di bidang materi dan media yang relevan.
3. Video animasi yang menjadi basis media pembelajaran termasuk dalam contoh media audio visual
4. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab
5. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi untuk membuat desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

1.7 Definisi Operasional

1. Media adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Yang termasuk media pembelajaran yaitu buku, film, gambar, foto grafik dan komputer.
2. Pembelajaran merupakan metode dimana siswa berinteraksi dengan pendidikan dan materi pembelajaran dalam sistem yang dirancang khusus untuk mencapai suatu tujuan
3. Media pembelajaran interaktif merupakan sistem perekaman video yang dikendalikan komputer yang memberi informasi kepada audiens (siswa) melalui layar monitor.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian teori dan hasil penelitian yang relevan

2.1.1 Pembelajaran Bahasa Arab

Secara umum pembelajaran didefinisikan oleh Hamalik sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan perlengkapan serta prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa menurut Chaer dalam (Ninoersy, ZA, & Wathan, 2019): berkaitan dengan proses yang terjadi pada waktu seseorang belajar Bahasa kedua, setelah memperoleh bahasa pertamanya.

Bahasa Arab yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*istima`/listening*), berbicara (*kalam/speaking*), membaca (*qiraah/reading*), dan menulis (*kitabah/writing*). Untuk itulah diperlukan pemahaman komprehensif tentang apa dan bagaimana pendidikan bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan oleh bangsa-bangsa Arab dan masyarakat Islam. Bahasa Arab merupakan *life language* yang kuat, mengalami perkembangan, dan mampu menerjemahkan bahasa Prancis, India, Yunani dan sebagainya. Pada abad pertengahan, bahasa Arab merupakan sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan

penyebaran kebudayaan ke negara-negara Eropa. Kebudayaan Arab saat ini lebih bersinar dari pada kebudayaan Eropa. Bahasa Arab mampu menghilangkan kebodohan dan memotivasi dunia Islam untuk berkembang dan bangkit (Ibrahim).

Pembelajaran bahasa Arab sebagai pembelajaran kedua pada hakikatnya ialah mengajarkan seseorang mampu menggunakan bahasa selain bahasa ibu, mampu memahami rumusan bahasa tersebut dalam bingkai mendengarkan, berbicara, membaca, menulis serta dapat mengaplikasikannya dalam keempat keterampilan tersebut. Pembelajaran bahasa pada hakikatnya adalah pengembangan keterampilan berkomunikasi sosial menggunakan bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia menjadi salah satu proses pembelajaran yang termasuk kedalam kurikulum pembelajaran yang secara umum dapat dikatakan sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara, peserta didik dapat memahami bahasa Arab dengan tepat dan kreatif untuk dapat digunakan dalam keadaan tertentu, dan peserta didik mampu menggunakan bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan dan intelektual (Imam, 2001).

Pembelajaran bahasa Arab, sebagaimana pembelajaran bahasa lainnya merupakan suatu sistem yang melibatkan banyak komponen atau tidak berdiri sendiri. Komponen tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi berhasil tidaknya pembelajaran bahasa. Di antara komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, sumber belajar, media pembelajaran, evaluasi hasil belajar (Herdah, 2020).

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti ‘tengah, perantara atau pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran, seringkali penggunaan kata media pembelajaran atau (الوسائل التعليمية) digantikan dengan istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas. (Arsyad, 2020). Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, 2020).

Batasan mengenai pengertian media dalam pembelajaran atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) pesan (Januszewski and Molenda, 2008) Dalam memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian.
2. Menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

3. Menurut Gagne and Briggs (1974) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Menurut Heinich (1996) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.
5. Sementara menurut Daryanto (2010) Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah sumber belajar dalam arti dapat dipahami sebagai manusia, benda, atau peristiwa agar siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Media adalah alat yang dapat berbentuk dan berfungsi apa saja sebagai media penyampaian pesan untuk mencapai tujuan (Arsyad, 2020).

Menurut Hamalik (1986) dalam (Arsyad, 2020). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai unsur intrinsik dari proses pembelajaran. Media pembelajaran menawarkan potensi unik yang dapat membantu

siswa dalam belajar, selain dapat menggantikan sebagian peran pendidik sebagai penyaji materi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan materi pembelajaran inovatif yang akan menarik siswa untuk belajar bahasa Arab.

2.1.3 Media Animasi dalam Pembelajaran.

Hadirnya media dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakomodir segala keterbatasan dalam dunia pendidikan, sebagai perantara atau jembatan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran tidak akan optimal tanpa adanya media sebagai perantara informasi yang merujuk langsung pada inti permasalahan. Menurut Mayer (2009), media adalah piranti untuk menyampaikan pesan intruksional yang dirancang sesuai dengan cara kerja otak manusia (Yuniastuti, Miftahuddin, & Khoiron, 2021).

Menurut (Khoirin, dkk. 2021) ada lima alasan penting mengapa media sangat diperlukan pada aktivitas pembelajaran. Yaitu sebagai berikut.

1. Mengubah konsep yang awalnya abstrak menjadi operasional (konkret).
2. Mengatasi keterbatasan bahasa lisan yang disampaikan guru (baik bahasa asing ataupun diksi).
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Menggantikan alat peraga pembelajaran, jika di sekolah tersebut tidak memiliki alat peraga.
5. Menghindari komunikasi yang tidak efektif atau miskomunikasi.

Berdasarkan kerucut pengalaman yang dirancang Edgar Dale, media visual verbal ialah media yang paling rendah memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, yaitu 10% sedangkan media audio mempunyai pengaruh sebesar 20% lalu media visual grafis dan audio visual mempunyai pengaruh sebesar 30%. Adapun pengalaman belajar yang punya pengaruh sebesar 90% adalah melakukan simulasi dan hal yang sebenarnya berdasarkan pengalaman langsung. Namun untuk mendapat pemahaman 90%, ada beberapa subjek pelajaran yang tidak mungkin untuk melakukan penguasaan secara langsung (Yuniastuti, Miftahuddin, & Khoiron, 2021).

Menurut hasil penelitian oleh *Computer Technology Research*, manusia hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat, dan 30% dari apa yang didengar. Akan tetapi manusia dapat mengingat 50% dari yang mereka lihat dan didengar sekaligus. Media audio visual atau yang lebih dikenal media video, berusaha memanfaatkan 50% tersebut agar terisi penuh (Yuniastuti, Miftahuddin, & Khoiron, 2021). Media audio visual berupa video adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar bahasa Arab. Video adalah alat yang sangat baik untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran bahasa Arab, video ini memberikan banyak informasi serta dimensi baru. Karena itu, film dapat ditampilkan ke anagram dari kapasitas video untuk memvisualisasikan subjek berguna untuk membantu pendidikan dalam penyampaian materi (Salahuddin, 2020).

Animasi adalah proses menghidupkan dan menggerakkan benda diam. Sebuah objek diam diberikan energi, kekuatan, gairah, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup. Jadi, animasi adalah item diam yang

diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang tampak hidup sesuai dengan karakter dan terdiri dari banyak gambar yang berubah secara teratur dan alternatif sesuai dengan desain (Agustin, Umamah, & Sumarno, 2018).

2.1.4 Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Arab

Media animasi pada suatu pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan efek visual dan memberikan interaksi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat. Media animasi pada dunia pendidikan berpeluang untuk menginformasikan hal-hal yang sulit atau kompleks dan tidak dapat dijelaskan hanya melalui gambar dan perkataan. Kinerja ini memungkinkan media animasi untuk menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh mata dengan memvisualkan materi yang dikomunikasikan (Lestari & dkk, 2017).

Berikut ini beberapa manfaat menggunakan video animasi pada pembelajaran dikelas menurut (Delviana, 2018).

1. Dalam pembelajaran, media animasi secara grafis dapat menginterpretasikan suatu konsep yang menyeluruh.
2. Sebagai sarana untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.
3. Teknologi animasi dapat membantu dalam penerapan konsep atau presentasi dengan memberikan penampilan visual dan dinamis.

4. Media animasi digital bisa dipakai dengan cepat dan menarik, sehingga memikat minat siswa. Animasi lebih efektif daripada media lainnya untuk menyampaikan pesan.
5. Pada proses pembelajaran, media animasi dapat memberikan media yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian.

Pembentukan situasi belajar yang menyenangkan menjadi salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang ideal dan bermakna. Adanya media pembelajaran terutama media audio visual dalam proses pembelajaran akan membantu dan menstimulus rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang umumnya merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan. Telah dibahas dan dibuktikan oleh banyak peneliti bahwa animasi dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan pelajar dan pemirsa untuk memahami dan menangkap pesan (Bhatti & dkk, 2018). Sejalan dengan itu, Rusman (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat mendukung pembelajaran didalam kelas agar lebih kondusif seperti disebutkan kelebihan-kelebihan penggunaan media tersebut. media animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi mufrodats kepada siswa. Penguasaan mufrodats yang memadai sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam pembelajaran bahasa arab. Menurut para ahli pembelajaran, belajar mufrodats sangat penting karena merupakan keperluan belajar dalam pembelajaran bahas araba yang akan membantu siswa memahami isi pembelajaran bahasa arab (Koderi, 2020).

2.1.5 Penelitian yang Relevan

Kajian Pustaka ini digunakan untuk menghindari kesamaan dan untuk menghindari plagiasi dengan penelitian lainnya, diantaranya adalah:

1. Skripsi yang berjudul Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa MA NU Petung Panceng Gresik yang ditulis oleh Laili sholihatin, M.Pd. (2020). Yang berisi mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon, untuk mempermudah proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya tulis yaitu, keduanya menggunakan media audio visual berupa video animasi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis ialah penggunaan aplikasi plotagon dimana peneliti tidak memfokuskan menggunakan aplikasi apapun. Kemudian perbedaan subyek dan tempat penelitian,

pada penelitian ini meneliti siswa MA NU Petung Panceng Gresik sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu meneliti siswa kelas VII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi.

2. Skripsi yang berjudul

لا تطوير وسائل تعليم المفردات اللغة العربية بوسيلة الرسوم المتحركة لدي طلبة الصف الثامن

بالمدرسة المتوسطة الحكومية باندر مبون ج

Ditulis oleh Aditya Noor Rahman, 2020. Penelitian ini berisi tentang pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa arab dengan menggunakan (*Graphic Motion*) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan cara animasi.

3. Skripsi dengan judul pengembangan media pembelajaran bahasa arab melalui aplikasi *videoscribe* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ditulis oleh Adtman dan Umi Baroroh, 2019. Dimana penelitian ini berisi tentang penggunaan *video scribe* sebagai media dalam pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

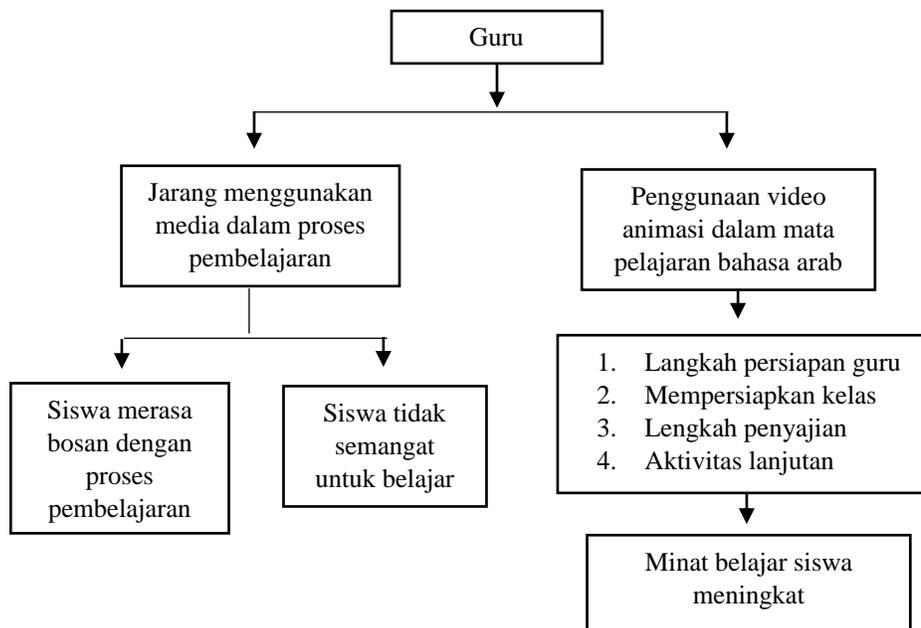
2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah landasan dasar pemikiran yang memuat panduan antara teori dengan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan, yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (unaradjan, 2019). Pada pembelajaran bahasa arab tentunya sangat erat kaitannya dengan kosakata (*mufrodat*) yang harus dipelajari terlebih dahulu oleh siswa, kemahiran siswa belajar bahasa arab ditentukan oleh penguasaan kosakata, jika

siswa tidak mempunyai penguasaan kosakata bahasa arab, tentunya siswa akan sulit untuk menguasainya materi pembelajaran bahasa Arab.

Pada umumnya siswa akan merasa bosan jika pembelajaran dilaksanakan hanya dengan mendengarkan penjelasan guru secara terus menerus. berhubungan dengan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa arab tanpa menggunakan media pembelajaran, maka digunakanlah media pembelajaran oleh peneliti dengan menggunakan penyajian video animasi, jika hasil tahap menerapkan video animasi pada saat proses pembelajaran berlangsung memberikan pengaruh baik dari sebelumnya, maka tujuan ini dapat dinyatakan bahwasanya menerapkan video animasi pada saat proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Penelitian Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi produk atau mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang digunakan ialah merujuk pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dilakukan dan dikembangkan oleh Borg and Gall. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang mereka kemukakan ada sepuluh langkah yang harus dilewati. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan tujuh langkah. Adapun langkah-langkah yang dikemukakan Borg and Gall yakni:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah awal yang harus dilakukan dalam penelitian menurut Borg and Gall yakni mengumpulkan informasi atau data tentang produk yang akan dikembangkan serta teknik pengembangannya. Langkah ini dipakai peneliti guna menganalisis

kegiatan, analisis kebutuhan siswa, *studi literatur*, pengamatan kelas, pengamatan kegiatan pembelajaran, dan konsultasi para ahli.

Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Arab SMP Islam Al-Falah Kota Jambi secara langsung, dan setelah itu mencari teori-teori yang mendukung untuk membuat laporan.

2. Perencanaan atau *Planning*

Melakukan perencanaan yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan. Dalam proses ini peneliti mengumpulkan informasi pendukung untuk membuat suatu produk, diantaranya yaitu: Silabus Pembelajaran, buku-buku mengenai materi bahasa Arab, Buku-buku tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, artikel-artikel mengenai pengembangan media berupa video animasi.

3. Pengembangan Produk awal (Desain Produk)

Produk awal yang dikembangkan mulai disusun baik itu model maupun perangkat yang dibutuhkan. Sebelum dilakukan uji coba pada produk, diperlukan validasi dari ahli yang sesuai bidangnya. Kemudian masukan dari ahli digunakan untuk menyempurnakan produk.

Pada tahap penyusunan desain media pembelajaran ada beberapa langkah yang perlu dilakukan, diantaranya:

a. Menentukan Desain Animasi

Sebelum pembuatan video pembelajaran, peneliti harus menyiapkan desain animasi yang tepat dan menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran.

b. Materi Pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk audio-visual, berupa kosa kata atau *mufrodat*.

c. Pembuatan produk

Melakukan penggabungan antara desain animasi dan materi pembelajaran bahasa arab dalam bentuk audio visual, dengan bantuan aplikasi video maker.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai apakah rancangan produk berupa desain video animasi sebagai media pembelajaran bahasa arab layak digunakan. Validasi pada tahap ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan fakta lapangan. Validasi desain terdiri dari dua tahap yaitu:

a. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi terdiri satu orang dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Jambi.

b. Uji Ahli Media

Uji ahli media ialah kegiatan menilai yang dilakukan seorang ahli terhadap penyajian dan kegrafikan media dengan berbasis video animasi. Uji ahli media dilakukan oleh satu orang dosen Universitas Jambi.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Perbaikan ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi produk dilakukan apabila masih terdapat banyak

kekurangan dan kelemahan pada produk tersebut, kemudian dilakukan revisi produk yang bersumber pada hasil angket dari para ahli. Semua kritik, saran dan masukan dari para ahli akan dianalisis dan dari hasil analisis itu peneliti akan memperbaiki produk sehingga mendapatkan hasil produk yang siap untuk di ujikan.

6. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya dilakukan uji coba dalam proses pembelajaran. Kemudian melakukan penyebaran angket untuk diisi oleh guru dan siswa mengenai produk media pembelajaran video animasi. Untuk uji coba produk ini dilaksanakan dengan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan bisa memberikan penilaian untuk kualitas produk yang dibuat. Uji coba dilakukan pada 5-10 siswa yang dapat mewakili populasi target.

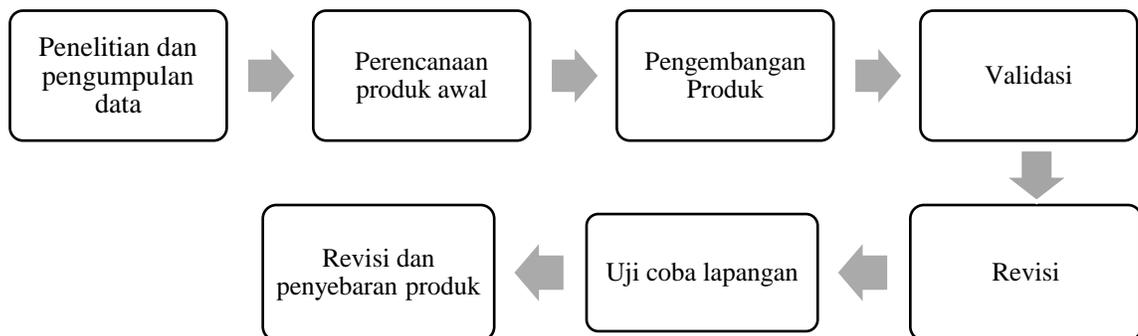
b. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan adalah tahap akhir dari uji formatif yang harus dilakukan. pada tahapan ini produk yang dibuat tentu sudah mendekati sempurna setelah melewati tahap pertama. Pada uji coba lapangan dipilih sekitar 40-60 siswa dengan karakteristik yang berbeda seperti dilihat dari tingkat kepintaran, kemajuan belajar, kelas, latar belakang, usia, jenis kelamin dan lainnya sesuai dengan karakteristik populasi.

7. Revisi dan Implementasi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk, apabila respon guru dan siswa bagus dan mengatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dibuat sehingga menghasilkan produk akhir. Akan tetapi jika produk belum sempurna maka hasil uji coba dijadikan sebagai acuan untuk bahan perbaikan dan penyempurnaan produk, agar dapat menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berupa video animasi yang layak untuk digunakan.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang tertulis diatas, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Menurut Borg and Gall

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari satu orang ahli media pembelajaran, satu orang yang menguasai materi, guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab dan 60 siswa kelas 7 SMP Islam AL-Falah Kota Jambi sebagai anggota uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran berupa video animasi.

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini meliputi:

1. Validasi Ahli. Validasi ini dilakukan oleh para ahli materi dan ahli media. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya materi dan media yang dikembangkan oleh peneliti dan sebagai acuan dalam melakukan revisi.
2. Uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan pada 6 siswa kelas 7.3 SMP Islam Al-Falah secara acak. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui gambaran tentang kelayakan media pembelajaran, dan melakukan perbaikan sesuai masukan dan koreksi dalam uji coba terbatas sebelum dilakukan uji coba lapangan.
3. Uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada 2 kelas yaitu 7.3 dan 7.4 SMP Islam Al-Falah yang berjumlah 60 orang.

3.3.2 Uji Coba Produk

Para ahli melakukan validasi produk, 6 siswa mengisi angket untuk uji coba terbatas, dan 60 siswa SMP Islam Al-Falah melakukan pengisian angket untuk uji coba lapangan. Kemudian tahap selanjutnya yaitu implementasi uji coba produk, mengikuti validasi awal rencana produk oleh sekelompok pakar industri. Uji coba

ini dilakukan sebagai langkah evaluasi untu mengetahui apak produk video animasi layak digunakan dalam pendidikan.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari: Penilaian validasi, penilaian angket uji coba terbatas, dan penilaian angket uji coba lapangan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru, keterangan, kritik dan saran validator.

3.5 Instrumen Pengumpulan data

Instrument Pengumpulan data pada produk yang dikembangkan yakni, Wawancara, Observasi, dan Kuisoner. Dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, sumber, dan cara (Sugiyono:2017).

a. Wawancara atau Interview

Metode interview adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan pedoman beberapa pertanyaan yang diajukan langsung kepada subjek untuk mendapatkan respon secara langsung dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur ini digunakan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh (Wilinny, 2019).

Sehingga peneliti telah menyusun daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden, dan agar peneliti dapat mengantisipasi apabila responden tidak mengerti dengan memberikan penjelasan yang relevan dengan topik materi. Alasan penulis melakukan wawancara adalah untuk mendukung data utama yaitu test agar penelitian ini lebih akurat lagi. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Arab SMP Islam Al-Falah Kota Jambi yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022.

b. Observasi

Teknik observasi digunakan pada penelitian ini karena penelitian ini akan melihat dan mengamati bagaimana keterlaksanaan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan yang belum terdapat pada pedoman observasi dituliskan pada lembar catatan lapangan

c. Kuisoner atau Angket

Dalam penelitian ini, kuisoner digunakan untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui apakah peserta didik tertarik untuk belajar bahasa Arab menggunakan video animasi. Kuisoner digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan penilain media pembelajaran. Sehingga dapat diketahui kualitas materi dan media pembelajaran yang dihasilkan. Tes ini menggunakan skala likert lima poin dengan kemungkinan lima tanggapan. Tanggapan skala likert bervariasi antara sangat positif hingga sangat negatif untuk setiap pertanyaan dalam instrumen tes ini. Dalam tabel terlampir, skala likert digunakan untuk menilai jawaban setiap pernyataan.

Tabel 3.1 Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2019) menerangkan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Pada penelitian ini dilakukan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal yang harus diperbaiki pada media pembelajaran dengan menggunakan video animasi kemudian disimpulkan sebagai masukan dalam merevisi produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh dari instrument penelitian pada uji validitas dan uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik data pada setiap variable validitas. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi produk media agar lebih baik.

a. Analisis Instrument Kevalidan

Pada analisis validitas menggunakan skala likert yang mendasar pada interval poin 1-5. Skala penskoran menurut Riduwan (2015) dapat dilihat seperti table dibawah ini:

Tabel 3.2 Penskoran Instrumen Validasi Ahli

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Skor yang didapat dari hasil penskoran instrument akan dihitung dengan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Riduwan (2015) yaitu:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor validitas media pembelajaran berbasis video animasi

Hasil dari persentase validasi media kemudian dikelompokan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh simpulan mengenai kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert menurut Riduwan (2015) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Interval Validitas

Interval	Kategori
$0\% \leq X \leq 20\%$	Tidak Valid
$20\% \leq X \leq 40\%$	Kurang Valid
$40\% \leq X \leq 60\%$	Cukup Valid
$60\% \leq X \leq 80\%$	Valid
$80\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Valid

b. Analisis Instrumen Kepraktisan

Peneliti membuat angket respon guru dan siswa mengenai kepraktisan desain video animasi sebagai media pembelajaran. Kemudian angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Penskoran Instrumen Validasi Praktisan

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Analisis kepraktisan dari angket siswa dan guru terhadap media pembelajaran berupa video animasi ditentukan dengan teknik analisis data berikut:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

(Sumber Riduwan, 2015)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil penelitian pada pengembangan ini berupa: (1) sebuah video animasi tentang pengenalan lingkungan sekolah dalam bahasa arab. (2) penilaian mengenai media pembelajaran berupa video animasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi pelajaran dan ahli media. (3) Penilaian guru Bahasa Arab terhadap media pembelajaran berupa video animasi, dan (4) tanggapan siswa terhadap pemanfaatan dan Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Borg and Gall dengan tahapan sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan produk awal, 3) Pengembangan Produk, 4) Validasi, 5) Revisi, 6) Uji coba produk, 7) Revisi dan penyebaran produk.

4.1.1. Tahap Penelitian dan Perencanaan

1. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi, hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengetahui permasalahan yang ada di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa kurikulum yang berlaku di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi diperoleh bahwa:

- 1) SMP Islam Al-Falah Kota Jambi menerapkan kurikulum 2013, dimana berdasarkan kurikulum 2013 dalam melaksanakan pembelajaran siswa difasilitasi untuk dapat mengembangkan potensi dirinya dengan pembelajaran beorientasi terhadap siswa. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi hal tersebut belum terealisasi secara sempurna. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran di kelas kegiatan pembelajaran masih berpusat terhadap guru, belum sepenuhnya berpusat kepada siswa.
- 2) Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi yaitu buku dan bantuan media yang ada di dalam kelas berupa meja, kursi dan lainnya. Proses pembelajaran tersebut belum bisa membuat siswa untuk tertarik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditandai dengan pernyataan guru bahwa sering ada siswa yang mengantuk dan tertidur, karena materi yang disampaikan langsung dengan metode ceramah oleh guru. Pembelajaran tanpa memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam materi yang disampaikan tersebut. Informasi tersebut peneliti dapatkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa di kelas VII.1 dan guru bidang studi bahasa Arab.

2. Analisis Siswa

Pada tahapan ini, peneliti mengidentifikasi pengalaman belajar, preferensi dan minat belajar siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru dan siswa di kelas VII.1 SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Berdasarkan wawancara dengan guru

terhadap karakteristik siswa di dalam kelas, masih banyak siswa yang kurang bahkan belum memiliki minat untuk belajar bahasa Arab. Ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran Bahasa Arab dengan baik, tidak melihat dan memperhatikan pelajaran yang disajikan guru. Selain itu setelah dilakukan wawancara kepada siswa terkait ketertarikan/minat mereka untuk belajar bahasa Arab. Saat ditanyai apakah setuju bahwa Bahasa Arab pelajaran yang menarik? Kebanyakan siswa menjawab tidak setuju. Lebih jelasnya siswa menyebutkan bahwa mereka kurang memiliki minat untuk belajar bahasa Arab dikarenakan selama belajar bahasa Arab mereka merasa kurang semangat. Peneliti menanyakan kepada siswa mengenai keterbutuhan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Arab serta cara belajar efektif menurut siswa. Menurut mereka, pembelajaran bahasa Arab akan lebih menarik jika mereka bisa belajar sambil menikmati video animasi yang menarik. Terakhir kegiatannya adalah memberikan angket minat siswa.

3. Menentukan Tujuan Instruksional

Berdasarkan hasil analisis permasalahan di atas, untuk membantu siswa agar dapat menumbuhkan minat belajar dan ikut aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Melalui media pembelajaran berbentuk video animasi guru dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa akan cenderung menaruh perhatian lebih terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah membuat suatu media pembelajaran berbentuk video animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Dengan menggunakan beberapa

software untuk membuat media pembelajaran, maka materi pelajaran bisa disajikan dalam bentuk video animasi sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan video animasi yang mana merupakan sesuatu yang disukai oleh anak-anak sebagai media pembelajaran, maka minat belajar siswa akan bisa tumbuh.

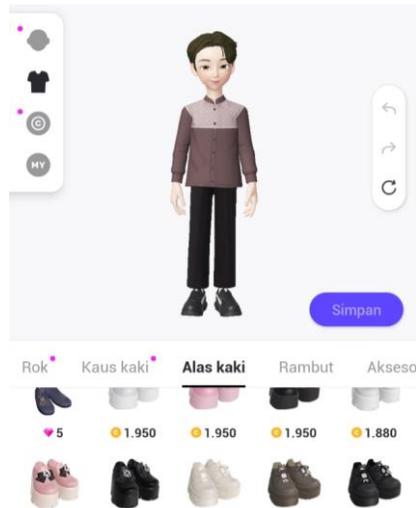
4.1.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk kegiatan pengembangan seperti RPP di kelas VII SMP, ketersediaan komputer dan infokus, serta jadwal pelajaran Bahasa Arab di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Selain itu pada tahap ini peneliti juga mengidentifikasi sumber daya yang tersedia di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Adapun Sumber daya yang tersedia di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi adalah sebagai berikut: 1) Buku pelajaran yang digunakan di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi terkhusus untuk kelas VII yaitu buku Bahasa Arab. 2) Fasilitas instruksional yang tersedia di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi yaitu ruang kelas beserta peralatannya, laboratorium komputer, infokus dan speaker.

4.1.3. Desain Produk

Penyusunan media pembelajaran animasi pada materi pengenalan lingkungan sekolah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang termuat pada kurikulum Sekolah. Berikut ini beberapa tahapan untuk membuat desain video animasi:

Gambar 4.1 Desain Animasi



Tahap pertama pada pembuatan video animasi yaitu, mendesain karakter atau tokoh animasi yang akan digunakan dalam video. Pembuatan desain animasi ini dibantu menggunakan software zepeto. Pada proses ini dilakukan pembuatan desain animasi, menggerakkan animasi, seperti melambai, berbicara, membuat mimik wajah sesuai yang diinginkan.

Gambar 4.2 Pembuatan Video Animasi



Tahap selanjutnya yaitu menggabungkan hasil desain awal untuk di jadikan sebuah video. Pada proses ini menggunakan software capcut. Pada proses ini dilakukan pengisian suara, mengatur background, layer, backsound, materi, pengaturan pencahayaan dan sebagainya.

4.1.4 Validasi Desain

Validasi Desain diuji oleh 5 ahli yang terdiri dari 3 ahli media dan 2 ahli materi.

Adapun hasil validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan kegrafikan dari produk yang telah dibuat. Lembar validasi tersebut diisi oleh 3 ahli media yaitu Ady Muh Zainul, M.Pd, Aprizal Yogi Syaputra, Chairil Alby. Hasil validasi yang diisi oleh ahli media di sajikan pada table 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media

No	Komponen	Nomor Butir	Validator			Vtotal	Persentase Per no.butir	Persentase Perkomponen
			1	2	3			
1	Aspek Audio visual	1	3	4	4	11	73%	75%
		2	4	4	4	12	80%	
		3	4	3	2	9	60%	
		4	4	4	3	11	73%	
		5	4	3	3	10	67%	
		6	3	3	4	10	67%	
		7	4	3	3	10	67%	
		8	2	2	5	9	60%	
		9	4	4	4	12	80%	
		10	4	4	4	12	80%	
2	Aspek Media	1	3	4	3	10	67%	75%
		2	4	3	4	11	73%	
		3	4	5	3	12	80%	
		4	4	5	4	13	87%	
		5	5	4	5	14	93%	
3	Prinsip Keterdekatan Waktu	1	4	4	3	11	73%	75%
		2	5	4	5	14	93%	
Presentase Penskoran							75 %	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase pada komponen kelayakan kegrafikan sebesar 75% dengan kriteria Valid.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan isi dan penyajian dari produk yang dikembangkan. Lembar validasi tersebut diisi oleh 2 ahli materi yaitu Agung Yusuf, M.Ed. dan Firman Afrian, M.Pd. Hasil validasi yang telah diisi oleh ahli materi disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen	Nomor Butir	Validator		Vtotal	Persentase Per no.butir	Persentase Perkomponen
			1	2			
1	Aspek Materi	1a	5	3	8	80%	86%
		1b	5	4	9	90%	
		2	5	3	8	80%	
		3	5	4	9	90%	
		4	5	5	10	100%	
		5	4	5	9	90%	
		6	5	4	9	90%	
		7	4	3	7	70%	
8	4	4	8	80%			
Presentase Keseluruhan							86% Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebagai berikut: pada komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria Sangat Valid.

4.1.5. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi produk oleh para ahli media dan ahli materi maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Adapun saran dan hasil perbaikan oleh para ahli adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Saran Validator

Nama Validator	Saran Validator
Nama: Agung Yusup, M.Ed. Profesi: Dosen Validator Ahli Materi	Tambah durasi video. Perbaiki kesalahan bahasa dalam video serta sederhanakan bahasanya agar mudah dipahami siswa
Nama: Firman Afrian, S.Pd., M.Pd Profesi: Dosen Validator Ahli Materi	Ganti jenis font yang lebih jelas, bagus dan elegan, dengan ukuran yang lebih besar. Silahkan direvisi materi yang perlu penyesuain.
Nama: Chairil Alby Profesi: Art Director and Graphic Desain at Samatra Studio Validator Ahli Media	Pada pembuatan konten video, hal utama yang harus diperhatikan adalah pesan pembuka, karena dari banyaknya konten yang beredar di internet, video yang tanpa pesan pembuka yang menarik akan mudah ditinggalkan atau membosankan. Gunakan karakter fiksi sebagai pembawa informasi lebih baik.

<p>Nama: Aprizal Yogi Syahputra Profesi: Validator Ahli Media</p>	<p>Pelajari penulisan naskah sederhana untuk membuat alur video lebih menarik. Movement dan ilustrasi video bisa dibuat lebih baik lagi agar tidak terkesan membosankan, animasi tidak hanya sekedar slide, fade in atau pop up gambar. Perhatikan penggunaan background musik yang tepat untuk membangun ambient yang baik. Pastikan mempunyai license untuk penggunaan music dengan copyright, gunakanlah music yang non copyright untuk lebih aman. Berikan credit pada akhir video.</p>
<p>Nama: Ady Muh Zainul, S.Pd., M.Pd Profesi: Dosen Validator Ali Media</p>	<p>Tambahkan noise reduction, pilih narator yang lebih baik, sesuaikan music agar lebih semangat, perbaiki background, penulisan kalimat arab diperbaiki.</p>

Gambar 4.3 Desain Sebelum Revisi



Gambar 4.4 Desain Setelah Revisi



4.1.6. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk dapat diuji cobakan ke peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan dan kepraktisan produk yang telah dibuat. Pada

proses penelitian ini menggunakan uji coba Perorangan, dan kelompok. Untuk menguji kepraktisan produk menggunakan VII.1 dan VII.4 SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Pada uji coba yang dilakukan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Uji Coba Perorangan

Setelah media pembelajaran video animasi sudah valid, maka selanjutnya dilakukan uji coba perorangan untuk melihat tanggapan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran. Untuk melihat tanggapan guru terhadap kepraktisan media, digunakan angket uji coba produk kepada guru yang merupakan angket tertutup dan mencakup berbagai aspek yakni aspek tampilan/isi, kebahasaan, isi/materi produk dan fungsi produk. Adapun guru bahasa Arab yang dipilih untuk menilai kepraktisan media pembelajaran adalah salah satu guru bahasa Arab Smp Islam Al-Falah Kota Jambi yaitu Bapak Andi Fitra, S.Pd. Setelah guru diperlihatkan media pembelajaran, kemudian guru diberikan angket uji coba perorangan untuk memberikan penilaian beserta komentar dan saran mengenai media pembelajaran berupa video animasi yang dihasilkan. Setelah selesai uji coba perorangan, diperoleh nilai dari guru berdasarkan angket yang diisi. Adapun hasil angket tersebut disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Persentase					X
		SS	S	Rg	TS	STS	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Media Pembelajaran berupa video animasi dapat menarik perhatian siswa	5					5
2	Media pembelajaran berupa video animasi mempermudah siswa memahami pembelajaran	5					5
3	Pemilihan latar, font, dan warna pada media pembelajaran video animasi tepat dan sesuai		4				4
4	Audio yang di gunakan dalam media pembelajaran video animasi jelas dan sesuai			3			3
5	Penulisan kalimat jelas dan terbaca		4				4
6	Tata bahasa dan penggunaan kalimat mudah di mengerti		4				4
7	Bahasa yang digunakan efektif dan jelas		4				4
8	Materi pada media pembelajaran video animasi sesuai kompetensi dasar (KD)	5					5
9	Penyampaian Materi Sesuai tujuan Pembelajaran	5					5
10	Waktu media pembelajaran Efektif dan efisien	5					5
11	Fleksibel (Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing)	5					5
12	Media Pembelajaran Membuat minat siswa tumbuh dan meningkat.	5					5
$\sum_{i=1}^{10} Xi$							54
$\sum_{i=1}^{10} Ni$							60
P							90%

Dari hasil angket uji coba produk kepada guru pada tabel 4.3, diperoleh tingkat kepraktisan dari media pembelajaran film animasi yang dikembangkan adalah 90% dengan kategori sangat praktis.

2. Uji Coba Kelompok

Setelah melakukan uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok. Uji coba kelompok dilakukan untuk melihat tanggapan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran menggunakan angket uji coba kelompok. Angket uji coba kelompok yang digunakan merupakan angket tertutup dan mencakup berbagai aspek yakni aspek keterlaksanaan pembelajaran, rasa tertarik, pesan, perasaan senang, perhatian, prosedur, dampak pada pengguna, serta keinginan/kesadaran. Pada penelitian ini, uji coba kelompok dilakukan terhadap 50 siswa yang terdiri dari kelas VII.2 dan VII.4. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan secara singkat mengenai media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran bahasa Arab berupa Video animasi pada materi pengenalan sarana dan prasarana di sekolah. Setelah menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, peneliti meminta siswa untuk melihat/menonton video animasi tersebut. Setelah itu siswa mengisi angket uji coba kelompok yang telah diberikan. Setelah uji coba kelompok selesai dilakukan, didapatkan hasil kepraktisan media menurut siswa. Adapun hasil dari angket tersebut adalah disajikan pada tabel 4.5 dan 4.6.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok

No	Pertanyaan	Persentase					x
		SS	S	Rg	TS	STS	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Video Animasi Mudah digunakan dan dapat langsung digunakan	40	60	6			106
2	Tampilan Semua Konten dalam Video Pembelajaran menarik	65	40	6			111
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar Bahasa Arab	65	36	9			110
4	Penggunaan Video Animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah	75	32	6			113
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami	55	52	3			110
6	Video menarik dan menambah wawasan	75	28	9			112
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi	75	20	15			110
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja	50	56	3			109
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami	55	48	6			109
10	Video menginformasikan materi dengan jelas	75	36	1			114
$\sum_{i=1}^{10} Xi$							1104
$\sum_{i=1}^{10} Ni$							1250
P							88%

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok

No	Pertanyaan	Persentase					X
		SS	S	Rg	TS	STS	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Video Animasi Mudah digunakan dan dapat langsung digunakan	30	52	18	0	0	100
2	Tampilan Semua Konten dalam Video Pembelajaran menarik	40	64	3	0	0	107
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar Bahasa Arab	75	28	9	0	0	112
4	Penggunaan Video Animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah	70	40	3	0	0	113
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami	75	36	3	0	0	114
6	Video menarik dan menambah wawasan	65	44	3	0	0	112
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi	55	32	18	0	0	105
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja	55	40	12	0	0	107
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami	45	60	3	0	0	108
10	Video menginformasikan materi dengan jelas	70	40	3	0	0	113
$\sum_{i=1}^{10} Xi$							1091
$\sum_{i=1}^{10} Ni$							1250
P							87%

Hasil angket responden pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajara animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri sangat menarik, dengan skor presentase rata-rata 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan Praktis.

4.1.7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti menyatakan bahwa media ini sangat menarik, maka akan dilanjutkan ke tahap uji coba pemakaian dan tidak perlu dilakukan revisi produk lagi.

4.2 Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. media pembelajaran berbentuk Video animasi ini dikembangkan dengan model Borg and Gall (2013) yang bersumber dari buku sugiono dan dimodifikasi menjadi tujuh langkah, yakni:

1) Penelitian dan Perencanaan

Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Diperoleh informasi bahwa guru sudah menggunakan media berupa buku paket dan metode ceramah akan tetapi belum maksimal karena masih minimnya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran

yang berbasis animasi. Sehingga peneliti mencoba membuat desain media pembelajaran berupa video animasi.

2) Pengumpulan data

Pada tahap Pengumpulan data ini peneliti melakukan beberapa studi pustaka dari beberapa literatur buku dan beberapa jurnal yang mendukung, dan diperoleh produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran bahasa Arab

3) Pengembangan Produk

Pada tahapan desain produk peneliti melakukan desain media pembelajaran dengan menggunakan program aplikasi Cap Cut, canva dan zepeto.

4) Validasi

Pada tahap validasi desain setelah desain produk selesai, kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli media dan ahli materi. media yang sudah jadi di validasi oleh validator yang terdiri dari 3 ahli media yaitu Ady Muh Zainul, M.Pd, Aprizal Yogi Syaputra, Chairil Alby dengan persentasi penilaian tahap sebesar 75% dan validator ahli materi yaitu Agung Yusuf, M.Ed. dan Firman Afrian, M.Pd, dengan persentasi penilaian materi sebesar 86%.

5) Revisi

Pada tahap revisi desain kelayakan dan kevalidan produk tidak terlepas dari masukan dan saran oleh para ahli. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap produk dibuat dan direvisi berpedoman dari masukan-masukan dan saran yang diperoleh dari para ahli validasi.

6) Uji coba produk

Pada tahap uji coba produk media di uji cobakan pada guru dan siswa. Hasil yang diperoleh dari kelompok siswa dengan skor persentase rata-rata 87,5% dari 50 peserta didik dan hasil guru untuk menguji kepraktisan media dengan hasil yang diperoleh adalah 90%.

7) Revisi produk

Pada tahapan revisi produk dilakukan apabila terdapat kendala yang ditemukan pada saat produk diuji cobakan dan kemenarikan produk menyatakan produk dengan kriteria tidak menarik. Pada uji coba yang dilakukan peneliti diperoleh hasil uji coba dengan kriteria “sangat menarik” dan tidak terdapat kendala penggunaan yang ditemui sehingga produk tidak perlu dilakukan revisi kembali

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Desain media pembelajaran berupa video animasi pada Mata pelajaran bahasa Arab didesain dengan menggunakan beberapa software yaitu Zepeto, Canva dan Cap Cut. Setelah media pembelajaran selesai dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Hasil dari ahli media mendapatkan presentase 75% termasuk kategori valid dan dari ahli materi mendapat presentase 86% masuk dalam kategori sangat valid.
2. Respon guru terhadap media pembelajaran berupa video animasi Mata pelajaran bahasa Arab memberi respon sangat menarik. Hal ini dilihat dari uji coba Perorangan dengan persentase 90%.
3. Kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran bahasa Arab dengan tingkat kepraktisan sebesar 87,5%.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab dikelas VII SMP dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar siswa siswa dalam belajar, dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi Zepeto, Canva dan Cao cut dalam pembuatan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat dalam belajar

5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran bahasa arab adalah:

1. Media pembelajaran hanya menyajikan materi kosakata mengenai lingkungan sekolah kelas VII SMP, sehingga diharapkan dapat dilakukan pengembangan pada kosa kata yang lebih banyak dan materi yang lain.
2. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan variasi lainnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik minat siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menerapkan pada penelitian eksperimen.

DAFTAR RUJUKAN

- رحمان, & أدتيا نور. (2021). تطوير وسائل تعليم المفردات اللغة العربية بوسيلة الرسوم المتحركة لدي طلبة الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية باندر لامبون ج (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)
- Agustin, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman. *Jurnal Edukasi*, 20.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi Belajar dan Mengajar Pada Abad 21. *Indonesian Journal Of Intructional Technology*, 37.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bhatti, & dkk. (2018). Be-Educated: Multimedia Learning through 3D Animation. *International Journal Of Computer Science and Emerging Technologies (IJCET)*, 13.
- Delviana, E. (2018). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Institusional Repository*.
- Dr. Connie Chairunnissa., M. (2017). *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fuad, A. E. (2005). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Herdah. (2020). Kolaborasi dan Elaborasi deccc dxd alam Pembelajaran bahasa arab. In Herdah, *Kolaborasi dan Elaborasi dalam Pembelajaran bahasa arab*. Parepare: IPN PRESS.
- Hijriah, U. (2018). *Anlalisis Pembelajaran Mufrodad dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV Gemilang.
- Ibrahim, ' a.-'. (n.d.). *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-Arabiyyah*. Kairo: Dar al-Ma'arif.
- Koderi. (2020). Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodad Siswa MTs. *Jurnal Bahasa Arab*, 267.

- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran* .
- Lestari, D., & dkk. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*.
- Megawati, & Utami. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video . *Journal of Education Technology*, 111.
- Muhdlor, A. A. (1998). *Kamus Kontemporer Arab Indonesia*. Yogyakarta: Multi Karya Grafika.
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10.
- Ninoersy, T., ZA, T., & Wathan, N. (2019). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum 2013 Pada SMAN 1 Aceh Barat. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 05, 83-102.
- Qomaruddin, A. (2017). Implementasi Metode Bernyayi dalam Pembelajaran Mufrodats. *jurnal kependidikan*, 22.
- Ramadani, R., & Rahman, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kartun) dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unsimuh Makassar. *JOURNAL OF ARABIC*, 50.
- Rijal, Z., & Sulaiman. (2020). Tahap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pelajar Universiti: Satu Kajian Korpus di Universitas Sains Islam Malaysia. *International Jurnal Of Language Education and Applied Linguistics*.
- Salahuddin, H. (2020). efektivitas pengembangan .
- Salamah, H. (2003). *Tashmim al-Tadris*. Riyadh: Dar al-kharij.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Tri Rindawanti, L. T. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa SD LKIA. *Journal Tunas Bangsa*, 1-3.

Utami, R., & Mustakim, N. (2021, Juli 21). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Pidie, Aceh, Indonesia.

Yuniastuti, Miftahuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Yusuf, E. /.-S.-A. (2014). *Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Tujuan (untuk non-penutur asli)*. *Fakultas Seni Universitas Port Said*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP ISLAM AL-FALAH JAMBI
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas / Semester	: VII / 2
Pembelajaran 1	: المدرسة
Tema / Topik	: وسائل المدرسة
Alokasi Waktu	: 2 X 40 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pembelajaran peserta didik dapat mengetahui materi tentang وسائل المدرسة
2. Melalui pembelajaran peserta didik dapat memahami teks bahasa arab dan dapat mempraktekkan hiwar (percakapan) sederhana tentang وسائل المدرسة

B. PENJIWAAN AGAMA

Q.S. Al – Hujurat Ayat 13

يَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا....

Artinya : “ Wahai manusia sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal”

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, Do'a, Apersepsi, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek yang akan dinilai.	Buku pembelajaran

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang وسائل المدرسة 2. Guru memberikan kosakata bahasa arab sederhana tentang وسائل المدرسة 3. Peserta didik mengucapkan kosakata bahasa arab sederhana tentang وسائل المدرسة sesuai dengan makhraj yang benar 4. Guru mempraktekkan kosakata bahasa arab sederhana tersebut dalam sebuah kalimat pendek tentang وسائل المدرسة 5. Peserta didik menirukan dan mempraktekkan kosakata bahasa arab sederhana tersebut dalam sebuah kalimat pendek tentang وسائل المدرسة 	<p style="text-align: center;">Buku pembelajaran</p>
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan tes terakhir dan mengisi penilaian diri 2. Guru kembali mengevaluasi materi tentang وسائل المدرسة 3. Guru menyimpulkan, mengapresiasi dan memberikan tindak lanjut. 	

D. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Pengamatan selama daring dan lembar penilaian diri	✓ Tugas menterjemahkan teks bahasa arab	✓ Mempraktekkan kosakata dalam sebuah percakapan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tukirat S.Pd

Jambi, Januari 2023
Guru Bahasa Arab

Andi Fitra S. S.Pd.I

Lampiran 2. Angket Validasi Ahli

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

JUDUL SKRIPSI : Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab
MATA PELAJARAN :
MATERI POKOK :

Nama Validator : Agung Yusup, M.Ed
Jabatan : Dosen
Institusi : Universitas Jambi
Kepakaran : Pendidikan Bahasa Arab

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penelitian yang ada.
- b. Kriteria penilaian :
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

A. Aspek Materi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Tujuan pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video animasi					√
Kegiatan pembelajaran	Materi yang di sajikan sesuai dengan bahan ajar					√
	Materi yang disajikan sesuai dengan KD untuk pembelajaran bahasa arab					√
	Materi yang disajikan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran					√
	Video interaktif yang disajikan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab					√
	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat pemahaman siswa				√	
	Ketepatan penyusunan materi bahasa arab dalam video animasi					√
	Kejelasan materi bahasa arab dalam video pembelajaran				√	
	Pilihan kalimat yang digunakan untuk contoh materi bahasa arab dalam video sudah tepat.				√	

Komentar :

Durasi nya terlalu singkat

Bahasa yang digunakan kurang sesuai bagi siswa

Saran :

tambah durasi video

Perbaiki kesalahan bahasa dalam video serta sederhanakan bahasanya agar mudah dipahami siswa

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran private berbasis web ini, dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) lingkari salah satu

Jambi, 03 Februari 2023

Ahli Media



Agung Yusup, M.Ed

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN

JUDUL SKRIPSI : Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab
MATA PELAJARAN :
MATERI POKOK :

Nama Validator : Firman Afrian Pratama, S.Pd., M.Pd
Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Arab
Institusi : PBA Universitas Jambi
Kepakaran : Ilmu Nahwu, pengajaran Bahasa Arab dan Terjemah

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penelitian yang ada.
- b. Kriteria penilaian :
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

A. Aspek Materi

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Tujuan pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video animasi			√		
Kegiatan pembelajaran	Materi yang di sajikan sesuai dengan bahan ajar				√	
	Materi yang disajikan sesuai dengan KD untuk pembelajaran bahasa arab			√		
	Materi yang disajikan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran				√	
	Video interaktif yang disajikan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab					√
	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat pemahaman siswa					√
	Ketepatan penyusunan materi bahasa arab dalam video animasi				√	
	Kejelasan materi bahasa arab dalam video pembelajaran			√		
	Pilihan kalimat yang digunakan untuk contoh materi bahasa arab dalam video sudah tepat.				√	

Komentar :

tulisan (font) tidak tampak begitu jelas, bisa diganti yang lebih bagus, jelas dengan ukuran yang besar. Font Arabic banyak tersedia di google. Antara tulisan di papan dan media gambar orang terlihat tidak seimbang, lebih besar media gambar orangnya. Sehingga materi yang seharusnya menjadi bahan pokok dalam pembelajaran tidak menjadi sorotan utama karena ukuran font yang kecil dan jenis font yang kurang jelas. Ada beberapa narasi teks yang perlu diubah juga karena penulisan hamzah yang keliru (imla').

Saran :

silahkan diganti jenis font yang lebih jelas, bagus, elegan dengan ukuran yang lebih besar. Silahkan direvisi materi yang perlu penyesuaian.w

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran private berbasis web ini, dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) lingkari salah satu

Jambi, 24 Januari 2023

Ahli Materi



Firman Afrian Pratama, S.Pd., M.Pd

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

JUDUL SKRIPSI : Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab
MATA PELAJARAN :
MATERI POKOK :

Nama Validator : *Ady Muh. Zaimul M.*
Jabatan : *Dosen*
Institusi : *PTB Universitas Jember*
Kepakaran : *Pendid. Bahasa Arab*

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penelitian yang ada.
- b. Kriteria penilaian :
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

A. Aspek Audio Visual

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Audio visual	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis font			✓		
	Kejelasan kualitas tampilan dan suara pada video				✓	
	Kejelasan alur video				✓	
	Ketepatan penggunaan animasi dengan konten				✓	
	Kemenarikan penyajian media				✓	
	Gambar, tulisan, audio, dan animasi yang digunakan sesuai			✓		
	Tampilan urutan penyajian sesuai				✓	
	Musik sesuai dan tidak mengganggu		✓			
	Animasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
	Ukuran gambar dan animasi sesuai				✓	

B. Aspek Media

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Media	Kesesuaian durasi media			✓		
	Kemenarikan alur video				✓	
	Ketepatan proporsi layout				✓	
	Kemudahan pengaksesan media				✓	
	Dapat dikembangkan dan digunakan di waktu mendatang					✓

C. Aspek Prinsip Keterdekatan Waktu

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Prinsip Keterdekatan Waktu	Waktu penampilan dan gambar yang disajikan efisiensi				✓	
	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					✓

Komentar :

- 1- Terdapat noise dalam penyampaian materi.
- 2- ketepatan penyampaian bisa diperbaiki lagi / lebih bagus
- 3- Perintah musik kurang jelas & frustasi
- 4- Tampilan Background & perintah kurang jelas.

Saran :

- 1- ditambahkan Noise Reduktion
- 2- Perintah narator yg lebih baik lagi
- 3- Musik semakin asat lebih semangat
- 4- Background tidak perlu bergerak, cukup gambar
- 5- Kalimat Arab difokuskan ke perintah

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran private berbasis web ini, dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) lingkari salah satu

Jambi, 3 Maret 2023
Ahli Media



Ady Mu. Zainul M.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

JUDUL SKRIPSI : Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab
MATA PELAJARAN :
MATERI POKOK :

Nama Validator : Aprizal Yogi Syaputra
Jabatan :
Institusi :
Kepakaran :

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penelitian yang ada.
- b. Kriteria penilaian :
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

A. Aspek Audio Visual

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Audio visual	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis font				√	
	Kejelasan kualitas tampilan dan suara pada video				√	
	Kejelasan alur video			√		
	Ketepatan penggunaan animasi dengan konten				√	
	Kemenarikan penyajian media			√		
	Gambar, tulisan, audio, dan animasi yang digunakan sesuai			√		
	Tampilan urutan penyajian sesuai			√		
	Musik sesuai dan tidak mengganggu		√			
	Animasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik				√	
	Ukuran gambar dan animasi sesuai				√	

B. Aspek Media

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Media	Kesesuaian durasi media				√	
	Kemenarikan alur video			√		
	Ketepatan proporsi layout					√
	Kemudahan pengaksesan media					√
	Dapat dikembangkan dan digunakan di waktu mendatang				√	

C. Aspek Prinsip Keterdekatan Waktu

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor Pencapaian				
		1	2	3	4	5
Prinsip Keterdekatan Waktu	Waktu penampilan dan gambar yang disajikan efisiensi				√	
	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				√	

Komentar :

Perlu scoring pada animasi. Background music kurang sesuai untuk membangun minat belajar. Durasi terlalu singkat dan terkesan buru-buru. Dibeberapa point sudah cukup baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran :

Pelajari penulisan naskah sederhana untuk membuat alur video lebih menarik, dengan memberi *hook* di awalan dan *conclusion* di akhiran. Movement dan ilustrasi video bisa dibuat lebih baik lagi agar tidak terkesan membosankan, animasi tidak hanya sekedar slide, fade in atau pop up gambar. Perhatikan penggunaan background musik yang tepat untuk membangun ambient yang baik. Pastikan mempunyai license untuk penggunaan music dengan copyright, gunakanlah music yang non copyright untuk lebih aman. Berikan credit pada akhir video.

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran private berbasis web ini, dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ②. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) lingkari salah satu

Jambi, 14 Januari 2023

Ahli Media



Aprizal Yogi Syaputra

Lampiran 3. Angket Responden Guru

Angket Uji Coba Perorangan

Nama :
Identitas Responden : Guru Bahasa Arab

A. Judul Penelitian

“Desain Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab.”

B. Penyusun

Nama : Rima Mutiara
NIM : 11A219030

C. Dosen Pembimbing

1. Dr. Friscilla Wulan Tresta, S.Pd., M.Pd
2. Agung Yusup, M.Ed

D. Petunjuk

Berilah tanda centang pada kolom sesuai keterangan sebagai berikut.

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Ragu-ragu (R)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Jika penilaian tidak sesuai atau terdapat kekurangan, saran dan kritik pada media pembelajaran yang telah disusun dapat dituliskan pada kolom “komentar dan saran” yang tersedia.

E. Penilaian pada angket

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Audio Visual						
1	Media Pembelajaran berupa video animasi dapat menarik perhatian siswa					✓
2	Media pembelajaran berupa video animasi mempermudah siswa memahami pembelajaran					✓
3	Pemilihan latar, font, dan warna pada media pembelajaran video animasi tepat dan sesuai				✓	
4	Audio yang di gunakan dalam media pembelajaran video animasi jelas dan sesuai			✓		
Kebahasaan						
5	Penulisan kalimat jelas dan terbaca				✓	
6	Tata bahasa dan penggunaan kalimat mudah di mengerti				✓	
7	Bahasa yang digunakan efektif dan jelas				✓	
Isi/Materi Video						
8	Materi pada media pembelajaran video animasi sesuai kompetensi dasar (KD)					✓
9	Penyampaian Materi Sesuai tujuan Pembelajaran					✓
Fungsi Produk						
10	Waktu media pembelajaran Efektif dan efisien					✓
11	Fleksibel (Dapat digunakan secara mandiri dan terbimbing)					✓
12	Media Pembelajaran Membuat minat siswa tumbuh dan meningkat.					✓

Komentar dan Saran Perbaikan

Kerita menggunakan media visual hendaknya persiapan alat : / media nya lebih di perharikan supaya tuju yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut bisa lebih maksimal

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran pembelajaran private berbasis web ini, dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) lingkari salah satu

Jambi, Maret 2023

Guru Bahasa Arab

(Andi Firra. S.)
NIP.

Lampiran 4. Angket Responden Siswa

Angket uji coba kelompok

Nama : M. Alif Alghiffari
Kelas : VIII

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Video nya harus tidak terlalu cepat supaya lebih di pahami

Jambi, Maret 2023
Responden

Sub

Angket uji coba kelompok

Nama : M. Nabil P
Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

--

Jambi, Maret 2023
Responden

()

Angket uji coba kelompok

Nama : M. Ikhsan Adi N.

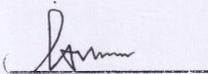
Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan			✓		
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Videonya sangat bagus, saya sangat suka !!
tapi untuk video selanjutnya, saya sarankan untuk memperbanyak kosakata bahasa arab biar videonya agar selama sedikit.

Jambi, Maret 2023
Responden



Angket uji coba kelompok

Nama : *Keysha Nozifah*Kelas : *7.1*

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

vidio animasi yang ditampilkan sangat bagus dan mudah di pahami. tapi durasinya sangat pendek. 10 / 1000

Jambi, Maret 2023
Responden


Keysha

Angket uji coba kelompok

Nama : Farhat

Kelas :

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

--

Jambi, Maret 2023
Responden(Farhat *Fny*)

Angket uji coba kelompok

Nama : Beryl

Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
Responden

Beryl

Angket uji coba kelompok

Nama : Akathric Rusa Berlian

Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
Responden

Angket uji coba kelompok

Nama : AQILAH PUTRI JOANIKA

Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

vidionya kurang panjang, jadi tolong sedikit lebih dipanjangkan lagi, agar kosa kata bahasa Arab yang di dapat lebih banyak.

mohon maaf jika ada salah kata :)

Jambi, Maret 2023
Responden

Aqilah Putri Joanika :))

Angket uji coba kelompok

Nama : Annisa Fitria Rhamadani

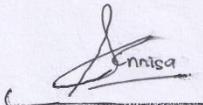
Kelas : VII.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik			✓	✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

--

Jambi, 17 Maret 2023
Responden


 Annisa Fitria R.

Angket uji coba kelompok

Nama : Aisha Vindy Ananda
Kelas : 7.1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

Metode Video Animasi sangatlah ~~menarik~~ ^{mudah} untuk ~~saya~~ ^{di} mengerti. Untuk sarannya Animasi harus dibuat lebih menarik lagi agar siswa/i ~~lebih~~ ^{semangat} dalam belajar bahasa arab.

Jambi, Maret 2023
Responden

Aisha

Aisha vindy.A

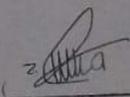
Angket uji coba kelompok

Nama : FADHILATUZ ZAHRA

Kelas : VII I

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
Responden


Angket uji coba kelompok

Nama : ARYA DWI PUTRA PRATAMA
 Kelas : VII-1

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Lampiran semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
 Responden

ARYA DWI PUTRA PRATAMA

Angket uji coba kelompok

Nama : Emira Afifah Putri

Kelas : 7.4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Lampiran semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
Responden


Angket uji coba kelompok

Nama : Salsika Azra Fadilla.

Kelas : 7.4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, 20 Maret 2023
Responden


 Salsika Azra Fadilla

Angket uji coba kelompok

Nama : Emir zakwan
Kelas : VII 4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja			✓		
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, Maret 2023
Responden

Angket uji coba kelompok

Nama : zian permana wijaya

Kelas : 7-4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab			✓		
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah				✓	
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi			✓		
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

karakter di beri gerakan

Jambi, Maret 2023
Responden

zian

zian

Angket uji coba kelompok

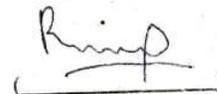
Nama : Raid Nabhan Maxmiliari

Kelas : 7.14

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan			✓		
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

Suara penjelasannya di perbesar Agar lebih Mudah dipahami

Jambi, 20 Maret 2023
Responden


Raid Nabhan Maxmiliari

Angket uji coba kelompok

Nama : Sofie *Alia Fadhil*

Kelas : 7 4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja			✓		
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

--

Jambi, Maret 2023
Responden


Angket uji coba kelompok

Nama : Iqham Afie Prosetyo

Kelas : 7-4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami				✓	
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja				✓	
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami				✓	
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, 20 Maret 2023
Responden

Iqham Afie Prosetyo

Angket uji coba kelompok

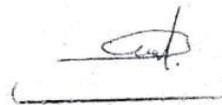
Nama : Lexa Aptricia Ananta
Kelas : VII-4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan				✓	
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik					✓
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab			✓		
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

Video animasi sangat menarik dan menyenangkan untuk di jadikan media belajar.

Jambi, 20 Maret 2023
Responden



Angket uji coba kelompok

Nama : Keyla Putri Adisti

Kelas : 74

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab				✓	
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan					✓
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi					✓
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas					✓

Komentar dan saran perbaikan

--

Jambi, Maret 2023
Responden

 (Keyla Putri Adisti)

Angket uji coba kelompok

Nama : M. Azhm. Pafamndy
Kelas : 7.4

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Video animasi mudah digunakan dan dapat langsung digunakan					✓
2	Tampilan semua konten dalam video pembelajaran menarik				✓	
3	Penggunaan video animasi pembelajaran menjadikan saya lebih semangat belajar bahasa arab					✓
4	Penggunaan video animasi pembelajaran membuat belajar bahasa arab lebih mudah					✓
5	Materi yang disajikan dalam video mudah di pahami					✓
6	Video menarik dan menambah wawasan				✓	
7	Waktu belajar terasa cepat menggunakan video animasi				✓	
8	Video animasi cocok saya gunakan sebagai media belajar dimana saja dan kapan saja					✓
9	Kalimat yang di gunakan dalam video mudah di pahami					✓
10	Video menginformasikan materi dengan jelas				✓	

Komentar dan saran perbaikan

Jambi, 20 Maret 2023
Responden

(Signature)

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
	Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id	
Nomor	: 1040 /UN21.3/KM.05.01/2023	03 Maret 2023
Hal	: Permohonan Izin Penelitian.	
<p>Yth. Kepala SMP Islam Al-Falah Kota Jambi</p> <p>Jambi</p> <p>Dengan hormat,</p> <p>Dengan ini disampaikan kepada Saudara, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jambi atas nama :</p>		
Nama	: RIMA MUTIARA	
NIM	: 11A219030	
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab	
Jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Sastra	
Pembimbing Skripsi	: 1. Dr. Friscilla Wulan Tresta, S.Pd., M.Pd. 2. Agung Yusuf, M.Ed.	
<p>Mahasiswa yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir yang berjudul : <i>“Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Arab”</i>.</p> <p>Penelitian dilaksanakan pada tanggal 01 s.d 31 Maret 2023.</p> <p>Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>		
		 Dekan BAKSI, Delta Sartika, Ph.D. NIP.198110232005012002
		

Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN JAMI' AL FALAH JAMBI
SMP ISLAM AL FALAH JAMBI
 STATUS TERAKREDITASI "A"

Jl. HOS Cokroaminoto Simpang Kawat Jambi

Telp. 08117488180

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 827/363/ SMP-IAF/ KP-2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tukirat, S.Pd.
 NIP : -
 Jabatan : Kepala SMP Islam Al Falah Jambi

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Rima Mutiara
 NIM : 11A219030
 Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra

Telah menyelesaikan penelitian untuk penyelesaian tugas akhir dengan judul **"Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Arab."** dari tanggal 01 s.d 31 Maret 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas bantuan dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Jambi, 27 Maret 2023
 SMP Islam Al Falah Jambi
 Kepala,



Tukirat, S.Pd

Lampiran 9. Cuplikan Video



DAFTAR RIWAYAT

Rima Mutiara yang seringkali di panggil Rima atau Ima dalam lingkungan hidup. Lahir di Sarolangun, 22 Maret 2001. Peneliti merupakan anak perempuan pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Supian dan Ibu Rohaeni, peneliti beralamat di Jl. Setiya Karya, Desa Sendangsari, Kec. Singkut, Kab. Sarolangun, Jambi.

Peneliti memulai pendidikan pada tahun 2007 yang bersekolah di SDN 91/VII Perdamaian I hingga tahun 2013. Peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang SLTP di SMP Tunas Bangsa dari tahun 2013 sampai tahun 2016. Setelah tamat dari jenjang SLTP peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang SLTA yaitu di SMA Negeri 2 Sarolangun dari tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Masih berkecimpung dengan dunia pendidikan penulis melanjutkan ke perguruan tinggi yaitu di Universitas Jambi dengan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SNMPTN dengan beasiswa BIDIKMISI dari tahun 2019 hingga sekarang yang In syaa Allah akan lulus pada tahun 2023.

Syukur Alhamdulillah penulis sudah sampai di titik ini, hal ini tidak terlepas dari dukungan orang tua dan lingkungan sekitar yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Besar harapan penulis untuk dapat membuat orang tua bahagia dan bisa mencapai cita-cita yang sedari kecil diimpikan, semoga kita semua baik penulis maupun pembaca sukses dunia akhirat dengan ridho Allah SWT.