

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN
PENERIMAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN ANAK
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Klaten Utara)**



Disusun oleh:

Nama : Ghulam Vicco Febriansyah
NIM : 2013010146

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN
PENERIMAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN ANAK
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Klaten Utara)**



Disusun oleh:

Nama : Ghulam Vicco Febriansyah
NIM : 2013010146

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN PENERIMAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN ANAK (Studi Kasus: SD Muhammadiyah Klaten Utara)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ghulam Vicco Febriansyah

2013010146

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 6 Maret 2025

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 6 Maret 2025

Ketua



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS DAN PENERIMAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN ANAK (Studi Kasus: SD Muhammadiyah Klaten Utara)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ghulam Vicco Febriansyah

2013010146

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 6 Maret 2025

Pembimbing Utama


Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Anggota Tim Penguji


Febrianta Surya Nugraha, M.Kom
NIDN. 0624029101

Pembimbing Pendamping


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048250


Ryan Abdul Aziz, M.Kom.
NIDN. 0624099102


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048250

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 6 Maret 2025

Ketua


Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ghulam Vicco Febriansyah
NIM : 2013010146

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Efektifitas dan Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran Anak (Studi Kasus : SD Muhammadiyah Klaten Utara)

Dosen Pembimbing Utama : SRI WIDIYANTI, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : MUHAMMAD SETIYAWAN, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 6 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Ghulam Vicco Febriansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih tas segala limpahan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Efektifitas dan Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran Anak (Studi Kasus : SD Muhammadiyah Klaten Utara)**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Prodi Informatika.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, kontribusi serta doa dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kepada Ibu Sri Widiyanti, M.Kom dan Muhammad Setiyawan, M.Kom selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran serta dukungan yang telah diberikan.
2. Kepada Ibu Yuni Wijayanti, S. Pd, M. Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian di SD Muhammadiyah Klaten Utara.
3. Kepada Bapak Ahman Zaini, S.Pd selaku guru Bahasa Arab, terimakasih atas izin dan kerjasama yang diberikan pada penelitian ini.
4. Terimakasih kepada Orang tua, keluarga, dan teman-teman atas doa, dukungan, semangat serta motivasi yang diberikan selama penelitian ini.
5. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas 2 di SD Muhammadiyah Klaten Utara yang telah bekerja sama dengan penulis dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta bermanfaat bagi kita semua.

Sukoharjo, 22 Februari 2025

Penulis

HALAMAN MOTTO

"Belajarliah dari masa lalu, hiduplah untuk hari ini, dan rencanakan masa depan dengan baik." – B.J. Habibie

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Efektifitas dan Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran Anak (Studi Kasus : SD Muhammadiyah Klaten Utara)**" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Surakarta. Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom**, selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. **Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom**, selaku Kaprodi dan Dosen Pembimbing kedua Informatika STMIK Amikom Surakarta.
3. **Ibu Sri Widiyanti, M.Kom.**, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. **Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom.**, selaku dosen pembimbing pendamping yang turut memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. **Seluruh dosen STMIK Amikom Surakarta**, yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.

6. **Kepala Sekolah, guru, serta siswa SD Muhammadiyah Klaten Utara,**
yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam proses penelitian ini.
7. **Orang tua, keluarga, serta teman-teman,** yang selalu memberikan dukungan moral, doa, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.

Sukoharjo, [28 Februari 2025]

Ghulam Vicco Febriansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Keaslian Penelitian.....	8
2.3. Landasan Teori.....	12
2.3.1 Animasi.....	12

2.3.2 Teknik Animasi.....	12
2.3.3 Pendidikan Bahasa Arab	13
2.3.4 Adobe Animate	13
2.3.5 Adobe Illustrator	14
2.3.6 ADDIE	14
2.3.7 Multimedia Interaktif.....	16
2.3.8 Story Board	17
2.3.9 Skala <i>Likert</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	19
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.2.1 Observasi	20
3.2.2 Wawancara.....	20
3.3.3 Studi Pustaka.....	20
3.3.4 Kuesioner	21
3.3. Teknik Analisis Data.....	21
3.4. Alur Penelitian	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Pengumpulan Data.....	26
4.2 Analisis	29
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	30

4.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
4.3 Desain	31
4.3.1 Desain <i>Flowchart</i>	31
4.3.2 <i>Storyboard</i>	32
4.3.3 <i>Development</i>	36
4.4 Penerapan (<i>Implementation</i>).....	44
4.5.1. Pengujian Aplikasi.....	44
4.5.2 Penerapan Aplikasi	48
BAB V PENUTUP.....	56
5.1. Kesimpulan	56
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat dan Efektivitas Pembelajaran Anak.....	8
Tabel 4.1 Hasil Observasi	27
Tabel 4.2 Hasil Pertanyaan dengan Guru.....	27
Tabel 4.3 Analisis SWOT.....	28
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	44
Tabel 4.6 Kisi Instrumen Ahli Materi.....	45
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	46
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Perceived Usefulness</i>	52
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Perceived Ease Of Use</i>	55
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner <i>Attitude Toward Using</i>	52
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner <i>Behavioral Intention to Use</i>	53
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner <i>Facilitating Conditions</i>	53
Tabel 4.13 Interpretasi Rata-Rata Skor.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses ADDIE	15
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Pembelajaran Bahasa Arab.....	29
Gambar. 4.2 Halaman Utama.....	34
Gambar 4.3 Halaman Menu.....	35
Gambar 4.4 Halaman Materi.....	36
Gambar 4.5 Halaman Sub Materi.....	36
Gambar 4.6 Halaman Soal.....	37
Gambar 4.7 Pembuatan Halaman Isi dari Menu Kuis.....	38
Gambar 4.8 Hasil Dari Jawaban Benar.....	38
Gambar 4.9 Hasil Dari Jawaban Salah.....	39
Gambar 4.10 Halaman Hasil.....	39
Gambar 4.11 Halaman <i>Puzzle</i>	40
Gambar 4.11 Halaman <i>Game Puzzle</i>	40
Gambar 4.12 Halaman <i>Game Puzzle</i>	41
Gambar 4.13 Halaman Akhir <i>Game Puzzle</i>	41
Gambar 4.15 Pengarahan Kepada Siswa.....	44
Gambar 4.16 Siswa Mengerjakan Quiz dan <i>Game Puzzle</i>	45
Gambar 4.17 Siswa Mengerjakan Soal Kuesioner.....	45

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan **media pembelajaran interaktif berbasis multimedia** yang dapat meningkatkan minat serta efektivitas pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Klaten Utara. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)** dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan **Adobe Animate dan Adobe Illustrator**, serta dilengkapi dengan fitur-fitur seperti **materi visual, suara, kuis interaktif, dan game puzzle**. Evaluasi terhadap aplikasi dilakukan dengan metode **User Acceptance Testing (UAT)** menggunakan skala Likert, serta analisis SWOT untuk menilai keunggulan dan kekurangan media pembelajaran ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini berhasil meningkatkan **minat dan pemahaman siswa** terhadap bahasa Arab. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada 19 responden (guru dan siswa), diperoleh rata-rata skor **4,51** dalam skala Likert, yang menunjukkan kategori **"Sangat Setuju"** terhadap efektivitas aplikasi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil observasi dan wawancara dengan guru juga mengonfirmasi adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini terbukti sebagai alternatif yang efektif dalam membantu pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, bahasa Arab, ADDIE, Adobe Animate, pendidikan dasar.

ABSTRACT

*This study aims to develop an **interactive multimedia-based learning media** to enhance students' engagement and effectiveness in learning Arabic for second-grade students at **SD Muhammadiyah Klaten Utara**.*

*This research employs the **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)** development method with a **quantitative and qualitative approach**. The interactive learning media was developed using **Adobe Animate and Adobe Illustrator** and features **visual materials, audio, interactive quizzes, and educational games**. The effectiveness of this media was evaluated using the **User Acceptance Testing (UAT)** method with a **Likert scale** and **SWOT analysis** to assess its strengths and weaknesses.*

*The results show that this interactive learning media successfully increases **students' interest and comprehension** of Arabic. Based on questionnaires given to **19 respondents (teachers and students)**, an average Likert scale score of **4.51** was obtained, indicating a **"Strongly Agree"** category regarding the application's effectiveness in learning. Additionally, observations and interviews with teachers confirmed an increase in students' engagement during the learning process. Thus, this interactive learning media proves to be an effective alternative in supporting Arabic language education at the elementary school level.*

Keywords: *Interactive learning media, Arabic language, ADDIE, Adobe Animate, elementary education.*