

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, benda, tetapi dapat berupa manusia manusia dan peristiwa peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.²

Ada beberapa ahli yang berpendapat tentang pengertian media pembelajaran, diantaranya : 1). Berlach dan Ely berpendapat bahwa

¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press: Malang, 2009), 25-26

² Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, 19

media dalam proses pembelajaran yang cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. 2). Heinisch, dkk berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan atau informasi untuk tujuan pembelajaran atau mengandung maksud tersebut. 3). H. Malik berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh. Terkait dengan proses pembelajaran bahasa Arab (bahasa apapun), di mana peserta didik akan dibekali atau belajar keterampilan berbahasa dengan cara berlatih berlatih secara terus menerus menerus untuk memperoleh keterampilan keterampilan tersebut. Padahal berlatih secara berkesinambungan adalah hal yang membosankan, sehingga kehadiran media dalam proses belajar bahasa sangat membantu untuk tetap menjaga gairah belajar siswa.⁴

Pada dasarnya media pembelajaran tersebut dipakai oleh seorang guru untuk: 1). Memperjelas informasi atau pesan pengajaran. 2). Memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting. 3). Memberi variasi pengajaran. 4). Memperjelas struktur pengajaran. 5). Menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif. 6). Memotivasi belajar siswa.⁵

Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang berbasis islam yang cukup efektif, mudah dibuat, namun tidak mahal. Di antara media buatan guru yang bisa dijadikan alternatif adalah: gambar guru, guntingan gambar dari

³ Djuju sudjana S. *Strategi pembelajaran*. Bandung : Falah Production, 2000, 26

⁴ *Ibid*, 28

⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press: Malang, 2009), 27

majalah (cut out pictures), boneka jari kartu lipat, jari kartu lipat, kartu melingkar, buku besar, pos kartu melingkar, buku besar, poster dinding, kartu ter dinding, kartu permainan permainan dan lain-lain, dan lain-lain, atau sesuatu yang mudah di dapat di sekitar kita. Masing-masing media tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, namun apabila guru bisa menyesuaikan pemilihan media dengan kondisi dan situasi pengajaran tentunya kekurangan tersebut bisa diminimalkan.

Secara umum media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar yaitu media elektronik dan non elektronik yaitu:

Pertama, alat bantu dengar; media pembelajaran yang menuntut pembelajaran untuk menggunakan indra pendengaran secara dominan adalah radio, recorder, ataupun alat musik tertentu, pemanfaatan radio dalam pembelajaran bahasa Arab dapat berfungsi untuk menunjang pementapan dari pelajaran yang diperoleh dari sekolah, akan tetapi tampaknya radio belum menjadi pilihan pertama di sekolah-sekolah kita untuk menjadi media pembelajaran bahasa. Salah satu sebabnya adalah sulitnya mengakses radio berbahasa Arab, alternatif kedua dari media audio adalah dari media audio adalah kaset dan tape recoder, yang bila dibandingkan dengan radio memiliki keunggulan tersendiri karena beberapa aspek pengajaran lebih terkendali.

Kedua, visual aids; jenis media ini cenderung lebih mudah pengadaannya karena bisa dibuat atau dipilih dari bahan-bahan yang relatif mudah di dapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan harganya pun juga tidak mahal atau bahkan terkadang tanpa memerlukan biaya sama sekali. Seperti halnya : papan tulis, benda peraga, gambar dan foto, serta kartu dan sejenisnya.

Ketiga, alat bantu pandang dengar; jenis media ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yaitu benda sesungguhnya (real objects), benda mini (Miniatures), dan benda khusus. khusus. Benda sesungguhnya sesungguhnya adalah benda-benda benda-benda yang bisa digunakan digunakan dalam kehidupan dalam sehari-hari dan cukup praktis untuk di bawa ke sekolah.

Sedangkan benda mini adalah barang-barang barang-barang buatan pabrik yang biasanya biasanya digunakan digunakan mainan anak-anak, anak-

anak, misalnya misalnya mobil-mobilan, beragam binatang yang di buat dari plastik, beragam peralatan piring, alat-alat memasak dan minuman, atau telpon mainan. Gambar dan foto merupakan contoh alat bantu pandang yang berguna untuk membantu siswa memahami konsep tertentu yang ingin dikenalkan oleh guru, baik itu merupakan gambar tiruan benda, kegiatan, tokoh-tokoh penting maupun situasi. Kegunaan alat ini untuk membantu memudahkan siswa membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan, maupun memahami isi wacana lisan maupun tulis.⁶

Fakta di lapangan untuk jenjang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtida'iyah, mereka memahami kosakata yang hanya ada di buku fisik saja. Sedangkan jika disajikan beberapa media pembelajaran yang berbentuk visual atau non visual, mereka akan lebih melek dalam dunia digital dan mengetahui wawasan yang luas.

Setelah mengetahui dan memahami bagaimana karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang lebih suka bermain, suka bergerak, suka belajar kelompok, dan suka melakukan sesuatu secara langsung, hendaknya guru dapat memanfaatkannya untuk mengambil dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat, yang mudah diterima oleh seluruh siswa. Banyak permasalahan yang muncul karena peserta didik mayoritas hanya terpaku dengan pembelajaran metode penyampaian yang monoton. Diharapkan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, permasalahan tersebut dapat diselesaikan.⁷

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa sekolah dasar membutuhkan kesabaran dan strategi yang tepat. Mengingat usia mereka adalah usia bermain. Maka dari itu, penulis tertarik mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran “Animasi Video Percakapan” dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya”

⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press: Malang, 2009), 115-117

⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dapat dikaji di tesis ini antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tesis ini bertujuan untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang telah kami paparkan. Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan konsep pengembangan media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya
2. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya
3. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran “animasi video percakapan” tentang perbuatan terpuji dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas III MI Masjid Al-Akbar Surabaya

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat baik dalam segi teoritis, praktis, maupun sosial. Adapun manfaat tersebut:

1. Manfaat teoritis

Dalam penelitian ini adalah memberikan kontribusi dalam bidang pembelajaran PAI dengan menggunakan media “animasi video percakapan” dengan menambah wawasan tentang perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat praktis

a. Peserta Didik

Bisa mempraktikkan beberapa perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari dan bisa mengambil beberapa pelajaran dari media “animasi video percakapan” tersebut

b. Pendidik

Bisa memberikan arahan dan pembinaan serta pengajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan pemahaman materi tentang perilaku terpuji kepada peserta didik

3. Manfaat sosial

Dalam penelitian ini menunjukkan penerapan beberapa perilaku terpuji yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan sosial.

E. Definisi Operasional

Agar peneliti tetap terfokus pada permasalahan yang dikaji, maka diperlukan definisi secara singkat tentang istilah-istilah yang akan dikaji dalam penelitiannya. Berikut beberapa istilah yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Pengembangan

Secara Estimologi pengembangan berasal dari padanan kata pengembang yang memiliki makna suatu proses, cara, perbuatan atau sebuah proses kegiatan bersama yang dilakukan oleh penghuni suatu daerah untuk memenuhi kebutuhannya. Secara Terminologi pengembangan adalah suatu proses yang mengupayakan peningkatan kemampuan dan keterampilan SDM guna menghadapi perubahan lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan,

keterampilan.⁸ Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang bagus dengan melalui beberapa latihan dan pendidikan yang bagus.

2. Media Pembelajaran

Pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.⁹ Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.

Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar. Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaannya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (software), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (hardware). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

3. Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar

⁸ Sri Larasati, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), 28

⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) , 6

bergerak.¹⁰ Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.¹¹ Dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi sangat beragam, media video animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya, media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa menambah semangat dalam belajar, mempermudah materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Metode pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai suatu cara atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan Islam agar efektif dan efisien dalam mencapai sasaran dan tujuan seperti diketahui, dipahami dan dikuasainya semua materi pendidikan/ pembelajaran oleh peserta didik, maka harus mempertimbangkan berbagai hal terkait, misalnya: potensi peserta didik, keterampilan pendidik, materi, kondisi dan situasi serta media dan sarana yang tersedia. Bagaimanapun baiknya metode pendidikan Islam yang ditetapkan, tanpa ditunjang atau mempertimbangkan hal-hal di atas tadi, tentu hasilnya tidak akan efektif bahkan prosesnya pun tidak berjalan efisien.¹²

Metode pembelajaran agama Islam ialah cara yang paling efektif dan efisien dalam mengajarkan agama Islam. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang dapat dipahami secara sempurna. Dalam ilmu pendidikan sering juga dikatakan bahwa pengajaran yang tepat ialah

¹⁰ Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, III (Jakarta: Balai Pustaka, t.t.)

¹¹ Laily Rahmawati, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo," *JPGSD* 6, no. 4 (2018): 429–439.

¹² Ahmad Syar'i, *Filsafat Pendidikan Islam* (Palangka Raya: Narasi Nara, 2020), hlm. 138-139

pengajaran yang berfungsi pada murid. “Berfungsi” artinya menjadi milik murid, pengajaran itu membentuk dan mempengaruhi pribadinya.¹³

F. Penelitian Terdahulu

Sehubungan dengan judul dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa referensi sebagai literature perbandingan untuk kepentingan penelitian ilmiah. Diantaranya beberapa penelusuran literatur yang di temukan oleh penulis pada penelitian sebelumnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang ditulis oleh Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina pada tahun 2023 yang berjudul tentang Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah.¹⁴ Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sampel pada penelitian ini yaitu MAN 1 Bandar Lampung. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E. model yang akan digunakan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif untuk melatih kecakapan bahasa arab siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif bisa membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mengukur kelayakan media yang di produksi dalam sebuah pencapaian. Mengukur efektivitas media video interaktif pada kemajuan kelas XI Bahasa MAN I Bandar Lampung dalam menikmati pembelajaran bahasa arab.

¹³ Rahmat Hidayat, Ilmu Pendidikan Islam “*Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia*” (Medan: LPPPI, 2016), hlm. 110.

¹⁴ Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina , *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, 2023, 12

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif untuk melatih kecakapan bahasa arab siswa. Tahap validasi diperoleh hasil kelayakan media sebesar 92,5 %, Kelayakan materi diperoleh presentase sebesar 96,9 %, Kelayakan program diperoleh presentase sebesar 96,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi interaktif layak digunakan. Uji efektifitas diperoleh hasil berdasarkan hasil uji t menunjukkan hasil nilai Sig dari table .000 < dari 0.05. Hasil hitung menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($74.061 > 2.021$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan Media video animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran kecakapan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif sangat baik digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas khususnya melatih kecakapan berbicara.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2023 oleh Almira Sabrina dan Khizanatul Hikmah yang berjudul tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Nahwu untuk kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo.¹⁵ Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Sampel pada penelitian ini yaitu SMP 1 Muhammadiyah Sidoarjo. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan prosedural yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan yang rinci dan runtut sehingga langkah-langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini lebih jelas dan terarah. Data penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, dan angket, serta dokumentasi dan jurnal yang berkaitan. Data-data yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut kemudian diolah dan dianalisis. Data angket yang diperoleh berupa data kualitatif yang

¹⁵ Almira Sabrina dan Khizanatul Hikmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Nahwu untuk kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo*, 2023, 20

dikuantitatifkan menggunakan Skala Linkert. Produk video animasi interaktif ini diimplementasikan oleh guru pada pembelajaran bahasa Arab Adad Ma'dud pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, dan peneliti mengunggah produk video animasi interaktif tersebut ke YouTube agar dapat dimanfaatkan siswa dan masyarakat luas untuk mempelajari dan mengulas kembali pembelajaran Adad Ma'dud dimana saja dan kapan saja.

Setelah dilakukan pengembangan produk dari buku menjadi sebuah media pembelajaran video animasi interaktif, maka produk dipublikasikan di Youtube dan diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab Adad Ma'dud. Media pembelajaran video animasi interaktif tersebut mendapatkan respon siswa yang sangat baik yaitu sebesar 86,16% dengan tingkat kelayakan valid bahwa media pembelajaran video animasi interaktif menambah pengalaman belajar yang berbeda, menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Adad Ma'dud, dan mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Arab Adad Ma'dud.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2020 oleh Takdir T. yang berjudul rentang Pengembangan Animasi Pembelajaran Bahasa Arab kelas VI MIN Alehanue Kabupaten Sinjai.¹⁶ Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan Research and Development (R&D) Borg and Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MIN Alehanue Kabupaten Sinjai. Peneliti menyederhanakan model Research and Development Sugiyono menjadi beberapa langkah: (1) analisis potensi dan masalah, (2) mendesain produk, (3) mengumpulkan materi, (4) membuat produk awal, (5) melakukan uji ahli, (6) merevisi produk, dan (7) melakukan uji lapangan. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket untuk ahli media, ahli materi, dan subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data

¹⁶ Takdir T., *Pengembangan Animasi Pembelajaran Bahasa Arab kelas VI MIN Alehanue Kabupaten Sinjai*, 2020, 15

pengembangan media pembelajaran ini adalah instrumen berbentuk angket terstruktur dan penilaiannya menggunakan skala bertingkat. Sedangkan untuk mendapatkan data kualitatif pada tahap uji lapangan peneliti menggunakan metode observasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media CD video animasi yang berisi media pembelajaran bahasa Arab tentang jam untuk kelas VI MI. Berdasarkan uji ahli, media ini termasuk dalam kategori layak dan berdasarkan uji lapangan, media ini termasuk dalam kategori sangat layak. Media ini bisa digunakan secara mandiri dan kelompok. Penggunaan secara mandiri dapat dilakukan di rumah setelah siswa mendapatkan materi tentang jam di sekolah, sedangkan penggunaan berkelompok dapat dilakukan dengan bantuan dan arahan dari guru.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2023 oleh Shofwah Tsania Zakiyah yang berjudul tentang Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Modifikasi Dubbing Kartun dengan Materi Hiwar Kelas VII MTs.¹⁷ Penelitian ini dilatar belakangi oleh sedikitnya upaya tenaga pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran di era digital sekarang ini. Penelitian ini ada untuk memberikan sumbangan pemikiran mengenai bahan ajar yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video modifikasi dubbing kartun dengan materi *Min Yaumiyyāt Al-Ushrah*. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video modifikasi dubbing kartun pada materi *Min Yaumiyyāt Al-Ushrah*. (3) Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis video modifikasi dubbing kartun dengan materi *Min Yaumiyyāt Al-Ushrah*. Penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan prosedural yang meliputi 10 tahap yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3)

¹⁷ Shofwah Tsania Zakiyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Modifikasi Dubbing Kartun dengan Materi Hiwar Kelas VII MTs*, 2023, 10

Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk Akhir, dan (10) Produksi Massal.

Subjek penelitian ini adalah seorang Ahli Materi, seorang Ahli Media, dan siswa kelas VII. Teknik dan analisis pengambilan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Dengan teknik analisis data menggunakan model Miles and Hubberman untuk data kualitatif, dan dengan teknik analisis deskriptif persentase untuk data kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis video modifikasi dubbing kartun yang dikembangkan dengan 10 langkah model pengembangan prosedural, dimulai dari analisis potensi dan masalah sampai produksi massal. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Hal tersebut berdasarkan: (1) Penilaian oleh ahli materi dengan persentase 89,3% dengan kriteria Sangat Baik. Dan penilaian ahli media dengan persentase 95% dengan kriteria Sangat Baik. (2) Penilaian siswa melalui angket respons, diperoleh skor rata-rata 4,18 dengan persentase sebesar 83,7% sehingga tergolong dalam respons positif.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2023 oleh Rosalinda dan Muhammad Syafriansyah yang berfokus tentang Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva.¹⁸ Sampel Penelitian ini adalah kegiatan penelitian dosen muda Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Al-Washliyah melalui LPPM. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media canva sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain pengembangan model 4-D. Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi bidang pendidikan Bahasa Arab. Hasil penelitian

¹⁸ Rosalinda dan Muhammad Syafriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva*, 2023, 34

yang diperoleh adalah Pembelajaran Bahasa Arab melalui Media Canva mendapat penilaian sebesar 89,09% dari Ahli Media, dari penilaian Ahli Materi sebesar 89% sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran canva sangat layak digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2023 oleh Khoirun Nisa yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Aplikasi Kinemaster.¹⁹ Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan inovasi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran daring. Aplikasi kinemaster berupa perangkat lunak di smartphone yang dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran daring masa kini. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (Research and development) dengan menggunakan model intruksional ADDIE, model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan yaitu (a) analisis, (b) desain, (c) pengembangan, (d) implementasi, (e) evaluasi. Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yaitu Analisis, desain dan pengembangan.

Penelitian ini menjabarkan tentang proses editing video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring. Hasil penelitian uji coba terbatas pada 20 peserta didik Kelas VI SD dengan presentase 85% terbilang sangat baik. Hasil akhir dapat menunjukkan bahwa 1) penggunaan aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan dalam proses pembelajaran secara daring; 2) penayangan video yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan pemahaman belajar.

¹⁹ Khoirun Nisa, *Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Aplikasi Kinemaster*, 2023, 14

Penelitian yang ditulis pada tahun 2024 oleh Naili Aridah yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi (Animated Learning) dalam Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab untuk Kelas 10 MA.²⁰ Metode penelitian yang digunakan adalah mixed method yaitu research and development model ADDIE yang meliputi: 1) Analysis (analisis), 2) Design (desain), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (implementasi), dan 5) Evaluation (evaluasi). Dengan hasil penelitian berupa media pembelajaran video animasi tentang Qawaid Bahasa Arab dengan format MP4 yang dapat digunakan hampir semua perangkat yang telah disertai dengan audio berbahasa Indonesia dan Bahasa Arab yang diangkat dari permasalahan efisiensi waktu dan perlunya skill yang memadai dalam pembuatan media yang diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Hasil ujicoba pada ahli media memperoleh rata-rata 4,45 atau 89% dalam presentase yang mana masuk dalam kategori sangat valid. Adapun berdasarkan ahli materi, diperoleh rata-rata skor 4,5 atau 90% dalam presentase dan masuk dalam kategori sangat valid. Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil memperoleh skala 4,775 atau 95,5% yang masuk kategori sangat baik.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2023 oleh Khoirunnisa'il Fitriyah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren.²¹ Sampel penelitian ini ditujukan kepada Pondok Pesantren An-Nur Pungging Mojokerto. Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu Observasi, Forum Group Discussion, Wawancara langsung, Sosialisasi, pendampingan dan Evaluasi Hasil . Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17 sd 19 Mei 2023 dengan tema : (1) Pengenalan Website untuk membuat media pembelajaran; (2) Teknik Pembuatan Video Interaktif dari Canva; (3) Video Video interaktif pembelajaran Bahasa Arab. Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada

²⁰ Naili Aridah, *Pengembangan Media Video Animasi (Animated Learning) dalam Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab untuk Kelas 10 MA*, 2024, 40

²¹ Khoirunnisa'il Fitriyah , *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren*, 2023, 32

Masyarakat ini adalah para pengajar bahasa arab di pondok pesantren An Nur Pungging Mojokerto.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2022 oleh Sri Handayani dan Syafi'i yang berjudul Pemanfaatan Video Animasi Youtube untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab.²² Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang mana sumber data diperoleh dari data sekunder berupa artikel, buku dan jurnal sehingga teknik pengumpulan data yg digunakan adalah studi pustaka (library research) yang kemudian dianalisis secara induktif atau kualitatif. Analisis data yg dilakukan yaitu mereduksi data dengan memilah-milah data penting yang berkaitan dengan focus penelitian dan membuat kerangka penyajiannya, kemudian melakukan penyajian data untuk memudahkan dalam penggunaan agar tidak terjadi kekeliruan, kemudian selanjutnya yaitu menyusun laporan hingga pada akhir pembuatan kesimpulan.

Penelitian yang ditulis pada tahun 2014 oleh Muh. Ilham Afyuddin yang berjudul tentang Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia dengan Metode SAV.²³ Sampel penelitian ini adalah peserta didik MI Depokharjo. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dengan animasi 2D pada pelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia yang valid dan penerapan media pembelajaran yang efektif sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan produk Research and Development (RnD), dengan memakai 6 dari 10 tahap penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain dan uji coba produk. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar

²² Sri Handayani dan Syafi'I, *Pemanfaatan Video Animasi Youtube untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab*, 2022, 16-17

²³ Muh. Ilham Afyuddin, *Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia dengan Metode SAV*, 2014, 5-7

tubuh manusia dengan metode SAV dengan nilai validitas dari ahli media sebesar 3,3 dimana dinyatakan layak, nilai validitas dari ahli materi sebesar 3,9 dimana dinyatakan layak, dan meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa-siswi sebagai pengguna atau user dengan nilai awal 122 serta presentase 25% meningkat menjadi 362 dengan presentase 75%.

Berikut ini akan ditampilkan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah.	Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D	Objek penelitian merupakan siswa MAN
2	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Nahwu untuk kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo.	Almira Sabrina dan Khizanatul Hikmah	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D	Objek penelitian merupakan siswa SMP dan fokus kepada ilmu alat (nahwu)

3	Pengembangan Animasi Pembelajaran Bahasa Arab kelas VI MIN Alehanue Kabupaten Sinjai.	Takdir T	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D dan objek penelitian merupakan siswa MI	Belum ada fokus tujuan <i>maharoh</i> bahasa Arab dalam penelitian ini
4	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Modifikasi Dubbing Kartun dengan Materi Hiwar Kelas VII MTs.	Shofwah Tsania Zakiyah	Sama-sama menggunakan metode penelitian R & D	Sasaran nya adalah siswa MTs
5	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva.	Rosalinda dan Muhammad Syafriansyah	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D	Sampel penelitian ini adalah kegiatan penelitian dosen muda Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Al-Washliyah melalui LPPM.
6	Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Aplikasi Kinemaster.	Khoirun Nisa	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D dan	Tujuan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi bagi pendidik dalam

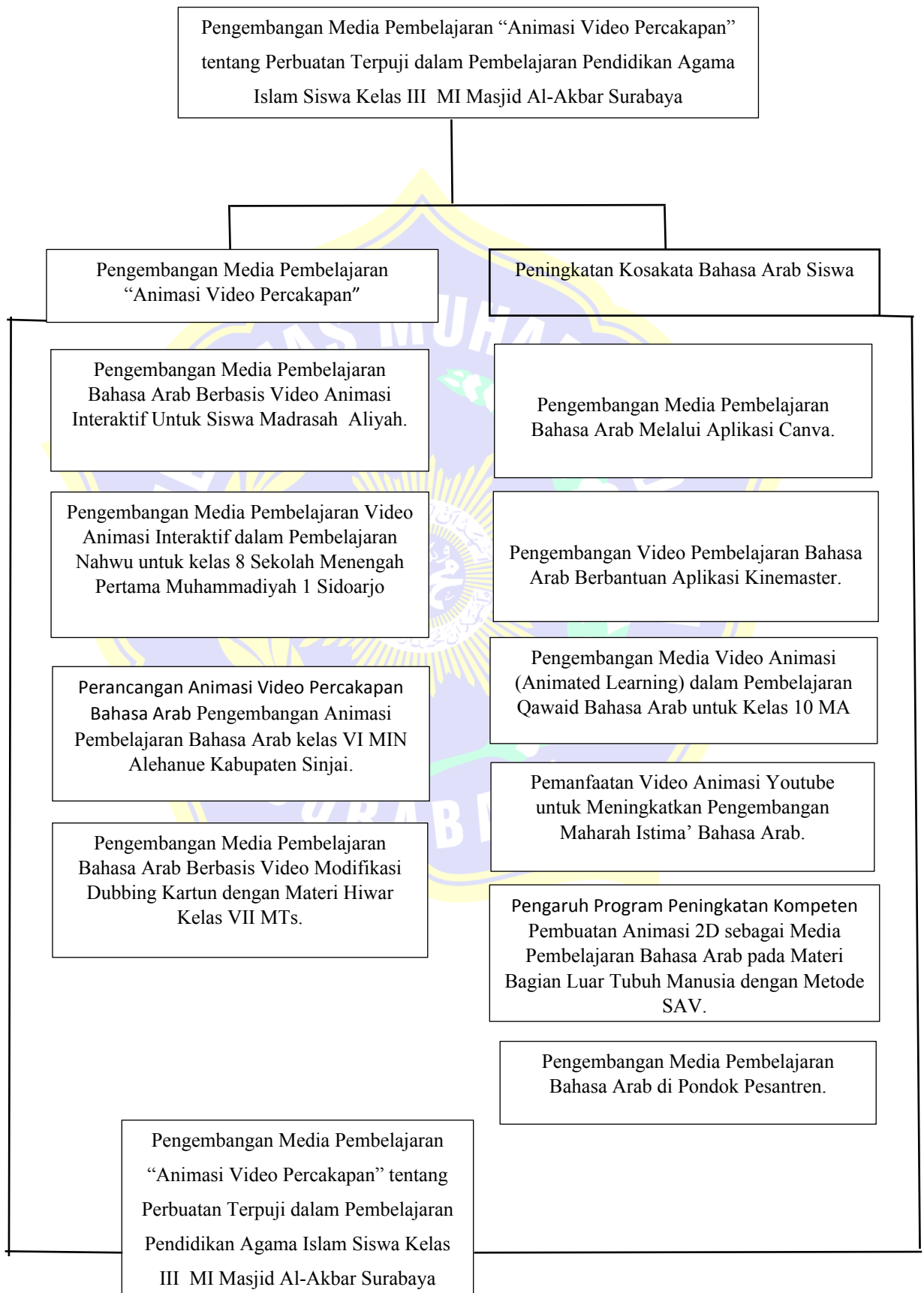
			objek penelitian adalah anak didik SD/ MI	mengembangkan media pembelajaran daring.
7	Pengembangan Media Video Animasi (Animated Learning) dalam Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab untuk Kelas 10 MA.	Naili Aridah	Sama-sama merupakan metode penelitian R&D	Objek penelitian adalah siswa-siswi MA
8	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren.	Khoirunnisa'i I Fitriyah	Sama-sama mendapatkan data penelitian dengan melalui observasi, wawancara.	Objek penelitian adalah para pengajar bahasa arab di pondok pesantren
9	Pemanfaatan Video Animasi Youtube untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab.	Sri Handayani dan Syafi'i	Sama-sama menggunakan video animasi guna memudahkan pembelajaran	Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dan fokus tujuan adalah maharoh istima'
10	Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Bahasa	Muh. Ilham Afiyuddin	Sama-sama menggunakan metode	Penggunaan tema materi dalam bab

Arab pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia dengan Metode SAV.		penelitian R&D	pembelajaran yang berbeda
---	--	----------------	---------------------------



Bagan 1.1

Peta Penelusuran Penelitian Terdahulu (*State of The Art*)



G. Sistematika Pembahasan

Bab pertama pada pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi landasan teori yang terdiri dari beberapa bagian antara lain: (1) Pengembangan Media Pembelajaran (2) Animasi Video Percakapan (2D) (3) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (4) Perbuatan Terpuji

Bab ketiga pada metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat meliputi penyajian data dan analisis hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum tentang objek penelitian, penyajian data, analisa data, dan paparan hasil penelitian.

Bab kelima lembar penutup yang menyajikan kesimpulan dan saran untuk penelitian ini dan penelitian selanjutnya.

