

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN MUFRADAT SISWA  
KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH BLIGO  
KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**ETA ERIDIANI**  
**NIM. 2220048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN MUFRADAT SISWA  
KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH BLIGO  
KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**ETA ERIDIANI**  
**NIM. 2220048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eta Eridiani

NIM : 2220048

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa daam skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan”** secara keseluruhan adalah hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk atau dikutip dari seumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah plagiasi, peneliti bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 11 Juli 2024

Yang menyatakan



**ETA ERIDIANI**  
**NIM. 2220048**

## NOTA PEMBIMBING

**Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag**  
**Jl. Tulip 1 No. 8 Perum Graha Tirta Asli**  
**Kota Pekalongan Prov. Jawa Tengah**

Lamp : 3 (Tiga) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Eta Eridiani

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab  
di-

### PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

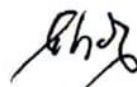
Nama : Eta Eridiani  
NIM : 2220048  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI ANIMAKER DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH BLIGO KECAMATAN BUARAN KABUPATEN PEKALONGAN

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

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 12 Juli 2024  
Pembimbing,



**Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag**  
**NIP. 197201052000031002**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161

[www.fik.uingsudur.ac.id](http://www.fik.uingsudur.ac.id) email : [fik@uingsudur.ac.id](mailto:fik@uingsudur.ac.id)

**PENGESAHAN**

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

Nama : **ETA ERIDIANI**  
NIM : **2220048**  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN MUFRADAT SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH BLIGO KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jumat, 19 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Dewan Penguji**

Penguji I

**Dr. H. Ali Burhan, M.A**  
NIP. 197706232 00901 1 008

Penguji II

**Moh. Nurul Huda, M.Pd.I**  
NIP. 198711022 02321 1 018

Pekalongan, 23 Juli 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

**Prof./Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.**  
NIP. 197301122000031001



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

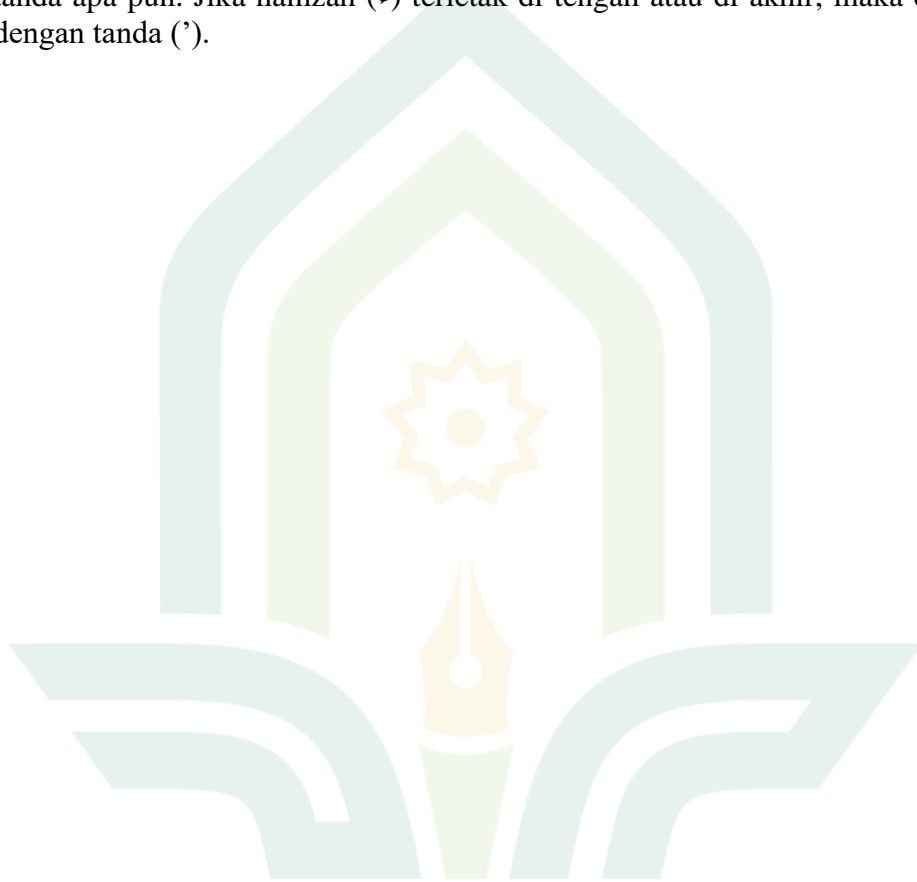
Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penelitian disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ya
ص	Ša	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').



## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT., sholawat serta salam peneliti haturkan kepada nabi Muhammad SAW. Skripsi ini telah terselesaikan dengan baik. Peneliti tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan kemampuan diri sendiri, banyak pihak-pihak yang telah membantu untuk menyelesaikannya. Maka dari itu, skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Ibu Muflikhah, Bapak Effendi (Alm) dan Nenek Suprei yang telah memberikan doa disetiap sujudnya serta motivasi dan wejangannya sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada saudara peneliti Ulfa Reniati dan M. Yudha Setiawan terimakasih atas support dan doanya.
3. Kepada almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan segenap civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal untuk menggapai cita-cita.
4. Kepada Bapak Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala *support* serta doanya.
5. Dan terakhir, kepada semua orang yang telah berjasa pada diri peneliti.



**MOTO**

وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ

**"Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan  
[kepadanya],"  
(QS. An-Najm [53]: 40)**



## ABSTRAK

Eta Eridiani, NIM: 22200482024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan. Skripsi program studi PBA Universitas Islam negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dr. H. Abdul Khobir, M. Ag.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Animaker, penguasaan mufradat*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya keluhan siswa yang mengatakan bahwa mereka tidak tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Arab karena metode yang digunakan belum ada inovasi yang bisa membangun minat belajar, sehingga mereka kurang memperhatikan pembelajaran Bahasa Arab. Meskipun ada beberapa anak yang memang mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, apabila dilihat secara umum kondisi kelas belum efektif, hal itu mempengaruhi penguasaan mufradat siswa menjadi terhambat karena mereka memilih melakukan aktivitas lain disaat proses belajar mengajar. Dengan permasalahan yang ada, guru Bahasa Arab di objek penelitian menyarankan peneliti untuk melakukan pengembangan sebuah produk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan siswa dalam memahami mufradat Bahasa Arab.

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang diajukan yaitu (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi animaker dalam meningkatkan penguasaan mufradat kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo kecamatan Buaran kabupaten Pekalongan? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi animaker untuk meningkatkan penguasaan mufradat kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo kecamatan Buaran kabupaten Pekalongan?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan *instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan angket/quesioner. Adapun teknik analisis data dengan menggunakan analisis observasi dan wawancara, serta analisis angket atau kuesioner.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi animaker yang dikembangkan dengan menganalisis kondisi kelas terlebih dahulu, kemudian melakukan pengembangan produk media hingga *finish* dan dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* ini telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan rata-rata perolehan presentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil presentase dari angket uji respon siswa berada di angka 89% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil analisis angket yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan hidayah Allah SWT., yang telah melimpahkan taufiq serta hidayahnya sehingga peneliti dapat tuntas dalam menyusun skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata Satu (S.1) pada Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Setelah terselesaikannya penelitian skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dalam perkuliahan.
5. Bapak Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
6. Seluruh dosen PBA yang telah mendidik dan memberikan bimbingan serta support sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

7. Bapak H. M. Syakiron, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan.
8. Bapak Imam Agus Prasetyo, S.Pd., selaku Guru Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan.
9. Seluruh guru dan karyawan di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kecamatan Buaran Kabupaten Pekalongan.
10. Teman-teman PBA angkatan 2020 yang telah kebersamai peneliti selama masa perkuliahan.
11. Kepada teman baik peneliti Rini Widiyastuti, M. Fidyhan Afkar, Khisnatul Hidayah dan Syafaatul Maulida.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam segala hal terutama yang berkaitan dengan skripsi ini.

Akhir kata, semoga amal baik dari semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT., dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab, bagi peneliti sendiri dan pembaca pada umumnya.

Pekalongan, 10 Juli 2024

Peneliti,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>MOTO</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Kegunaan Penelitian .....	4
a. Secara Akademis .....	4
b. Secara Praktis .....	4
E. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Media Pembelajaran Bahasa Arab .....	7
2. Media Pembelajaran Berbasis ICT .....	14
3. Aplikasi <i>Animaker</i> .....	17
B. Penelitian yang Relevan .....	20
C. Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	29
B. Prosedur Pengembangan .....	30
1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	31
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	32
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	32
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	33
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	33
C. Tempat dan Waktu .....	34
D. Subjek Penelitian .....	35

E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Teknik Observasi .....	35
2. Teknik Wawancara .....	36
3. Teknik Angket .....	36
F. Teknik Analisis Data .....	37
1. Analisis Observasi dan Wawancara .....	37
2. Analisis Angket atau Kuesioner .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Desain Awal Produk .....	40
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis) .....	40
2. Tahap <i>Design</i> (Desain) .....	42
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	50
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	64
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	65
6. Hasil Uji Coba Lapangan .....	66
a) Uji Kelayakan oleh Para Ahli .....	66
b) Uji Respon Siswa .....	67
B. Desain Akhir Produk .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan .....	24
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Presentase Penilaian Media Pembelajaran .....	38
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Berbasis Animaker .....	44
Tabel 4.2 Skor Presentase Penilaian Media .....	56
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.5 Skor Presentase Penilaian Materi .....	59
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi Kelayakan Isi Materi .....	60
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Penyajian Materi .....	60
Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Kontekstual Materi .....	60
Tabel 4.9 Hasil Analisis Validasi Kelayakan Bahasa .....	61
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media .....	61
Tabel 4.11 Tampilan Hasil Revisi Ahli Materi .....	62
Tabel 4.12 Tampilan Hasil Revisi Kalimat Kurang Tepat .....	63
Tabel 4.13 Hasil Respon Siswa .....	68
Tabel 4.14 Desain Akhir Produk Media Pembelajaran <i>Animaker</i> .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran .....	30
Gambar 4.1 Tampilan Pertama pada Bagian <i>Login</i> .....	51
Gambar 4.2 Bagian <i>Create</i> .....	51
Gambar 4.3 Tampilan pada Bagian <i>Blank Page</i> .....	52
Gambar 4.4 Tampilan Halaman <i>Opening</i> .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Slide Tujuan Pembelajaran .....	53
Gambar 4.6 Tampilan Slide Materi .....	54
Gambar 4.7 Tampilan Materi .....	55
Gambar 4.8 Tampilan Mufrodad untuk Bernyanyi .....	55
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Sumber Referensi .....	55
Gambar 4.10 Slide Mufrodad Keseluruhan .....	58
Gambar 4.11 Slide Profil Pembuat Media Pembelajaran .....	58
Gambar 4.12 Slide Evaluasi Pembelajaran .....	59
Gambar 4.13 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran .....	67
Gambar 4.14 Grafik Uji Respon Siswa .....	68



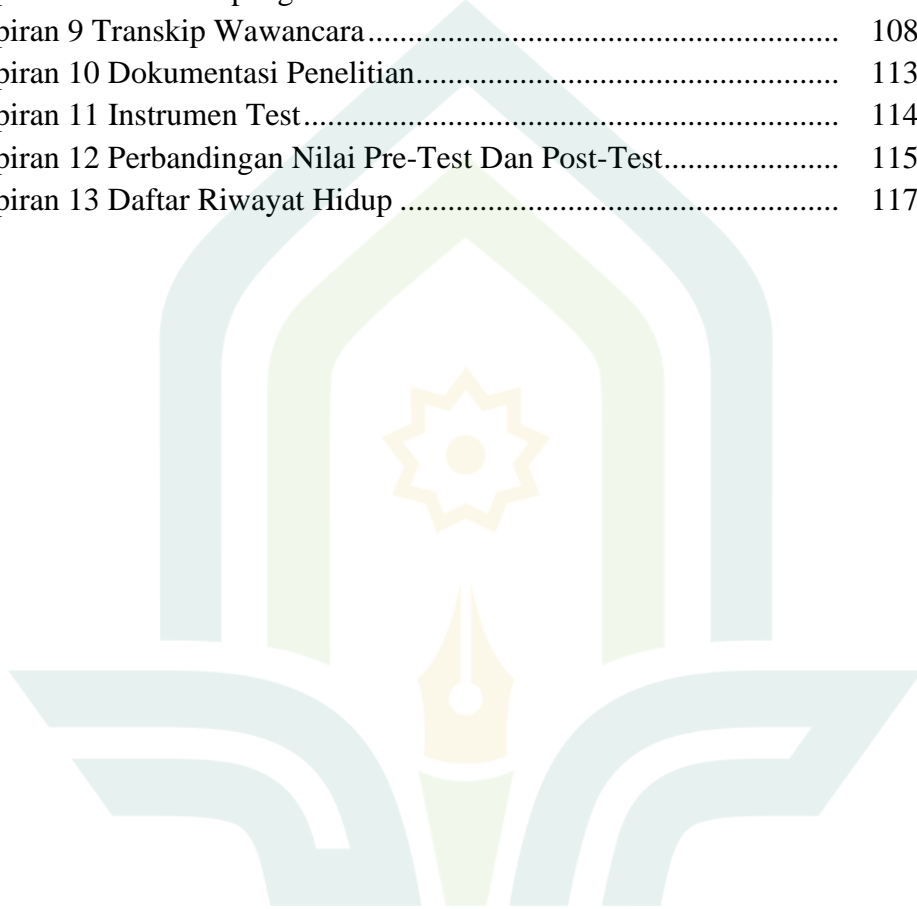
## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir .....</b>	<b>28</b>
-----------------------------------------------	-----------



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	82
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian Dari Madrasah .....	83
Lampiran 3 Instrumen Penelitian.....	84
Lampiran 4 Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 5 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi .....	101
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelas Va Mis Bligo.....	103
Lampiran 7 Analisis Hasil Respon Siswa.....	104
Lampiran 8 Catatan Lapangan.....	105
Lampiran 9 Transkrip Wawancara.....	108
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 11 Instrumen Test.....	114
Lampiran 12 Perbandingan Nilai Pre-Test Dan Post-Test.....	115
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup .....	117



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo atau biasa disebut dengan MIS Bligo termasuk salah satu sekolah di kecamatan Buaran kabupaten Pekalongan yang menjunjung tinggi nilai keagamaan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan banyaknya mata pelajaran berbasis agama yang diajarkan, salah satunya yakni mata pelajaran Bahasa Arab. Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting di MIS Bligo karena merupakan pelajaran dasar yang membawa siswa pada pemahaman bahasa alquran. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, media memiliki peran penting untuk membantu pemahaman siswa. Pemanfaatan media ini merupakan sebuah keharusan dalam meningkatkan kualitas belajar karena saat ini media sudah termasuk sebagai bagian dari integral dalam pendidikan dan pembelajaran<sup>1</sup>.

Dari pembelajaran Bahasa Arab yang sudah berlangsung sejak lama, guru pengampu Bahasa Arab di MIS Bligo belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dari dulu hingga saat ini, tenaga pendidik Bahasa Arab di MIS Bligo masih menggunakan metode ceramah dan *qira'ah* dengan bahan ajar buku paket dan LKS<sup>2</sup>. Penggunaan metode ceramah dan *qira'ah* ini, menurut salah satu siswa kelas VA, pembelajaran yang demikian cepat menumbuhkan rasa bosan pada

---

<sup>1</sup> Wahid Abdul, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, *Istiqra* 5, no. meningkatkan prestasi (t.tp: tp, 2018), hlm. 4.

<sup>2</sup> Imam Agus P, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas V MIS Bligo, wawancara pribadi, Pekalongan, 26 April 2023.

diri siswa karena metode yang digunakan masih konvensional dan monoton.<sup>3</sup> Dengan metode yang digunakan tersebut, hanya ada sedikit ruang untuk siswa bisa belajar secara mandiri. Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh peneliti, kesulitan yang dihadapi oleh siswa adalah kurangnya minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Arab. Kurangnya minat siswa dikarenakan Bahasa Arab adalah bahasa kedua bagi mereka, sehingga siswa diharuskan menguasai kosa kata bahasanya terlebih dahulu sebelum mempelajari Bahasa Arab lebih lanjut. Namun, untuk menguasai kosa kata nya saja mereka sudah kesulitan, meskipun ada siswa yang memang sudah bisa memperhatikan pelajaran dengan baik akan tetapi justru sebagian besar nya belum bisa mengikuti, sehingga kondisi pembelajaran secara umum, masih terlihat kurang efektif. Jadi di MIS Bligo ini kebutuhan mendasar yang harus diatasi terlebih dahulu adalah bagaimana cara siswa mampu menguasai kosa kata Bahasa Arab<sup>4</sup>.

Perkembangan teknologi yang ditawarkan adalah solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran memungkinkan dapat menarik siswa untuk mempelajarinya secara mandiri ditempat yang fleksibel. Dalam mengatasi masalah yang ada, peneliti memanfaatkan aplikasi *animaker* karena mudah untuk digunakan oleh siswa. Untuk mewujudkan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah

---

<sup>3</sup> M. Khanif Rusyda, siswa kelas V MIS Bligo, Wawancara Pribadi , Pekalongan, 26 April 2023.

<sup>4</sup> Dzikronah, Wali Kelas V MIS Bligo, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 26 April 2023.

Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan”. Untuk mencegah terjadinya tumpang tindih materi, kiranya perlu pembatasan materi yang akan disajikan dalam penelitian ini, yaitu materi Bahasa Arab kelas VA semester genap tingkat MI dengan judul *a’daul jismi*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *animaker* pada pembelajaran mufradat siswa kelas VA madrasah ibtidaiyah salafiyah bligo kabupaten pekalongan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bligo Kabupaten Pekalongan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini mencakup kegunaan praktis dan akademis. Berikut merupakan uraian dari kegunaan penelitian secara akademis dan praktis.

##### **a. Kegunaan Secara Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan kreatifitas penelitian media pembelajaran, khususnya dibidang ICT. Pembahasan ini dapat menjadi rujukan penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi serta peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi dan berkontribusi dibidang pendidikan serta memberikan informasi seputar kreativitas tenaga pendidik dalam mempersiapkan media pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan minat belajar pada siswa.

##### **b. Kegunaan Secara Praktis**

###### **1) Kegunaan bagi madrasah**

Kegunaan penelitian ini bagi madrasah yaitu, memberikan sumbangsih peneliti terhadap madrasah dalam mengembangkan media pembelajaran serta sebagai bahan acuan bagi madrasah dalam rangka pengembangan produk media pembelajaran berbasis ICT.

###### **2) Kegunaan bagi guru atau tenaga pendidik**

Kegunaan bagi tenaga pendidik adalah diharapkan dapat menjadi informasi yang baru dan sebagai pedoman dalam mengembangkan

produk alat bantu belajar siswa sehingga kualitas belajar mengajar Bahasa Arab mengalami peningkatan.

### 3) Kegunaan bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai fasilitas belajar yang baru untuk meningkatkan semangat dan minat belajar terhadap proses belajar mengajar Bahasa Arab.

### 4) Kegunaan bagi peneliti

Kegunaan bagi peneliti adalah sebagai bahan telaah untuk meningkatkan kreativitas khususnya dibidang pengembangan alat bantu belajar Bahasa Arab berbasis ICT sehingga terbentuk pemahaman dalam pelaksanaannya.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II merupakan landasan teori yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir. Pada landasan teori berisi tentang penjelasan media pembelajaran Bahasa Arab, media pembelajaran berbasis ICT, dan penjelasan tentang aplikasi animaker.

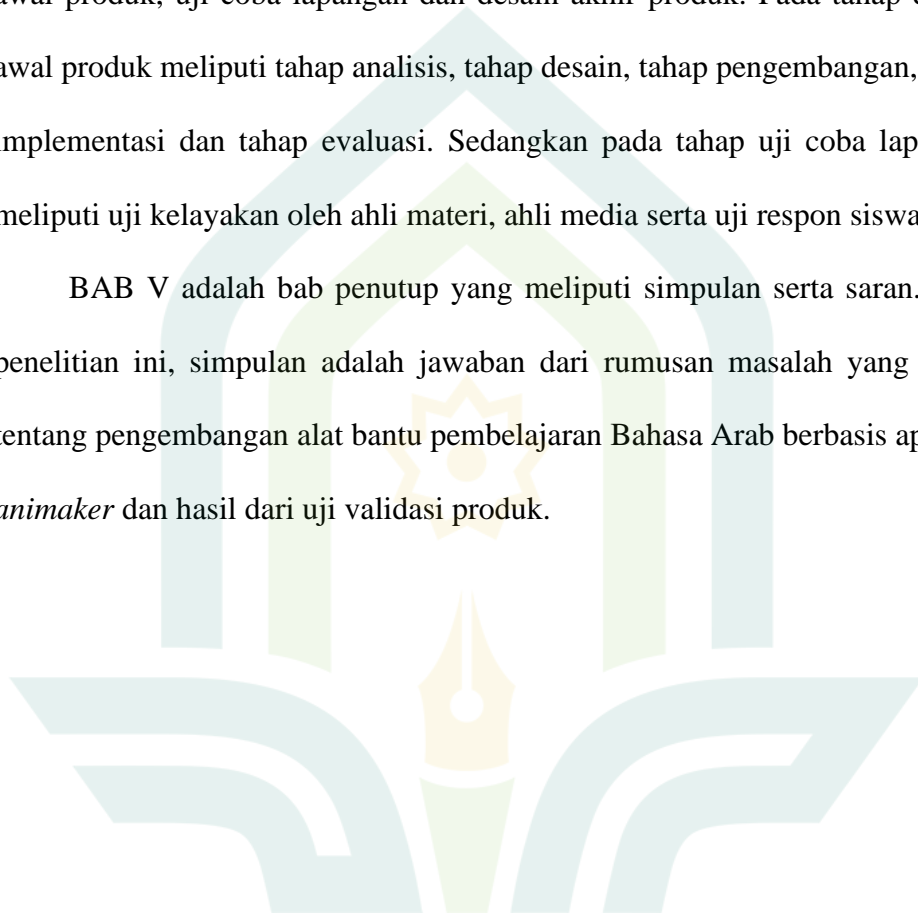
BAB III merupakan metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Adapun model

pengembangan media pembelajarannya meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik angket/kuesioner.

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari desain awal produk, uji coba lapangan dan desain akhir produk. Pada tahap desain awal produk meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Sedangkan pada tahap uji coba lapangan meliputi uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media serta uji respon siswa.

BAB V adalah bab penutup yang meliputi simpulan serta saran. Pada penelitian ini, simpulan adalah jawaban dari rumusan masalah yang berisi tentang pengembangan alat bantu pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* dan hasil dari uji validasi produk.





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *animaker* pada pembelajaran mufradat siswa kelas VA Madrasah ibtdaiyah salafiyah bligo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan media ini menghasilkan produk berupa video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi *animaker*. Dalam pengembangannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu; *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi, penelitian ini menerapkan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif agar dapat diketahui bagaimana kelayakan serta pengaruh dari media yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan menyajikan halaman berupa pembukaan, mufradat untuk didengarkan dan dilafalkan oleh siswa, mufradat untuk menemukan arti kata, mufradat beserta artinya secara keseluruhan, halaman untuk menyanyikan mufradat, halaman evaluasi, halaman profil diri pembuat produk dan yang terakhir halaman penutup.
2. Media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan bersumber pada hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Presentase yang didapat dari

penilaian ahli media sebesar 82% dengan kategori sangat layak dan dari ahli materi sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Adapun rata-rata penilaian dari ahli media dan ahli materi sebesar 87% dikategorikan sangat layak. Selain itu, perolehan presentase respon siswa memperoleh skor 89% dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Saran**

Bersumber dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi *animaker* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan sehingga dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya bisa melakukan penelitian ini lebih lanjut dengan jangkauan yang lebih luas seperti pada bagian materi yang disajikan serta pada kreatifitas pemogramannya.
2. Untuk pendidik, hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar.
3. Untuk siswa, hendaknya dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk memotivasi diri dalam mempelajari Bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahid. (2018). "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar" *Istiqra*, No.5.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arofah, Rahmat, Hari Cahyadi. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". Universitas Muhammadiyah Surabaya: *Halaqa Islamic Educatio Journal*, No. 1, Juni, Vol. III.
- Ayu, Natalia, Lestari Sidabutar and Reffina Reffina. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2.
- Azizah, Tri Ulfah, Eva Ari Wahyuni, dan Mohammad Edy Nurtamam. (2016) "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*. Jurusan Matematika 3, no. 3. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Eka, Devi, Nurdiana. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai dengan Mind Mapping pada Materi Jaringan Epitel Kelas XI SMA Negeri 16 Semarang". *Skripsi Ilmu Pendidikan Biologi Semarang*: Perpustakaan UIN Walisongo Semarang.
- Fajrianti, Rahma, dan Septi Fitri Meilana. (2022) "Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4.
- Fathayati, Siti, dkk. (2021) "Scientific Attitude Assessment Instruments Using Self-Assessment In Project-Based Learning Development", *Journal Of Innovative Science Education*: Universitas Negeri Semarang.
- Furoidah, Asni. (2020) "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no.2. Jember: Institu Agama Islam Al-Falah As-Sunniah.
- Gatot, Cosman, Haryono. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hari, Yudi, Rayanto dan Sugianti. (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Ika, Maharani, Fajarwati dan Sony Irianto. (2021). "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump," *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, no. 1.
- Khalilullah, M., (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Meilani, Muna, Suyadi Suyadi, dan Nano Nurdianyah. (2022). "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 5.v
- Muallimah. *Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Guepedia.
- Putra, Hafiyyan, Pratama, Dkk. (2021). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Buku Digital Interaktif*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Pulungan, Herwina, dan Hasanah. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 6, no. 2.
- Puspita, Vemi, Sari. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII". Skripsi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Bandarlampung: Perpustakaan Universitas Lampung.
- Rusman dkk. (2012) *Strategi Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sahid. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT". Universitas Negeri Yogyakarta: *Jurnal Teknik Informatika*, No. 1, April.
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. (2018) "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran". Universitas Pendidikan Ganesha: *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, No. 2, Juli, Vol. 15.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumiharsono, R et al. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.

- Suryani, Nunuk. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT" Universitas Sebelas Maret: Jurnal Teknik Informatika, No. 1, April, IX.
- Taubah, Miftachul dan Muhammad Nur Hadi. (2020), "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam," Jurnal Mu'allim 2, No. 1.
- Utami, R, et al., (2021) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Visia, Ana, Eka Putri dkk. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sinanggul". Elips: Jurnal Pendidikan Matematika, No.2, September.
- Wahab, Abdul, Rosyidi. (2017) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Wange, Magdalena. (2020) "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah" (Universitas Nusa Cendana: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, No. 1, November.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
PERPUSTAKAAN

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ETA ERIDIANI  
NIM : 2220048  
Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
E-mail address : [etaeridiani9@gmail.com](mailto:etaeridiani9@gmail.com)  
No. Hp : 082225376584

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER PADA  
PEMBELAJARAN MUFRADAT SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH  
SALAFIYAH BLIGO KABUPATEN PEKALONGAN**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 23 Juli 2024



ETA ERIDIANI

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD