

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB PADA MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN  
ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**PRADA FLORISTA VERON**

**19.11.2921**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB PADA MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN  
ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**PRADA FLORISTA VERON**

**19.11.2921**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
PADA MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN ANIMASI 2D**

yang disusun dan diajukan oleh

**PRADA FLORISTA VERON**

**19.11.2921**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN****SKRIPSI****PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
PADA MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN ANIMASI 2D**

yang disusun dan diajukan oleh

**PRADA FLORISTA VERON****19.11.2921**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2023**Susunan Dewan Penguji****Nama Penguji****Tanda Tangan****Ika Astuti, S.Kom., M.Kom****NIK. 190302391****Nuri Cahyono, M.Kom****NIK. 190302278****Mei P Kurniawan, M.Kom****NIK. 190302187**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2023**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER****Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.****NIK. 190302096**

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Prada Florista Veron  
NIM : 19.11.2921

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA  
MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN ANIMASI 2D**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

6. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
7. Karya tulis ini merupakan **gagasan, rumusan dan penelitian SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
8. 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.
9. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
10. 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.

Yogyakarta, 27 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Prada Florista Veron

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dengan hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA MIN 2 PONOROGO JAWA TIMUR DENGAN ANIMASI 2D”. ini diselesaikan guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 pada jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan skripsi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Kedua Orangtua yang senantiasa selalu mendoakan dan memberi kasih sayang yang berlimpah.
2. Kepada keluarga yang selalu memberi semangat yang luar biasa.
3. Kepada Bapak **Mei P Kurniawan, M.Kom** selaku dosen pembimbing, penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bimbingan, ajaran, dan ilmu baru yang diberikan sehingga penulis berhasil menyelesaikan proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Kepada Ibu **LIA ANITASARI, S.Pd** selaku kepala sekolah MIN 2 PONOROGO karena telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MIN 2 PONOROGO.
5. Kepada seluruh staf MIN 2 PONOROGO terimakasih telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama penelitian.
6. Kepada sahabat-sahabat, terimakasih atas dorongan, semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan. Kepada teman-teman informatika 5, terimakasih atas kebersamaan dan semangat yang kalian berikan selama 4 tahun ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 27 Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

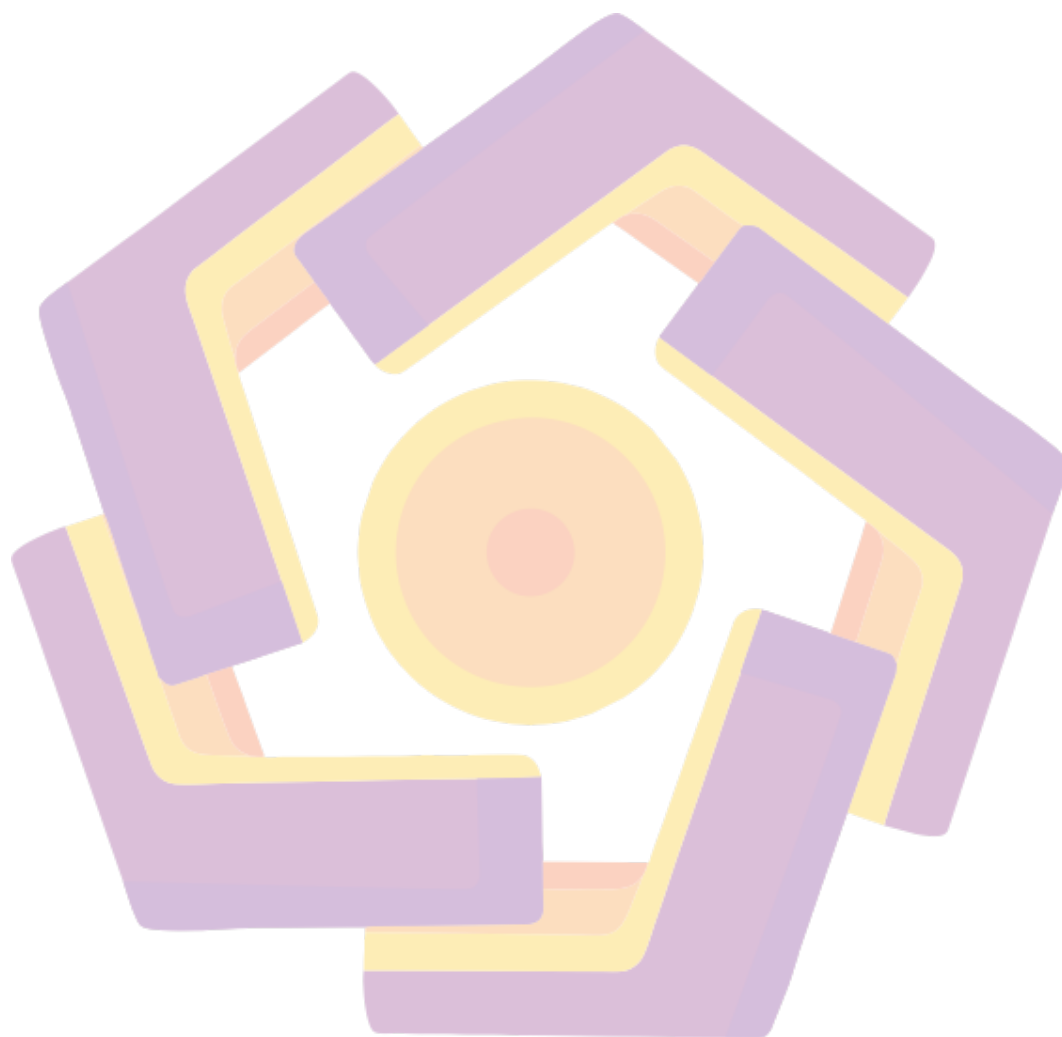
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Studi Literatur.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Landasan teori.....</b>	<b>8</b>
2.2.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC) .....	8
2.2.2 Multimedia.....	8
2.2.3 Elemen Multimedia.....	8
2.2.4 Media Pembelajaran .....	9
2.2.5 Bentuk Media pembelajaran.....	9
2.2.6 Manfaat media pembelajaran.....	10
2.2.7 Media Pembelajaran Animasi .....	11
2.2.8 Animasi.....	11
2.2.9 Motion graphic.....	11
2.2.10 Adobe After Effects .....	11
2.2.11 Adobe photoshop .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Objek Penelitian.....</b>	<b>14</b>
3.1.1 Sejarah Madrasah .....	14
3.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah/Madrasah.....	16
3.1.3 Profil Singkat Sekolah/Madrasah .....	17

3.1.4 Struktur Organisasi.....	19
<b>3.2 Alur Penelitian.....</b>	<b>19</b>
<b>3.3 Pengumpulan Data.....</b>	<b>20</b>
3.3.1 Observasi.....	20
3.3.2 Wawancara .....	20
<b>3.4 Identifikasi masalah.....</b>	<b>21</b>
<b>3.5 Solusi yang ditawarkan.....</b>	<b>21</b>
<b>3.6 Analisis .....</b>	<b>21</b>
3.6.1 Analisis SWOT.....	22
3.6.2 Analisis kebutuhan fungsional .....	22
3.6.3 Analisis kebutuhan non fungsional .....	22
<b>3.7 Concept.....</b>	<b>23</b>
<b>3.8 Design.....</b>	<b>23</b>
3.8.1 Storyboard .....	23
3.8.2 Recording .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Pembuatan Asset .....	26
4.2 Material Collecting.....	27
4.3 Tabel Audio .....	30
4.4 Assembly.....	31
4.4 Testing.....	34
4.4.1 Kuesioner .....	34
4.5 Distribution .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>38</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>38</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>41</b>



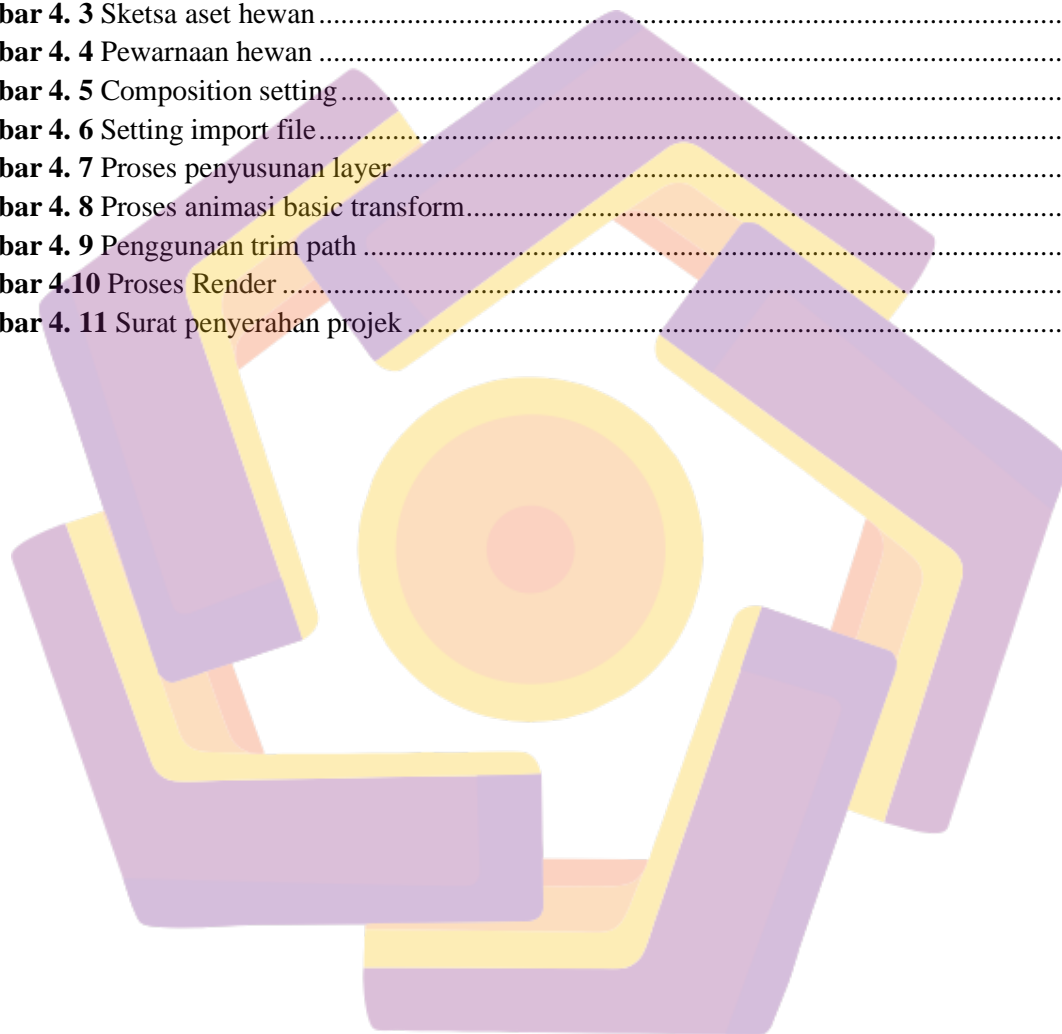
**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2. 1</b> Keaslian Penelitian .....	5
<b>Tabel 3. 1</b> Wawancara .....	<b>21</b>
<b>Tabel 3. 2</b> Storyboard .....	24
<b>Tabel 4. 1</b> Tabel Asset Grafis .....	28
<b>Tabel 4. 2</b> Tabel audio .....	30
<b>Tabel 4. 3</b> Skala Nilai .....	34
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil Jawaban Kuesioner Siswa .....	35
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Jawaban Kuesioner Guru .....	36



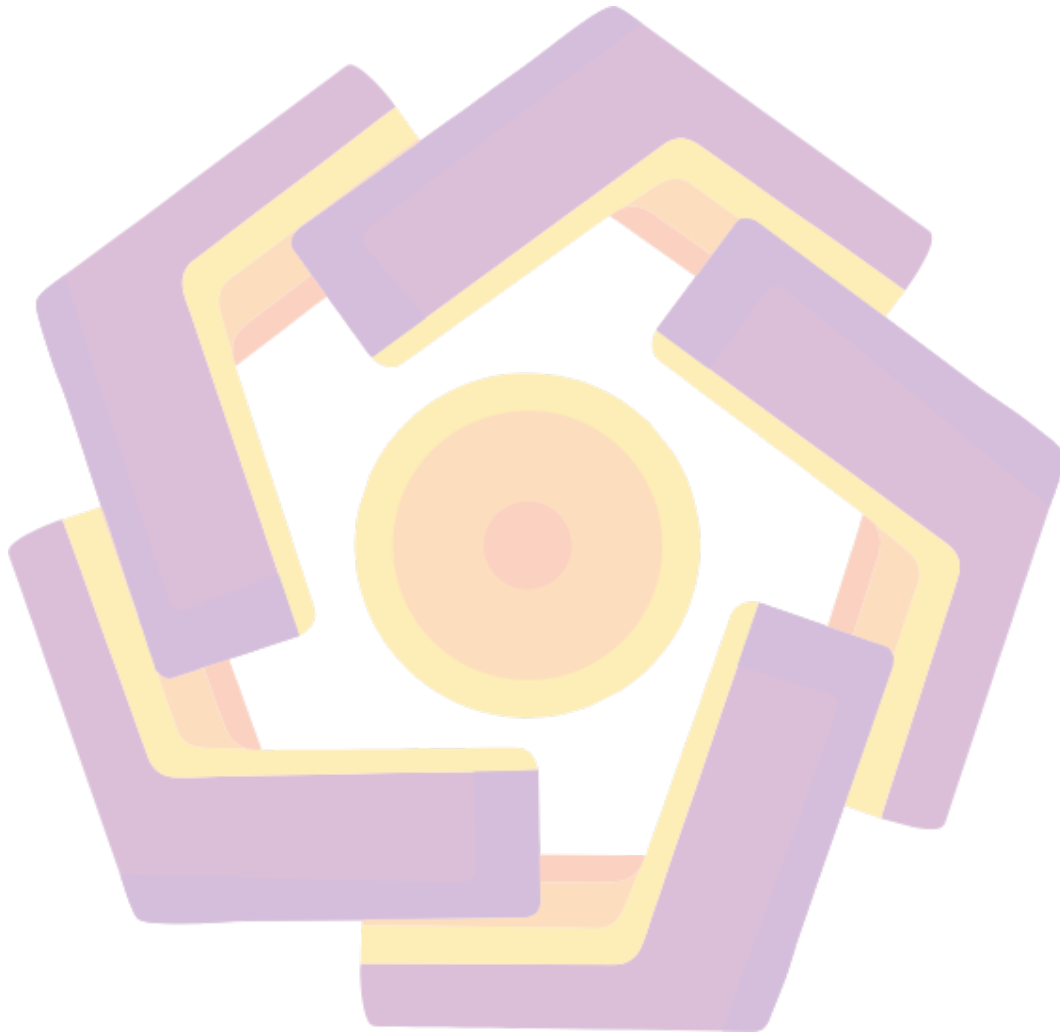
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	8
<b>Gambar 2. 2</b> Software adobe after effects.....	12
<b>Gambar 2. 3</b> Software adobe photoshop.....	13
<b>Gambar 3. 1</b> MIN 2 Ponorogo.....	14
<b>Gambar 3. 2</b> Struktur Organisasi.....	19
<b>Gambar 3. 3</b> Alur Penelitian.....	19
<b>Gambar 3. 4</b> Proses record narasi.....	25
<b>Gambar 4. 1</b> Pengelompokan layer untuk proses animasi.....	26
<b>Gambar 4. 2</b> Proses coloring dengan bucket tool.....	27
<b>Gambar 4. 3</b> Sketsa aset hewan.....	27
<b>Gambar 4. 4</b> Pewarnaan hewan.....	27
<b>Gambar 4. 5</b> Composition setting.....	31
<b>Gambar 4. 6</b> Setting import file.....	32
<b>Gambar 4. 7</b> Proses penyusunan layer.....	32
<b>Gambar 4. 8</b> Proses animasi basic transform.....	33
<b>Gambar 4. 9</b> Penggunaan trim path.....	33
<b>Gambar 4.10</b> Proses Render.....	34
<b>Gambar 4. 11</b> Surat penyerahan projek.....	37



**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1. 1</b> Kuesioner Siswa .....	41
<b>Lampiran 1. 2</b> Kuisisioner Guru .....	49
<b>Lampiran 1. 3</b> Link Background .....	50
<b>Lampiran 1. 4</b> Foto kegiatan Penelitian di MIN 2 PONOROGO .....	50



## INTISARI

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang saling berinteraksi dan mempunyai peran masing-masing. Peran sebagai guru adalah menyampaikan materi agar peserta didik faham dan tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru, dan peran sebagai siswa wajib mendengarkan, memahami dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh MIN 2 PONOROGO masih menggunakan LKS, Hal tersebut membuat para siswa-siswi kurang tertarik dengan proses belajar. Oleh sebab itu peneliti bermaksud merancang dan membuat media pembelajaran Bahasa arab dengan kurikulum yang ditentukan pada MIN 2 PONOROGO menggunakan Animasi 2D. Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil penelitian ini berupa video media pembelajaran Bahasa arab kelas 5 pada MIN 2 PONOROGO. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Kuisisioner yang diberikan kepada 30 responden yaitu siswa-siswi dan guru MIN 2 PONOROGO ini dinilai sangat baik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Animasi 2D, MDLC.

## ABSTRACT

*Learning is a teaching and learning activity between teachers and students who interact with each other and have their respective roles. The role of the teacher is to convey material so that students understand and are interested in what is conveyed by the teacher, and the role of the student is to listen, understand and study the material presented by the teacher. Currently the learning media used by MIN 2 PONOROGO still uses worksheets. This makes students less interested in the learning process. Therefore the researcher intends to design and create Arabic learning media with the curriculum specified at MIN 2 PONOROGO using 2D animation. Data collection is done by observation, interviews, and documentation. This research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Method. The results of this study are in the form of Arabic learning media videos for grade 5 at MIN 2 PONOROGO. Based on the test results using a questionnaire given to 30 respondents, namely students and teachers at MIN 2 PONOROGO, this was considered very good and suitable for use as a learning medium.*

**Keyword:** *Learning Media, 2D Animation, MDLC.*