

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE DI TKIT BAITUSSALAM PRAMBANAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

FADHILAH HUMAM

18.11.2457

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE DI TKIT BAITUSSALAM PRAMBANAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

FADHILAH HUMAM

18.11.2457

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE DI TKIT BAITUSSALAM PRAMBANAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhilah Humam

18.11.2457

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302242

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE DI TKIT BAITUSSALAM PRAMBANAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhilah Humam

18.11.2457

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

Raditya Wardhana, M.Kom

NIK. 190302208

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302242



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fadhilah Humam
NIM : 18.11.2457

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Web Menggunakan Adobe Animate di TKIT Baitussalam Prambanan

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, M.Kom

1. 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.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan**, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
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.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

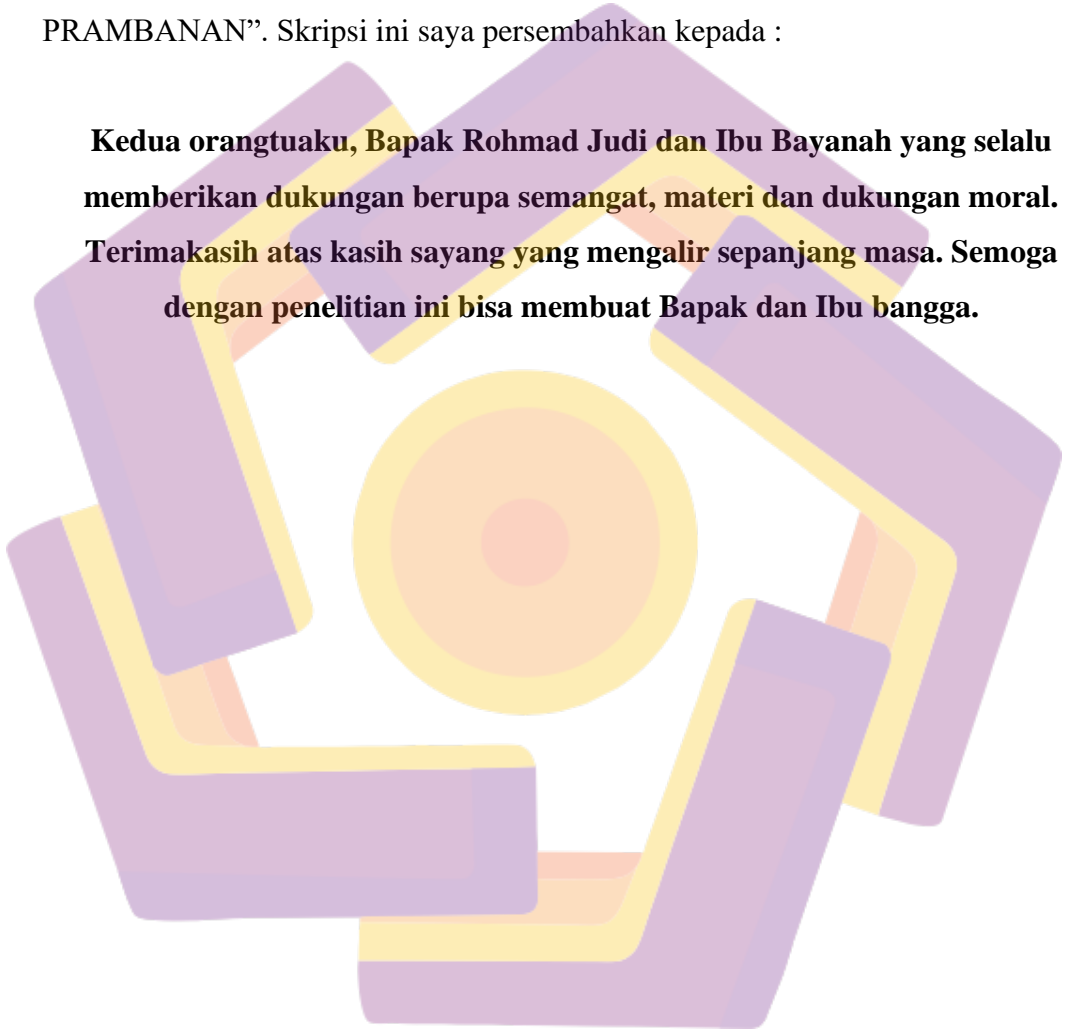


Fadhilah Humam

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE* DI TKIT BAITUSSALAM PRAMBANAN”. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Kedua orangtuaku, Bapak Rohmad Judi dan Ibu Bayanah yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, materi dan dukungan moral. Terimakasih atas kasih sayang yang mengalir sepanjang masa. Semoga dengan penelitian ini bisa membuat Bapak dan Ibu bangga.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji syukur atas kehadiran Allah subhanallahu wa ta'ala yang telah memberi karunia kenikmatan yang begitu besar, terutama kesehatan jasmani maupun rohani, kasih dan sayang kepada para hamba-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Syarat kelulusan dari dari program strata 1 Fakultas Ilmu Komputer khususnya prodi informatika di universitas amikom yogyakarta adalah dengan menyelesaikan penyusunan skripsi. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu, dibimbing dan didukung oleh banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

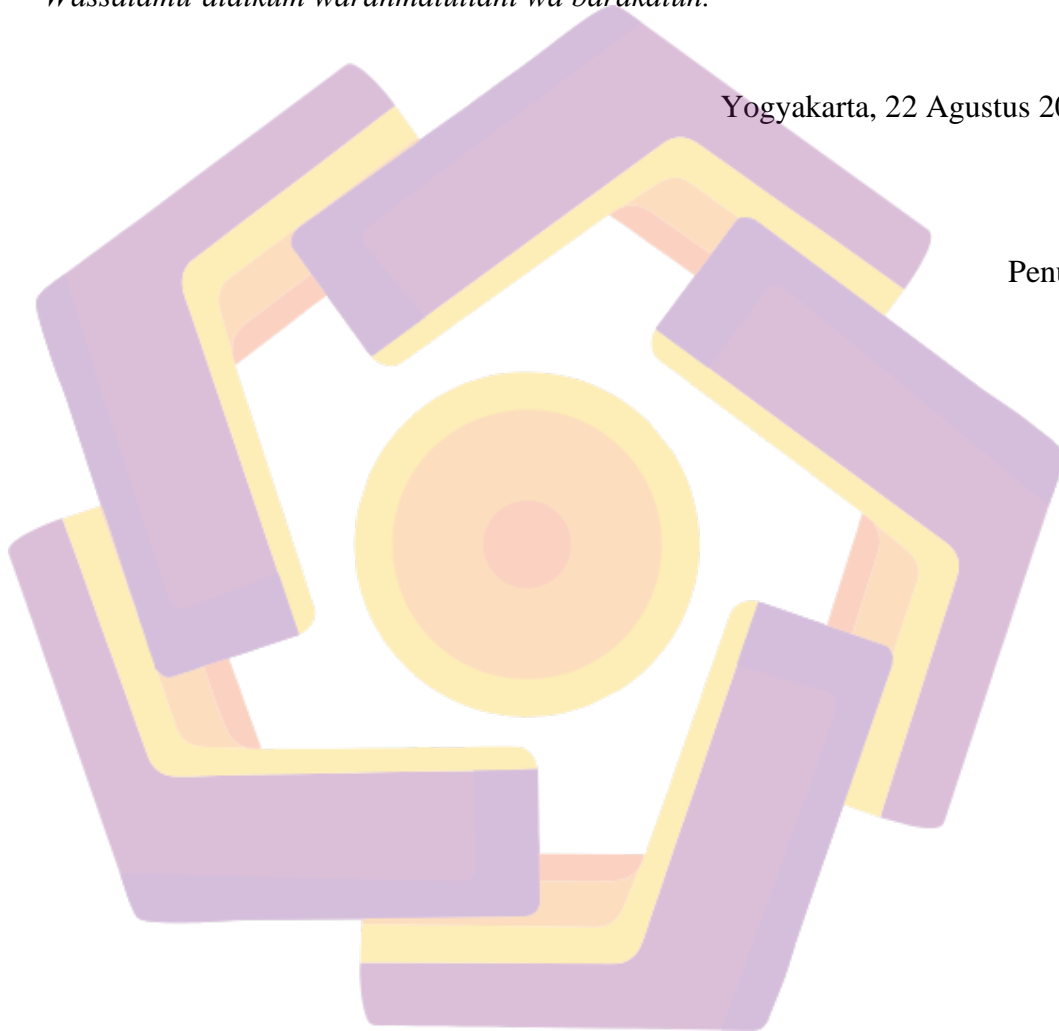
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak sekali pembelajaran dan pendidikan selama masa studi.
2. Bapak Agung Nugroho, M. Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar membimbing kami serta banyak memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Ibu Yeti Ristanti, S. Pd. AUD, selaku wakil narahubung Ketua Kepala TKIT Baitussalam Prambanan. Yang mana telah memberikan izin dan menerima kami dengan baik sehingga kami dapat menjadikan TKIT Baitussalam Prambanan sebagai objek penelitian dalam skripsi ini.
4. Seluruh dosen dari Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengajarkan kepada kami pengetahuan dan keilmuan sehingga kami bisa menyelesaikan kuliah ini dengan baik.
5. Semua teman, kerabat yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih semoga Allah membalas kebaikan dengan seribu kebaikan yang lain.

Selaku penulis, menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca. Harapan penulis semoga dukungan dan bantuan dari semua pihak mendapatkan pahala dan ridha dari Allah subhanallahu wa ta'ala.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wa barakatuh.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Penulis

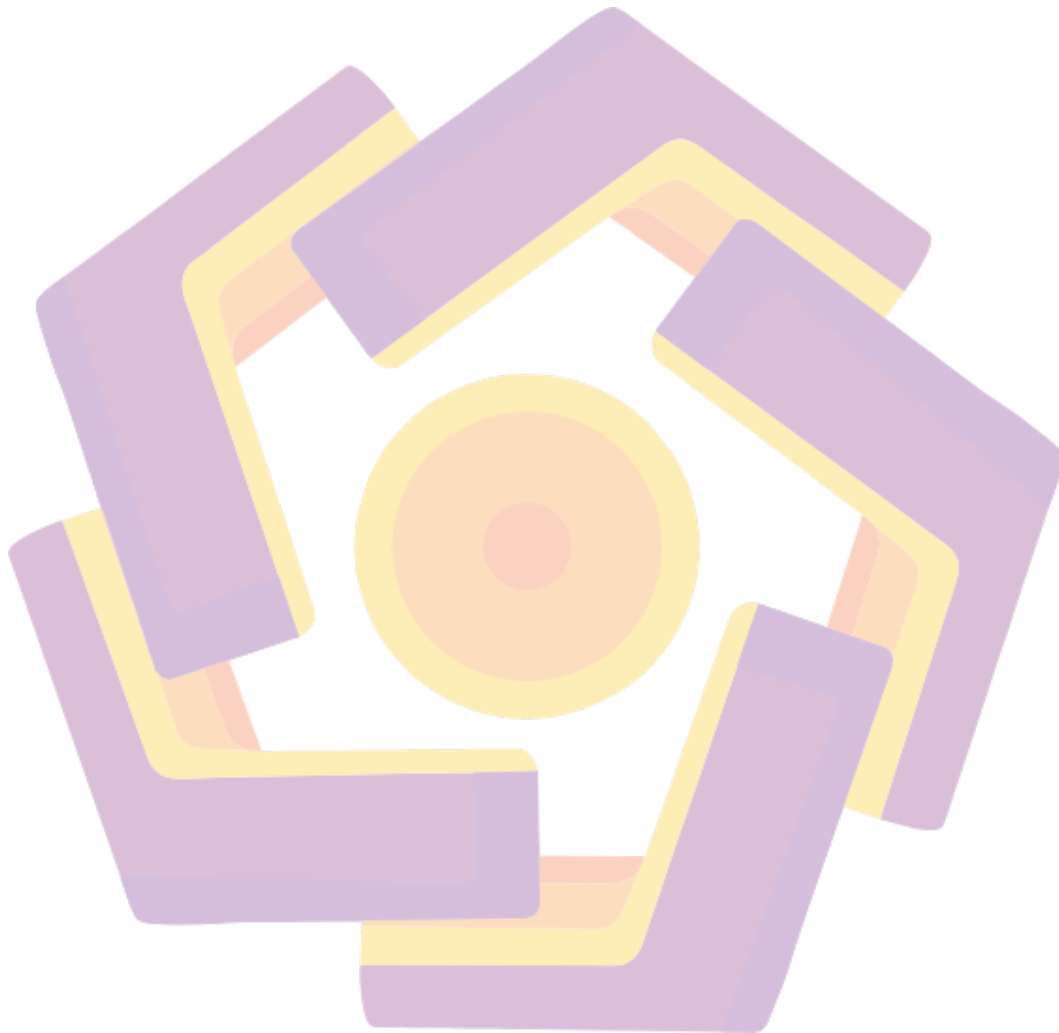


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia.....	11
2.2.3 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif	13
2.2.4 Elemen-elemen Multimedia.....	14
2.3 Adobe Animate	15
2.3.1 Teknik Dasar Animasi Adobe Animate.....	16
2.3.2 Publish HTML5/JS	17
2.4 WEB	18
2.5 Anak Usia Dini.....	18

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.1.1 Profil TKIT Baitussalam Prambanan.....	19
3.1.2 Sejarah Singkat TKIT Baitussalam Prambanan.....	20
3.1.3 Visi dan Misi.....	21
3.1.4 Tujuan Pendidikan	22
3.1.5 Struktur Organisasi	22
3.1.6 Metode Belajar.....	22
3.1.7 Agenda Kegiatan Harian.....	23
3.1.8 Pembelajaran Bahasa Arab TKIT Baitussalam Prambanan.....	23
3.2 Alur Penelitian.....	24
3.2.1 Metode Perancangan.....	25
3.3 Alat dan Bahan	27
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.3 Flowchart	32
3.3.4 Diagram Aktivitas (<i>Activity Diagram</i>).....	33
3.4 Perancangan Sistem.....	36
3.4.1 Konsep (<i>Concept</i>)	36
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	37
3.4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	43
3.4.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	48
3.4.5 Pengujian (<i>Testing</i>).....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	50
4.1.1 Implementasi Adobe Animate	50
4.1.2 Publish Javascript dan HTML5	77
4.1.3 Hosting Domain	78
4.2 Pengujian (<i>Testing</i>)	80
4.2.1 Alpha Test.....	80
4.2.2 Beta Test	82
4.3 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	86
4.4 Pembahasan	86
4.5 Kelebihan dan kekurangan	86

BAB V PENUTUP	88
6.1 Kesimpulan.....	88
6.2 Saran.....	88
REFERENSI	90
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian penelitian.....	8
Tabel 2. 1 Lanjutan	9
Tabel 2. 1 Lanjutan	10
Tabel 3. 1 Profil Singkat TKIT Baitussalam Prambanan.....	20
Tabel 3. 2 Agenda harian	23
Tabel 3. 3 Kebutuhan perangkat keras	31
Tabel 3. 4 Kebutuhan perangkat lunak	31
Tabel 3. 5 Kebutuhan sumber daya manusia (<i>Brainware</i>).....	32
Tabel 3. 6 Rangkuman konsep.....	37
Tabel 3. 7 Aset audio/suara.....	47
Tabel 3. 8 Skala Jawaban <i>Likert</i>	49
Tabel 4. 1 Spesifikasi <i>Device 1</i> (Acer Aspire 3 Spin).....	80
Tabel 4. 2 Spesifikasi <i>Device 2</i> (HP 14s-dq2614TU).....	80
Tabel 4. 3 Alpha Test kebutuhan fungsional	81
Tabel 4. 4 Pengujian pernyataan kuesioner	82
Tabel 4. 5 Tabel bobot nilai	83
Tabel 4. 6 Tabel persentase nilai.....	84
Tabel 4. 7 Tabel hasil uji kuesioner	84
Tabel 4. 7 Lanjutan	85

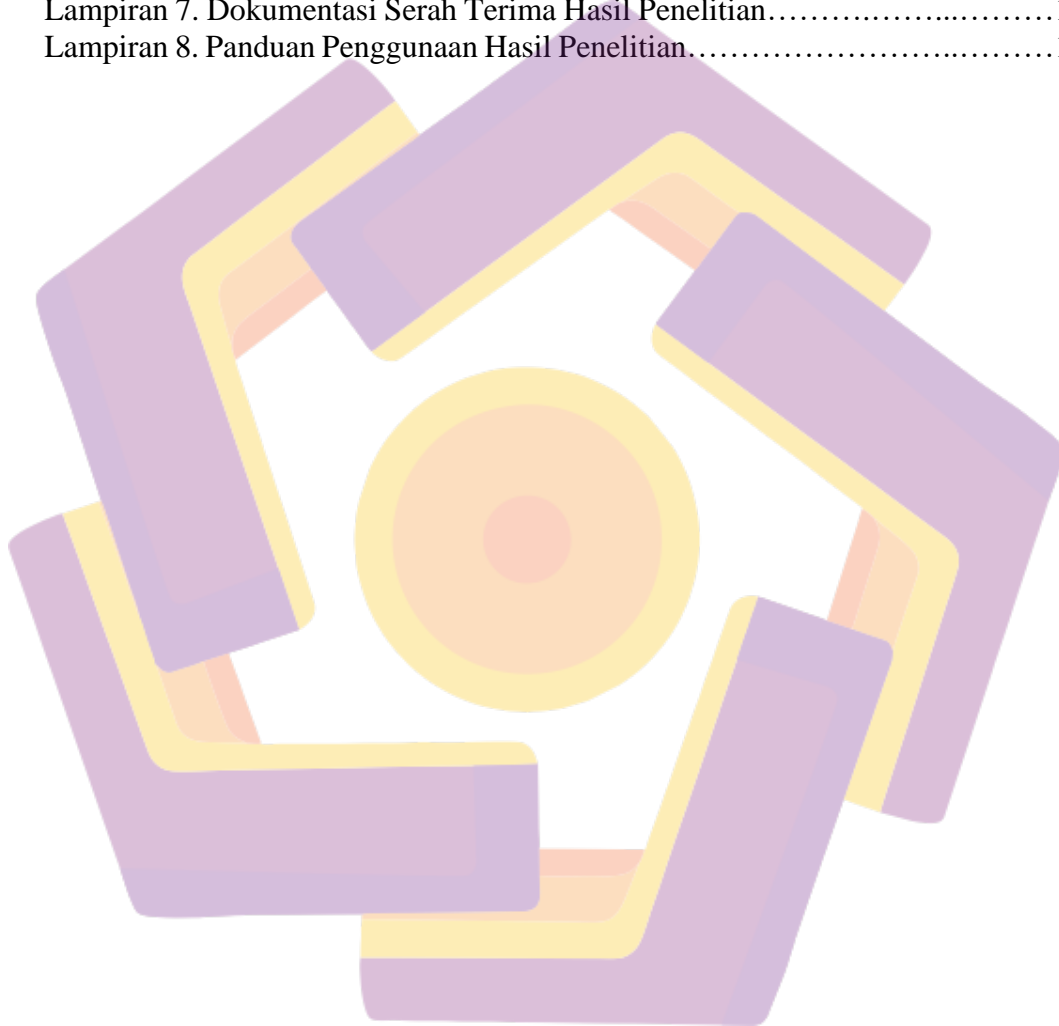
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Multimedia interaktif	12
Gambar 2. 2 Multimedia hiperaktif	12
Gambar 2. 3 Multimedia linier.....	13
Gambar 2. 4 Tampilan adobe animate	16
Gambar 2. 5 Animasi <i>frame by frame</i>	16
Gambar 2. 7 Animasi <i>motion guide</i>	17
Gambar 3. 1 TKIT Baitussalam Prambanan.....	19
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi TKIT Baitussalam Prambanan.....	22
Gambar 3. 3 Alur penelitian.....	24
Gambar 3. 4 Alur Metode MDLC.....	25
Gambar 3. 5 Flowchart media pembelajaran interaktif bahasa arab.....	32
Gambar 3. 6 Diagram aktivitas landing page.....	33
Gambar 3. 7 Diagram aktivitas menu homepage.....	33
Gambar 3. 8 Diagram aktivitas menu materi	34
Gambar 3. 9 Diagram aktivitas menu informasi.....	35
Gambar 3. 10 Diagram aktivitas menu kuis.....	36
Gambar 3. 11 Wireframe landing page.....	38
Gambar 3. 12 Wireframe Menu homepage.....	39
Gambar 3. 13 Wireframe menu materi	39
Gambar 3. 14 Wireframe menu kuis.....	40
Gambar 3. 15 User Interface menu landing page.....	41
Gambar 3. 16 User Interface menu homepage.....	41
Gambar 3. 17 User Interface menu materi	42
Gambar 3. 18 User Interface menu kuis	42
Gambar 3. 19 User Interface menu soal.....	43
Gambar 3. 20 Tombol navigasi.....	44
Gambar 3. 21 Aset tombol menu materi	44
Gambar 3. 22 Aset tombol huruf hijaiyah	45
Gambar 3. 23 Aset tombol menu kosakata	45
Gambar 3. 24 Aset tombol doa-doa	46
Gambar 3. 25 Aset <i>background</i>	46
Gambar 3. 26 <i>Headline</i> media pembelajaran interaktif bahasa arab	47
Gambar 4. 1 Membuat Canvas HTML5.....	50
Gambar 4. 2 <i>Import file</i> di <i>Adobe Animate</i>	51
Gambar 4. 3 Symbol movie clips halaman materi	53
Gambar 4. 4 Simbol tombol materi.....	54
Gambar 4. 5 Simbol grafik judul materi	54
Gambar 4. 6 Pemberian nama instansi pada tombol musik off	55
Gambar 4. 7 Pemberian nama label didalam <i>blank keyframe</i>	56
Gambar 4. 8 Hasil import landing page	57
Gambar 4. 9 Tampilan keseluruhan halaman.....	57
Gambar 4. 10 Hasil import halaman homepage.....	58
Gambar 4. 11 Hasil import menu materi	59

Gambar 4. 12 Layer halaman kuis	60
Gambar 4. 13 Hasil <i>convert movie clips</i> dari soal pertama.....	60
Gambar 4. 14 Hasil <i>instance name</i> tombol pilihan jawaban	61
Gambar 4. 15 Hasil duplikasi <i>keyframe</i> soal kedua	62
Gambar 4. 16 <i>Dynamic text</i> skor.....	63
Gambar 4. 17 Implementasi animasi homepage	64
Gambar 4. 18 Penerapan animasi <i>classic tween</i> objek awan	65
Gambar 4. 19 Hasil animasi objek awan.....	65
Gambar 4. 20 Hasil distribusi <i>layer</i> menu materi	66
Gambar 4. 21 Hasil animasi halaman menu materi	67
Gambar 4. 22 Hasil pemberian efek suara pada tombol	68
Gambar 4. 23 Tombol suara latar belakang	69
Gambar 4. 24 Hasil tombol on dan off suara latar belakang.....	69
Gambar 4. 25 Layer <i>global code</i>	70
Gambar 4. 26 Hasil Kode <i>stop at this frame</i>	71
Gambar 4. 27 Penerapan kode <i>to go to frame and stop</i>	72
Gambar 4. 28 Hasil Penerapan <i>click to go to frame and stop</i>	72
Gambar 4. 29 Penerapan kode suara latarbelakang	73
Gambar 4. 30 Hasil tombol audio latarbelakang off.....	74
Gambar 4. 31 Hasil Tombol audio latarbelakang off	74
Gambar 4. 32 Penerapan kode global kuis.....	75
Gambar 4. 33 Hasil penerapan kode global kuis	75
Gambar 4. 34 Hasil penerapan kode soal 1.....	76
Gambar 4. 35 Hasil penerapan kode skor	77
Gambar 4. 36 Hasil <i>Publish Javascript/HTML5</i>	78
Gambar 4. 37 Upload file kedalam <i>directory domain</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari TKIT Baitussalam Prambanan.....	93
Lampiran 2. Surat Serah Terima Hasil Penelitian.....	94
Lampiran 3. Dokumentasi Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 4. Dokumentasi Foto Wawancara.....	98
Lampiran 5. Tema Materi Tervalidasi dan Berlaku.....	99
Lampiran 6. Dokumentasi Hasil Kuesioner Google Form.....	100
Lampiran 7. Dokumentasi Serah Terima Hasil Penelitian.....	103
Lampiran 8. Panduan Penggunaan Hasil Penelitian.....	104



INTISARI

Pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa arab, memerlukan pendekatan khusus sejak usia dini karena kompleksitasnya. Menurut Hidayat (2012) mencatat bahwa bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari secara global, termasuk di Indonesia. Di TKIT Baitussalam Prambanan, bahasa arab diperkenalkan sejak usia dini, namun terdapat tantangan signifikan yang menghambat proses belajar bahasa arab. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan penguasaan kompetensi, perbendaharaan kata oleh guru dan anak, serta perbedaan linguistik yang mendalam. Abdul Aziz bin Ibrahim al-Ashili menerangkan dalam penelitiannya bahwa, aspek-aspek ini termasuk sistem tulisan abjad yang berbeda dari bahasa latin, *morfologi* bahasa arab yang kompleks, dan struktur kalimat yang berbeda dari bahasa lain, maka dengan berkembangnya teknologi dewasa ini penulis dalam penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak usia dini berbasis web menggunakan *Adobe Animate* di TKIT Baitussalam Prambanan, dengan memanfaatkan elemen-elemen multimedia interaktif.

Metode yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif bahasa arab ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang melibatkan enam tahapan proses: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Software yang berperan dalam pembuatan rancangan media pembelajaran interaktif bahasa arab ini adalah *Adobe Animate*. Hasil perancangan ini berupa media pembelajaran interaktif bahasa arab berbasis web yang dapat diakses secara online melalui *browser*, media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan nilai interaktivitas dan menarik dalam pengajaran bahasa arab.

Penilaian terhadap media pembelajaran interaktif dilakukan melalui pengujian kuesioner yang diisi oleh 34 guru dari TKIT Baitussalam Prambanan. Maka dapat disimpulkan hasil penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa 88.65% dari responden SANGAT SETUJU sehingga media pembelajaran ini layak digunakan dan memberikan manfaat untuk membantu proses pembelajaran bahasa arab di TKIT Baitussalam Prambanan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Arab, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), *Adobe Animate*, anak usia dini.

Abstract

Learning foreign languages, especially arabic, requires a special approach from an early age due to its complexity. According to Hidayat (2012), Arabic is one of the most widely studied languages globally, including in Indonesia. At TKIT Baitussalam Prambanan, arabic is introduced from a young age however, there are significant challenges that hinder the learning process. These challenges include limitations in vocabulary and competency among both teachers and children, as well as profound linguistic differences. Abdul Aziz bin Ibrahim al-Ashili, in his research, explains that these aspects include the different alphabetic writing system from the Latin script, the complex morphology of arabic, and the distinct sentence structure compared to other languages. With the advancement of technology today, the author of this study has designed an interactive web-based Arabic learning media for young children using Adobe Animate at TKIT Baitussalam Prambanan, leveraging interactive multimedia elements.

In response to these challenges, the author of this study has designed an interactive arabic learning media for young children, based on web technology and using Adobe Animate, at TKIT Baitussalam Prambanan, leveraging interactive multimedia elements. The method used for designing this interactive Arabic learning media follows the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes six phases: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Adobe Animate is the software used in creating this interactive rabic learning media.

The evaluation of the interactive learning media was conducted through a questionnaire filled out by 34 teachers from TKIT Baitussalam Prambanan. The results show that 88.65% of the respondents STRONGLY AGREED that this learning media is suitable for use and beneficial in aiding the Arabic language learning process at TKIT Baitussalam Prambanan

Keyword: Interactive Learning Media, Arabic Language, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Adobe Animate, Early Childhood