

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing diantaranya adalah bahasa arab. Di dunia ini terdapat ribuan bahasa dan setiap bahasa mempunyai sistematisnya sendiri yang disebut dengan tata bahasa, diantaranya adalah bahasa arab. Menurut Hidayat (2012) bahasa arab merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia [1]. Mengingat bukan bahasa penutur asli yang biasa digunakan dan bahasa sifatnya merupakan pembiasaan, tidak dapat diingkari jika pembelajaran bahasa arab perlu perhatian mulai sejak dini.

Kemampuan bahasa anak masih jauh dari sempurna, namun pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan untuk berbahasa, meskipun dalam kadar dan dorongan yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Namun demikian, kemampuan tersebut dapat terus dikembangkan. Menurut Suherdi (2012), Kemampuan bahasa memainkan peran krusial dalam penyerapan informasi dan pemahaman untuk menyelesaikan masalah, serta dalam mendukung proses belajar dan mengajar [2].

Dalam proses pembelajaran bahasa arab terdapat beberapa problematika disebabkan oleh kondisi yang ada dalam bahasa arab itu sendiri (problematika linguistik), seperti problematika fonetik/tata bunyi, penulisan, morfologi, sintaksis/gramatikal, dan semantik, dan bisa juga disebabkan oleh problematika non linguistik seperti: problematika sosio-kultural, sejarah, dan problematika yang terdapat pada guru atau peserta didik itu sendiri dalam proses pembelajaran bahasa arab [3].

Era digital saat ini, perkembangan teknologi ini juga mendukung inovasi dan kreasi di bidang pendidikan[4]. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi yaitu perkembangan media pembelajaran[5]. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar [6]. Hal tersebut sangat berguna untuk mencapai tujuan dan kemajuan dalam pendidikan.

Adobe Animate adalah aplikasi pembuatan animasi bergerak yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik yang membuat seseorang bersemangat dalam belajar [7]. *Adobe Animate* mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, suara, video serta interaktivitas user [8]. Dengan demikian materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan interaktif.

Pada bulan Maret 2022, peneliti melakukan observasi untuk menggali informasi terkait pembelajaran bahasa arab di TKIT Baitussalam Prambanan. Observasi tersebut mengungkapkan adanya problematika dalam pembelajaran bahasa arab, adanya keterbatasan guru dalam penguasaan perbendaharaan kata yang mengurangi efektivitas waktu pembelajaran, media yang masih didominasi oleh gambar dan tulisan, dan juga faktor internal bahasa arab yang memiliki kesamaan dari fenomena di atas. Untuk mengatasi masalah ini dan memaksimalkan pembelajaran bahasa arab, penulis berupaya mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan pemaparan dan problematika yang didapat diatas, penulis bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran pada TKIT Baitussalam Prambanan dengan judul **“Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Web Menggunakan Adobe Animate Pada TKIT Baltussalam Prambanan”** yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung belajar bahasa arab dengan melibatkan unsur multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak usia dini berbasis web menggunakan *Adobe Animate*?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak usia dini berbasis web di TKIT Baitussalam Prambanan?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan penulis dalam meneliti permasalahan pada penelitian ini, berikut beberapa batasan-batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang akan dibuat menggunakan *software Adobe Animate* dengan *Canvas HTML*.
2. Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku di TKIT Baitussalam Prambanan
3. Materi pokok pembelajaran bahasa arab ini berfokus pada kosakata yang sudah divalidasi oleh Ibu Yeti Ristanti, S. Pd. AUD, selaku wakil narahubung Ketua Kepala TKIT Baitussalam Prambanan.
4. Kosakata bahasa arab diambil dari buku *Durusul Lughoh* dari Pondok Pesantren Modern Gontor.
5. Jenis teknik animasi yang digunakan:
 - a. Animasi *frame by frame* (menampilkan gambar satu persatu)
 - b. Animasi *classic tween* (animasi perubahan antara dua keyframe)
 - c. Animasi *motion tween* (animasi dimana objeknya bergerak dari satu tempat ke tempat lain)
6. Hasil media pembelajaran ini hanya dapat diakses langsung melalui web browser

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa maksud dan tujuan dari penelitian ini dibuat adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak usia dini menggunakan *Adobe Animate* berbasis web dan unsur multimedia lainnya.
2. Menyediakan media pendukung berupa media pembelajaran interaktif bahasa arab berbasis web untuk membantu proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di TKIT Baitussalam Prambanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang dilaksanakan, harapannya dapat memberikan manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu bagi pihak objek dan pihak penulis sebagai berikut

1. Bagi pihak objek:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pendukung belajar bahasa arab di TKIT Baitussalam Prambanan
- b. Memberikan sarana media pendukung belajar, yaitu media pembelajaran interaktif bahasa arab untuk anak usia dini, diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan menarik.

2. Bagi pihak penulis

- a. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbantuan *Adobe Animate*
- b. Menerapkan keilmuan di bidang multimedia yang didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
- c. Memenuhi Persyaratan Kurikulum jenjang pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori literature review dan konsep dasar yang melandasi topik permasalahan penelitian ini. Teori ini berhubungan dengan media pembelajaran interaktif bahasa arab dan penerapannya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, alur penelitian, hasil metode pengumpulan data, pengumpulan alat dan bahan, analisa kebutuhan dalam konsep perancangan media pembelajaran interaktif bahasa arab.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai proses tahap perancangan media pembelajaran interaktif bahasa arab

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan skripsi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat maupun dan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

LAMPIRAN

Dokumentasi surat izin penelitian di TKIT Baitussalam Prambanan, Wawancara, Tema materi, Hasil kuesioner responden, Serah terima hasil penelitian, Panduan penggunaan hasil penelitian.