

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DHAMIR BAHASA
ARAB MENGGUNAKAN SCRATCH UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN DALAM
BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :
AHMAD KRISNA WAHYUDI
200210211
MULTIMEDIA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M/1444 H

Lembaran Pengesahan Pembimbing:

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DHAMIR BAHASA
ARAB MENGGUNAKAN SCRATCH UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN DALAM
BELAJAR**

Oleh:

AHMAD KRISNA WAHYUDI

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

200212011

MULTIMEDIA

Telah disetujui oleh :
Pembimbing 1

A R - R A N I R Y



(Dr. Yusran, S Pd., M Pd.)
NIP. 197106261997021003

Lembar Pengesahan penguji sidang :

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DHAMIR BAHASA ARAB
MENGUNAKAN SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN
PEMAHAMAN DALAM BELAJAR**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi Pada:

Kamis, 8 Agustus 2024

3 Safar 1446 H

Darussalam – Banda Aceh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua /Sekretaris



(Dr. Yusran, S Pd., M Pd.)

NIP. 197106261997021003

Penguji 1



(Fathiah, M.Eng)

NIP. 1986061520192010

Penguji 2



(Raihan Islamadina, S.T., M.T.)

NIDN. 13311018901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D.)

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Krisna Wahyudi
NIM : 200212011
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Dhamir Bahasa Arab
Menggunakan Scratch Untuk Meningkatkan Minat Dan
Pemahaman Dalam Belajar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ode orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 1 Agustus 2024

Yang menyatakan



Ahmad Krisna Wahyudi

200212011

ABSTRAK

Nama : Ahmad Krisna Wahyudi
NIM : 200212011
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Dhamir Bahasa Arab
Menggunakan Scratch Untuk Meningkatkan Minat Dan
Pemahaman Dalam Belajar
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 63
Pembimbing : Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Dhamir, Bahasa Arab, Scratch, Research and
Development (R&D).

Penelitian ini berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Dhamir Bahasa Arab Menggunakan Scratch untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman dalam Belajar." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang membantu mahasiswa dalam mempelajari dhamir (kata ganti) dalam Bahasa Arab menggunakan aplikasi Scratch. Media ini dirancang khusus untuk para pemula yang ingin mempelajari Bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang melibatkan 10 tahapan mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga distribusi dan evaluasi produk. Scratch dipilih sebagai platform karena kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui animasi dan game. Penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai problematika dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dapat diatasi dengan media pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap dhamir dalam Bahasa Arab. Media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli media dengan nilai 93,5% dan ahli materi 98% dengan kategori sangat baik sekali. Uji coba menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan efektif dalam membantu proses belajar. Manfaat penelitian ini dirasakan oleh mahasiswa, guru, dan peneliti, dengan masing-masing mendapatkan peningkatan daya ingat, sumber daya berharga, dan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep Scratch dan dhamir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Proposal Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Prof. Safrul Muluk. S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
4. Bapak Ridwan, M.T sebagai sekretaris prodi yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun proposal.
5. Ibuk Raihan Islamadina S.T, M.T sebagai Dosen Pembimbing Proposal yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal
6. Bapak Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang sudah menyempatkan waktu dan mencurahkan pemikirannya selama membimbing penulis untuk menuntaskan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan. .
8. Untuk teman-teman seperjuangan, rekan-rekan mahasiswa/i Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2020, selama 4 tahun yang telah kita lewati bersama, merupakan kenangan yang tak terlupakan. Ini bukanlah akhir dari perpisahan kita.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 22 Juli 2024

Ahmad Krisna Wahyudi

DAFTAR ISI

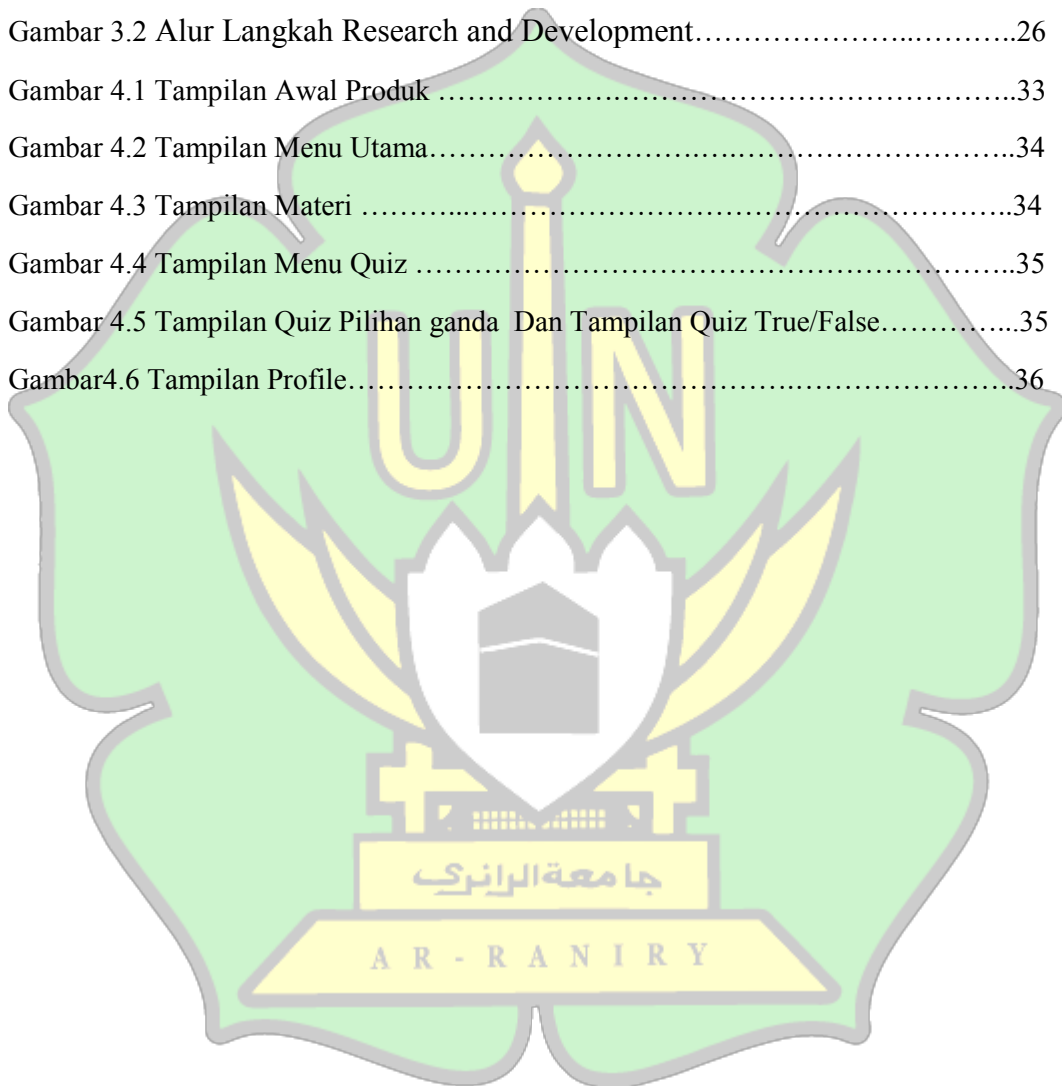
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	5
1.7 Sistematis Penulisan	9
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
2.1 Scratch	10
2.2 Media	13
2.3 Media Pembelajaran	15
2.4 Bahasa Arab	16
2.5 Dhamir	18
2.6 Model penelitian R&D.....	20
2.7 Populasi dan Sample.....	21
2.8 Skala Likert.....	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 23
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	23
3.2 Subyek Penelitian	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	24

3.3.1 Wawancara.....	24
3.3.2 Observasi.....	24
3.4 Teknik Analisis Data	24
3.5 Rancangan Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	34
4.1.2 Design Hasil Produk.....	34
4.1.3 Validasi Desain.....	39
4.1.4 Revisi Desain dan Produk	43
4.1.5 Distribusi	44
4.2 Pembahasan	45
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	1
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	12



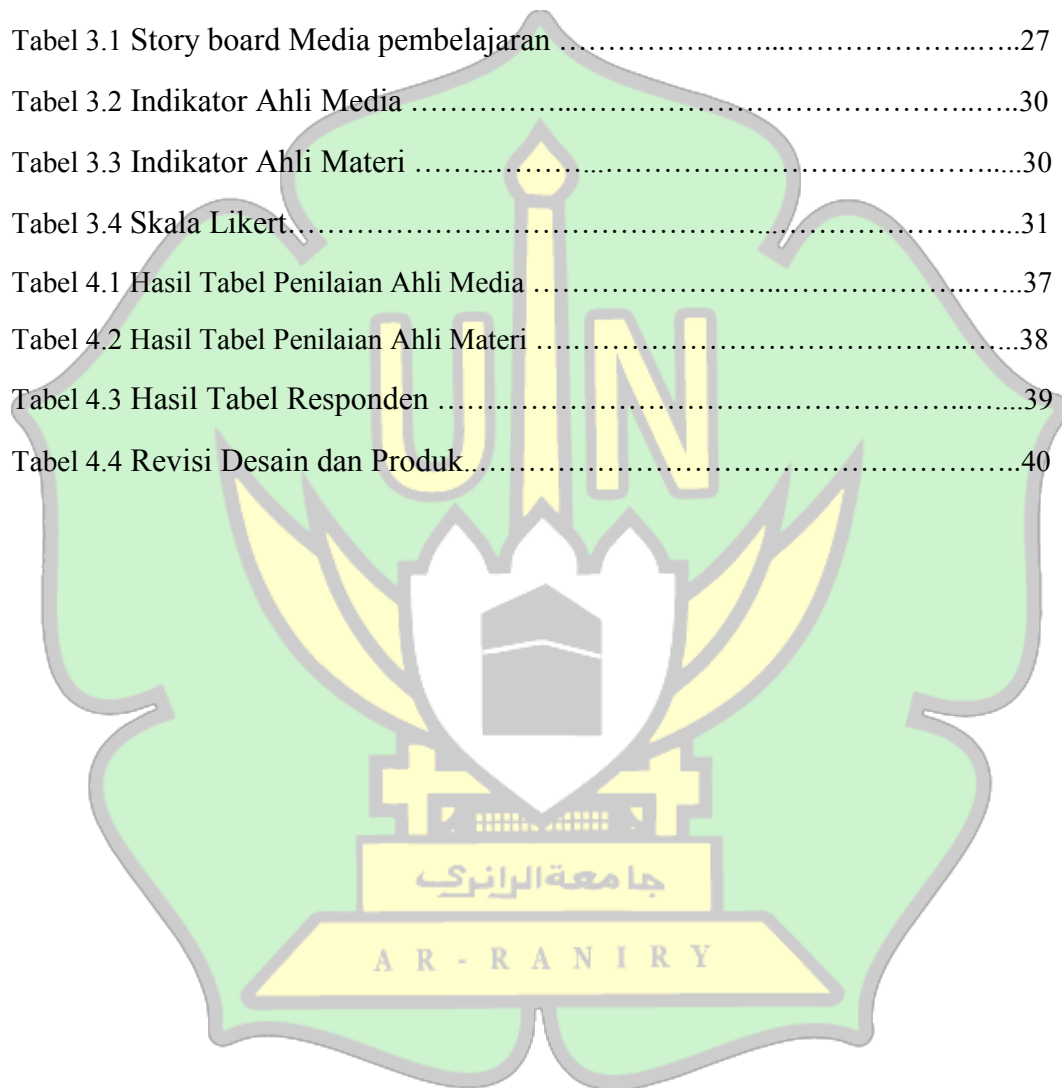
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan awal Scratch	10
Gambar 2.2 Kode warna dalam Scratch	11
Gambar 3.1 Model Research and Development	24
Gambar 3.2 Alur Langkah Research and Development.....	26
Gambar 4.1 Tampilan Awal Produk	33
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 4.3 Tampilan Materi	34
Gambar 4.4 Tampilan Menu Quiz	35
Gambar 4.5 Tampilan Quiz Pilihan ganda Dan Tampilan Quiz True/False.....	35
Gambar4.6 Tampilan Profile.....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2.1 Dhamir	18
Tabel 2.2 Skala Likert	21
Tabel 3.1 Story board Media pembelajaran	27
Tabel 3.2 Indikator Ahli Media	30
Tabel 3.3 Indikator Ahli Materi	30
Tabel 3.4 Skala Likert.....	31
Tabel 4.1 Hasil Tabel Penilaian Ahli Media	37
Tabel 4.2 Hasil Tabel Penilaian Ahli Materi	38
Tabel 4.3 Hasil Tabel Responden	39
Tabel 4.4 Revisi Desain dan Produk.....	40



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berkat teknologi berbagai informasi yang terjadi diberbagai negara bisa kita dapat dengan mudah dan juga *real time*. Pada dulu kala kita mengenal dengan pepatah “Dunia tak selebar daun kelor”, saat ini pepatah tersebut bisa kita artikan dengan situasi dunia saat ini, yang mana dunia bagai daun kelor karena cepat nya akses informasi dari seluruh belahan dunia seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang sedang terjadi di belahan dunia lain berkat informasi yang tersedia meskipun kita tidak berada ditempat tersebut[1].

Tentunya dengan perubahan teknologi yang ada, menyebabkan perubahan pada kehidupan umat manusia dari pedaraban serta budaya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang negatif dan positif. Oleh karena itu para orang tua dan pendidik harus bisa membimbing anak-anak, terlebih untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan baik.

Pada saat ini pendidikan selalu beriringan dengan adanya teknologi. Teknologi bisa berkembang karena pendidikan dan juga sebaliknya teknologi bisa mempermudah berkembangnya pendidikan. Untuk saat ini teknologi sudah berkembang sampai ditahap digital. Setiap industri, termasuk pendidikan, sudah mulai menggunakan teknologi untuk merampingkan proses, terutama di Indonesia.

Sains berkembang dibidang pendidikan, dan ini mengarah pada penciptaan teknologi. Akibatnya, masuk akal bagi pendidikan itu sendiri untuk menggunakan teknologi untuk mendukung penerapan pembelajaran[2].

Salah satunya pembelajaran Bahasa Arab, Belajar bahasa Arab adalah salah satunya; bahasa itu sendiri memiliki keunggulan dibandingkan bahasa lain karena nilai sastranya yang besar bagi siswa dan takdirnya sebagai bahasa Al-Qur'an, yang menyampaikan pesan Allah[3]. Kondisi bahasa Arab itu sendiri, atau Masalah *Linguistik*, dapat menyebabkan masalah *fonetik*, kesulitan menulis, *morfologi*, sintaksis, kesalahan tata bahasa, dan masalah semantik. Masalah *Non-Linguistik*, disisi lain, dapat menyebabkan Masalah Sosial Budaya, Sejarah, dan Bermasalah yang muncul pada guru atau siswa selama proses pembelajaran bahasa Arab[3].

Bahasa Arab adalah bahasa dinamis dengan kosakata yang besar, struktur kata, dan seperangkat norma. Bahasa Arab juga mengamati bahwa setiap kata yang berbentuk laki-laki (*mudzakar*) juga memiliki bentuk laki-laki (*mudzakar*) dalam kata ganti yang digunakan. Ketika wanita berbicara, kata ganti yang juga digunakan untuk merujuk pada wanita (*muaannas*) digunakan. Karena tidak ada kalimat netral dalam Bahasa Arab – bahkan ketika Allah SWT disebutkan[4].

Saat ini Peneliti akan membuat media pembelajaran untuk Bahasa Arab menggunakan aplikasi *Scratch*. Dengan program *Scratch*, pengguna dapat menghasilkan cerita, game, dan animasi interaktif yang dapat mereka bagikan secara online dengan orang lain. Salah satu latihan pembelajaran pemrograman pemecahan masalah yang dibuat dengan tujuan belajar dan memahami adalah pemrograman awal[6].

Di dalam *scratch* terdapat banyak sekali metode dan juga inovasi yang dapat kita buat sehingga pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D "*Research and Development*". Metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dari hasil uji tersebut akan mendapatkan beberapa masukan yang berguna untuk menyesuaikan dengan target pasar mengenai dhamir.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana membuat sebuah Media Pembelajaran Dhamir dalam Bahasa Arab menggunakan *Scratch* “

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dhamir dalam Bahasa Arab menggunakan *Scratch*

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya difokuskan kepada seseorang yang ingin mempelajari Bahasa Arab.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Scratch* untuk membuat tampilan media pembelajaran, menggunakan adobe photoshop untuk membuat desain dari tampilan dan juga beberapa karakter.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui media pembelajaran ini, dapat membantu para mahasiswa untuk mempelajari dan memahami dengan lebih mudah dan praktis, dari pengertian, contoh hingga macam-macam dari *dhamir*. Dengan interaksi yang menarik dari beberapa animasi dan juga suara yang berguna untuk mempermudah pelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu untuk meningkatkan daya ingat para murid. Melalui pengulangan yang dapat diulang secara langsung oleh para peserta didik akan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi para guru dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan secara terus menerus yang mana akan mempersingkat proses pembuatan materi.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendalami konsep-konsep dari *Scratch* dengan Metode R&D dalam konteks pembuatan media pembelajaran. Menambah wawasan tentang penerapan dari metode tersebut dalam media pembelajaran interaktif, dan juga memperdalam tentang pengetahuan dari materi *Dhamir* dalam Bahasa Arab

dan metode yang efektif untuk proses pembelajaran kepada mahasiswa melalui media interaktif.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Objek penelitian	Tahun	Hasil penelitian
1	Pengembangan media pembelajaran matematika materi perkalian aljabar berbasis aplikasi <i>scratch</i>	Perkalian aljabar	2022	Desain media pembelajaran matematika untuk materi perkalian aljabar berbasis aplikasi Scratch dapat diselesaikan dengan baik melalui tahapan MDLC (Model Development Life Cycle). Meskipun demikian, masih ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Hasil uji kelayakan media menunjukkan persentase sebesar 94%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase sebesar 83%, juga dikategorikan sebagai sangat layak. Sementara itu, aspek substansi materi mendapatkan persentase sebesar 70%, yang dikategorikan sebagai layak. Uji kualitas media pembelajaran menghasilkan persentase sebesar 91%, yang juga dikategorikan sebagai sangat layak. Respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 79,84%, yang dikategorikan sebagai layak

2.	<p>Penerapan Media Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Cacah</p>	<p>Bilangan Cacah</p>	<p>2023</p>	<p>Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Lawang Gintung 2 Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor mengenai Penerapan Model Problem Based Learning dengan media scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah. Disimpulkan penerapan model pembelajaran tersebut dengan media scratch sudah berhasil memberikan peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas III B. dengan simpulan sebagai berikut. 1. Hasil penelitian penilaian ketuntasan hasil belajar telah mengalami kenaikan sebesar 78% dari siklus 1 sebesar 45% dengan rata-rata 63 dan siklus II sebesar 80% dengan rata-rata 75.</p>
3	<p>Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Scratch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pembuatan Produk Multimedia Interaktif Kelas Xii Multimedia Di Smk Negeri 1 Demak</p>	<p>Pembuatan Produk Multimedia</p>	<p>2022</p>	<p>Dalam pendidikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa adalah hal yang penting. Apabila siswa minat terhadap pada salah satu materi, maka siswa tersebut akan mempelajarinya berulang-ulang. Hal itu dapat terjadi apabila adanya dorongan dari minat yang dimiliki oleh siswa tersebut. Dengan begitu minat merupakan motor penggerak yang terdapat dalam diri manusia dengan tujuan mencapai sebuah cita-cita. Sedangkan salah satu sekolah SMK N 1 Demak mengalami kendala dalam minat belajar mereka. Salah satu guru menyatakan bahwa materi pembuatan produk multimedia</p>

				<p>interaktif adalah salah satu materi yang membuat siswa tidak fokus dan tidak memperhatikan saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Scratch yang dimana dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pembuatan produk multimedia interaktif kelas XII di SMK Negeri 1 Demak. Teknik pengumpulan data adalah dengan wawancara dan angket. Validitas data menggunakan teknik validitas konstruk. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dan analisis kritis. Prosedur penelitian adalah model ADDIE (Sugiyono, 2008). Pembuatan awal aplikasi ini, pengembang melakukan konsultasi dengan ahli materi dan media. Sedangkan untuk pengukuran divalidasi oleh ahli pendidikan. Adapun hasil dari analisis tersebut menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia Scratch dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi pembuatan produk multimedia interaktif kelas XII multimedia di SMK Negeri 1 Demak.</p>
--	--	--	--	--

4	Analisis minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada materi satuan panjang dalam pembelajaran menggunakan media <i>scratch</i>	Siswa kelas v Sekolah Dasar	2021	penggunaan aplikasi Scratch dalam pembelajaran matematika pada materi satuan panjang telah menunjukkan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Siswa lebih tertarik dan antusias ketika materi diajarkan melalui media pembelajaran yang menarik, seperti permainan kuis menggunakan Scratch
5	Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan <i>scratch</i> dengan metode computational thinking pada materi trigonometri di kelas x SMA Negeri 7 Mandau	Materi trigonometri di kelas x SMA Negeri 7 Mandau	2021	Media pembelajaran berbasis multimedia cerdas ini mendapatkan kategori yang cukup substansial diperiksa berdasarkan persetujuan pengembangan, khususnya memanfaatkan kesimpulan spesialis yang disurvei menggunakan lembar persetujuan oleh 4 marker yang terdiri dari 2 pembicara pengajaran IPA UIR FKIP dan 2 instruktur aritmatika pelajaran x SMA Negeri 7 Mandau dengan tingkat normal 83,53%

1.7 Sistematis Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam beberapa BAB yang bertujuan untuk mengungkap solusi dari permasalahan yang telah diteliti.

Berikut ini adalah pembagian bab-bab yang ada :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan penelitian, relevansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teori

Bab ini mengklarifikasi penggambaran spekulasi yang terkait dengan penyelidikan seperti dialog *Scratch*, media pembelajaran, *Dhamir* dalam bahasa Arab, investigasi dan perbaikan..

Bab 3 : Metodologi penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan pembuatan media pembelajaran *Dhamir*.