

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTUN PADA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH IBTIDAIYAH
TERPADU BINA UMAT YOGYAKARTA**



Oleh : Nisa Azzah Zuhdiyah

NIM : 20204022008

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.
NIM : 20204022008
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.
NIM : 20204022008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.
NIM : 20204022008
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.

NIM : 20204022008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nisa Azzah Zuhdiyah
Tempat Tanggal Lahir : Magelang, 5 Maret 1996
Alamat : Ngaran 2 Borobudur, RT.02/RW.06, Magelang,
Jawa Tengah
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga

Bahwa saya menerima resiko apapun yang berkaitan dengan pemakaian foto berjilbab pada ijazah dan tidak akan menuntut pihak UIN Sunan Kalijaga jika di kemudian hari terdapat hal-hal yang tidak diinginkan berkaitan dengan hal tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.

NIM : 20204022008



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-212/Un.02/DT/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTUN PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH IBTIDAIYAH BINA UMAT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NISA AZZAH ZUHDIYAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204022008
Telah diujikan pada : Senin, 16 Januari 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 63d752f31beec



Penguji I
Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 63d70a88e966d



Penguji II
Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 63d38423b7dfa



Yogyakarta, 16 Januari 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63d76350994a0

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTUN PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU BINA UMAT YOGYAKARTA**

Nama : Nisa Azzah Zuhdiyah
NIM : 20204022008
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.



Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



Penguji II : Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I. (



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 16 Januari 2023

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 90/A-

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTUN
PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH IBTIDAIYAH
TERPADU BINA UMAT YOGYAKARTA**

Yang disusun oleh :

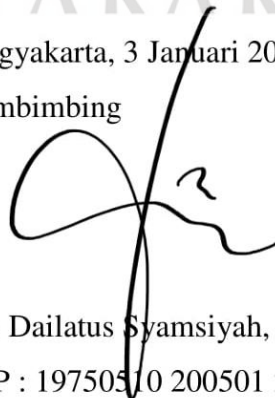
Nama : Nisa Azzah Zuhdiyah, S.Pd.
NIM : 20204022008
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 3 Januari 2023

Pembimbing



Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag

NIP : 19750510 200501 2001

MOTTO

إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ

“Aku takut kepada Allah, Tuhan seluruh alam”

(QS. Al Maidah : 28)¹



¹ Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah Dilengkapi dengan *Asbabun Nuzul* dan Hadits Sahih, Kementerian Agama RI, (Sygma : creative media corp, 2010), hlm 112

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur

Tesis ini saya persembahkan
Kepada Abah dan Umi saya, dan
Almamater tercinta
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nisa Azzah Zuhdiyah, Pengembangan Media Digital Kartun Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta. **Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.**

Penelitian dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran Bahasa Arab pada kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta. Hal ini disebabkan karena dunia pendidikan pasca pandemi covid-19 mengalami hal-hal yang baru. Peserta didik terbiasa mengakses informasi dengan sosial media dalam bentuk digital sehingga mempengaruhi pola belajarnya. Guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan para peserta didik. Berangkat dari sini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan membuat kartun pada pembelajaran Bahasa Arab.

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan juga evaluasi. Subjek uji ahli yang terdapat dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta yang terdiri dari 21 peserta didik kelas empat. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan skala *likert*. Dasar pengambilan uji validitas pearson dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel.

Hasil penelitian ini adalah sebuah media digital kartun yang dikembangkan melalui lima tahapan, yakni : a) Analisis, yaitu tahap identifikasi masalah; b) Desain, yaitu meliputi pemilihan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), pembuatan *flowchart*, pemilahan *scene*, pembuatan *storyboard*; c) Pengembangan, yaitu tahap mengembangkan media menggunakan aplikasi *opentoonz*, mengeksplor media digital kartun dalam bentuk *mp4*, validasi ahli media dan materi, revisi produk; d) Implementasi, yaitu tahap uji validitas instrumen kepada responden acak, penerapan media digital kartun kepada peserta didik kelas empat dengan metode ceramah, *textual teaching learning* dan demonstrasi e) Evaluasi, yaitu tahap olah data dari hasil instrumen penelitian untuk menilai produk media. Dari lima tahapan yang telah dilakukan, media ini mendapatkan respon positif dengan persentase tertinggi didapatkan para peserta didik sangat setuju dengan tampilan media, setuju dengan penyajian audio, sangat setuju dengan tampilan tulisan, sangat setuju dengan materi, setuju dengan gambarnya, sangat setuju dengan bahasanya, sangat setuju bahwa media tersebut dapat memotivasi, setuju bahwa media tersebut dapat membantu dalam memahami pelajaran dan sangat setuju bahwa media tersebut menyenangkan.

Kata kunci : Pengembangan Media, Media Kartun, Pembelajaran Bahasa Arab.

الملخص

نسا عزّة زهدية ، تطوير الوسيلة الرقمية الكارتونية في تعلم اللغة العربية في مدرسة ابتدية المتكاملة بناء الأمة بجوكجاكارتا. البحث : بجوكجاكارتا. برنامج دراسة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية ، كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكارتا ٢٣ . ٢٠٢٠ .

كان خلفية مسألة البحث هو الحاجة إلى وسيلة تعلم اللغة العربية في الصف ^{ترغب} رابع بالمدرسة الإبتدائية المتكاملة بناء الأمة بجوكجاكارتا. هذا لأن عالم التعليم بعد جائحة كوفيد ١٩ يشهد أشياء جديدة. اعتاد الطلاب على الوصول إلى المعلومات باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي في شكل رقمي بحيث تؤثر على أنماط التعلم الخاصة بهم. يُطلب من المعلمين خلق جو تعليمي يتماشى مع احتياجات الطلاب. انطلاقاً من هنا، يرغب الباحثة في تطوير وسيلة تعليمية عن طريق عمل رسوم كارتون عن تعلم اللغة العربية.

استخدمت الباحثة أساليب البحث والتطوير (RnD) مع نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كان الأشخاص الخبراء الذين تم اختبارهم في هذه الدراسة هم مدقق خبير المواد ومصديق خبير الوسيلة. كانت موضوعات الاختبار في هذه الدراسة من طلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدية المتكاملة بناء الأمة بجوكجاكارتا، وتتألف من ٢١ طالباً في الفصل الرابع. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات في هذه الدراسة باستخدام مقياس ليكرت. أساس إجراء اختبار الصلاحية Pearson بمقارنة قيمة rcount مع rtable.

ونتائج هذا البحث عبارة عن الوسيلة الرقمية الكرتونية تم تطويرها من خلال خمس مراحل وهي: (أ) التحليل وهي مرحلة تحديد المشكلة؛ (ب) التصميم، والذي يتضمن اختيار المواد وفقاً للكفاءة الأساسية (KD) ، وعمل المخططات الانسيابية، وفرز المشاهد، وصنع القصص المصورة؛ (ج) التطوير، أي مرحلة تطوير الوسيلة باستخدام تطبيق Opentoonz، وتصدير الوسيلة الرقمية الكرتونية بصيغة mp4، والتحقق من صحة خبراء الإعلام والمواد، ومراجعة المنتجات؛ (د) التنفيذ، أي مرحلة اختبار صلاحية الأداة على المستجيبين العشوائيين، وتطبيق الوسيلة الكرتونية على طلاب الصف الرابع باستخدام طريقة المحاضرة، وتعلم التدريس النصي والعرض التوضيحي؛ (هـ) التقييم، وهي مرحلة معالجة البيانات من نتائج أدوات البحث لتقييم المنتجات الإعلامية. من بين المراحل الخمس التي تم تنفيذها، لاقت هذه الوسيلة استجابة إيجابية بأعلى نسبة حصل عليها الطلاب الذين يوافقون بشدة على ظهور الوسيلة، ويتفقون مع عرض الصوت، ويتفقون بشدة مع مظهر الكتابة، أتفق بشدة مع المادة ، وأوافق على الصور، وأوافق بشدة على اللغة، وأوافق بشدة على أن وسيلة التعلم يمكن أن تحفز، وتوافق على أن وسيلة التعلم يمكن أن تساعد في فهم الدرس وتوافق بشدة على أن الوسيلة ممتعة.

الكلمات المفتاحية: تطوير الوسيلة التعليم، وسيلة الرقمية الكارتونية، تعلم اللغة العربية.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir guna meraih gelar Magister Pendidikan dengan Tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Digital Kartun Pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta”**. Shalawat dan salam tercurhkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *shallallahu ‘alaihi wa sallam* yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti saat ini.

Tesis ini masih jauh dari kata baik dan sempurna. Hingga pada akhirnya dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, sekaligus Pembimbing Tesis yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, mendukung peneliti dengan penuh kesabaran, keikhlasan, serta rasa tanggung jawab sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti.
6. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dari semester awal hingga akhir kepada peneliti, dari aspek pengalaman maupun ilmu pengetahuan lainnya sejak awal perkuliahan hingga akhir penulisan tesis ini.

7. Segenap karyawan dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa/mahasiswi.
8. Ustadzah Arum Prihatiningsih, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta, rekan – rekan guru dan karyawan, serta seluruh peserta didik kelas IV Bina Umat Yogyakarta yang telah bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
9. Ustadz Muhammad Faqihuzzaman, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah memberikan masukan, arahan dan bekerja sama dengan peneliti selama penelitian dilaksanakan.
10. Teristimewa kepada Abah dan Umi, Bapak Mochyadi dan Ibu Siti Nur Fatikhah serta adik Muhammad Hilmy Haidar dan Salsabila Fadiyah yang telah memberikan do'a terbaik, dorongan dan motivasi yang selalu dihadirkan.
11. Teman – teman seperjuangan MPBA Angkatan 2020 (Genap) FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yaitu Alfi, Nida, Raihan, Yuni, Malyuna, Nisaul, Uswah, Desy, Yusuf, Ami, Sabiq, Fahmi, Suharsono.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Semoga semua hal yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah *subhanahu wa ta'ala*. *Jazakumullah khairal jaza'*. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini jauh dari kata sempurna. Semoga tesis ini dapat menambah *khazanah* keilmuan dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya rabbal 'alamin*.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	I
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	II
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	III
PENGESAHAN	IV
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	V
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	VI
MOTTO	VII
PERSEMBAHAN.....	VIII
ABSTRAK.....	IX
الملخص.....	X
KATA PENGANTAR	XI
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR.....	XVII
DAFTAR <i>CHART</i>	XIX
DAFTAR LAMPIRAN.....	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN.....	5
D. MANFAAT PENELITIAN.....	6
E. KAJIAN PUSTAKA.....	6
F. LANDASAN TEORI.....	8
1. Pengembangan Media Digital Kartun.....	8
2. Konsep Kartun pada Pembelajaran Bahasa Arab.....	14
G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	30
1. Pendahuluan.....	30
2. Metode Penelitian	30
3. Hasil Penelitian dan Pembahasan	30
4. Penutup	30
5. Daftar Pustaka.....	30

BAB II METODE PENELITIAN.....	31
A. JENIS PENELITIAN.....	31
B. MODEL PENGEMBANGAN.....	31
C. SUBJEK PENELITIAN.....	33
D. PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	33
E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	36
F. TEKNIK ANALISIS DATA.....	37
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	41
A. ANALISIS.....	41
B. DESAIN.....	47
C. PENGEMBANGAN.....	53
1. Pembuatan Kartun.....	53
2. Penilaian Ahli.....	74
3. Revisi Media Digital Kartun.....	76
D. IMPLEMENTASI.....	80
E. Evaluasi.....	92
BAB IV PENUTUP.....	105
A. KESIMPULAN.....	105
B. SARAN.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal untuk Melakukan Analisis	33
Tabel 2. Jadwal untuk Melakukan Desain	34
Tabel 3. Jadwal untuk Melakukan Pengembangan	35
Tabel 4. Jadwal untuk Melakukan Implementasi.....	36
Tabel 5. Jadwal untuk Melakukan Evaluasi.....	36
Tabel 6. Deskripsi Skala Likert.....	38
Tabel 7. Skala Kelayakan Materi dan Media Pembelajaran	38
Tabel 8. Kriteria Interpretasi Respons Peserta Didik.....	39
Tabel 9. Daftar kebutuhan software dan hardware pada penelitian.....	44
Tabel 10. Nilai Penilaian Tengah Semester Kelas 4A	45
Tabel 11. Nilai Penilaian Tengah Semester Kelas 4B	46
Tabel 12. Pemilahan scene.....	51
Tabel 13. Penilaian Ahli Media	75
Tabel 14. Penilaian Ahli Materi	75
Tabel 15. Item Pertanyaan dalam Kuesioner	81
Tabel 16. Hasil Responden Acak.....	82
Tabel 17. Correlation	82
Tabel 18. Distribusi Nilai r Tabel Signifikansi 5% dan 1%.....	84
Tabel 19. Case Processing Summary.....	85
Tabel 20. Item-Total Statistics.....	85
Tabel 21. Reliability Statistics	86
Tabel 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	87
Tabel 23. Hasil Responden 4A	91
Tabel 24. Hasil Responden 4B.....	91
Tabel 25. Correlations.....	92
Tabel 26. Case Processing Summary	94
Tabel 27. Item-Total Statistics	94
Tabel 28. Item-Total Statistics	95
Tabel 29. Menariknya Penyajian Tampilan	96

Tabel 30. Penyajian Audio Mendukung Tampilan Media.....	97
Tabel 31. Tampilan Tulisan pada Media Mudah Dibaca.....	98
Tabel 32. Materi yang Disajikan Mudah Dipahami.....	99
Tabel 33. Gambar yang Ada Membantu Pemahaman Materi.....	100
Tabel 34. Bahasa yang Digunakan dalam Media Mudah Dipahami.....	101
Tabel 35. Lebih Termotivasi Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Digital Kartun.....	102
Tabel 36. Media Digital Kartun dapat Membantu dalam Memahami	103
Tabel 37. Belajar Menggunakan Media Digital Kartun Lebih Menyenangkan..	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Windows 10.....	16
Gambar 2. Opentoonz 1.6	17
Gambar 3. Android 11.....	18
Gambar 4. Voice Recorder / Perekam Suara	19
Gambar 5. Playstore	19
Gambar 6. Capcut.....	20
Gambar 7. Text on video.....	20
Gambar 8. PC Asus A455L.....	21
Gambar 9. Smart Phone Infinix Hot 11 Play	22
Gambar 10. Pen Tablet / Creator VK640.....	23
Gambar 11. Stylus Pen VK640	23
Gambar 12. Mouse Robot	24
Gambar 13. Speaker Advance.....	25
Gambar 14. LCD Proyektor BenQ.....	25
Gambar 15. Stop Kontak.....	26
Gambar 16. Cover Modul Pembelajaran Bahasa Arab	48
Gambar 17. Materi yang Akan Dikembangkan dalam Media Digital Kartun	48
Gambar 18. Kompetensi Dasar	49
Gambar 19. Storyboard Pembuatan Media Digital Kertun.....	52
Gambar 20. Opentoonz pada Laptop	53
Gambar 21. Menampilkan Xsheet	54
Gambar 22. Tampilan Xsheet	54
Gambar 23. Import Background	55
Gambar 24. Proses Import Background	56
Gambar 25. Background Berhasil Diimport	56
Gambar 26. Penambahan Layer	57
Gambar 27. Background dan Gambar yang Tergabung.....	57
Gambar 28. Memanjangkan Durasi Layer Background	58
Gambar 29. Memunculkan Style Editor dan Palette.....	59

<i>Gambar 30. Style Editor dan Pallette Digunakan untuk Memberi Warna</i>	<i>59</i>
Gambar 31. Gambar yang Sudah Diberi Warna	60
Gambar 32. Menggambar Kartun Bagian Tubuh pada Setiap Layer.....	61
Gambar 33. Menggambar Lengan Atas	61
Gambar 34. Penambahan Durasi pada Layer Gambar Lengan Atas.....	62
Gambar 35. Penambahan Gambar Bagian Tubuh Pada Setiap Layer.....	63
Gambar 36. Bagian Tubuh yang Sudah Selesai Digambar	63
Gambar 37. Perubahan Nama Layer Sesuai dengan Gambar Bagian Tubuh	64
Gambar 38. Nama pada Layer Sudah Diganti Sesuai dengan Bagian Tubuh yang Digambar.....	64
Gambar 39. Penyatuan Bagian Tubuh dengan Schematic	65
Gambar 40. Bagian – Bagian Tubuh yang Telah Terhubung Satu Sama Lain	66
Gambar 41. Penentuan Titik Center.....	66
Gambar 42. Cara Menentukan Titik Center.....	67
Gambar 43. Merotasi Center	68
Gambar 44. Icon Kunci yang Muncul Setelah Ada Pergerakan Gambar	68
Gambar 45. Rotasi ke Arah Bawah pada Gambar Tangan	69
Gambar 46. Rotasi ke Arah Atas pada Gambar Tangan	69
Gambar 47. Penambahan Figur Anak Laki - Laki	70
Gambar 48. Penambahan Figur Ayah	71
Gambar 49. Mengekspor Gambar Kartun Menjadi MP4.....	71
Gambar 50. Tahapan dalam Mengekspor Gambar Menjadi MP4	72
Gambar 51. Penyatuan Scene Dengan Capcut.....	72
Gambar 52. Pengisian Teks dengan Aplikasi Text on Video	73
Gambar 53. Media Digital Kartun yang Sudah Menjadi MP4.....	74
Gambar 54. Tulisan Al Mihnah Sebelum Revisi	77
Gambar 55. Tulisan Al Mihnah Setelah Revisi	77
Gambar 56. Scene Gambar Ayah, Ibu dan Anak Sebelum Revisi.....	78
Gambar 57. Scene Gambar Ayah, Ibu dan Anak Setelah Revisi	79
Gambar 58. Revisi tulisan pada gambar tentara.....	79

DAFTAR CHART

Chart 1. Flowchart pembuatan media digital kartun.....	50
Chart 2. Menariknya Penyajian Tampilan	96
Chart 3. Penyajian Audio Mendukung Tampilan Media	97
Chart 4. Tampilan Tulisan pada Media Mudah Dibaca	98
Chart 5. Materi yang Disajikan Mudah Dipahami	99
Chart 6. Gambar yang Ada Membantu Pemahaman Materi	100
Chart 7. Bahasa yang Digunakan dalam Media Mudah Dipahami	101
Chart 8. Lebih Termotivasi Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Kartun.....	102
Chart 9. Media Digital Kartun dapat Membantu dalam Memahami	103
Chart 10. Belajar Menggunakan Media Digital Kartun Lebih Menyenangkan..	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	112
Lampiran 2. Dokumentasi Foto.....	114
Lampiran 3. Instrumen Wawancara	118
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media	119
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 6. Lembar kuesioner peserta didik.....	123
Lampiran 7. Urutan Gambar dalam Video Media Kartun	124
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Tesis.....	130
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	131



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pandemi covid-19 yang dialami oleh dunia selama beberapa tahun terakhir ini menjadikan dunia pendidikan mengalami hal-hal yang baru. Yakni dengan adanya pembelajaran *online* dan daring (dalam jaringan) yang menuntut para guru secara tidak langsung untuk membuat inovasi-inovasi baru dalam penyampaian materi pembelajaran. Pada akhirnya pembelajaran di era ini harus bersentuhan dengan teknologi dan komunikasi virtual.

Proses pembelajaran tatap muka yang dilakukan oleh peserta didik pasca pandemi dilakukan secara bertahap. Beberapa sekolah memulai dengan jadwal yang terjadwal dengan *shift* yang telah ditentukan. Misalnya, dengan jadwal masuk sekolah secara bergantian. Hari ini jadwal sekolah kelas satu, tiga dan lima, lusa adalah jadwal masuk kelas dua, empat dan enam, dan begitu seterusnya. Hingga pandemi berangsur – angsur pulih dan para peserta didik kembali untuk masuk sekolah normal seperti sedia kala.

Namun banyak para peserta didik yang sudah terbiasa belajar online. Penyampaian materi yang ditujukan kepada peserta didik yang sebelumnya disampaikan secara *virtual* sekarang berubah menjadi *real* atau nyata secara langsung. Hal ini menjadikan para guru untuk lebih giat lagi dalam membuat terobosan-terobosan baru dan yang lebih menarik lagi, agar peserta didik dapat termotivasi dalam meningkatkan pembelajaran mereka pasca pandemi covid-19.

Pandemi telah berlalu, kita sadari teknologi informasi dan komunikasi sudah masuk ke dalam masyarakat. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *smartphone*, komputer, laptop atau alat yang dapat digunakan untuk penyaluran informasi digital. Sehingga sudah menjadi hal lumrah dan biasa. Tentu saja penggunaan teknologi tersebut sangat berpengaruh terhadap beberapa bidang, salah satu yang berdampak adalah bidang pendidikan.

Peserta didik yang sudah terbiasa mengakses informasi melewati sosial media dalam bentuk digital, akhirnya dapat mempengaruhi pola belajarnya juga. Dan pada akhirnya para guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai, agar selaras dengan kebutuhan para peserta didik. Masa pandemi kemarin menuntun para guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang pada dasarnya hal tersebut sudah termaktub dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016. Tentang prinsip pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.²

Berangkat dari masa pandemi yang terjadi beberapa tahun terakhir ini, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan membuat kartun digital, fokusnya untuk materi pembelajaran Bahasa Arab. Selain menyesuaikan cara belajar selama pandemi, peneliti berharap media digital kartun dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Penelitian-penelitian terdahulu

² Anisa Lusiana Komara dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar", PRIMARY : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 11, Nomor 2, April 2022, hlm. 317

menunjukkan bahwasanya teknologi dan komunikasi berdampak efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan.³

Media adalah salah satu komponen dalam pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan informasi dari guru ke peserta didik. Media penyaluran informasi pun bermacam – macam, ada dalam bentuk visual ataupun audio. Gaya belajar peserta didik juga bermacam – macam. Dan audio visual atau video adalah media yang tergabung dari visual dan audio yang dapat digunakan peserta didik yang auditorial ataupun visual.

Bentuk – bentuk video pun bervariasi, ada yang menampilkan video dalam bentuk nyata ataupun kartun. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang penyampaian pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan kartun. Kartun ataupun animasi termasuk ke dalam multimedia yang menarik. Mampu menampilkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata dan seolah-olah seperti gambar yang bergerak. Padahal kartun ataupun animasi dirangkai dari beberapa gambar yang ditampilkan secara berurutan dan bergantian⁴ yang sering disebut *layer*.

Kartun yang terbentuk dari gambar – gambar yang menjadi satu digabungkan dengan teks dan juga audio, serta dijadikan animasi sehingga dapat bergerak dan bersuara. Hal tersebut membuat kartun menjadi sebuah rentetan cerita yang menarik. Tentu saja dalam proses pembuatan kartun membutuhkan beberapa perangkat lunak atau *software* dan juga perangkat keras atau *hardware*.

³ Endina Putri Purwandari dkk, “Peningkatan Keterampilan Guru SD dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan bagi Siswa”, dalam *Jurnal Rekursif*, Fakultas Teknik dan Fakultas FKIP, Vol. 4, Nomor 3, September 2016, hlm. 272.

⁴ Endina Putri Purwandari dkk, “Peningkatan Keterampilan Guru SD dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan bagi Siswa”, dalam *Jurnal Rekursif*, Fakultas Teknik dan Fakultas FKIP, Vol. 4, Nomor 3, September 2016, hlm. 271.

Kartun yang akan dibuat oleh peneliti akan diuji oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat digunakan secara maksimal oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran Bahasa Arab kepada peserta didik dengan cara yang menarik, sehingga dapat menimbulkan atensi atau perhatian para peserta didik. Informasi yang disampaikan dengan menarik dapat dipindahkan ke dalam memori kerja sehingga tidak mudah diabaikan. Jika tidak ada atensi, maka informasi yang disampaikan lambat laun akan hilang dari sistem memori dan menyebabkan peserta didik tidak memahami materi.⁵

Pembuatan media digital kartun yang akan dikembangkan oleh peneliti juga selaras dengan kebutuhan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta. Data di sekolah tersebut menunjukkan bahwasannya nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) peserta didik kelas 4 memiliki rata-rata 58,66 untuk kelas 4A dan 51,68 untuk kelas 4B. Dan hasil dari wawancara oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab, beberapa peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba membuat kartun untuk materi dalam buku bahan ajar kelas 4 agar lebih menarik ketika disampaikan dalam pembelajaran.

Modul pembelajaran Bahasa Arab Al Kamil yang ditulis oleh Nurul Cholifah, S.H.I dengan judul *الْمُنْحَةُ* yang terdapat dalam bab 2. Selanjutnya media digital kartun akan dijadikan animasi dengan menggunakan aplikasi PC yakni OpenToonz dan akan digambar dengan menggunakan pen tablet VK640. Adapun kartun

⁵ Narastri Insan Utami dkk, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Guru Taman Kanak-kanak", Prosiding dipresentasikan dalam *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 23 Oktober 2021, hlm. 1489.

animasinya juga akan dikonsultasikan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan.

Media digital kartun yang akan dirancang akan disesuaikan dengan pendapat para ulama terdahulu tentang hukum menggambar. Yakni dengan menggambar kartun secara tidak lengkap. Misalkan menggambar kepala, maka tidak akan digambar lengkap dengan hidung, mulut ataupun mata. Semua dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk kehati-hatian dalam menggambar kartun sehingga tidak menyerupai makhluk bernyawa yang menyerupai ciptaan Allah.

Media digital kartun pada pembelajaran Bahasa Arab ini diharapkan dapat mempermudah para peserta didik dalam memahami isi teks Bahasa Arab dengan cara yang menarik dan semoga dapat bermanfaat untuk kedepannya sesuai dengan tuntutan zaman para peserta didik di masa mendatang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain pengembangan media digital kartun pada pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta?”.

C. TUJUAN

Berangkat dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan media digital kartun pada pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat Yogyakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara teoritis

sebagai sumbangsih dan semoga dapat dijadikan rujukan untuk penelitian-penelitian lainnya

2. Secara praktis :

- a. Bagi peserta didik semoga media digital kartun dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan motivasi untuk belajar dengan media yang lebih menarik.
- b. Bagi guru semoga media kartun dalam penelitian ini dapat dijadikan alternatif dan inovasi dalam pengajaran Bahasa Arab.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini adalah suatu ikhtiar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dalam mengikuti arus teknologi pada zaman sekarang ini dan untuk memenuhi persyaratan guna menyelesaikan program Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga

E. KAJIAN PUSTAKA

Yang pertama adalah jurnal yang disusun oleh Anisa Lusiana Komara, Aan Subhan Pamungkas dan Ratna Sari Dewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar”. Dalam jurnal ini peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian research and development dengan model yang digunakan adalah 4D. Dan mengembangkan media pembelajaran animasi atau kartun untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA

(Tematik). Penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi peneliti sekarang untuk mengembangkan media kartun pada pembelajaran Bahasa Arab.

Yang kedua adalah jurnal yang disusun oleh Joni Andriana, Bambang Eka Purnama dengan judul “Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia”. Dalam jurnal ini peneliti terdahulu mengimplementasikan pembuatan film kartun ke dalam beberapa media dan aplikasi seperti adobe ilustrator 10, macromedia flash MX, adobe premiere 6.5. Perancangan sistem multimedia dibahas detail di dalam penelitian terdahulu ini. Harapannya semoga dapat dijadikan referensi dan mempermudah peneliti dalam merancang kartun dengan sistem multimedia yang hampir sama. Dan dapat membantu peneliti sekarang dalam menyusun tesis dengan lebih sistematis.

Yang ke-tiga adalah tesis yang disusun oleh M. Nur Pahlevi dengan judul “Penggunaan Media Kartun Berbahasa Arab Dalam Pembelajaran Insya’ Di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi”. Dalam penelitian terdahulu ini dijelaskan bahwasannya penggunaan media film kartun berbahasa arab dapat meningkatkan kemampuan insya’ pada mahasiswa. Penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi dan literasi dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab dengan media pembelajaran yang sama, yakni kartun.

Yang ke-empat adalah jurnal yang disusun oleh Gunawan dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic Dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan”. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis

animasi banyak diminati peserta didik. Ditambah lagi komputer atau *smartphone* bukanlah hal yang mewah lagi, artinya media pembelajaran menggunakan animasi, kartun, video *motion comic* yang disalurkan lewat komputer ataupun *smartphone* sangat mudah dijangkau oleh peserta didik. Penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi dan literasi dalam pmbutan media pembelajaran Bahasa Arab nantinya.

Yang ke-lima adalah jurnal yang disusun oleh Ngatman dan Siti Fathimah dengan judul “Analisis Film Kartun *Cloud Bread* Sebagai Media Pengenalan Kata Baku Dan Pendidikan Karakter Anak”. Hasil analisis yang mereka lakukan terhadap anak sekolah dasar menunjukkan bahwasannya film kartun dapat dijadikan media pengenalan bahasa dan dapat juga dijadikan media untuk menanamkan karakter. Film kartun yang diujikan dalam penelitian tersebut adalah film *Cloud Bread*. Penelitian terdahulu ini dapat dijadikan tambahan informasi untuk peneliti sekarang dalam pengembangan kartun pembelajaran Bahasa Arab.

F. LANDASAN TEORI

1. Pengembangan Media Digital Kartun

Pengembangan menurut KBBI adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁶ Dan media memiliki bentuk jamak yakni “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pemberi ke penerima informasi. Bahkan proses belajar mengajar juga masuk ke dalam proses komunikasi, sehingga jika ada media yang

⁶ KBBI versi online, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/PENGEMBANGAN> . Diakses Tanggal 27 Desember 2022, pukul 13.00.

digunakan saat proses belajar maka dinamakan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran ini merupakan percampuran antara bahan dan alat ajar.⁷ Jadi, dengan adanya media, peserta didik menjadi lebih mudah dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media adalah perantara berupa alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran. Materi pembelajaran dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, yakni : grafik, gambar, video, tulisan, animasi, kartun, dan suara yang telah diolah terlebih dahulu pada sebuah alat perantara tersebut. Dan pengembangan media bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, utamanya dalam penelitian ini akan terfokus kepada pembelajaran Bahasa Arab untuk para peserta didik dari era pasca pandemi covid-19. Mereka sangat membutuhkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran, maka diperlukan pengembangan-pengembangan media oleh para ahli dalam bidangnya masing-masing.

Media komunikasi biasa jika dipergunakan untuk alat pembelajaran maka akan berkembang menjadi media pembelajaran. Tentunya dengan usaha mengisi media tersebut dengan konten-konten yang berasal dari bahan ajar. Contohnya adalah dengan mempergunakan LCD dan proyektor yang disambungkan dengan laptop untuk menyampaikan informasi, misalnya pembelajaran dengan kartun atau animasi. Maka pembelajaran di kelas akan berubah menjadi lebih menarik. Sehingga dapat membantu peserta didik untuk lebih menerima pelajaran yang sebelumnya dirasa menjenuhkan menjadi lebih bisa diterima.

⁷ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VII, Nomor 2, 2010, hlm. 2.

Digitalisasi dalam dunia pembelajaran di dunia pendidikan telah banyak digunakan. Banyak platform digital yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, contohnya : *google classroom*, *whatsapp*, *instagram* ataupun hanya sekedar video yang dipertontonkan melalui *smartphone* ataupun komputer. Ditambah lagi saat pandemi covid-19 kemarin, pemanfaatan teknologi dapat dikatakan menjadi suatu keharusan dikarenakan pembelajarana harus tetap berjalan dalam situasi seperti ini.⁸

Animasi adalah presentasi gambar yang menarik dengan simulasi gambar bergerak atau pergerakan objek. Bahkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi, akan memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Karena media tersebut dinilai menarik.⁹ Bahkan dengan menggunakan media dalam proses belajar, akan menambah keinginan dan minat baru dan dapat mempengaruhi sikap, tingkah laku dan psikologis peserta didik.¹⁰

Kita ketahui bahwasannya gaya belajar pada setiap anak berbeda-beda, ada yang cenderung dengan menggunakan visual, audio dan juga kinestetik.¹¹ Oleh karena itu media pembelajaran kartun ini menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran bagi peserta didik.

⁸ Usaha Nehe, “Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan Situasi Covid-19”, *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No 4, 2021, hlm. 1917.

⁹ Kadek Sukiyasa dan Sukoco, “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, UNY, Vol. 3, Nomor 1, Februari 2013, hlm. 129.

¹⁰ Kana Hidayati dkk, “Upaya Menumbuhkan Dan Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FMIPA UNY Dalam Membuat Media Kartun Untuk Pembelajaran Statistika Dan Peluang Di SMP Dan SMA”, *Jurnal Pythagoras*, FMIPA, Vol. 3, No 2, Desember 2007, hlm 52.

¹¹ Budi Purwanti, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*”, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, Nomor 1, Januari 2015, hlm. 43.

Menurut KPI, anak-anak mendapatkan posisi teratas dengan durasi menonton TV tertinggi. Mereka menyukai kartun karena memiliki daya tarik yang tinggi. Bahkan melalui kartun anak-anak dapat menambah kosa kata baru dan menambah kemampuan dalam mengenalkan bahasa yang komunikatif.¹²

Visual materials also make it easier to learn and to remember later by simplifying complex information yang artinya, materi visual juga memudahkan untuk dipelajari dan diingat nanti dengan menyederhanakan informasi yang kompleks.¹³

Kartun yang edukatif memberikan dampak yang positif, begitu pula sebaliknya. Selain dapat mengenalkan bahasa bagi anak, kartun juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, menghibur, dan mengurangi rasa bosan pada anak.¹⁴

احتلت الرسوم، المتحركة حيزا كبيرا من المشاهدة لدى الأطفال لما تحمله من أهداف ترفيهية وتعليمية و ثقافية. و ذلك نتيجة بثها عبر مختلف الوسائط المتنوعة كالتلفزيون و اليوتيوب، بمختلف لغات العالم.

ضركرة استخدام الرسوم المتحركة كوسيط إلكتروني في تقنية التعليم الإلكتروني، لما له من أهمية في كسب المعارف دعم الخبرات كاختصار الوقت.¹⁵

¹² Ngatman dan Siti Fatimah, "Analisi Film Kartun *Cloud Bread* Sebagai Medai Pengenalan Kata Baku Dan Pendidikan Karakter Anak", *Dwija Cendekia, Jurnal Riset Pedagogik*, Universitas Sebelas Maret, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2018, hlm. 65 - 66

¹³ Cevat eker and Oguzhan Karadeniz, "The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes", Dr., Bulent Ecevit University, Eregli Faculty of Education, Educational Sciences Department, Zonguldak, Turkey, page 232.

¹⁴ Ngatman dan Siti Fatimah, "Analisi Film Kartun *Cloud Bread* Sebagai Medai Pengenalan Kata Baku Dan Pendidikan Karakter Anak", *Dwija Cendekia, Jurnal Riset Pedagogik*, Universitas Sebelas Maret, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2018, hlm. 67

¹⁵ سعاد مناد و نصير مشتي، "الرسوم المتحركة والتنشئة القيمية للطفل"، جامعة ابن خلدون-تيارت، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والأدب والعربي 2021، الصفحة 96-97.

Arti dari penelitian terdahulu di atas, menyatakan bahwa animasi menempati sebagian besar tontonan anak-anak karena tujuan hiburannya, pendidikan dan kebudayaan. Dan ini hasil dari penyiarannya melalui berbagai media, seperti televisi dan youtube, dengan bahasa dunia yang berbeda-beda. Pentingnya penggunaan animasi sebagai media elektronik dalam teknologi e-learning, karena efeknya pentingnya memperoleh pengetahuan, mendukung pengalaman, seperti mempersingkat waktu.

Media digital kartun yang akan dirancang akan disesuaikan dengan pendapat para ulama terdahulu tentang hukum menggambar. Dalam hadits Ibnu Umar radhiallahu'anhuma, bahwa Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda:

إِنَّ الَّذِينَ يَصْنَعُونَ هَذِهِ الصُّوَرَ يَعْذَّبُونَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ ، يُقَالُ لَهُمْ : أَحْيُوا مَا خَلَقْتُمْ

“orang yang menggambar gambar-gambar ini (gambar makhluk bernyawa), akan diadzab di hari kiamat, dan akan dikatakan kepada mereka: ‘hidupkanlah apa yang kalian buat ini’”¹⁶

Disampaikan oleh Syaikh Muhammad bin Shalih Al Utsaimin rahimahullah :

الذي ما تتبين له صورة ، رغم ما هنالك من أعضاء ورأس ورقبة ، ولكن ليس فيه عيون وأنف :

فما فيه بأس؛ لأن هذا لا يضاهاى خلق الله

“Gambar makhluk bernyawa yang tidak jelas, seperti yang memiliki anggota tubuh seperti yaitu kepala dan leher, namun tidak ada matanya dan tidak ada

¹⁶ (HR. Bukhari no.5951, Muslim no.2108), dalam <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html> , diakses pada 20 Januari 2023, pukul 09.00.

hidungnya, maka yang seperti ini tidak mengapa. Karena tidak menandingi ciptaan Allah”.

Beliau juga mengatakan:

إذا لم تكن الصورة واضحة، أي: ليس فيها عين، ولا أنف، ولا فم، ولا أصابع: فهذه ليست صورة

كاملة، ولا مضاهية لخلق الله عز وجل

*“Jika gambar makhluk bernyawa tersebut tidak jelas, yaitu tidak ada matanya, tidak ada hidungnya, tidak ada mulutnya, dan tidak ada jari-jarinya, maka ini bukan gambar makhluk bernyawa yang sempurna dan tidak termasuk menandingi ciptaan Allah”.*¹⁷

Ini juga berlaku untuk peneliti sebagai bentuk kehati-hatian dalam menggambar kartun sehingga tidak menyerupai makhluk bernyawa yang sempurna dan yang tidak diperbolehkan. Peneliti perpegang pada pendapat ulama terdahulu dalam merancang media digital kartun.

Proses pembelajaran dengan media digital kartun adalah sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pembelajaran online.¹⁸ bahkan penelitian terdahulu menyatakan bahwasannya penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA pada sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁹ Maka diharapkan media digital kartun yang akan diuji cobakan di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, dan juga dapat

¹⁷ (Majmu' Fatawa war Rasail, 2/278-279), dalam <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html> , diakses pada 20 Januari 2023, pukul 09.00.

¹⁸ Taufik Nur Aziz, “Strategi Pembelajaran Era Digital”, *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, Vol 1, No 2, 2019, hlm. 310.

¹⁹ Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono, “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA”, *Indonesian Journal of Education Research and Review*, PGSD, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2019, hlm. 143.

memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar dan prestasinya.

2. Konsep Kartun pada Pembelajaran Bahasa Arab

Kartun termasuk ke dalam karya cipta yang dirancang menggunakan bantuan aplikasi komputer dalam rangka menggabungkan beberapa komponen, antara lain : gambar, audio maupun teks menjadi animasi. Seolah-olah penggabungan tersebut terlihat seperti nyata dan dapat bergerak sehingga menimbulkan kesan yang menarik.²⁰

Dewasa ini banyak anak-anak yang menyukai kartun karena dirasa lucu dan aneh. Variasi dalam kartun yang menarik dapat menumbuhkan minat anak-anak. Maka, kartun dapat dijadikan media yang efektif untuk diterapkan kepada anak-anak khususnya dalam proses belajar mengajar.²¹ Dalam beberapa penelitian juga menyatakan bahwasannya pesan yang disampaikan melalui kartun juga mudah diterima oleh anak-anak ataupun orang dewasa.²²

Tren perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, bahkan dalam dunia pendidikan. Seorang guru harus bisa berinovasi mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan

²⁰ Joni Andriana dan Bambang Eka Purnama, "Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia", *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Universitas Surakarta, Vol. 1, Nomor 3, 2009, hlm 11.

²¹ Riyani Maulana dan Rahmad Muliana, "Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun Dan TPR untuk Sekolah Menengah Pertama", *Journal Informatic, Education and JEM*, STMIK, Vol. 2, Nomor 1, Februari 2020, hlm. 31.

²² Kana Hidayati dkk, "Upaya Menumbuhkan Dan Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FMIPA UNY Dalam Membuat Media Kartun Untuk Pembelajaran Statistika Dan Peluang Di SMP Dan SMA", *Jurnal Pythagoras*, FMIPA, Vol 3, No 2, Desember 2007, hlm 56.

zamannya. Maka, jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan eranya, anak-anak akan lebih menerima dan lebih tertarik dengan pembelajarannya daripada proses pembelajaran yang monoton.

Dalam penelitian terdahulu menyatakan bahwasannya hasil analisis yang mereka lakukan terhadap anak sekolah dasar menunjukkan bahwasannya film kartun dapat dijadikan media pengenalan bahasa dan dapat juga dijadikan media untuk menanamkan karakter. Film kartun yang diujikan adalah film *Cloud Bread*.²³

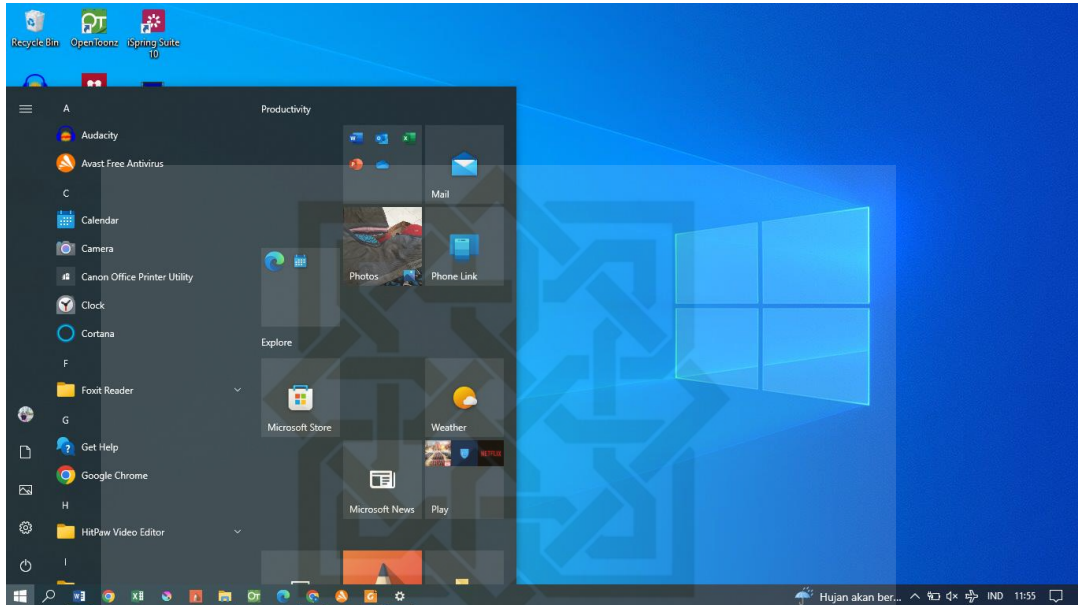
Peneliti ingin membuat media pembelajaran kartun di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat dengan sistem pendukung yakni sistem perangkat keras (*Hardware*) dan sistem perangkat lunak (*Software*). Sistem perangkat keras yakni rangkaian elektronis yang telah disusun dan dapat mengolah data, sehingga dapat menghasilkan suatu informasi.²⁴ Perangkat keras yang akan digunakan adalah : PC Asus A455L, Smart Phone Infinix hot 11 play, Pen Tablet VK640, Stylus pen VK640, Mouse Robot, Speaker Advance, LCD Proyektor BenQ, Stopkontak. Sistem perangkat lunak yang digunakan adalah : Windows 10, Opentoonz 1.6, Android 11, Recording (Audio record), Playstore, Capcut, Text on video. Penjelasan lebih detail tentang *software* dan *hardware* seperti di bawah ini :

²³ Ngatman dan Siti Fatimah, “Analisi Film Kartun *Cloud Bread* Sebagai Media Pengenalan Kata Baku Dan Pendidikan Karakter Anak”, *Dwija Cendekia, Jurnal Riset Pedagogik*, Universitas Sebelas Maret, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2018, hlm.1

²⁴ Joni Andriana dan Bambang Eka Purnama, “Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia”, *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Universitas Surakarta, Vol. 1, Nomor 3, 2009, hlm 12.

a) Windows

Gambar 1. Windows 10



Microsoft windows adalah perangkat lunak, yakni suatu sistem operasi yang mana dikembangkan oleh microsoft. Fungsinya adalah sebagai penghubung antara *software* dan *hardware*. Banyak dukungan dari perangkat lunak dan juga perangkat keras, karena sistem operasi windows sudah menduduki pasar dunia. Pada sistem ini tidak perlu menginstal ulang keyboard, mouse, speaker, perangkat selular ataupun webcam, karena otomatis sudah dapat digunakan.²⁵

²⁵ Wahyu Setia Bintara, dalam “Pengertian Windows – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan, Kekurangan”, <https://dianisa.com/pengertian-windows/>, 2022, diakses tanggal 28 Desember 2022, pukul 16.34.

b) Opentoonz

Gambar 2. Opentoonz 1.6

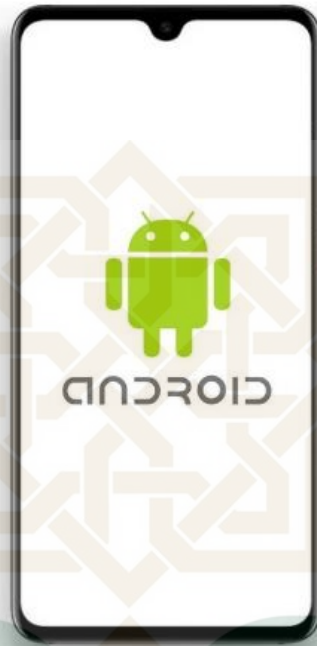


Opentoonz adalah perangkat lunak, yakni aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi. Aplikasi ini merupakan aplikasi gratis dan *open source* yang dikembangkan oleh komunitas internasional di Italia. *Software* ini bertujuan sebagai penghubung penelitian akademik dan produksi animasi yang dapat digunakan untuk proyek komersial ataupun non-komersial. Adapun persyaratan sistem agar dapat menginstall *software* ini adalah : Microsoft Windows 7 atau yang di atasnya (32bit ataupun 64bit) / OS X 10.8 atau yang di atasnya, CPU Dual-Core 3 Ghz atau yang di atasnya / Prosesor Intel Core i-series, RAM 4GB atau yang di atasnya.²⁶

²⁶ Redaksi, dalam “Opentoonz : Aplikasi Gratis Keren Untuk Membuat Anime”, <https://tekno.10terbaik.com/2019/09/opentoonz-aplikasi-gratis-keren-untuk.html> , diakses tanggal 28 Desember 2022, pukul 16.52.

c) Android

Gambar 3. Android 11

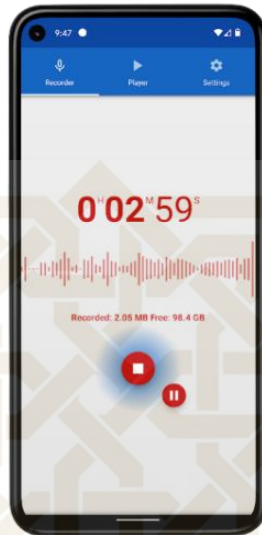


Android adalah perangkat lunak, yakni sistem operasi yang memberi kecanggihan pada ponsel dan dapat mempermudah hidup manusia. android digunakan untuk semua orang dan selalu disempurnakan. sehingga akan terus bertambah versinya, misalkan dari android 11 akan naik ke android 12 dan seterusnya. Pengguna android dapat mengendalikan data – datanya dan dapat memilih fitur – fitur yang sesuai.²⁷

²⁷ https://www.android.com/intl/id_id/what-is-android/ , diakses tanggal 28 Desember 2022, pukul 17.05.

d) *Voice Recorder* / Perekam Suara

Gambar 4. *Voice Recorder* / Perekam Suara



Voice Recorder adalah perangkat lunak, yakni salah satu fitur yang tersedia pada smartphone. Dapat digunakan untuk merekam suara sesuai yang kita inginkan dengan batasan memori yang ada pada smartphone tersebut.

e) *Playstore*

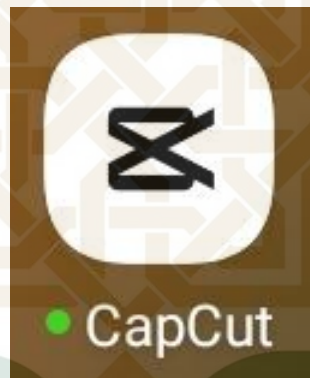
Gambar 5. *Playstore*



Google Play adalah perangkat lunak, yakni toko online untuk menemukan aplikasi. Fitur ini terdapat pada smartphone dan mempermudah pengguna untuk menemukan aplikasi yang diinginkan.

f) *Capcut*

Gambar 6. *Capcut*



Capcut adalah perangkat lunak, yakni aplikasi gratis yang digunakan untuk pengeditan video. Bisa didapatkan di google play dengan sistem operasi android 5.0 atau yang di atasnya. Aplikasi ini digunakan untuk memotong, mengatur durasi pada kartun dan juga digunakan untuk menyatukan *scene*.

g) *Text on video*

Gambar 7. *Text on video*



Text on video adalah perangkat lunak, yakni aplikasi gratis yang digunakan untuk pengeditan video. Bisa didapatkan di google play dengan sistem operasi android 5.0 atau yang di atasnya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk penambahan teks pada suatu video.

h) PC (Personal Computer) / Laptop

Gambar 8. PC Asus A455L



Laptop adalah perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengolah data ataupun membuat kartun. Banyak fungsi dari laptop, hanya saja harus ada *software* yang diinstall pada laptop agar dapat digunakan sesuai fungsinya. Asus A455L dengan spesifikasi prosessor intel core i3-5005U new 3th Gen, memory 4GB DDR4, operating system windows 10 home, display 14' inch HD, graphic intel HD graphics, storage 500GB, optical drive super-multi DVD, keyboard chiclet keyboard, card reader (SD/SDHC/SDXC), webcam VGA web camera, networking

bluetooth 4.0, 2.4 GHz, audio ASUS sonicmaster technology, battery 2 cell 2950 mAh 37 hour.²⁸

i) *Smart Phone*

Gambar 9. Smart Phone Infinix Hot 11 Play



Smartphone adalah perangkat keras dengan layar 6,8 inci 720 x 1640 pixels (HD+) LCD IPS, chipset dan OS prosesor media tek helio G35 GPU PowerVR GE8320 android 11 XOS 7.6, memori RAM 4GB + ROM 64GB microSD sampai 512GB, baterai 6.000 mAh dengan kelengkapan dual SIM, finger unlock, earphone jack 3,5 mm, micro USB.²⁹ Berbagai *smartphone* dapat digunakan sebagai perangkat yang membantu dalam pembuatan media digital kartun. Namun ada

²⁸ Asus A455L, Laptop untuk kebutuhan sehari – hari, dalam <https://review-laptop.com/asus-a455l-laptop-untuk-kebutuhan-sehari-hari/> , diakses tanggal 28 Desember 2022, pukul 19.10

²⁹ Spesifikasi dan Harga HP Infinix Hot 11 Play Resmi di Juli 2022, dalam <https://lifestyle.kontan.co.id/news/spesifikasi-dan-harga-hp-infinix-hot-11-play-resmi-di-juli-2022>, diakses tanggal 28 Desember 2022, pukul 19.47.

beberapa *smartphone* versi android yang belum support untuk menginstal beberapa aplikasi.

j) *Pen Tablet / Creator*

Gambar 10. Pen Tablet / Creator VK640



Creator VK640 adalah perangkat keras yang digunakan untuk menggambar yang dapat terhubung ke laptop dengan menginstal aplikasi opentoonz. Memiliki ketebalan 8mm dengan berat 279g, sehingga praktis dan ringan untuk dibawa ke mana saja. terdapat 6 tombol pintasan dan mempunyai luas 6 x 4 inci. Berbagai jenis *pen tablet / creator* yang dapat digunakan untuk menggambar kartun digital sesuai dengan fungsinya.

k) *Stylus Pen*

Gambar 11. Stylus Pen VK640



Stylus pen adalah perangkat keras, 8192 tingkat sensitivitas *pressure* yang membuat transisi garis dari tipis ke tebal. $\pm 60^\circ$ Tilt membuat stylus digital seperti pensil asli saat digunakan dalam menggambar. Pena ini bebas baterai artinya tidak perlu mengisi daya dan dapat berjalan pada windows 7 atau yang di atasnya.³⁰ *Stylus pen* yang digunakan harus sesuai dengan *pen tablet / creatornya* atau harus satu merek.

1) *Mouse*

Gambar 12. Mouse Robot



Mouse adalah perangkat keras yang dapat memudahkan pengguna komputer terutama yang berhubungan dengan desain grafis. Jenis *mouse* berbeda-beda, *mouse* yang ada di dalam contoh adalah *mouse wireless/nirkabel robot* tanpa menggunakan kabel. Dengan memasang wireless device ke port USB, maka *mouse* akan otomatis menangkap sinyal dan dapat digunakan langsung.³¹

³⁰ https://veikk.com/route/v2/product/detail?search=vk640&product_id=268, diakses tanggal 28 Desember 2022, pada pukul 20.11.

³¹ Pengertian Mouse (Fungsi Manfaat dan Jenis – Jenis Mouse, dalam <https://www.temukanpengertian.com/2013/01/pengertian-mouse.html>, diakses tanggal 29 Desember 2022, Pukul 06.46.

m) *Speaker*

Gambar 13. *Speaker Advance*



Speaker adalah perangkat keras yang memiliki peran penting untuk mengeluarkan suara / audio dari hasil pemrosesan. Speaker dapat merubah gelombang elektromagnet menjadi gelombang bunyi yang dapat didengar.³² Speaker yang digunakan untuk mengeluarkan suara dapat beragam jenis atau merek sesuai dengan kebutuhan pengguna.

n) LCD Proyektor

Gambar 14. LCD Proyektor BenQ



³² Pengertian dan Fungsi Speaker, dalam <https://www.audioengine.co.id/pengertian-fungsi-speaker/>, diakses tanggal 29 Desember 2022, pukul 06.56

Proyektor adalah perangkat keras yang digunakan untuk memproyeksikan gambar atau teks ataupun video ke dinding atau layar putih sehingga dapat ditampilkan.³³ Berbagai merek proyektor dapat digunakan dalam memproyeksikan gambar ataupun video sesuai dengan yang dibutuhkan.

o) Stop Kontak

Gambar 15. Stop Kontak



Stop kontak adalah perangkat keras yang berguna untuk menghubungkan suatu perangkat dengan listrik.³⁴

Proses pengembangan kartun akan dirancang oleh peneliti dengan sederhana, jelas dan efektif. Sehingga apa yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh peserta didik. Konsep pengembangan kartun akan sesuai alur model ADDIE dan tahapannya adalah seperti berikut³⁵ :

³³ Rizki Sari Dewi, Pengertian, Fungsi, Jenis dan Kerja Proyektor, dalam <https://www.nesabamedia.com/pengertian-proyektor/>, diakses pada 29 Desember 2022, pukul 07.07.

³⁴ Risky Abadi, Stop Kontak : Pengertian, Fungsi, Gambar, Cara Pasang, diakses pada 29 Desember 2022, Pukul 7.14.

³⁵ Muhammad Rusdi Tanjung dan Tri Fitrianiingsih Parsika, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE”, Seminar Nasional Informatika 2014, Teknik Informatika STMIK Potensi Utama, hlm 129.

a) Analisis

Dalam tahap ini peneliti menentukan subjek dan objek pengguna media dan mempersiapkan apa saja yang harus dipelajari untuk membuat media pembelajaran tersebut.

b) Desain

Dalam tahap ini peneliti menentukan media yang akan digunakan, instrumen penilaian, tujuan yang ingin dicapai, penetapan isi materi dan jenis pembelajaran yang akan dilakukan ketika uji media pembelajaran.³⁶ Tahap ini dilakukan secara sistematis dan juga spesifik.

c) Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti menggabungkan konten menjadi satu, yakni antara audio, gambar dan yang lainnya, dalam rangka melengkapi rancangan desain yang sudah ditentukan. Kemudian mengumpulkan apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media. Dalam tahap pengembangan peneliti juga merevisi dan menyempurnakan materi maupun media setelah dinilai oleh para ahli.

d) Implementasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan prosedur pengujian kepada responden dengan menyampaikan materi yang sudah didesain.

³⁶ Muh. Arif Budiyanto dan Abdi Wahab, "Analisa Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan Adobe Flash dan Electron JS", Jurnal Ilmiah Fifo, Vol. XII, Nomor 1, Mei 2020, hlm 103.

e) Evaluasi

Dalam tahap ini peneliti mengukur pencapaian responden dengan indikator pembelajaran.³⁷ Sehingga dapat mengetahui kelayakan media tersebut.

Kartun yang akan dikembangkan oleh peneliti dilakukan dengan model ADDIE. Peneliti akan memulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kartun dalam pembelajaran bahasa arab akan dibuat dengan menggunakan *software* dan *hardware* yang sudah dijelaskan di atas. Konsep pembuatan kartun adalah dengan memilah *scene* yang akan dijadikan kartun, kemudian digambar dengan menggunakan *software* dan *hardware* yang sudah ditentukan. Setelah media kartun selesai dikembangkan, akan diujikan kepada ahli materi dan ahli media sehingga hasil perbaikan nantinya dapat diimplementasikan kepada responden.

Pengimplementasian media digital kartun pada Madrasah Ibtidaiyah Bina Umat Yogyakarta dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran digunakan untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami.³⁸ Berikut ini teori tentang tiga metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media. Peneliti akan menggunakan *blended learning* yakni dengan metode ceramah, *kontextual teaching and learning* dan juga metode demonstrasi. *blended learning* adalah pembelajaran yang mencampur pembelajaran langsung dan juga

³⁷ Muh. Arif Budiyanto dan Abdi Wahab, "Analisa Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan Adobe Flash dan Electron JS", Jurnal Ilmiah Fifo, Vol. XII, Nomor 1, Mei 2020, hlm 103.

³⁸ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, Vol. 11, Nomor 1, Juni 2017, hlm 13.

pembelajaran yang berbasis komputer atau dengan pemanfaatan multimedia.³⁹

Penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode penyampaian materi pembelajaran secara langsung melalui lisan yang dilakukan dengan satu arah dari seorang guru kepada peserta didik.⁴⁰ Metode ceramah adalah metode mengajar yang paling tradisional dan banyak digunakan oleh guru karena praktis dan efisien.

2. *Contextual teaching and learning*

Contextual teaching and learning atau metode pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimana guru menghadirkan dunia nyata atau visualisasi tentang materi kepada peserta didik dengan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.⁴¹ Dapat juga dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dalam kehidupan di masyarakat.⁴² Dapat diaplikasikan dengan memproyeksikan gambar atau mengaitkan dengan kehidupan nyata.

3. Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran di mana guru menggunakan alat sebagai peraga untuk memperjelas materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan mudah mengingatnya.⁴³

³⁹ Husni Idris, "Pembelajaran Model Blended Learning", Jurnal Iqra', Vol.5, Nomor 1, Januari-Juni 2011, hlm 62-65.

⁴⁰ Ridwan Wirabumu, "Metode Pembelajaran Ceramah", ACIET : *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, Vol. 1, Nomor 1, 2020, hlm 108.

⁴¹ Muhamamd Afandi dkk, "Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah", Semarang, UNISSULA PRESS, 2013, hlm 41.

⁴² Hasnawati, "Pedekatan *Contextual Teaching Learning* Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran", Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol.3, Nomor 1, 2006.

⁴³ Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando dan Elihami Elihami, "Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Pembelajaran Fiqh Di Pesantren Melalui Konsep Pendidikan Nonformal", Jurnal Edukasi Nonformal, Vol.2, Nomor 1, hlm 85.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Digital Kartun pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Bina Umat” terdiri dari empat bagian, dengan sistematika pembahasannya seperti berikut ini :

1. Pendahuluan

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori dan sistematika pembahasan.

2. Metode Penelitian

Di dalam bab ini berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan yang terakhir adalah teknik analisis data.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan tentang hasil uji kelayakan media digital kartun pada Pembelajaran Bahasa Arab dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

4. Penutup

Di dalam bab ini berisi tentang ringkasan keseluruhan dalam penelitian yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

5. Daftar Pustaka

Di dalam bab ini berisi tentang sumber literasi yang digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini.

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi pasca pandemi covid-19 masih melekat pada berbagai bidang terutama pendidikan. Peserta didik terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* dan terbiasa mengakses informasi melewati sosial media dalam bentuk digital, dan ternyata media digital kartun mampu menyeimbangi kebiasaan peserta didik pasca pandemi sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih sesuai dan selaras dengan kebutuhan para peserta didik. Perancangan media digital kartun dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE, yang dimulai dari analisa, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian ini adalah sebuah media digital kartun yang dikembangkan melalui lima tahapan tersebut, yakni : a) Analisis, yaitu tahap identifikasi masalah; b) Desain, yaitu meliputi pemilihan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), pembuatan flowchart, pemilahan scene, pembuatan storyboard; c) Pengembangan, yaitu tahap mengembangkan media menggunakan aplikasi opentoonz, mengekspor media digital kartun dalam bentuk mp4, validasi ahli media dan materi, revisi produk; d) Implementasi, yaitu tahap uji validitas instrumen kepada responden acak, penerapan media digital kartun kepada peserta didik kelas empat dengan metode ceramah, textual teaching learning dan demonstrasi e) Evaluasi, yaitu tahap olah data dari hasil instrumen

penelitian untuk menilai produk media. Dari lima tahapan yang telah dilakukan, media ini mendapatkan respon positif dengan persentase tertinggi didapatkan para peserta didik sangat setuju dengan tampilan media, setuju dengan penyajian audio, sangat setuju dengan tampilan tulisan, sangat setuju dengan materi, setuju dengan gambarnya, sangat setuju dengan bahasanya, sangat setuju bahwa media tersebut dapat memotivasi, setuju bahwa media tersebut dapat membantu dalam memahami pelajaran dan sangat setuju bahwa media tersebut menyenangkan.

B. SARAN

Peneliti merasa pengembangan media digital kartun pada pembelajaran Bahasa Arab ini perlu dilanjutkan oleh peneliti yang lainnya agar pembelajaran Bahasa Arab terus berkembang terutama pada media yang digunakan. Agar dapat mengikuti arus perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu. Sehingga menuai kebermanfaatan untuk berbagai pihak dikarenakan dapat menikmati pembelajaran Bahasa Arab dengan menyenangkan dan sesuai dengan zamannya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Risky, Stop Kontak : Pengertian, Fungsi, Gambar, Cara Pasang, diakses pada 29 Desember 2022.
- Afandi, Muhamamd, “Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah”, Semarang, UNISSULA PRESS, 2013.
- Al-Qur’an Tajwid dan Terjemah Dilengkapi dengan *Asbabun Nuzul* dan Hadits Sahih, Kementerian Agama RI, (Sygma : creative media corp, 2010).
- Andriana, Joni dan Bambang Eka Purnama, “Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia”, *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Universitas Surakarta, Vol. 1, Nomor 3, 2009.
- Arifin, Rita Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran *Blended Learning*”, *Information Management for Educators and Professionals*, Vol. 2, Nomor 2, Juni 2018, hlm 184.
- Aziz, Taufik Nur, “Strategi Pembelajaran Era Digital”, *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, Vol 1, No 2, 2019.
- Bando, Ushwa Dwi Masrurah Arifin dan Elihami Elihami, “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Pembelajaran Fiqh Di Pesantren Melalui Konsep Pendidikan Nonformal”, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol.2, Nomor 1.
- Budiyanto, Muh. Arif dan Abdi Wahab, “Analisa Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan Adobe Flash dan Electron JS”, *Jurnal Ilmiah Fifo*, Vol. XII, Nomor 1, Mei 2020, hlm 103.
- Candra, Intan, “Pengembangan Instrumen Sikap Sosial Tematik Siswa SD Kelas IV”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol 2, No 4, 2018.
- Cholifah, Nurul, Modul Bahasa Arab untuk MI Semester I, (Al Kamil).
- Edo, Eduar dan Wahyudi, “Pengembangan Media Video Animasi Kartun Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SD”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, Nomor 5, 2022, hlm 4972.

- Hasnawati, “Pedekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran”, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol.3, Nomor 1, 2006.
- Hidayati, Kana, “Upaya Menumbuhkan Dan Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FMIPA UNY Dalam Membuat Media Kartun Untuk Pembelajaran Statistika Dan Peluang Di SMP Dan SMA”, *Jurnal Pythagoras*, FMIPA, Vol. 3, No 2, Desember 2007.
- Idris, Husni, “Pembelajaran Model Blended Learning”, *Jurnal Iqra’*, Vol.5, Nomor 1, Januari-Juni 2011.
- KBBI versi online, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/PENGEMBANGAN>. Diakses Tanggal 27 Desember 2022.
- Khomaidah, Siti dan Nyoto Harjono, “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA”, *Indonesian Journal of Education Research and Review*, PGSD, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2019.
- Komara, Anisa Lusiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 11, No 2, April 2022.
- Maharani, Maghfira, “Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa”, *Desimal : Jurnal Matematika*, Vol. 1, Nomor 1, Januari 2018.
- Matondang, Zulkifli, “Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian”, *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol. 6, Nomor 1, Juni 2009.
- Maulana, Riyan dan Rahmad Muliana, “Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun Dan TPR untuk Sekolah Menengah Pertama”, *Journal Informatic, Education and JEM*, STMIK, Vol. 2, Nomor 1, Februari 2020.
- Muhson, Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VII, Nomor 2, 2010.

- Nasution, Mardiah Kalsum, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol. 11, Nomor 1, Juni 2017.
- Nehe, Usaha, "Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan Situasi Covid-19", *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No 4, 2021, hlm. 1917.
- Ngatman dan Siti Fatimah, "Analisi Film Kartun *Cloud Bread* Sebagai Medai Pengenalan Kata Baku Dan Pendidikan Karakter Anak", *Dwija Cendekia, Jurnal Riset Pedagogik*, Universitas Sebelas Maret, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2018.
- Pahlevi, M. Nur, "Penggunaan Media Kartun Berbahasa Arab Dalam Pembelajaran *'Insya* Di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi", Tesis : FITK UIN Sunan Kalijaga, 2022.
- Pradana, Radyan, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5", Skripsi : UNY.
- Purwandari, Endina Putri, "Peningkatan Keterampilan Guru SD dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan bagi Siswa", dalam *Jurnal Rekursif*, Fakultas Teknik dan Fakultas FKIP, Vol. 4, Nomor 3, September 2016.
- Purwanti, Budi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, Nomor 1, Januari 2015.
- Rosmiati, Mia, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE", *PARADIGMA : Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, Vol. XXI, Nomor 2, September 2022, hlm 262.
- Rustandi, Andi dan Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda", *Jurnal FILSAKOM*, Vol. 11, Nomor 2, Agustus 2021, hlm 60.
- Sugiono, "Uji Valisitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation", *Jurnal Keterampilan Fisik*, Vol. 5, Nomor 1.

- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco, “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, UNY, Vol. 3, Nomor 1, Februari 2013.
- Tanjung, Muhammad Rusdi dan Tri Fitrianiingsih Parsika, “Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE”, Seminar Nasional Informatika 2014, Teknik Informatika STMIK Potensi Utama.
- Utami, Narastri Insan, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Guru Taman Kanak-kanak”, Prosiding dipresentasikan dalam *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 23 Oktober 2021.
- Asus A455L, Laptop untuk kebutuhan sehari – hari, dalam <https://review-laptop.com/asus-a455l-laptop-untuk-kebutuhan-sehari-hari/> , diakses tanggal 28 Desember 2022.
- Bintara, Wahyu Setia, dalam “Pengertian Windows – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan, Kekurangan”, <https://dianisa.com/pengertian-windows/> , 2022, diakses tanggal 28 Desember 2022.
- Dewi, Rizki Sari, Pengertian, Fungsi, Jenis dan Kerja Proyektor, dalam <https://www.nesabamedia.com/pengertian-proyektor/>, diakses pada 29 Desember 2022.
- (HR. Bukhari no.5951, Muslim no.2108), dalam <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html> , diakses pada 20 Januari 2023.
- https://veikk.com/route/v2/product/detail?search=vk640&product_id=268, diakses tanggal 28 Desember 2022.
- https://www.android.com/intl/id_id/what-is-android/ , diakses tanggal 28 Desember 2022.
- Janna, Nilda Miftahul dan Herianto, “Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS” OSF <https://osf.io/v9j52/> .
- Kisdiantoro, dalam “BACAAN DOA Sebelum Belajar dan Doa Setelah Belajar Lengkap Artinya, Mohon Allah Pahami Pelajaran”,

<https://jabar.tribunnews.com/2021/08/02/bacaan-doa-sebelum-belajar-dan-doa-setelah-belajar-lengkap-artinya-mohon-allah-pahamkan-pelajaran>, diakses tanggal 22 Januari 2023.

(Majmu' Fatawa war Rasail, 2/278-279), dalam <https://muslim.or.id/55328-kupas-tuntas-hukum-gambar-makhluk-bernyawa-bag-1.html> , diakses pada 20 Januari 2023.

Pengertian dan Fungsi Speaker, dalam <https://www.audioengine.co.id/pengertian-fungsi-speaker/>, diakses tanggal 29 Desember 2022.

Pengertian Mouse (Fungsi Manfaat dan Jenis – Jenis Mouse, dalam <https://www.temukanpengertian.com/2013/01/pengertian-mouse.html>, diakses tanggal 29 Desember 2022.

Redaksi, dalam “Opentoonz : Aplikasi Gratis Keren Untuk Membuat Anime”, <https://tekno.10terbaik.com/2019/09/opentoonz-aplikasi-gratis-keren-untuk.html> , diakses tanggal 28 Desember 2022.

Spesifikasi dan Harga HP Infinix Hot 11 Play Resmi di Juli 2022, dalam <https://lifestyle.kontan.co.id/news/spesifikasi-dan-harga-hp-infinix-hot-11-play-resmi-di-juli-2022>, diakses tanggal 28 Desember 2022

Validitas dan Reliabilitas menggunakan SPSS, dalam <https://www.youtube.com/watch?v=Ox8lyzdlg5U> , diakses pada 24 November 2022.

Cevat eker and Oguzhan Karadeniz, “The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes”, Dr., Bulent Ecevit University, Eregli Faculty of Education, Educational Sciences Department, Zonguldak, Turkey.

سعاد مناد و نصير مشتي، الرسوم المتحركة و التنشئة القيمية للطفل، جامعة ابن خلدون-تيارت، كلية

الأداب و اللغات، قسم اللغة و الأدب و العربي 2021.