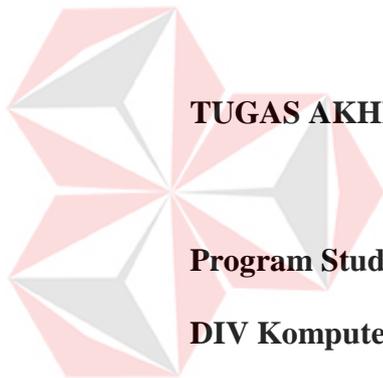




**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA ARAB UNTUK TPI MENGGUNAKAN METODE
*LERNING BY PLAYING***



Program Studi

DIV Komputer Multimedia

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

AMANG KUBUWONO

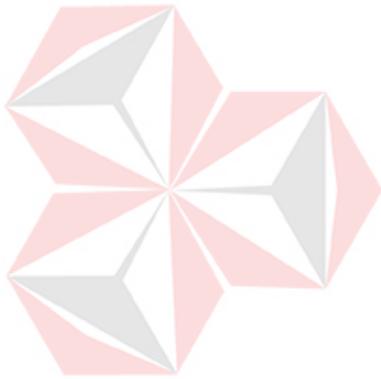
09.51016.0057

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA ARAB UNTUK TPI MENGGUNAKAN METODE *LEARNING
BY PLAYING***

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer Multimedia



Oleh:

Nama : Amang Kubuwono
NIM : 09510160057
Program : DIV (Diploma Empat)
Jurusan : Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

Tugas Akhir
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
ARAB UNTUK TPI MENGGUNAKAN METODE LEARNING BY
PLAYING

dipersiapkan dan disusun oleh

Amang Kubuwono

NIM: 09.51016.0057

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

pada: 17 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

1. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T.** _____

2. **Sutikno, S.Kom** _____

Penguji

1. **Karsam, MA., Ph.D** _____

2. **Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.** _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Amang Kubuwono

NIM : 09.51016.0057

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Untuk TPI Menggunakan Metode *Learning By Playing*** yang diproduksi pada Maret 2014 sampai Agustus 2014 adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Februari 2015

Amang Kubuwono
NIM: 09.51016.0057

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Amang Kubuwono

NIM : 09.51016.0057

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Untuk TPI Menggunakan Metode *Learning By Playing*** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

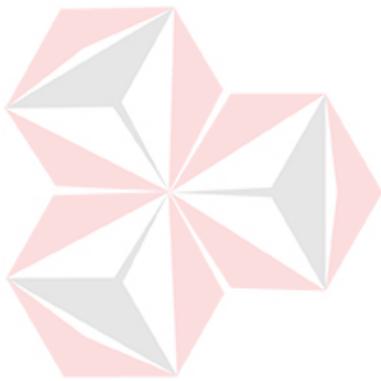
Surabaya, 17 Februari 2015

Amang Kubuwono
NIM: 09.51016.0057

LEMBAR MOTTO

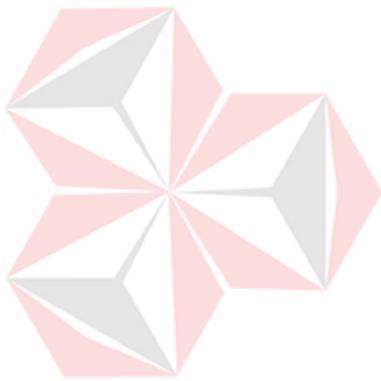
"Orang yang berbahagia bukanlah orang yang hebat dalam segala hal, tapi orang yang bisa menemukan hal yang sederhana dalam hidupnya dan rajin mengucapkan syukur"

"Happy people is not a great man in every way, but one that can find simple things in life and give thanks diligent"



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada:

Pendidikan di Indonesia

Bapak, Ibu, dan kedua adik tercinta

Beserta semua keluarga yang sangat mendukung

ABSTRAK

Multimedia pembelajaran sekarang ini sudah berkembang pesat. Perkembangan ini tidak lain disebabkan oleh semakin berkembangnya teknologi yang begitu cepat terutama teknologi pada komputer, yang salah satunya adalah multimedia interaktif. Dalam pembelajaran, multimedia interaktif dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Menurut Sucipta (2010:1-2), manfaat yang di dapat dari proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Keterlibatan metode belajar dengan metode learning by palying pada arus globalisasi yang menjadikan pelajar lebih memilih bahasa asing ketimbang Bahasa Arab sangatlah penting karena pelajaran Bahasa Arab kurang di minati dalam pendidikan TPI. Bahasa Arab sudah di ajarkan tapi belum diterapkan khususnya pada anak TPI karna belum adanya kurikulum yang mendasari.

Media Pembelajaran interaktif membuat anak lebih mudah dan mengerti, anak di latih sejak dini agar mereka mudah memahami pelajaran Bahasa Arab ini sehingga mampu di terapkan dalam kehidupan sehari-hari dan juga membantu guru mendapatkan gambaran dalam penerapan metode *learning by playing* dalam meningkatkan minat belajar anak TPI.

Metode pembelajaran *Learning By playing* adalah suatu metode edukasi bermain terarah dan terencana, dimana anak tetap bermain namun masih terdapt unsure-unsur edukasi yang diajarkan di dalam edukasi permainan interaktif. Proses belajar sambil bermain dapat membantu anak untuk berkpikir belajar dan mencoba mengetahui tentang apa yang di temui disekitar atau saat berinteraksi. Pembelajaran interaktif *learning by playing* dapat mempermudah proses belajar mengajar anak pada usia dini khususnya TPI, karena dapat menarik minat sehingga tujuan instruksional khusus dapat dilaksanakan dengan baik.

Kata Kunci: *Interactive Learning Application* , Bahasa Arab, *Learning By Playing*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk TPI Menggunakan Metode *Learning By Playing***.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis menyusun berdasarkan data-data yang diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pada karya media interaktif pembelajaran yang telah dikerjakan selama 6 bulan penuh. Akan tetapi dengan waktu yang terbatas tersebut, membuat penulis menyadari bahwa masih perlu menimba ilmu dan pengalaman lebih dalam lagi untuk menuju dunia kerja yang sebenarnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan materiil.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bpk. Karsam, MA., Ph.D selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia.

4. Thomas Hanandry Dewanto, M. T. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan saran, dan kritik dalam penyusunan laporan tugas akhir.
5. Bapak Sutikno, S.Kom, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bantuan saran, dan kritik dalam proses pembuatan karya interaktif.
6. Guru pengajar TPI Al Iman Surabaya, karena telah bersedia menjadi narasumber dalam proses wawancara.
7. Mas Muhamad Ali, karena telah bersedia memberi masukan tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
8. Teman-teman di Prodi DIV Komputer Multimedia angkatan 2009-2015, yang telah memberikan masukan dan inspirasi.
9. Semua pihak yang telah mendukung dan memberi suntikan motivasi, inspirasi serta memberikan kemudahan dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini.

Tidak ada gading yang tak retak, demikian juga kiranya laporan tugas akhir ini, tentu masih terdapat kekurangannya, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi sempurnanya tulisan ini pada kemudian hari. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

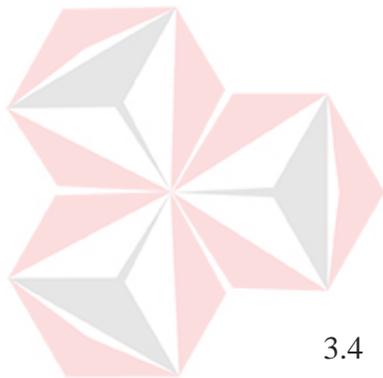
Surabaya, 17 Februari 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Pembelajaran.....	5
2.2 Metode Pembelajaran.....	6
2.3 Penerapan <i>Learning By Playing</i> pada TPI	7
2.4 Karakteristik Belajar Pada Anak TPI.....	8
2.5 Pentingnya Pembelajaran Multimedia Dalam Pendidikan.....	9
2.6 Pengertian Multimedia Interaktif	10
2.7 Karakteristik Multimedia Interaktif	10

2.8	Sistem Pembelajaran Interaktif	12
2.8.1	Computer Aided Instruction (CAI).....	12
2.9	Komunikasi	12
2.10	Multimedia	13
2.11	Teknik Animasi.....	14
BAB III	METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	16
3.1	Metodologi	16
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3	Teknik Analisa Data.....	20
3.3.1	Segmenting, Targeting, Positioning (STP)	21
3.3.2	Keyword	22
3.3.3	Analisa Warna	23
3.3.4	Typografi.....	25
3.4	Tahap Perancangan	26
3.4.1	Tahap Publikasi.....	34
BAB IV	DESAIN DAN IMPLEMENTASI.....	38
4.1	Produksi	38
4.1.1	Vectoring.....	38
4.1.2	Coloring	39
4.1.3	Tipografi.....	39
4.2	Implementasi Desain.....	40
4.2.1	Desain Judul Bahasa Arab.....	40
4.2.2	Desain Dan Layout Menu Awal	42



4.2.3	Desain Dan Layout Menu Utama	42
4.2.4	Staging Dan Layout Pengenalan.....	44
4.2.5	Proses Pembuatan	45
4.4	Audio.....	48
4.5	Implementasi Sistem	49
4.5.1	Kebutuhan Komputer Standart	49
4.6.2	Action Script.....	50
4.6	Publikasi Karya	50

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran-Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	53
-----------------------------	----

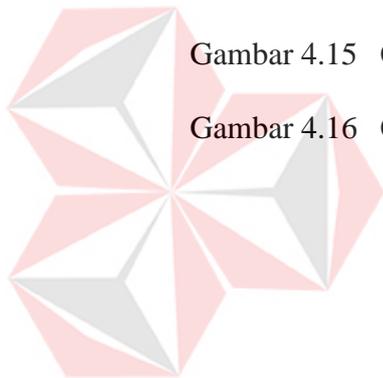
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55
-----------------------------------	----

LAMPIRAN	56
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

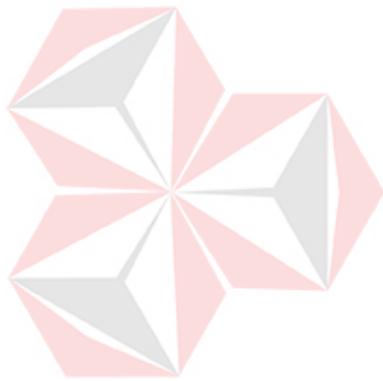
	halaman
Gambar 3.1 Media Pembelajaran Bahasa Arab.....	19
Gambar 3.2 Diagram Alur <i>Keyword</i> Yang Digunakan	23
Gambar 3.3 Diagram Warna Chart Kobayasi	24
Gambar 3.4 Warna Yang Terpilih.....	25
Gambar 3.5 Tipografi <i>Comic Sans MS</i>	26
Gambar 3.6 Rancangan Interface	28
Gambar 3.7 Struktur Navigasi.....	29
Gambar 3.8 Foto Anak	30
Gambar 3.9 Karakter <i>Bitmap</i>	30
Gambar 3.10 Lingkungan Sekitar Anak.....	31
Gambar 3.11 Object Lingkungan Vector	32
Gambar 3.12 Tabel <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3.13 Sketsa Poster Belajar Bahasa Arab.....	35
Gambar 3.14 Sketsa <i>Cover Box</i>	36
Gambar 3.15 Sketsa <i>Cover</i> Cakram CD Belajar Bahasa Arab.....	37
Gambar 4.1 <i>Vectoring</i>	39
Gambar 4.2 Jenis Huruf <i>Comic Sans MS</i>	40
Gambar 4.3 Tampilan Desain Judul Belajar Bahasa Arab.....	41
Gambar 4.4 Tampilan Awal	42
Gambar 4.5 Tampilan Menu	43

Gambar 4.6	Tampilan Menu Pada Tiap Sub Bab.....	44
Gambar 4.7	Staging Dan Layout Pengenalan	45
Gambar 4.8	Lembar Kerja Baru	46
Gambar 4.9	Lembar Kerja.....	46
Gambar 4.10	Convert To Syimbol	47
Gambar 4.11	Layer Baru	47
Gambar 4.12	Keterangan Object Dan Animasi.....	48
Gambar 4.13	Tampilan <i>Website</i> Flashkit.Com	49
Gambar 4.14	Xbanner	51
Gambar 4.15	Cover Box CD	51
Gambar 4.16	Cover Cakram CD.....	52



DAFTAR TABEL

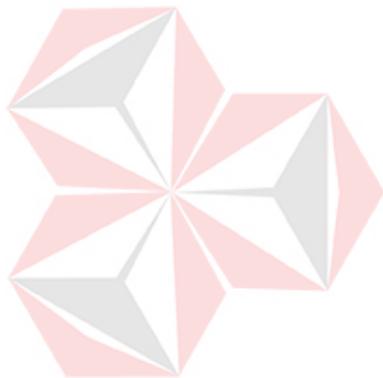
	halaman
Tabel 3.1 Tabel Teknik Analisa Data.....	20
Tabel 3.2 Fokus <i>Grup Discussion</i>	25
Tabel 3.3 Fokus <i>Grup Discussion</i>	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Lembar Konsultasi	57
Lampiran 2. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir	58
Lampiran 3. Action Script.....	59
Lampiran 4. Jadwal Produksi.....	78



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat perancangan media pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI menggunakan metode *learning by playing*.

Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat terhadap pelajaran Bahasa Arab, disebabkan arus globalisasi yang menjadikan pelajar lebih memilih belajar bahasa asing (Nuha, 2012: 21).

Bahasa Arab sudah ada dan diajarkan tapi belum diterapkan kususny pada TPI karena belum adanya kurikulum yang mendasari maka dari itu dibuatlah media pembelajaran interaktif sebagai penunjang dalam kehidupan sehari-hari.

TPI sebagai bagian dari pendidikan dasar, merupakan pendidikan formal yang sangat penting. TPI merupakan dasar bagi pendidikan anak untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Proses belajar TPI memiliki cara berpikir cenderung pada hal-hal yang kongkrit (Piaget, 1950: 3).

Sesuai dengan psikologis anak dan fisik anak yang masih dalam usia pertumbuhan. Anak memiliki karakter yang masih senang bermain, karena bermain adalah kebutuhan bagi anak. Dalam psikologi perkembangan lazimnya disebut masa kanak-kanak dan masa remaja (Zulkifli, 2005: 21).

Berkenaan dengan hal tersebut maka cara yang dapat digunakan dalam memberikan ilmu pengetahuan yang memungkinkan anaka mengembangkan

kemampuan individu untuk memahami ilmu pengetahuan dan lebih termotivasi dengan menggunakan metode pembelajaran *learning by playing*, pemilihan metode ini diambil dari aspek psikologis anak pada usia tersebut yang masih berfikir pada hal-hal yang kongkrit. Berbekal metode belajar *learning by playing* yang merupakan kegiatan belajar yang dilakukan dengan bermain atau dengan menggunakan alat permainan dapat menambah kreatifitas anak (Hoper, 2003: 1).

Teknologi media pembelajaran berkembang pesat dan saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan berbagai efek sehingga menarik untuk dimainkan. Dalam proses pembelajarannya, multimedia interaktif dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar agar kualitas belajarnya semakin maju dan aktif di saat teknologi semakin berkembang pesat.

Multimedia pembelajaran sekarang ini sudah berkembang pesat. Perkembangan ini tidak lain disebabkan oleh semakin berkembangnya teknologi yang begitu cepat terutama teknologi pada komputer, yang salah satunya adalah multimedia interaktif. Dalam pembelajaran, multimedia interaktif dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Menurut Sucipta (2010: 1-2), manfaat yang di dapat dari proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, dan meningkatkan kualitas belajar anaka, khususnya TPI.

Berawal dari masalah diatas yaitu pentingnya belajar dengan menggunakan metode *learning by playing*, maka peneliti membuat interaktif tentang belajar Bahasa Arab untuk TPI sebagai media pembelajaran agar sejak dini mereka bisa memahami dan mengerti tentang Bahasa Arab.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk TPI menggunakan metode *learning by playing*?
2. Bagaimana membuat sebuah tampilan interaktif yang mudah dipahami oleh TPI sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana membuat perancangan media pembelajaran interaktif untuk TPI menggunakan metode *learning by playing*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat interaktif pembelajaran Bahasa Arab dengan metode *learning by playing* untuk anak TPI sebagai media pembelajaran.
2. Membuat interaktif dengan konsep design secara audio visual yang mudah dipahami oleh anak TPI.
3. Interaktif animasi tampilan bermain sambil belajar di lingkungan bermain dan beraktifitas sehari-hari meliputi: pengenalan, taman, rumah dan sekolah

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan interaktif ini sebagai berikut:

1. Agar dengan media pembelajaran interaktif ini anak lebih mudah mengerti tentang Bahasa Arab.
2. Untuk melatih anak sejak dini agar belajar Bahasa Arab dengan mudah.
3. Memberikan kontribusi didalam dunia pendidikan sebagai ilmu pengetahuan.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan interaktif ini diantara lain:

1. Anak dapat memahami tentang Bahasa Arab dan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Meningkatkan daya tarik dan perhatian anak dalam belajar Bahasa Arab.
3. Memberikan minat dan motivasi anak dalam mempelajari Bahasa Arab.
4. Secara umum, dapat membuat anak TPI mengerti tentang manfaat belajar Bahasa Arab.
5. Membantu guru mendapatkan gambaran dalam penerapan *learning by playing* dalam meningkatkan minat belajar pada anak TPI.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab II ini akan menjelaskan tentang konsep dan teori yang akan menunjang karya Tugas Akhir peneliti yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Untuk TPI Menggunakan Metode *Learning By Playing* sebagai Tugas Akhir tentang Multimedia Interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai media interaksi dalam bentuk edukasi sesuai dengan rumusan masalah. Berikut adalah landasan teori yang dapat peneliti uraikan.

2.1 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu bagian dari lingkungan dan sekolah yang diorganisasi. Pembelajaran ini diatur dan diawasi sesuai dengan tujuan pendidikan yang dapat merangsang pada siswa untuk dapat belajar serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perubahan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar, sedangkan mengajar berarti menciptakan situasi yang merangsang siswa untuk belajar (Anonim, 1994).

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap, baik yang dapat diamati, maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai

suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Anonim, 1995 :59).

Pembelajaran Bahasa Arab juga memiliki tujuan utama yang ingin dicapai, tujuannya sebagai berikut:

1. Memahami dan mengerti tentang Bahasa Arab dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
2. Mengenal dan membentuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari akan kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.
3. Mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan dorongan untuk mengenal Bahasa Arab dan menerapkan di lingkungan sekitar.

2.2 Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, merupakan peranan penting bagi seorang pengajar untuk mempunyai berbagai metode. Dengan mempunyai wawasan yang luas, maka pengajar akan mampu mengembangkan metode belajar-mengajar dengan cara menguasai pengetahuan yang cukup mengenai hakikat belajar dan mengajar dengan berbagai pendekatan yang ada di dalamnya.

Sebab, antara strategi, metode, dan desain pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, wajib hukumnya bagi pengajar untuk mengetahui hakikat strategi pembelajaran sebelum melangkah pada metode dan desain pembelajaran.

Upaya mewujudkan peningkatan bidang pendidikan diperlukan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menciptakan teknologi yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa dalam memperbaiki proses belajar dan mengajar. Sumber daya manusia tersebut dapat ditingkatkan melalui pendidikan, pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal.

Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. *Role-Play* merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini, 2008: 98). Dalam keterkaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pada penerapannya metode pembelajaran merupakan suatu cara atau prosedur dengan menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan maupun mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi lingkungan yang berbeda.

2.3 Penerapan *Learning By Playing*

Pembelajaran dengan pendekatan *learning by playing* dapat dilakukan dengan menggunakan permainan sebagai metode pembelajaran atau permainan edukatif yang dimanfaatkan sebagai cara belajar siswa.

Learning By Playing merupakan suatu metode edukasi bermain yang terarah dan terencana, dimana siswa-siswi tetap bermain namun masih terdapat

unsur-unsur edukasi yang diajarkan di dalam edukasi permainan media interaktif. Proses belajar sambil bermain dapat membantu siswa-siswi untuk berpikir belajar dan mencoba mengetahui tentang apa yang ditemui di sekitarnya atau saat berinteraksi. Dengan bermain siswa-siswi juga belajar tentang keahlian sosial dan meningkatkan perkembangan emosi dan fisik.

Montessori (1966: 23) menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya, bermain dengan media permainan memiliki peran penting.

2.4 Karakteristik Belajar Pada Anak TPI

Piaget (1950: 3) menyatakan bahwa anak TPI berada pada tahapan yang spesifik, yaitu pada usia 6-12 tahun. Pada usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut :

1. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu bidang situasi ke bidang lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
2. Mulai berpikir secara operasional.
3. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda di sekitarnya.
4. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
5. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia TPI memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Konkrit, mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.
2. Integratif, pada tahap ini anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.
3. Hierarkis, pada tahapan usia TPI, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

2.5 Pentingnya Pembelajaran Multimedia Dalam Pendidikan

Anak-anak yang tengah dalam masa pertumbuhan, atau anak-anak masa TPI, sangat sensitif dalam mempelajari segala sesuatu yang dilihat. Dalam masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik apabila anak tersebut memperoleh pendidikan yang positif, menarik serta mudah dimengerti. Dalam proses belajar mengajar, multimedia memiliki peranan penting dalam proses perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Karena pembelajaran multimedia lebih menarik dan memberikan penjelasan ilmiah yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran kontemporer yang mengesampingkan desain (Mayer, 2001). Menurut Richard E. Mayer dalam bukunya *Multimedia Learning* (2001).

2.6 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Tway, 1992: 57). Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, *company profile*, dan media yang lain.

2.7 Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem informasi, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, dan strategi, sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat mempermudah *user*, bukan justru merepotkan *user*.

Karakteristik multimedia interaktif adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Memenuhi fungsi memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

Linda Tway (1992: 78) berpendapat bahwa terdapat beberapa aspek penting pada perancangan *screen* (tampilan), terutama informasi yang ditampilkan pada tampilan teratur. Perancangan tampilan harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Tidak boleh melebihi 3 *window* pada satu tampilan.
2. Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan.
3. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan.
4. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten.
5. Tombol diletakkan sedemikian rupa, sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan.

Perancangan tampilan disebut juga desain visual, yaitu pengaturan penempatan elemen grafik yang digunakan pada interface, termasuk layout secara keseluruhan, menu, desain form, penggunaan warna, coding, dan penempatan tiap bagian informasi.

2.8 Sistem Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Salah satu kebaikan dari model

pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan penyelidikan (observasi). Dengan cara seperti itu siswa atau anak menjadi aktif belajar.

2.8.1 Computer Aided Instruction (CAI)

Istilah CAI (*Computer-Assisted Instruction*) umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang di akses melalui computer dimana peserta didik dapat berinteraksi denganya. Sistem computer menyajikan serangkaian program pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dapat di sajikan program CAI melalui berbagai metode seperti: *drill and practice*, *problem solving*, dan lain sebagainya (heinich, et al, 1993: 220-226).

2.9 Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris “*communication*”), secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna “berbagi” atau “menjadi milik bersama” yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna.

Media komunikasi merupakan perantara dalam penyampaian informasi. Jenis-jenis media komunikasi ada bermacam-macam, antara lain berupa bahasa, tulisan, isyarat, alat peraga atau alat elektronik. Media komunikasi merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi. Dengan

menggunakan media komunikasi maka aliran informasi, berita atau pesan dapat dikirim atau diterima dengan mudah dan cepat.

Media komunikasi dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan dari alat yang digunakannya, yaitu: media komunikasi audi, media komunikasi visual, dan media komunikasi audio visual. Website termasuk media komunikasi audio visual, karena website merupakan media komunikasi yang dapat memancarkan suara dan disertai tulisan ataupun gambar, sehingga memungkinkan komunikasi dapat ditangkap melalui saluran pendengaran dan pengelihatan.

2.10 Multimedia

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. menurut Hofstetter (2001: 20) “Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

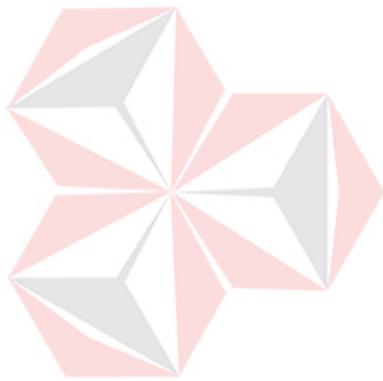
Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001: 45) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks suara gambar, animasi, video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Interaksi membantu manusia, apa yang terjadi antara user dan system komputer. sistem interaksi menerjemahkan antara apa yang diinginkan oleh user terhadap sistem yang ada. Diilustrasikan bahwa jika user ingin menuliskan suatu kalimat maka user harus terlebih dahulu tahu

program apa yang dapat digunakan untuk menuliskan kalimat tersebut. Jika user menggunakan program yang tepat seperti contoh Notepad atau Microsoft Words, user akan dapat mengetikkan kalimat tersebut dengan menggunakan piranti keyboard. Hubungan antara user dengan komputer dijumpai oleh antarmuka pengguna (*user interface*).

2.11 Teknik animasi

Animasi adalah kumpulan gambar gerak yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak. Pergerakan gambar itu dibentuk dengan menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi, sehingga menghasilkan objek gambar static yang dapat bergerak seperti hidup. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan yang sebenarnya dan dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut ingin menjelaskan proses suatu peristiwa alam seperti hujan, mungkin sulit untuk diperagakan atau dibuktikan secara nyata, maka adanya animasi multimedia maka hal itu bisa digambarkan, dipaparkan dalam bentuk bergerak yang seolah-olah hidup. Animasi dapat berbentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui berbagai kesan yang khusus. Proses membuat animasi bukanlah sesuatu yang mudah, diperlukan pengalaman, keterampilan serta kepakaran yang tinggi. Untuk menghasilkan suatu animasi yang tinggi diperlukan banyak animator atau pembuat animasi. McGregor(2005: 67) mengatakan bahwa animasi

komputer membantu dalam belajar, dengan membantu dalam kinerja dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari informasi lebih dekat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan metode yang digunakan untuk pengambilan data-data yang menunjang pembuatan Tugas Akhir serta pengolahannya yang akan berujung pada perancangan karya Tugas Akhir.

3.1 Metodologi

Teknik analisis data pada perancangan interaktif pembelajaran ini menggunakan metode kualitatif karena suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan sesuai dengan pola tertentu untuk menjadi hipotesis.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan kebutuhan peneliti dalam Perancangan Media Pembelajaran interaktif Bahasa Arab Untuk TPI Menggunakan Metode *Learning By Playing* dikumpulkanlah data-data yang diperoleh dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pengambilan data-data teoritis dari buku-buku. Dalam studi literatur ini kajian yang diteliti meliputi 2 topik yaitu Bahasa Arab dan Pembelajaran berbasis komputer. Berikut ini merupakan beberapa buku yang digunakan untuk penelitian kajian tersebut.

- a. “Metode Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab” (2012) oleh Ulin Nuha berisi tentang metodologi dalam pengajaran dan minat Bahasa Arab dalam era globalisasi. Dari buku ini diambil sebuah point utama yaitu bahwa Bahasa Arab kurang diminati karna sistem pengajarannya dan minat terhadap bahasa asing ketimbang Bahasa Arab.
- b. “Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer” (2013) oleh Rusman yang berisi tentang pembelajaran dengan komputer dan multimedia pada era 21. Dalam buku ini diambil data pentingnya pembelajaran yang mengintegrasikan dengan komputer sehingga pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan.

2. Observasi

Pada tahap ini dilakukannya pengamatan dan riset secara langsung mengenai tingkah laku dan minat anak TPI pada saat proses belajar mengajar. Pengamatan di lakukan pada perilaku proses belajar mengajar di TPI Al Iman, dimana pada saat proses belajar mengajar anak cenderung lebih suka bermain ketimbang memperhatikan guru pada saat proses belajar.

Dari observasi yang telah dilakukan di tarik kesimpulan bahwa anak TPI cenderung lebih suka bermain.

Dalam tahap ini juga dilakukan penelitian warna pada tempat belajar mengajar TPI, pada umumnya TPI menggunakan warnah cerah untuk menarik minat belajar anak pada usia dini, agar anak lebih semangat dan tidak bosan pada saat proses belajar mengajar. Dalam tahap ini di tarik

kesimpulan, warna cerah adalah faktor pendukung minat dan semangat anak dalam proses belajar mengajar.

3. Wawancara

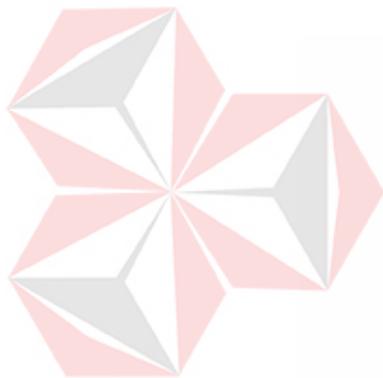
Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan melakukan proses tanya jawab pada pihak terkait, untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang pelajaran bahasa arab pada anak TPI. Dalam proses wawancara diambil point-point untuk mendukung penelitian, peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Muhamad ali. Beliau adalah guru yang sudah 7 tahun mengajar di TPI, wawancara telah dilakukan pada tanggal 27 mei 2014, hari senin jam 1:30 WIB bertempat di TPI Al-Iman, muhamad ali berpendapat mengenai minat belajar Bahasa Arab dan sistem belajar sebagai berikut:

“Bahasa arab sudah diajarkan namun minat anak TPI terhadap pelajaran Bahasa Arab kurang, dikarenakan belum adanya kurikulum yang mendasari belajar bahasa arab dan pola pikir anak yang kurang memperhatikan pelajaran karna anak lebih senang bermain sehingga diperlukannya metode yang tepat mungkin belajar dengan bermain dapat membantu proses belajar anak sehingga dapat membatu proses belajar mengajar pada anak TPI”.

Dari hasil wawancara disimpulkan, metode yang tepat untuk membatu proses belajar mengajar anak TPI yaitu belajar sambil bermain adalah metode yang tepat.

4. Study eksisting

Dalam proses study eksisting dilakukan melalui cara menelusuri dan mengamati dengan seksama dari media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Kajian ini dilakukan terhadap beberapa media interaktif yang serupa, seperti “Media pembelajaran bahasa arab”. Media pembelajaran interaktif ini berisi tentang cara mengenal nama-nama hewan untuk madrasah dan TPI. Pada interaktif pengenalan nama hewan ini di tujukan bagi anak untuk dapat mengenal hewan di sertai dengan latihan dan evaluasi dalam belajar seperti gambar 3.1 media pembelajaran Bahasa Arab berikut:



Gambar 3.1 Media Pembelajaran Bahasa Arab

(sumber: www.Formulasi.or.id)

Dengan adanya interaktif tersebut guna mendapatkan pengumpulan data agar dalam proses tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan.

3.3 Teknik Analisa Data

Dari data-data yang telah dikumpulkan di atas, maka dapat ditarik melalui masing-masing kesimpulannya yang disusun secara sistematis dalam tabel 3.1 analisa data berikut.

MATERI	SUMBER	KESIMPULAN
Pembelajaran anak usia dini di TPI	Studi Pustaka - Anak lebih mudah menangkap dan mengingat sesuatu disekitar yang melibatkan indra pengelihatan dan indra pendengar.	Sistem Belajar aktif dan semangat.
Metode Pembelajaran TPI	Studi Pustaka - Metode <i>Playing</i> merupakan metode yang tepat untuk anak usia dini dalam proses belajarnya. - Strategi pendidik.	Minat dan ingin tahu.
Warna yang disukai anak TPI	Observasi - anak menyukai warna cerah dalam proses belajar mengajar sehingga membuat nyaman bagi anak usia dini.	Anak menyukai warnah cerah yang membuat proses belajar mengajar nyaman.
Multimedia interaktif	Studi Pustaka Pembelajaran dengan teknologi yang semakin maju dapat membuat	Teknologi yang menunjang proses belajar mengajar.

	pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan.	
--	--	--

Tabel 3.1 Analisa Data

Dari analisa di atas, didapatkan beberapa kesimpulan yang dapat di jadikan sebagai bahan pedoman dalam Tugas Akhir ini.

3.3.1 *Segmenting, Targeting, Positioning (STP)*

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi produk yang dihasilkan sangat diperhatikan agar produk yang akan dihasilkan dapat sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat produk lebih efisien dalam proses distribusi.

1. Segmentasi

Dalam proses pembagian suatu kelompok pasar memiliki perilaku yang sama atau memiliki kebutuhan yang serupa. Segmentasi merupakan proses mengidentifikasi dan memanfaatkan peluang yang ada di pasar. Pada saat yang bersamaan proses segmentasi memandang pasar berdasarkan dari beberapa variable yang ada, seperti:

2. Demografis

Usia : 2-6 Tahun.
 Jenis kelamin : Laki-laki, Perempuan
 Ukuran keluarga : 3+
 Kelas sosial : Menengah, Menengah ke atas.

3. Geografis

Ukuran wilayah : Daerah,Perkotaan

Kepadatan : Kota (pusat kota)

4. Targeting

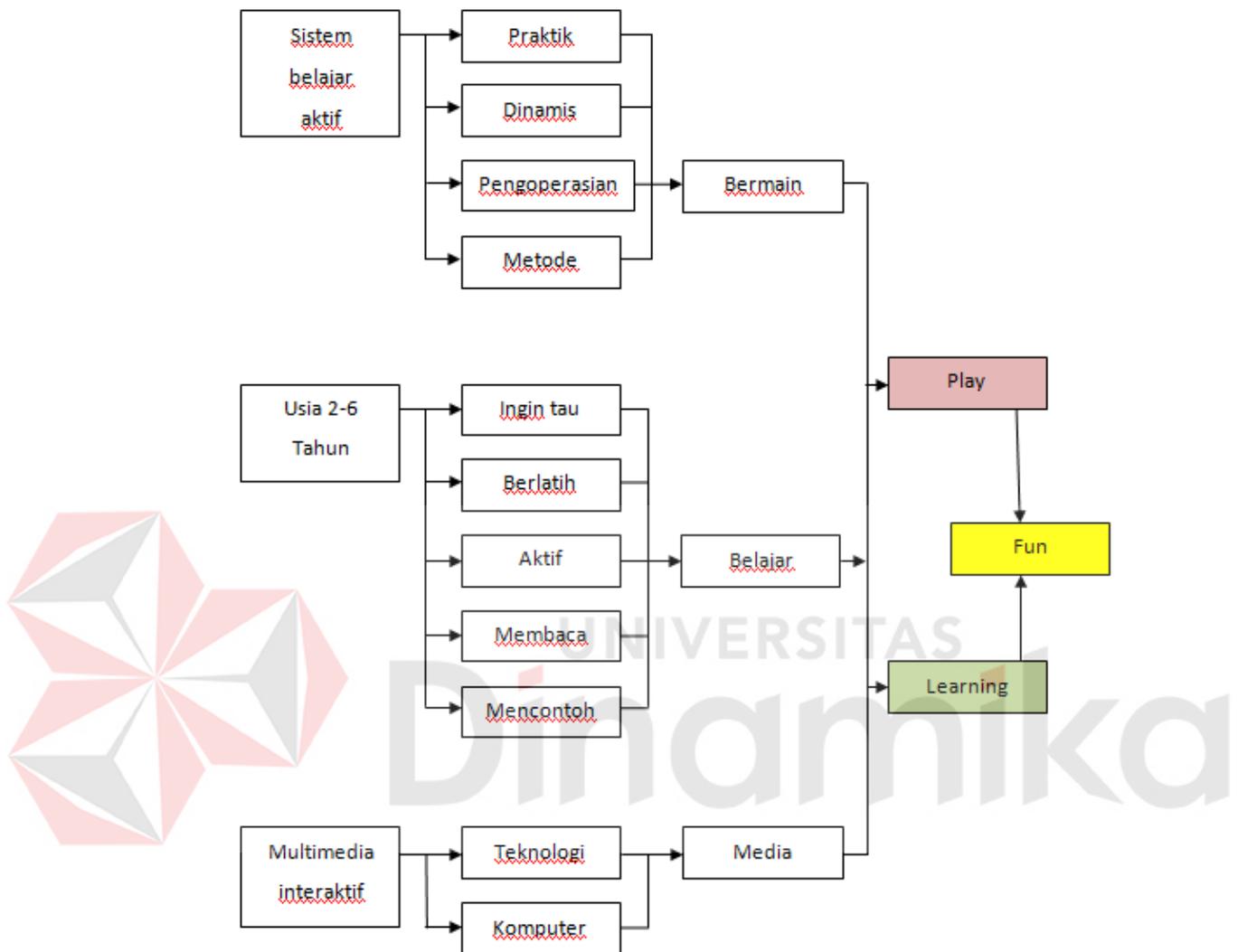
Target audien media pembelajaran interaktif ini yaitu untuk mendukung anak TPI untuk membantu minat belajar anak terlebih dalam bidang bahasa arab.

5. Positioning

Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu anak TPI menjadi lebih memahami pentingnya ilmu pengetahuan tentang Bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam pembelajaran interaktif ini sistem pembelajaran bahasa arab disajikan pada kehidupan sehari-hari.

3.3.2 Keyword

Sebelum melakukan tahapan produksi, maka dilakukan kajian dan analisa *keyword* yang digunakan sebagai acuan pada pembuatan pembelajaran interaktif bahasa arab ini. Pada hasil akhir *keyword* diperoleh berdasarkan kajian STP yang sudah ditelaah sebelumnya dapat di lihat pada gambar 3.2 diagram alur *keyword* berikut:



Gambar 3.2 Diagram alur *Keyword* yang digunakan

(sumber: olahan peneliti)

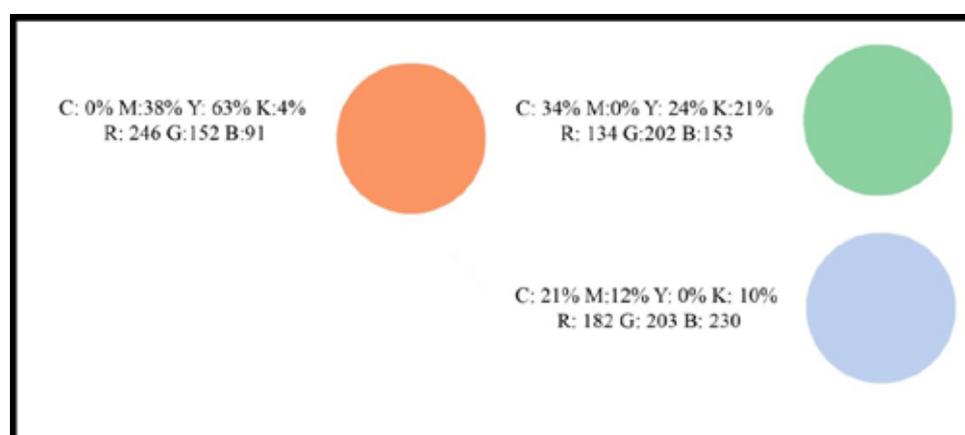
3.3.3 Analisa Warna

Dalam analisa warna, pencarian keyword digunakan untuk mencari warna yang sesuai dengan konsep penelitian. Sebagai pertimbangan pengembangan menurut *Keyword*, Oxford Dictionaries (www.oxforddictionaries.com) kata *fun*

Warna pada chart enjoyable kobayashi	Menarik minat dalam pembelajaran anak	Fun	Karakter anak	Fleksibel	Total Nilai
C: 0% M:38% Y: 63% K:4% R: 246 G:152 B:91	1	4	2	3	9
C: 0% M:34% Y: 81% K: 2% R: 249 G:164 B:48	4	3	1	2	13
C: 0% M:2% Y: 58% K: 0% R: 255 G: 251 B: 107	2	3	1	2	8
C: 34% M:0% Y: 24% K:21% R: 134 G:202 B:153	2	4	3	4	12
C: 21% M:12% Y: 0% K: 10% R: 182 G: 203 B: 230	3	4	3	3	13

Tabel 3.2 Fokus *Group Discussion*

Dari hasil yang di dapat dari Fokus *Group Discussion* dengan nilai tertinggi terdaftar pada warna Chart Kobayashi yaitu merah dengan kalibrasi warna (C: 0% M:38% Y: 63% K:4%) (R: 246 G:152 B:91) Hijau kalibrasi warna (C: 34% M:0% Y: 24% K:21%) (R: 134 G:202 B:153), dan biru kalibrasi warna (C: 21% M:12% Y: 0% K: 10%) (R: 182 G: 203 B: 230) dapat dilihat pada gambar 3.4 warna yang terpilih.



Gambar 3.4: Warna Yang Terpilih

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.3.4 Tipografi

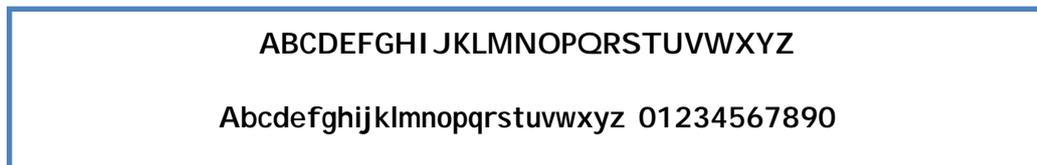
Analisa pemilihan tipografi yang cocok sangatlah penting. Setiap huruf memiliki karakter serta tingkat legibility dan readability yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan analisa yang di dapat dari hasil observasi, studi literatur dan studi pustaka kedekatan hubungan anak dengan gambar sangat tidak terpisahkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tulisan atau teks harus terbaca dan terlihat jelas karna hubungannya sangat vital dengan kelangsungan pembelajaran interaktif yang di buat (lukens 2003: 43).

Hasil Pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam pembuatan interaktif pembelajaran ini yaitu font sans serif yang dikenal lebih legible dan readable (Adi Kuristanto, 2010: 48). Hasil pemilhan jenis font sans serif didapat dari fokus grup discusion bisa di lihat pada tabel 3.3 berikut.

Alternatif font sans serif	Menarik minat dalam pembelajaran anak	Mudah di baca	Cocok dengan Karakter anak	Fleksible	Total Nilai
ARIAL	1	3	2	3	9
Comic Sans Ms	3	3	4	3	13
Futura Bk Bt	2	3	1	2	8
Century Gothic	2	3	3	4	12

Tabel 3.3 Fokus *Group Discussion*

Dari hasil Fokus *Group Discussion* pemilihan jenis font *Comic Sans MS* mendapat nilai tertinggi untuk media pembelajaran Anak-Anak pada pemilihan Tipografi di media Interaktif, jenis font ini bisa dilihat pada gambar 3.5 Tipografi *Comic Sans MS*.



Gambar 3.5 Tipografi *Comic Sans MS*

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.4 Tahap Perancangan

Tujuan dari tahap perancangan karya adalah menjelaskan tentang tahap-tahap pengerjaan tugas akhir merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan suatu karya. Pada tahap ini, terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang telah dibuat.

Teknis perancangan yang diperlukan, diantaranya adalah:

1. Ide

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini dengan memperhatikannya pemahaman ilmu pengetahuan tentang bahasa arab yang penerapannya pada siswa-siswa di TPI saat ini. Pada setiap pembelajaran bahasa arab, hampir penyajiannya baku. Hal tersebut, membuat anak menjadi hanya sekedar mengetahui tanpa memahami dan menerapkan di kehidupan sehari-hari.

Melihat keadaan tersebut, maka diperlukannya inovasi untuk dapat merangsang minat belajar anak untuk lebih termotivasi. Suatu media belajar bagi anak agar mereka bisa mengenal atau memperdalam ilmu pengetahuan tentang bahasa arab sejak dini.

Dengan media belajar yang interaktif dan menarik, dapat membuat minat anak di TPI menjadi lebih menarik dan tertarik di karenakan rasa keinginan tahu yang tinggi, sehingga mampu memberikan dorongan untuk belajar mengenal pengertian, fungsi, manfaat, serta pengetahuan tentang bahasa arab. Berdasarkan melihat keadaan yang ada, maka terciptalah ide atau gagasan untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan ilmu pengetahuan tentang bahasa arab bagi anak sejak TPI.

2. Konsep

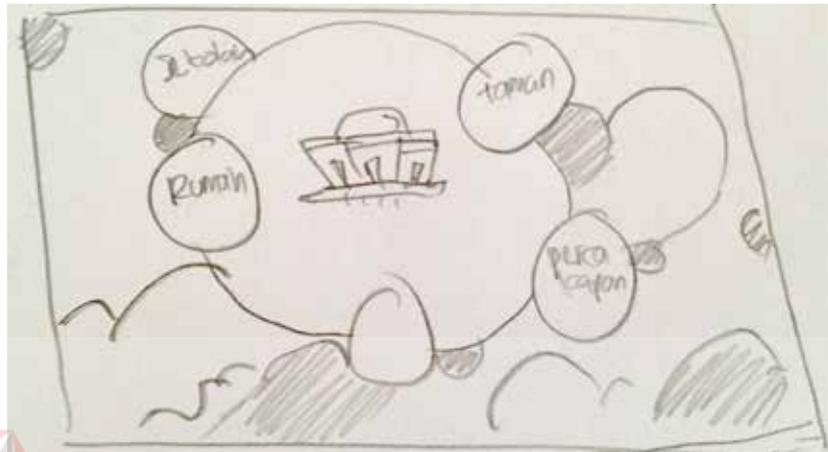
Pada pembelajaran interaktif ini dibuat berdasarkan pada metode pembelajaran *learning by playing*. Dengan memperhatikan karakteristik anak-anak yang cenderung aktif dan keinginan tahu yang tinggi, sehingga pembelajaran interaktif ini mencoba merangsang hasrat anak dengan menampilkan pembelajaran interaktif yang lebih menarik secara visualisasi dengan pola bermain.

3. Desain Layout

Dalam desain perancangan ini disertakan beberapa bagian rancangan yaitu sebagai berikut:

Rancangan *Interface*

Dalam rancangan interface terdapat gambar dari Pembelajaran Bahasa Arab yang di wakili oleh gambar keterangan seperti gambar 3.6 rancangan *interface* berikut:

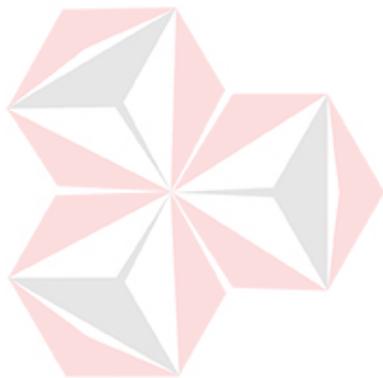
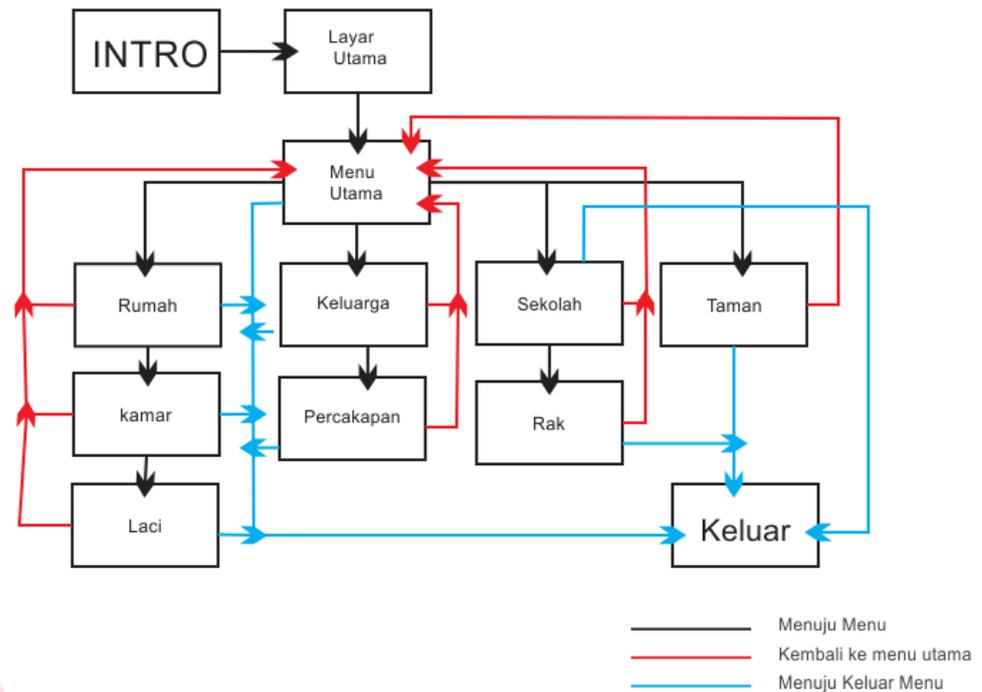


Gambar 3.6 Rancangan *Interface*

(Sumber: Hasil olahan Peneliti)

4. Struktur Navigasi

Dalam desain perancangan ini struktur navigasinya Hirarchial model bagi aplikasi untuk menemukan. Lokasi halaman dengan mudah. Untuk menggambarkan model tersebut dapat di lihat pada gambar 3.7 struktur navigasi berikut:



Gambar 3.7 Struktur Navigasi

(Sumber: Olahan Peneliti)

5. Karakter

Karakter yang digunakan disini adalah karakter anak 2-6 tahun agar anak lebih senang dan mudah dalam penyampaian materi, Hal ini di dasari oleh kurang minat dan perhatian anak terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pengajar.

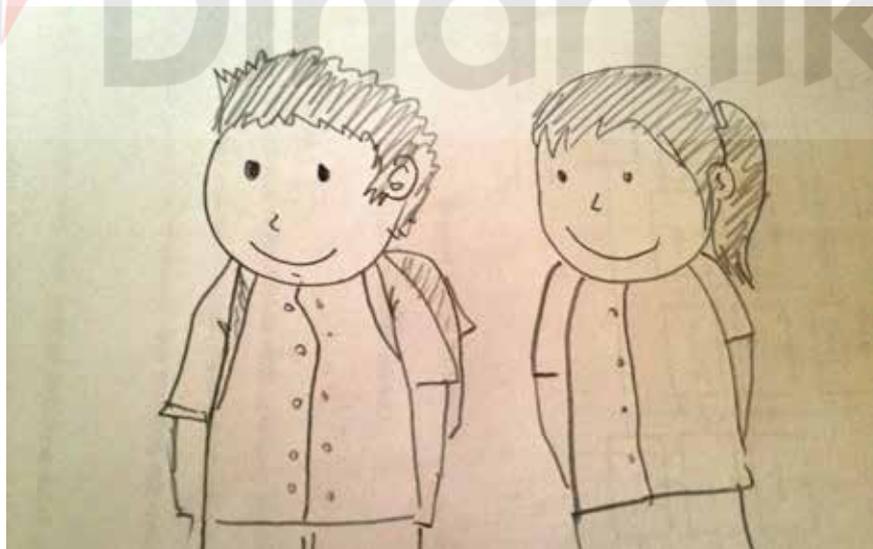
Atas dasar itulah pemilihan karakter anak dalam interaktif pembelajaran ini digunakan, karakter anak dapat di lihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Foto Anak

(Sumber: blog.djarumbeasiswaplus.org)

Karakter anak yang kemudian di desain agar sesuai dengan tema interaktif pembelajaran Bahasa Arab dapat di lihat pada gambar 3.9 berikut:



Gambar 3.9 Karakter *Bitmap*

(Sumber: Olahan Peneliti)

6. Object

Pemilihan object lingkungan sekitar anak, menurut Montessori (1966: 23) menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya dan juga di perkuat oleh analisa data terhadap anak TPI yang cenderung lebih memilih pada hal-hal yang kongkrit sehingga dalam penyampaian materi akan lebih terarah terhadap sifat anak TPI.

Dari hasil di atas, dasar itulah pemilhan object benda-benda di sekitar menjadi object dalam pembuatan media interaktif pembelajaran object benda sekitar bisa dilihat pada gambar 3.10 lingkungan sekitar anak.



Gambar 3.10 Lingkungan Sekitar anak

(sumber: data.tribunnews.com)

Object lingkungan sekitar anak kemudian didesain dan di vektorkan agar sesuai dengan tema interaktif pembelajaran bahasa arab dapat di lihat pada gambar 3.11 object sekitar vector.

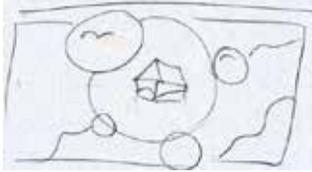
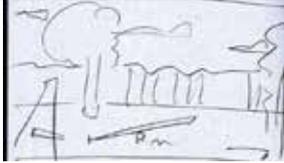


Gambar 3.11 Object Lingkungan Vector

(Sumber: Olahan Peneliti)

7. *Storyboard*

Dalam tahap ini berisi gambaran dan alur cerita, sehingga memberikan kemudahan dalam proses produksi. Perancangan karya interaktif pembelajaran bahasa arab untuk TPI di jabarkan dalam bentuk penggalan *storyboard* bisa di lihat pada gambar 3.12 tabels *storyboard* berikut ini:

 <p>Intro</p>	<p>Sebuah transisi gambar logo menuju menu utama</p>
 <p>Menu</p>	<p>Gambar icon keluar mengikuti menu pilihan</p>
 <p>Menu-Rumah</p>	<p>Berisi benda benda rumah</p>
 <p>Menu-Sekolah</p>	<p>Berisi benda benda sekolah</p>
 <p>Menu-Taman</p>	<p>Berisi benda di taman bermain</p>

Gambar 3.12 Tabel *Storyboard*

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.4.1 Tahap Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap perancangan karya yang digunakan sebagai sarana promosi. Konsep desain dan konten ini mempertimbangkan unsur-unsur seperti penataan layout, komposisi yang baik, dapat menarik perhatian dan mampu memberikan informasi yang jelas tentang isi yang terdapat pada pembelajaran interaktif, serta dapat membuat konsumen penasaran dengan model pembelajaran yang disajikan, sehingga menarik konsumen dan diterima oleh masyarakat maupun instansi pendidikan. Tahap publikasi meliputi:

1. Poster

- a. Konsep desain poster yang digunakan bersifat sederhana, yaitu menampilkan tulisan belajar Bahasa Arab dan di latar belakang oleh berbagai bentuk benda untuk menambah suasana pembelajaran.
- b. Sketsa poster pembelajaran Bahasa Arab bisa di lihat pada gambar 3.13 sketsa poster.



Gambar 3.13 Sketsa Poster Belajar Bahasa Arab

(Sumber: Olahan Peneliti)

2. *Cover box* CD

- a. Konsep pada bagian depan *cover box* CD hampir sama dengan konsep pada desain poster. Desain tersebut menggambarkan sifat anak pada masa TPI yang aktif dan kreatif.
- b. Sketsa *cover box* CD belajar Bahasa Arab bisa di lihat pada gambar 3.14

Sketsa *cover box*



Gambar 3.14 Sketsa *cover box*

(Sumber: Olahan Peneliti)

3. Cover Cakram CD

a. Konsep

Desain pada cover cakram CD sama dengan desain pada *cover box* bagian depan yang membedakan hanya pada bentuknya, yaitu lingkaran. Sehingga diperlukan penyesuaian pada desain *cover box* CD yang dibuat sebelumnya, agar dapat mendapatkan komposisi yang baik, dan tetap menarik pada proses visualnya.

b. Sketsa cover cakram bisa di lihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 Sketsa *cover* cakram CD belajar Bahasa Arab

(Sumber: Olahan Peneliti)

BAB IV

DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Laporan tugas akhir pada BAB IV ini, menjelaskan latar belakang pembuatan desain yang digunakan serta implementasi sistem yang diterapkan dalam proses perancangan interaktif pembelajaran Bahasa Arab yang dilakukan setelah melakukan tahapan perencanaan analisa audien dan sistem, serta perancangan desain, ide, serta konsep, adalah melakukan tahapan proses desain yang meliputi penentuan gambar vector, tipografi, *layout*, *staging*, audio dan implementasi sistem.

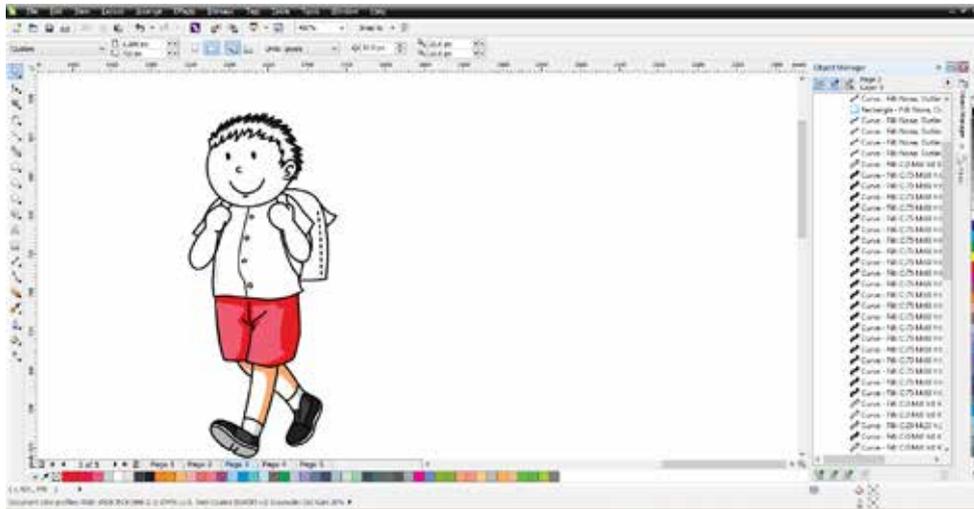
4.1 Produksi

Dalam proses ini merupakan tahapan pelaksanaan perancangan pembuatan interaktif pembelajaran untuk TPI baik dalam membuat gambar vector, coloring, typografi, pembuatan timeline, animasi, pemberian coding dan sound kemudian di export menjadi aplikasi berformat swf.

4.1.1 Vectoring

Tahapan ini merupakan pembuatan desain gambar vector yang terdiri dari penggabungan garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah object, sehingga gambar tidak akan menjadi pecah walaupun di perbesar dan di perkecil. Gambar vector umumnya berformat kecil di bandingkan dengan gambar bitmap, format vector yang digunakan untuk menyimpan adalah .eps walaupun format .eps juga

bisa digunakan untuk menyimpan gambar bitmap, pembuatan gambar vector dan keterangan penjelas seperti gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Vectoring

(sumber: Olahan Peneliti)



4.1.2 Coloring

Pada tahapan selanjutnya adalah pemberian warna terhadap object, dalam proses pewarnaan ini menggunakan warna pallet program vector.

4.1.3 Tipografi

Jenis huruf yang digunakan adalah Comic Sans Ms yang merupakan hasil dari analisa yang telah di lakukan jenis huruf ini sangat nyaman dan jelas dalam tingkat keterbacaannya, sehingga sangat cocok disajikan pada anak TPI, jenis font ini bisa di lihat pada gambar 4.2 jenis huruf *Comic Sans MS*.



Gambar 4.2 Jenis huruf *Comic Sans MS*

(Sumber: Olahan Peneliti)

4.2 Implementasi Desain

Dalam sub bab implementasi desain yang berisi tentang latar belakang pembuatan desain yang diterapkan dalam interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk TPI. Desain yang dibuat sesuai keyword dan analisa yang dilakukan sebelumnya. Sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan target serta mampu memberi pengaruh terhadap kegiatan belajar. Implementasi desain ini meliputi desain judul, layout, staging dan proses pembuatan interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk TPI.

4.2.1 Desain Judul Belajar Bahasa Arab

Latar belakang pembuatan desain judul interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk anak TPI yang tampak seperti gambar 4.3 Tampilan desain judul Bahasa Arab.



Gambar 4.3 Tampilan desain judul belajar Bahasa Arab

(Sumber: Olahan Peneliti)

1. Pada kata bahasa Indonesia “belajar Bahasa Arab” di buat lebih besar , dari kata lain dibuat sebagai penegasan kata bahwa interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk TPI ini lebih banyak menampilkan belajar arab. dengan menggunakan warna-warni dan pencil di dalamnya untuk menegaskan pembelajaran.
2. Kata “Untuk anak TPI” merupakan informasi tentang pengguna pembelajaran Bahasa Arab ini ditujukan pada anak TPI.
3. Frame berwarna hijau dengan motif garis kuning dan garis patah warna kuning merupakan dekorasi untuk mengangkat judul menjadi lebih menonjol.
4. Garis di belakang frame hijau bertuliskan arab yang merupakan Bahasa Arab dari belajar Bahasa Arab digunakan sebagai penegasan Bahasa Arab yang terdapat pada media pembelajaran interaktif bahasa.

4.2.2 Desain Dan Layout Menu Awal



Gambar 4.4 Tampilan awal

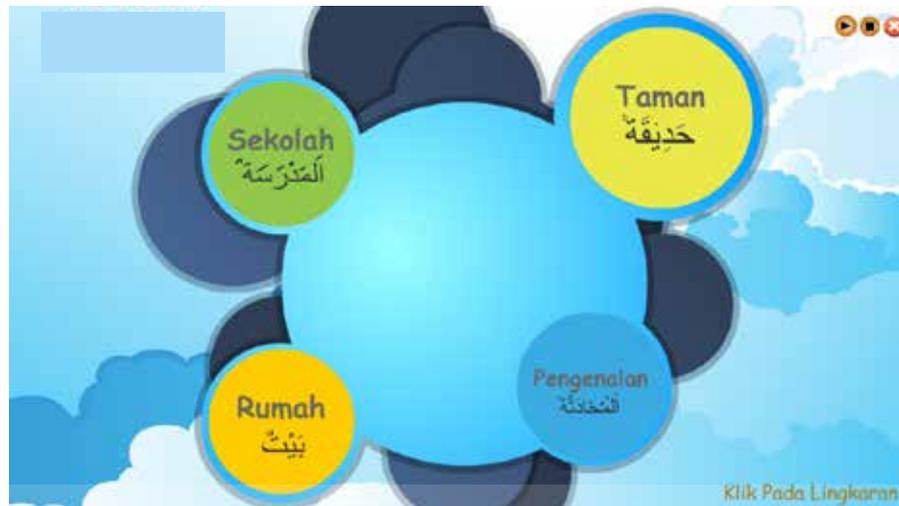
(Sumber: Olahan Peneliti)

1. Layout dibuat sederhana bagi anak, dengan tombol “mulai” yang mudah dibaca terletak di bawah,
2. Background bermotif dengan warna yang tenang bermotif membuat nyaman untuk di jalankan.

4.2.3 Desain Layout Menu Utama

Desain pada menu utama ini, terinspirasi oleh pemikiran anak saat memandang langit yang sedang membayangkan berbagai macam bentuk yang diinginkan seperti kinci, bola, pesawat bentuk boneka dan lain sebagainya, sehingga konsep desain ini diharapkan mampu menambah rasa ingin tahu. Panel-

panel menu pada tiap sub bab berupa lingkaran dengan warna berbeda-beda bisa di lihat pada gambar 4.5 Tampilan menu berikut:



Gambar 4.5 Tampilan Menu

(Sumber: Olahan Peneliti)

Pada submenu akan menampilkan gambar sesuai sub bab pengenalan, sekolah, rumah dan taman yang ingin di pelajari beserta keterangannya, dalam hal ini anak akan dengan mudah menjalankan pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI.

Tampilan menu lain pada menu pada tiap sub bab utama dapat di lihat pada gambar 4.6 tampilan menu sub bab.



Gambar 4.6 tampilan menu pada tiap sub bab

(Sumber: Olahan Peneliti)

4.2.4 Staging Dan Layout Pengenalan

Staging pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI dibuat sangat sederhana karena fokus yang ada hanya ditujukan pada konten-konten yang diperlukan saja seperti pengenalan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar

4.7 staging dan layout pengenalan.



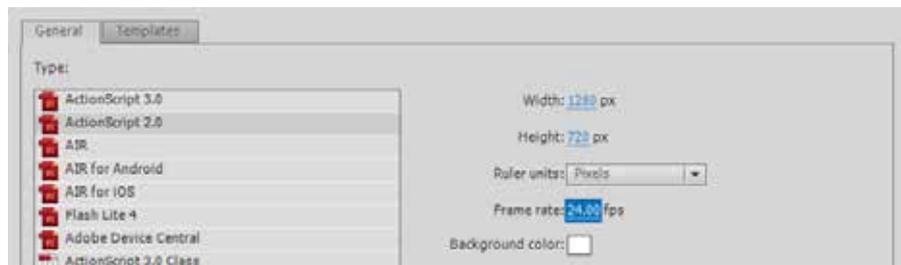
Gambar 4.7 staging dan layout pengenalan

(Sumber: Olahan Peneliti)

4.2.5 Proses Pembuatan

Pembuatan interaktif pembelajaran ini menggunakan software flash untuk membuat program dan animasi, dapat diperhatikan proses pembuatannya seperti berikut:

1. Buka Aplikasi Flash kemudian buat lembar kerja baru di *action script* 2.0 dengan ukuran Widht: 1200 pixel dan height: 720 pixel dengan menggunakan frame 24 fps, sebagai standart pada animasi. Keterangan bisa dilihat pada gambar 4.8 lembar kerja baru.



Gambar 4.8 Lembar Kerja Baru

(Sumber: Lembar Kerja Aplikasi Flash)

2. Mengimport gambar vector berformat .eps yang sudah di buat kedalam layer dengan mengatur ukuran tinggi dan lebar yang telah di buat sebelumnya, sehingga komposisi pada layer mengikuti ukuran lembar kerja pada gambar

4.9 Lembar Kerja berikut:

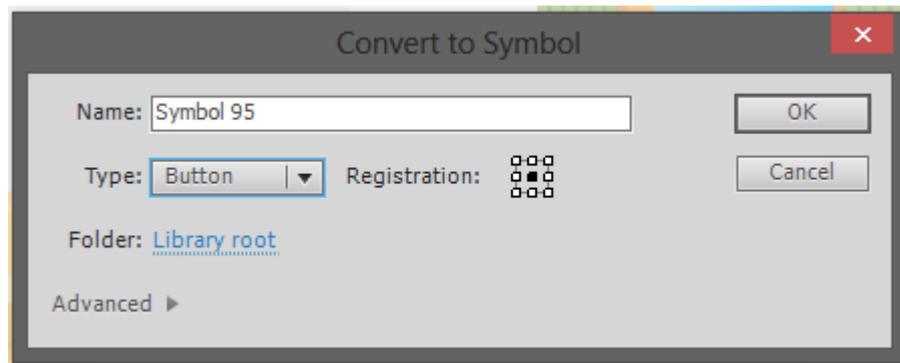


Gambar 4.9 Lembar Kerja

(Sumber: Lembar Kerja Aplikasi Flash)

3. Setelah layer lembar kerja selesai selanjutnya yaitu menganimasikan dengan menjadikan object tersebut sebagai button dengan cara klik kanan pada

object dan convert to symbol, pada tahap ini akan di berikan pemilihan type movie clip, button dan graphic proses dapat di lihat pada gambar 4.10 convert to symbol.



Gambar 4.10 Convert to symbol

(Sumber: Lembar Kerja Aplikasi Flash)

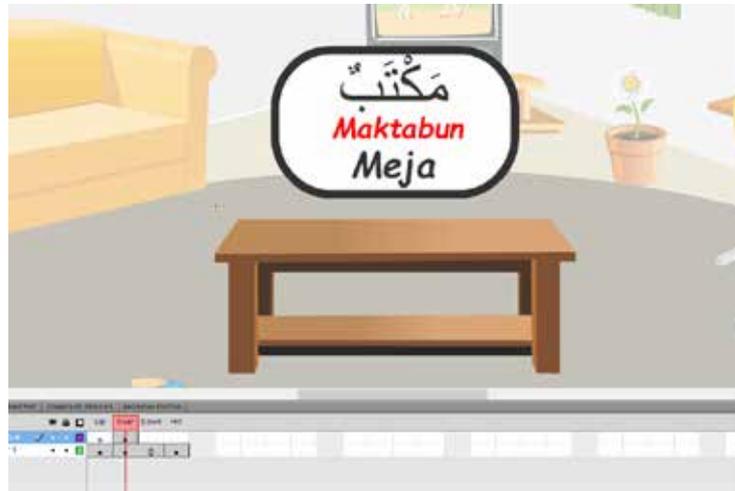
4. Setelah itu klik dua kali pada object yang akan di animasikan, pada tahap ini klic pada over klik kanan dan insert keyframe maka akan muncul frame baru dan geser object pada frame tersebut agar saat mause di arahkan akan membuat animasi pada gerakan object, setelah itu buat layer baru tepat di atasnya, seperti gambar 4.11 layer baru.



Gambar 4.11 layer baru

(Sumber: Lembar Kerja Aplikasi Flash)

Tambahkan keterangan Bahasa Arab, cara baca dan artinya seperti gambar 4.12 keterangan object dan animasi.



Gambar 4.12 Keterangan object dan animasi.

(Sumber: Lembar Kerja Aplikasi Flash)

4.4 Audio

Audio musik background diterapkan pada pembelajaran interaktif ini bersifat instrumental yang memiliki nada dan irama yang memberikan semangat pada anak TPI dalam belajar.

Tampilan website penyedia backsound dengan lisensi gratis dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemula dalam merancang program tampilan gambar website bisa di lihat pada gambar 4.13 berikut:



Gambar 4.13 Tampilan website flashkit.com

(Sumber: www.flashkit.com)

Pemberian audio sound effect pada tiap object menggunakan suara perempuan dengan nada seperti mengajar, sehingga siswa siswi dapat memahami materi seperti halnya di sekolah.

4.5 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem dalam perancangan pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk anak TPI ini bertujuan untuk digunakan dalam perangkat lunak software maupun hardware yang memenuhi syarat untuk menjalankan pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI.

4.5.1 Kebutuhan Komputer Standart

Dalam menjalankan program pembelajaran interaktif Bahasa Arab TPI diperoleh dari hasil uji coba yang memenuhi syarat dalam menjalankan program ini sebagai berikut

1. Semua *Operating System* Komputer
2. Pemutar flash 8.0 dan versi terbaru

3. Ram: 2048 Mb.
4. Soundcard, directx compitable (untuk suara)
5. Layar komputer berukuran 16:9

4.6.2 Action Script

Pada pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI menggunakan *Action Script* versi 2.0 pada audio pada saat tombol di arahkan ke object, button pada tombol menu dan beberapa animasi saat kursor di arahkan ke object, *Action Script* bisa di lihat pada lampiran *Action Script* halaman 59.

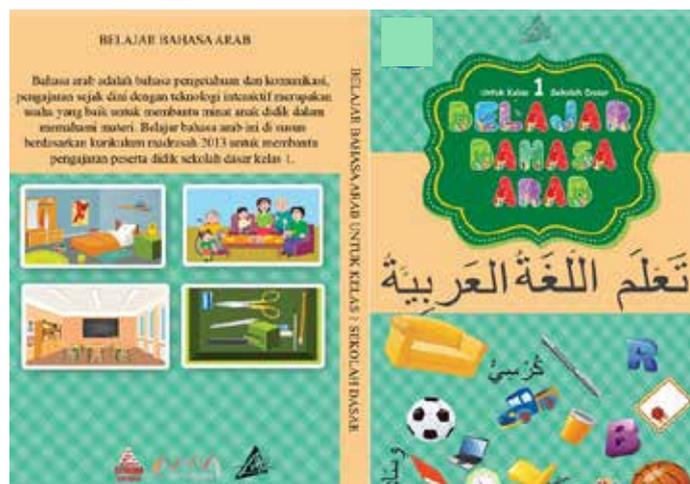
4.7 Publikasi Karya

Publikasi pada Bab IV ini berisi tentang implementasi atau hasil akhir desain *xbanner*, *cover box*, *cover cd* dan merhandise interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk TPI terdapat pada gambar 4.14, 4.15 – 4.16.



Gambar 4.14 Xbanner

(Sumber: Olahan Peneliti)



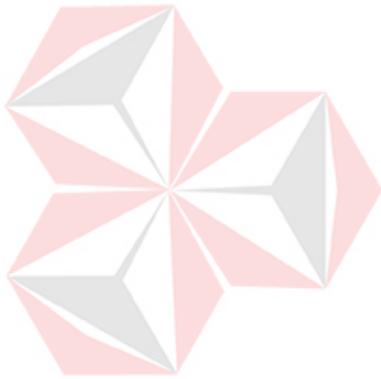
Gambar 4.15 Cover Box CD

(Sumber: Olahan Peneliti)



4.16 Cover Cakram CD

(Sumber: Olahan Peneliti)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

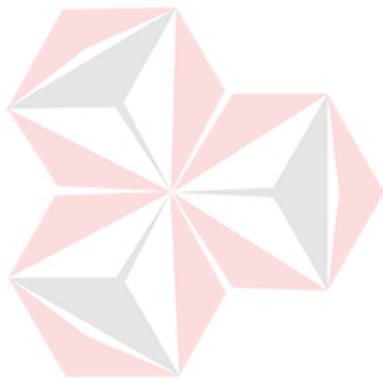
Kesimpulan yang diperoleh dari tugas akhir perancangan media pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk TPI menggunakan metode *learning by playing*, diantaranya adalah:

1. Dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu proses pemahaman peserta didik anak TPI, diperlukan suatu media alternatif lain selain media cetak. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah media belajar dengan metode *learning by playing* dalam bentuk program multimedia interaktif yang memiliki tujuan dan maksud yang jelas tentang hal-hal khusus yang akan dipelajari.
2. Dalam perancangan pembelajaran interaktif Bahasa Arab yang dapat membantu anak mencapai tujuan instruksional khususnya diperlukan keragaman materi dan cara penyampaian materi yang disajikan. Konsep media pembelajaran interaktif ini adalah mengenal object di lingkungan belajar dan bermain sekitar mereka dengan materi percakapan dan mengenal benda sekitar yang disajikan dalam nteraktif media pembelajaran Bahasa Arab sehingga mudah dipahami oleh anak TPI dalam penyampaian materi
3. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan gambar vector yang dianimasikan dengan *action script* yang digunakan untuk

mengedit bagian gambar *object vector*, *Action Script* yang di gunakan adalah *action script 2.0*, dan di pulish menggunakan format swf.

5.2 Saran-saran

Dalam tugas akhir ini masih seperti power point, maka untuk pembaca atau pengguna media ini penulis sarankan untuk membuat interaktif yang benar dengan menggunakan flash dan menonjolkan playingnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

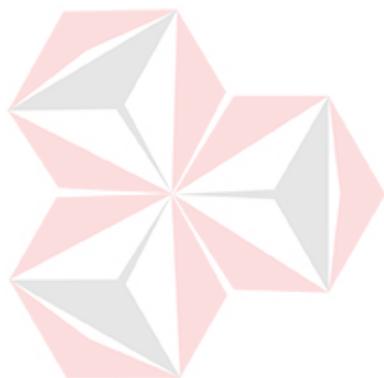
- Anonim, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Pendidikan Dasar dan Menengah, 1994.
- Anonim, *Psikolog Pendidikan*, Yogyakarta: UNY, 1995.
- Hisyam Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Heinich, Molenda, and Russel. 1993. *Instructional Media and the Technologies of instruction*. Newyork: McMil – lan Publishing Company.
- Hofstetter, Fredt. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill, Irwin.
- Maentessori, M. 1966. *The Absorbent Mind*, Fides Publishing.
- Mayer, Richard E. 2001. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* Yogyakarta: DIVA Press.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sucipta. 2010. *Penulisan naskah pembelajaran multimedia interaktif berbantuan computer*. Makalah. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan.
- Piaget. 1950. *Development and Learning*, In R.E. Ripple & V.N. Rockaste Eds New York: Connel University.
- Piaget, J. 1954 "The contruction of reality in the child". New York: Basic Books.
- Tway, Linda E. 1992. *Welcome to Multimedia*. New York: MIS Press.
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Zulkifli. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pusaka Insan Madani.

Sumber internet:

Wirasamodra, Didik. 2008. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 10 Agustus 2011. URL:<http://www.didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia-pembelajaran-interaktif.html>.
Diakses Pada 20 maret 2014.

Hopper, Eric. *Learning By Playing Aroud*. www.instuteforplay.com, 2003.
Diakses Pada 21 Maret 2014.

<http://www.desainstudio.com>
Diakses Pada 26 Maret 2014



UNIVERSITAS
Dinamika