

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
UNTUK SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN UNITY

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

AHMAD

NIM : 20240007

PROGRAM STUDI D4 TEKNOLOGI REKAYASA
MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Unity

Penulis : Ahmad

NIM : 20240007

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, 9 Juli 2024.

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,

Rudy Cahyadi, MT
NIP. 197503192008121002

Anggota 1



Yuyun Khairunisa, M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 2



Herly Nurahmi, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Unity”

Penulis : Ahmad

NIM : 20240007

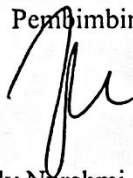
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

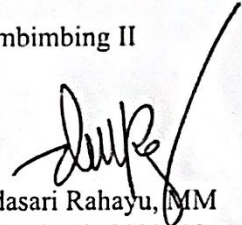
Ditandatangani di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Jumat, 21 Juni 2024.

Pembimbing I



Herly Nurahmi, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Pembimbing II



Dwi Mandasari Rahayu, MM
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom, M.Sc
NIP. 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad
NIM : 20240007
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis
Multimedia Dengan Unity.
adalah **original**, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 24 Juni 2024
Yang menyatakan,



Ahmad
NIM. 20240007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahmad
NIM : 20240007
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Unity** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 24 Juni 2024
Yang menyatakan,



Ahmad
NIM. 20240007

ABSTRAK

Arabic has an important role for Muslims because it is used to understand Islam and the Qur'an. However, learning Arabic often faces obstacles, such as teaching methods that are less efficient and effective by students. Some teachers at TPA Nurul Amin still use the lecture method in the teaching and learning process which causes students to be less active and bored so that interest in learning decreases. The use of innovative and technology-based learning media can increase learning effectiveness and student interest. Thus, this research aims to design multimedia-based Arabic learning media to improve the quality of learning. In this research, the author uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method in designing applications. The test results received good responses from students and teachers. This application creates interesting and fun learning about Arabic language learning and increases students' interest in learning Arabic vocabulary recognition through interactive media.

Keywords: Arabic, Learning Media, Multimedia Development Life Cycle, Application

Bahasa Arab memiliki peran penting bagi umat Muslim karena digunakan untuk memahami agama Islam dan kitab Al-Qur'an. Namun, pembelajaran bahasa Arab seringkali menghadapi kendala, seperti metode pengajaran yang kurang efisien dan efektif oleh murid. Sebagian guru di TPA Nurul Amin masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar yang banyak menyebabkan siswa kurang aktif dan bosan sehingga minat belajar menurun. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat murid. Sehingga, penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam perancangan aplikasi. Hasil pengujian ini mendapat respon baik dari murid dan guru. Aplikasi ini menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentang pembelajaran bahasa Arab dan meningkatkan minat belajar murid pada pengenalan kosakata bahasa Arab melalui media interaktif.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Media Pembelajaran, Multimedia Development Life Cycle, Aplikasi

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting dan berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Unity”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E.,M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom.,M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah,S.Ds.,M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Bapak Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, MTI., Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
7. Ibu Herly Nurahmi, S.Si, M.Kom., Dosen Pembimbing I Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Kak Dwi Mandasari Rahayu,S.P., MM., Dosen Pembimbing II Penulisan Laporan Tugas Akhir.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Orang Tua Yang selalu memberikan bantuan moral, materi, dan do'a sehingga laporan TA ini selesai.
11. Teman- teman yang sudah membantu dalam hal Laporan ini
12. Kepada diri saya sendiri yang sudah sabar dalam menjalankan semuanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan TA ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 24 Juni 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ahmad', with a stylized, cursive script.

Ahmad

NIM. 20240007

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Teori	5
2.1.1 Perancangan	5
2.1.2 Media Pembelajaran.....	5
2.1.3 Pengertian Anak Sekolah Dasar	6
2.1.4 Multimedia	6
2.1.5 Bahasa Arab	7
2.1.6 Unity.....	9
2.1.7 <i>Usecase</i>	9
2.1.8 <i>Activity Diagram</i>	10
2.2 Penelitian yang Relevan	11
BAB III METODE KAJIAN.....	14
3.1 Subjek Kajian	14

3.2	Teknik Pengumpulan Data	14
3.3	Metode Perancangan Sistem.....	14
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Hasil Analisis.....	30
4.1.1	Observasi.....	30
4.1.2	Wawancara	30
4.1.3	Studi Pustaka.....	30
4.2	Hasil Penelitian.....	31
4.3	Pengujian	36
4.3.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	36
BAB V PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Implikasi	40
5.3	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		42
LAMPIRAN.....		45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol-simbol pada Usecase Diagram	10
Gambar 2. 2 Komponen Activity Diagram	11
Gambar 2.3.Aplikasi Secil Bahasa Arab	13
Gambar 3.1.Tahapan Metode MDLC.....	15
Gambar 3.2. Use Case Diagram	16
Gambar 3.3. Activity Diagram Menu Belajar	17
Gambar 3.4. Activity Diagram Menu Kuis	18
Gambar 3.5. Activity Diagram Menu Tebak Gambar	19
Gambar 3.6. Activity Diagram Menu Sound	20
Gambar 3.7. Activity Diagram Menu Informasi	21
Gambar 3.8.Activity Diagram Keluar	22
Gambar 3.9. Wireframe Halaman Menu	23
Gambar 3.10. Wireframe Halaman Belajar.....	24
Gambar 3.11. Wireframe Halaman Isi Materi.....	24
Gambar 3.12. Wireframe Halaman Kuis.....	25
Gambar 3.13. Wireframe Score.....	25
Gambar 3.14. Wireframe Halaman Tebak Gambar	26
Gambar 3.15. Wireframe Halaman Sound	26
Gambar 3.16. Wireframe Halaman Informasi.....	27
Gambar 3.17.Wireframe Halaman Keluar	27
Gambar 3.18.Pembuatan button di Adobe Photoshop	28
Gambar 3.19. Pembuatan game di unity	29
Gambar 4.1.Sumber Bahan Materi.....	31
Gambar 4.2.Halaman Utama.....	32
Gambar 4. 3.Halaman Menu	32
Gambar 4. 4.Halaman Belajar	33
Gambar 4. 5.Halaman Materi.....	33
Gambar 4. 6.Halaman Kuis.....	34
Gambar 4. 7.Halaman Tebak Gambar	34

Gambar 4. 8. Halaman Papan Skor	34
Gambar 4. 9. Halaman Pengeturan	35
Gambar 4. 10. Halaman Informasi	35
Gambar 4. 11. Halaman Keluar	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.Materi Nama Hari.....	8
Tabel 2. 2.Materi Anggota Tubuh	8
Tabel 2. 3.Materi Benda di Kelas	8
Tabel 4.1. Uji Coba Fungsionalitas	36
Tabel 4. 2. Spesifikasi Ponsel.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	45
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan TA.....	46
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	48
Lampiran 4. Transkrip Wawancara	49
Lampiran 5. Dokumentasi.....	54