

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 menyebar sejak akhir tahun 2019 hingga kini sampai seluruh wilayah Indonesia, dengan itu dinamika pembelajaran sebagai bagian dari segmen pendidikan selama masa Pandemi Covid-19 yang berlangsung di Indonesia dengan mengacuh pada fenomena yang dirangkum melalui pengamatan, wawancara, dan juga studi dokumen yang terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis daring pada jenjang pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Sistem pembelajaran mengalami perubahan bentuk operasional yang digeneralisasikan melalui kebijakan pembelajaran dan mengikut pada kebijakan social, yaitu intruksi *social distancing* hingga *lockdown* (Wahyuni Imelda, 2020). Dengan adanya pandemi ini membuat proses pembelajaran dapat terganggu, Para siswa biasanya melakukan proses belajar mengajar dengan tatap muka langsung dari murid dan guru, dan semenjak virus menyerang, proses pembelajaran berubah menjadi daring (Fitriya, Magdalena dan Fauziah Fadhillahwati, 2021). Untuk mengatasi hal tersebut, akhirnya mendorong para pengajar untuk menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran pun bisa terlaksana dengan baik. Ada beberapa macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan seperti, media audio, media visual, media audio visual, media serbaneka hingga media animasi. Salah satu jenis media animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa arab ini adalah media animasi *motion graphic*.

Motion Graphic adalah percabangan dari seni desain *graphics* yang penggabungan dari ilustrasi, fotografi, tipografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphic* memiliki 2 kata, *Motion* yang artinya gerak dan *Graphic* yang artinya grafis. Dari kesimpulan itu bisa dikatakan bahwa *motion graphic* disebut dengan grafis bergerak. (Molana Ari, 2020). Penggunaan

media animasi pembelajaran *motion graphic* akan mempermudah dan membantu dalam proses belajar mengajar. Siswa mampu belajar dengan menyerap dan melihat dari animasi yang ditampilkan dan juga mempermudah guru karena tidak harus menjelaskan pembelajarannya berulang-ulang, sehingga proses belajar-mengajar dapat berlangsung lebih berkesan, serta diterima oleh siswa dengan mudah. Dalam penelitian Yusuf (2017) menemukan bahwa animasi mampu meningkatkan pembelajaran dengan memotivasi belajar siswa sehingga menghasilkan peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa.

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pembelajaran yang ada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Palembang. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan siswa siswi yang mampu memahami bahasa arab, pelajaran ini juga dilakukan secara tatap muka, namun sejak pandemi covid-19 melanda di Indonesia, mata pelajaran ini dilakukan secara daring dengan menggunakan Zoom dengan media pembelajarannya Powerpoint. Untuk meningkatkan pemahaman para siswa siswi pada pelajaran bahasa arab, maka pada skripsi ini dibuat sebuah media pembelajaran video animasi *motion graphic* bahasa arab. Pembuatan media pembelajaran ini berlandaskan dari hasil riset, dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, dalam pengumpulan data dan riset dilakukan, ditentukan, bahwa pada mata pelajaran bahasa arab media pembelajaran yang digunakan hanya berbasis teks dengan media aplikasi Powerpoint. Adapun materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini berupa penjelasan mengenai الساعة – *alsaaea* - Waktu, يومياتنا – *yawmiaatuna* - Buku Harian, الهواية – *alhiaya* - Hobi, الرياضة – *alriyada* - Olahraga, المهنة - *almihna* – Pekerjaan, المرضى عيادة – *eiadat almardaa* - Klinik Pasien, yang dapat disampaikan dengan alat bantu media berupa video animasi *motion graphic* sehingga proses belajar akan lebih mudah. Diharapkan juga hasil skripsi ini dapat dimanfaatkan untuk memperkaya bahan untuk mata pelajaran Bahasa Arab.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran Bahasa Arab agar capaian pembelajaran tercapai?
2. Bagaimana analisis data dari penerapan animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab dari sisi para ahli Animasi serta ahli Materi dan Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa animasi *motion graphic* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Mengetahui tingkat kualitas animasi *motion graphic* dari sisi ahli animasi serta ahli materi dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar menggunakan animasi *motion graphic* dibandingkan dengan materi ajar berbasis buku dan papan tulis.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat digunakan Guru dalam membantu penyampaian materi Bahasa Arab
2. Menambahkan aset materi bahan ajar bagi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penulisan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran yang berupa animasi *motion graphic* mengenai mata pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang menggunakan perangkat lunak berupa aplikasi desain digital, aplikasi *animating*, dan aplikasi video *editing*.
2. Objek penelitian dalam analisis data terbagi menjadi dua, yaitu ahli dalam bidang animasi serta bidang materi dan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang
3. Materi yang disampaikan dalam mata pelajaran Bahasa Arab yakni الساعة – *alsaaea* - Waktu, يومياتنا – *yawmiaatuna* - Buku Harian, الهواية – *alhiaya* - Hobi), الرياضة – *alriyada* - Olahraga, المهنة - *almihna* – Pekerjaan, المرضى عيادة – *eiadat almardaa* - Klinik Pasien.