



LP2 IAIN CURUP

**ANDROID BASED LEARNING (ABL)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB 4.0**

Dr. Rini, M.S.I.
Partomuan Harahap, MA

Dr. Rini, M.S.I.
Partomuan Harahap, MA

ANDROID BASED LEARNING (ABL) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB 4.0

Selain materi ajar dan metode pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang tenaga pendidik apabila mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri dan memanfaatkannya dalam pembelajaran merupakan karya nyata yang luar biasa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Buku Android Based Learning (ABL) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab 4.0 disusun sebagai bahan bacaan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi. Buku ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru dan dosen yang berkeinginan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis android yang sesuai pada era 4.0 saat ini.

Pembelajaran di era 4.0 merupakan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan teknologi, informasi dan data. Pada buku ini disajikan berbagai perangkat berbasis lunak (software) alternatif yang dapat diakses dan digunakan secara gratis menggunakan perangkat android. Buku ini akan membantu untuk memahami dan mempraktikkan langsung pembelajaran di era 4.0 berbasis android based learning (ABL).



LP2 IAIN CURUP

Jl. Dr. Ak Gani No. 1, Dusun Curup, Rejang Lebong, Bengkulu

Website: <http://bookiaincurup.ac.id>

Email: publikasi@iaincurup.ac.id

ISBN 978-602-6884-68-8



9 786026 884688



LP2 IAIN CURUP

Dr. Rini, M.S.I.
Partomuan Harahap, M.A

ANDROID BASED LEARNING (ABL)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB 4.0

LP2 IAIN CURUP

ANDROID BASED LEARNING (ABL)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB 4.0

Penulis : Dr. Rini, M.S.I.
Partomuan Harahap, M.A

Penyunting : Hardivizon
Layout : Sulthon El Aziz

Penerbit : LP2 IAIN Curup
Alamat : Jl. Dr. Ak Gani No. 1, Dusun Curup,
Rejang Lebong – Bengkulu – Indonesia
Website : <http://book.iaincurup.ac.id>
Email : publikasi@iaincurup.ac.id

ISBN : 978-602-6884-68-8

Cetakan Pertama, Agustus 2021

Dilarang mengutip buku ini sebagian maupun seluruhnya
dan dilarang memperbanyak tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya penulisan buku referensi ini dapat diselesaikan tanpa menemui hambatan yang berarti.

Buku referensi ini diberi judul “Android Based Learning (ABL) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab 4.0”, dimaksudkan untuk memberikan pencerahan kepada mahasiswa sebagai calon guru, dosen maupun guru sebagai tenaga pendidik dalam memahami, membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis android khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di era 4.0.

Media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seharusnya dikuasai oleh setiap guru maupun calon guru. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pengajaran di masa sekarang harus dapat direalisasikan dalam praktek. Seorang guru harus memahami bahwa media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selanjutnya diharapkan para guru maupun calon guru mampu mengembangkan sendiri media pembelajarannya dengan membuat sendiri media yang menarik, dan efisien berbasis android yang sesuai dengan era 4.0.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami haturkan kepada berbagai pihak di IAIN Curup yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menulis buku referensi ini dan kepada seluruh pihak yang telah memberikan kotribusinya baik secara langsung maupun tidak langsung. Kepada para pembaca, diharapkan kritik dan sarannya demi penyempurnaan buku ini.

Semoga Allah mencatatnya sebagai amal ibadah bagi kita semua.
Amin...

Curup, 25 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Bab I : Media Pembelajaran Bahasa Arab	1
A. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Arab.	1
B. Fungsi Media Pembelajaran.	8
C. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab	12
D. Klasifikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab	25
E. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	29
F. Urgensi Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab	31
Bab II: Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi Industri 4.0	39
A. Eksistensi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi Industri 4.0	39
B. Perkembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab	52
C. Perbandingan Media Pembelajaran Bahasa Arab Dahulu dan Sekarang	54
D. Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi Industri 4.0	70
E. Langkah-langkah Penggunaan ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab	79
Bab III: Android Based Learning (ABL) dalam Pembelajaran Bahasa Arab	81
A. Pengertian Android Based Learning (ABL)	81
B. Implementasi ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab	90
C. Keunggulan dan Kelemahan ABL dalam	92

Pembelajaran Bahasa Arab	
D. Peluang dan Tantangan Penggunaan ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab	94
Bab IV: Aplikasi Android dalam Pembelajaran Komponen Bahasa Arab	97
A. Aplikasi Android dalam Pembelajaran <i>Ashwat</i>	97
B. Aplikasi Android dalam Pembelajaran <i>Mufradat</i>	114
C. Aplikasi Android dalam Pembelajaran <i>Tarakib/Sintaksis</i>	123
Bab V: Aplikasi Android dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab	133
A. Aplikasi Android dalam Pembelajaran Istima'	133
B. Aplikasi Android dalam Pembelajaran Kalam	138
C. Aplikasi Android dalam Pembelajaran Qiroah	154
D. Aplikasi Android dalam Pembelajaran Kitabah	160
DAFTAR PUSTAKA	167

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar</i>	2.1	<i>Analog audio Mixer</i>	57
<i>Gambar</i>	2.2	<i>Digital audio mixer</i>	57
<i>Gambar</i>	2.3	<i>Speaker Monitor</i>	58
<i>Gambar</i>	2.4	<i>Open reel</i>	59
<i>Gambar</i>	2.5	<i>Tape Recorder</i>	60
<i>Gambar</i>	2.6	<i>Media Gambar untuk Pembelajaran Kitabah</i>	67
<i>Gambar</i>	2.7	<i>Contoh Gambar Fotografi Story</i>	68
<i>Gambar</i>	2.8	<i>google scholar</i>	72
<i>Gambar</i>	2.9	<i>google classroom</i>	73
<i>Gambar</i>	2.10	<i>google classroom</i>	74
<i>Gambar</i>	2.11	<i>google classroom</i>	74
<i>Gambar</i>	2.12	<i>Google Chrome</i>	76
<i>Gambar</i>	2.13	<i>google form</i>	77
<i>Gambar</i>	2.14	<i>google form</i>	77
<i>Gambar</i>	2.15	<i>google form</i>	78
<i>Gambar</i>	2.16	<i>google form</i>	78
<i>Gambar</i>	4.1	<i>Power Director Pro</i>	101
<i>Gambar</i>	4.2	<i>Power Director Pro</i>	101
<i>Gambar</i>	4.3	<i>Power Director Pro</i>	102
<i>Gambar</i>	4.4	<i>Power Director Pro</i>	103
<i>Gambar</i>	4.5	<i>Power Director Pro</i>	103
<i>Gambar</i>	4.6	<i>Power Director Pro</i>	104
<i>Gambar</i>	4.7	<i>Power Director Pro</i>	105
<i>Gambar</i>	4.8	<i>Power Director Pro</i>	106
<i>Gambar</i>	4.9	<i>Power Director Pro</i>	107
<i>Gambar</i>	4.10	<i>Power Director Pro</i>	108
<i>Gambar</i>	4.11	<i>Power Director Pro</i>	109
<i>Gambar</i>	4.12	<i>Power Director Pro</i>	109
<i>Gambar</i>	4.13	<i>Power Director Pro</i>	110
<i>Gambar</i>	4.14	<i>Power Director Pro</i>	110
<i>Gambar</i>	4.15	<i>Power Director Pro</i>	112
<i>Gambar</i>	4.16	<i>Power Director Pro</i>	112
<i>Gambar</i>	4.17	<i>Power Director Pro</i>	113

<i>Gambar</i>	4.18	<i>Power Director Pro</i>	114
<i>Gambar</i>	4.19	<i>VN</i>	118
<i>Gambar</i>	4.20	<i>VN</i>	119
<i>Gambar</i>	4.21	<i>VN</i>	120
<i>Gambar</i>	4.22	<i>VN</i>	121
<i>Gambar</i>	4.23	<i>VN</i>	122
<i>Gambar</i>	4.24	<i>VN</i>	123
<i>Gambar</i>	4.25	<i>CapCut</i>	128
<i>Gambar</i>	4.26	<i>CapCut</i>	129
<i>Gambar</i>	4.27	<i>CapCut</i>	130
<i>Gambar</i>	4.28	<i>CapCut</i>	131
<i>Gambar</i>	4.29	<i>CapCut</i>	132
<i>Gambar</i>	5.1	<i>film iftah ya sim sim</i>	138
<i>Gambar</i>	5.2	<i>Kinemaster</i>	141
<i>Gambar</i>	5.3	<i>Kinemaster</i>	143
<i>Gambar</i>	5.4	<i>Kinemaster</i>	147
<i>Gambar</i>	5.5	<i>Kinemaster</i>	147
<i>Gambar</i>	5.6	<i>Kinemaster</i>	148
<i>Gambar</i>	5.7	<i>Kinemaster</i>	148
<i>Gambar</i>	5.8	<i>Kinemaster</i>	149
<i>Gambar</i>	5.9	<i>Kinemaster</i>	149
<i>Gambar</i>	5.10	<i>Kinemaster</i>	150
<i>Gambar</i>	5.11	<i>Zepeto</i>	151
<i>Gambar</i>	5.12	<i>Zepeto</i>	151
<i>Gambar</i>	5.13	<i>Zepeto</i>	152
<i>Gambar</i>	5.14	<i>Zepeto</i>	152
<i>Gambar</i>	5.15	<i>Kinemaster Diamond</i>	159
<i>Gambar</i>	5.16	<i>penggunaan Instagram</i>	163
<i>Gambar</i>	5.17	<i>penggunaan WhatsApp</i>	166

BAB I

MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA ARAB

A. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam proses pembelajaran, media adalah merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu media juga merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain dari pada itu guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajarannya sendiri.

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وساطة) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Garlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar arsyad, 2013)

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang ikut campur turut tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran sistem, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Azhar arsyad, 2013).

Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, radio, rekaman audio, gambar diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai sumber bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. (Azhar arsyad, 2013)

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk alat menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk- bentuk komunikasi baik bercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. (Azhar arsyad, 2013).

Istilah “media’ sering dikaitkan atau diganti dengan kata “teknologi” yang berasal dari bahasa Latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Dalam konsep ini, media dinilai sebagai teknologi pembelajaran. (Musfiqon, 2012) Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai makna bukan sekedar alat, bahan, atau perkakas, tetapi termasuk juga sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Azhar arsyad, 2013).

Erat hubungannya dengan istilah “teknologi”, kita juga mengenal kata teknik. Teknik dalam bidang pengajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan siswa, Ia merupakan suatu strategi khusus. Bahkan Richards dan Rodgers menjelaskan pula bahwa “tehnik” adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini, tampak jelas bahwa “teknologi” bukan hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir dan semisalnya saja, tetapi melipat-lipat kertas jadi kapal terbang mainan itu juga hasil teknologi; karena itu juga merupakan suatu keterampilan dan seni (*skill*). Mungkin inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian teknologi menjadi dua macam; ada yang disebut teknologi tinggi (canggih), ada pula yang disebut teknologi tradisional. Teknologi pengajaran agama sementara masih *heavy* ke wawasan pengertian teknologi tradisional. (Azhar arsyad, 2013).

Dengan demikian, kalau ada teknologi pengajaran bahasa Arab misalnya, maka itu akan membahas masalah bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses pengajaran bahasa Arab, akan membahas masalah keterampilan dan strategi mengajarkan bahasa Arab.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pengajaran atau (الوسائل التعليمية) digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang, dengar-dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga (وسائل الإيضاح).

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan adalah :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu. (Azhar arsyad, 2013).

Gagne menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”, seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, stimulus maupun perkembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Pada awalnya alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman melalui indra lihat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Tetapi saat ini fungsinya harus dapat memotivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa, dan belajar berpikir tingkat tinggi. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. (Rusman., 2013)

Maka hakikat media dalam proses ada 2 yaitu media sebagai alat dan sumber belajar:

1. Media Sebagai Alat

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri adanya.

Hal itu dikarenakan guru harus menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru sekarang sudah sangat sadar bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran itu sangat dibutuhkan agar siswa lebih mudah dalam menerima dan mencerna materi yang disampaikan oleh guru tersebut, lebih-lebih lagi ketika materi disampaikan oleh guru-guru itu rumit dan kompleks, tentunya media sebagai alat inilah yang dapat membantunya dalam menyampaikan materi tersebut.

Materi pelajaran senantiasa memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Perbedaan ini memungkinkan ada suatu pelajaran yang tidak membutuhkan media sebagai alat bantu dalam menyampaikannya.

2. Media Sebagai Sumber Belajar

Proses pembelajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, gunanya untuk mempengaruhi peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan dan atau standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum itu. Kegiatan melaksanakan kurikulum berarti kegiatan menyampaikan materi pembelajaran yang sarat dengan nilai untuk dikonsumsi setiap peserta didik. Perlu diingat bahwa nilai tidak datang dengan sendirinya. Nilai dapat diambil dari berbagai sumber. Sumber belajar sangat banyak dan bisa saja terdapat dimana-mana, di desa, di hutan, di pabrik, dan di masyarakat.(Abu Anwar, 2007).

Media pembelajaran merupakan suatu perantara seperti apa yang dimaksud pada pernyataan di atas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru. Misalnya alat grafis, fotografis, alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi

visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberi pengalaman konkrit, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan potensi belajar siswa sehingga alat bantu yang banyak digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar model, objek dan alat-alat visual.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan kontens pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Levie & Lenz mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu : (Azhar arsyad, 2002)

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

- e. Fungsi Psikomotoris, Fungsi ini diberikan dengan maksud untuk menggerakkan siswa melakukan suatu kegiatan, terutama yang berkenaan dengan hafalan-hafalan.

Media pengajaran, menurut Kemp & Dayton , dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan marangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pengajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di

samping menyenangkan, media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berbagai manfaat media pengajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan media pengajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran dikelas adalah sebagai berikut:(Azhar arsyad, 2002)

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntuturan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

C. Manfaat Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*), sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut:

1. Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-

motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya.

2. Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instan, namun bertahap (*sequensial*). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat *doping*, bukanlah hasil dari kegiatan belajar.
3. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seseorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan guru, pelatih ataupun instruktur. (M. Khalilullah, n.d.-a).

Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa terjadinya proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok penerima (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau channel sampai ke komunikan sebagai penerima

pesan. Di pahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari *feed back* yang diberikan oleh komunikan. *feed back* positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya *feed back* negatif menunjukkan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar. Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran berupa media pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya noise dan barrier atau hambatan dan gangguan, noise ini dapat dialami oleh komunikator, bisa terjadi pada komunikan, pada pesan juga pada channel. (M. Khalilullah, n.d.-a).

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas sebuah komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengirim maupun pada penerima pesan.

Kemampuan berkomunikasi dalam penyampaian pesan adalah seperti kemampuan bertutur dan berbahasa dan kemampuan menulis. Sedang faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan.

Sikap dan pandangan penyampai pesan dan penerima pesan dan sebaliknya. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang memahami informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampaian pesan.

Berdasarkan uraian diatas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran/channel yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran. (Rudi Sulilana, 2007).

Untuk tujuan informasi, media pengajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berbagai manfaat media pengajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan media pengajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran dikelas adalah sebagai berikut:

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda,

dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

b. Pengajaran bisa lebih menarik.

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntuturan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

g. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi

pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.(Azhar arsyad, 2013).

Sistem pendidikan yang baru menuntut faktor dan kondisi yang baru, baik yang berkenaan dengan sarana fisik maupun non fisik. Untuk itu diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang lebih memadai, diperlukan kinerja dan sikap yang baru, peralatan yang lebih lengkap, dan administrasi yang lebih teratur. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien dan peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan akselerasi teknologi modern, maka semakin besar dan berat tantangan yang dihadapi guru sebagai pendidik dan pengajar disekolah.

Agar seseorang guru dapat menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran. Pengetahuan tersebut menurut Oemar Hamalik yang meliputi: Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;

1. Media sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;

8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Melakukan usaha inovasi dalam media pendidikan.(M. Khalilullah, n.d.-a)

Manfaat utama dari media pembelajaran ialah membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru. Namun demikian, menurut beberapa ahli pendidikan, media pembelajaran memiliki manfaat yang lebih luas, diantaranya :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar;
2. Lebih memperjelas makna bahan pengajaran yang diajarkan, sehingga lebih mudah difahami oleh peserta didik sehinggalebih mudah dikuasai dan tujuan pengajaran dapat tercapai;
3. Metode pengajaran akan lebih variatif, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang dapat menjadikan peserta didik bosan dan menghabiskan tenaga pengajar;
4. Peserta didik dapat lebih banyak aktif melakukan kegiatan belajar yang tidak terbatas hanya mendengarkan uraian guru, tetapi dapat melakukan kegiatan lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, bermain peran dan lain-lain;
5. Peserta didik memperoleh pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.(M. Khalilullah, n.d.-b).

Manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus adalah sebagai berikut:(1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas

dan menarik,(3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar, (8) Mengubah peran pengajar kearah yang lebih positif dan produktif, (9) Menjadikan metode lebih bervariasi dan pembelajaran menjadi menyenangkan, (10) Menjadikan siswa lebih cenderung aktif dalam proses pembelajaran. (Umi Hanifah, 2011).

Selain manfaat khusus diatas, ada beberapa manfaat media bagi pengajar dan pembelajar adalah sebagai berikut:

1. Manfaat media bagi pengajar adalah:
 - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan,
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran secara baik,
 - c. Memberikan kerangka sistematis secara baik,
 - d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
 - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
 - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
 - g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah:
 - a. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
 - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar,
 - c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar,

- d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,
- e. Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan,
- g. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.(Umi Hanifah, 2011)

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan antara lain:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung-ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- e. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunkanya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi

media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar.
- c. Media pengajaran yang digunakan dapat merespon siswa belajar.
- d. Media pengajaran juga harus sesuai kondisi individu siswa.
- e. Media pengajaran tersebut merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.

Penggunaan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan beberapa hal berikut ini:

- a. Guru harus dapat memperagakan atau merubah model dari suatu pesan (isi pelajaran) yang disampaikan.
- b. Jika objek yang akan diperagakan tidak mungkin dibawa ke dalam kelas maka kelaslah yang diajak kelokasi objek tersebut.
- c. Jika kelas tidak memungkinkan dibawa kelokasi objek tersebut, usahakan model dan tiruannya.
- d. Bilamana model atau maket juga tidak didapatkan, usahakan gambar atau foto-foto dari obyek yang berkenaan dengan materi (pesan) pelajaran tersebut.

- e. Jika gambar atau foto juga tidak didapatkan, maka guru berusaha membuat sendiri media sederhana yang menarik perhatian belajar siswa.

Bilamana media sederhana tidak dapat dibuat oleh guru, gunakan papan tulis untuk mengilustrasikan obyek atau pesan tersebut melalui gambar sederhana dengan garis lingkaran.

Alasan-alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu:

1. Alasan yang pertama yaitu berkenaan dengan manfaat media pengajaran itu sendiri, antara lain:
 - a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
 - b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
 - c. Metode pengajaran akan bervariasi
 - d. Siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
2. Alasan kedua yaitu sesuai dengan taraf berpikir siswa. Dimulai dari taraf berfikir konkret menuju abstrak, dimulai dari yang sederhana menuju berfikir yang kompleks. Sebab dengan adanya media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Itulah beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa Arab seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat sulit difahami. Hal ini terjadi

karena bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sangat berbeda jauh dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu peserta didik. Kesulitan ini kemudian menjadikan pembelajaran bahasa Arab kurang menarik bagi sebagian peserta didik.

Selain dari pada itu, dalam proses pembelajarannya selama ini bahasa Arab diajarkan dengan metode yang dapat dikatakan masih konvensional yaitu dengan cara penyampaian materi, dilanjutkan dengan menghafal dan praktek, sehingga yang bekerja hanyalah otak kiri. Hal ini bagi sebagian peserta didik terkesan monoton dan tidak menyenangkan.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan untuk melakukan usaha-usaha inovatif untuk menjadikan pembelajaran bahasa Arab terkesan mudah. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Dengan mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab, diharapkan kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajarannya dapat diatasi.

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menjadi sangat penting untuk dilakukan, karena dalam pembelajaran bahasa asing lainnya misalnya pembelajaran bahasa Inggris telah tersedia berbagai macam media penunjang pembelajaran. Sangat berbeda sekali dengan pembelajaran bahasa Arab yang masih sangat sedikit sekali media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru bahasa Arab.

Oleh sebab itu, maka seorang guru bahasa Arab sangat penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran bahasa Arabnya sendiri, disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan yang dimiliki. Dengan mengembangkan media pembelajarannya, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terkesan monoton,

karena keaneka ragaman media yang mampu dihadirkan oleh guru di hadapan peserta didiknya.

Melalui penggunaan media pembelajaran bahasa Arab yang sesuai, tepat dan menyenangkan, serta bisa memaksimalkan fungsi otak manusia dengan memadukan otak kanan dan otak kiri, maka diharapkan pembelajaran bahasa Arab dapat benar-benar tercapai tujuannya serta memberi perasaan senang bagi peserta didik sehingga pembelajaran bahasa Arab tidak dianggap sulit.

Dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa Arab atau bahasa inggris, penggunaan media sangat dibutuhkan agar pembelajaran tersebut tidak membosankan dan menjadi aktivitas yang menyenangkan. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa aktifitas pembelajaran bahasa Arab kurang bervariasi dan pembelajaran pada bahasa asing lainnya. Hal ini tidak hanya disebabkan adanya asumsi bahwa belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing untuk bisa mempergunakannya secara aktif hanya bisa dilakukan di negara Arab, tetapi juga penggunaan metode pembelajaran yang sudah ketinggalan dari metode pembelajaran bahasa lainnya.

Praktek penggunaan bahasa Arab di pesantren tsanawiyah, aliyah, IAIN, dan lain-lain pada umumnya masih menitik beratkan pada metode gramatika terjemah. Hal ini terbukri dengan pembelajaran yang menekankan pada keterangan kaidah-kaidah tata bahasa, menterjemah bahasa Arab ke dalam bahasa pelajaran tetapi tidak sebaliknya, latihan secara lisan tidak diberikan dan belum menggunakan alat-alat peraga audio-visual.(Tim Penyusun Buku Pedoman Bahasa Arab Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam, n.d.).

D. Klasifikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat, maka media pembelajaran tampil dengan berbagai jenis dan format, seperti audio, visual, multimedia, internet hingga media berbasis android. Klasifikasi media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan unsur pokok, pengalaman belajar, penggunaan dan cara menggunakan.

1. Pengelompokan berdasarkan unsur pokok

Berdasarkan indera yang dirangsang dalam proses pembelajaran, jenis media dapat dibagi kedalam tiga kelompok, yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut menjadi sepuluh macam yaitu :

- a. Media audio; media yang menghasilkan bunyi, misalnya audio cassette, tape recorder dan radio.
- b. Media visual; media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c. Media audio-visual; media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media
- d. Media audio motion visual; penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televise, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound slides, dan rekaman still pada televisi.
- f. Media audio semi-motion; media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bias mentrasmit secara

utuh suatu motion yang nyata, misalnya telewriting dan recorded telewriting.

- g. Media motion visual; silent film (film bisu) dan loop film
- h. Media still visual; gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi
- i. Media audio; telepon, radio, audio, tape recorder dan audio disk.
- j. Media cetak; media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric, seperti buku-buku, modul, majalah dan lain sebagainya. (Asyhar, 2011)

2. Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar

Erdgar Dale dan Thomas masing-masing membuat pengelompokan media pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang dilaksanakan.

a. Menurut Edgar Dale

Edgar Dale mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama Dale's Cone of experiences. Dale menggambarkan dalam kerucutnya jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekongkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman paling kongkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak sebagaimana terlihat pada gambar berikut :



Gambar.1.1 Kerucut pengalaman Dale

b. Menurut Thomas dan Sutjino

Thomas dan Sutjino mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan dan pengalaman verbal.

- 1) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya.
- 2) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (first hand experience) maupun mengamati atau objek sebenarnya di lokasi. Media yang termasuk kelompok ini adalah alam semesta, real process/activities seperti sentra produksi, hutan, pasar dan sejenisnya.
- 3) Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda. Tiruan tersebut bias berwujud model, prototype, simulasi proses, tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara, dan berbagai rekaman atau objek kejadian.

3. Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok, yaitu media yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya.

a. Berdasarkan jumlah penggunanya

Berdasarkan jumlah penggunanya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni :

- 1) Media pembelajaran yang penggunanya secara individual oleh peserta didik
- 2) Media pembelajaran yang penggunanya secara berkelompok/kelas, misalnya film, slides dan media proyeksi lainnya
- 3) Media pembelajaran yang penggunanya secara massal, misalnya televisi, radio, film dan slide.

b. Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Media tradisional atau konvensional (sederhana misalnya peta, gambar berseri dan lain-lain). Metode penggunaan media-media sederhana secara konvensional. Setiap guru secara individual memegang peranan dalam proses pembelajaran. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan bahan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Media tradisional banyak dibuat dan digunakan oleh guru di pedesaan atau sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas, misalnya media dari karton, bambu dan lain-lain.

2) Media modern atau kompleks, seperti computer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.

Secara umum media pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar ; media elektronik dan non elektronik, menurut Mustofa, media pembelajaran bahasa dapat dikelompokkan menjadi tiga : audio visual aids/as samiyah al bashariyah, kelompok rangkaian aktifitas/ majmuatul a'mal dan praktikum/majmuatul mulakhadhah. (Mustofa Hasan, n.d.).

Sedangkan menurut Suyanto, media atau alat bantu pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan menurut dominasi indra yang digunakan. Indra dan organ yang aktif digunakan dalam berbahasa yaitu pendengaran, penglihatan, dan alat bicara. Karenanya, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori besar yaitu, alat bantu dengar (audio aids) alat bantu pandang (visual aids) dan alat bantu pandang-dengar (audio-visual aids). (Suyanto, K.K.E, 1999).

E. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.

- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung-ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- e. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunkanya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang menguntungkan dan mempelancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran syarat umum yang harus dipenuhi pada pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar.
- c. Media pengajaran yang digunakan dapat merespon siswa belajar.
- d. Media pengajaran juga harus sesuai kondisi individu siswa.
- e. Media pengajaran tersebut merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.

Penggunaan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan beberapa hal berikut ini:

- a. Guru harus dapat memperagakan atau merubah model dari suatu pesan (isi pelajaran) yang disampaikan.
- b. Jika objek yang akan diperagakan tidak mungkin dibawa ke dalam kelas maka kelaslah yang diajak kelokasi objek tersebut.
- c. Jika kelas tidak memungkinkan dibawa kelokasi objek tersebut, usahakan model dan tiruannya.
- d. Bilamana model atau maket juga tidak didapatkan, usahakan gambar atau foto-foto dari obyek yang berkenaan dengan materi (pesan) pelajaran tersebut.
- e. Jika gambar atau foto juga tidak didapatkan, maka guru berusaha membuat sendiri media sederhana yang menarik perhatian belajar siswa.
- f. Bilamana media sederhana tidak dapat dibuat oleh guru, gunakan papan tulis untuk mengilustrasikan obyek atau pesan tersebut melalui gambar sederhana dengan garis lingkaran.

Dari beberapa uraian terkait prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah bahwa bahwa seorang guru harus pandai menggunakan media yang dipilih dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jangan sampai penggunaan media pembelajaran malah akan menyulitkan ketercapaian target dari proses pembelajaran itu sendiri.

F. Urgensi Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris.

1. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Bukankan dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain siswa dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilhan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta factor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut perlu

diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. (Arief Sadiman, 2006)

Kajian psikologi menyatakan akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale).

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam

bentuk kerucut pengalaman (cone of experiment).(Arief Sadiman, 2006).

3. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memilih tipe belajar auditorial, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.(Ibrahim, H., 2000).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan kontens pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca(atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya

memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sifat) yang baru. (Azhar arsyad, 2013).

Kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam pelaksanaannya manakala disertai dengan penggunaan media sebagai alat pembelajaran. Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, serta perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

Peggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Arab didasari pada teori yang mengatakan bahwa banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat diserap oleh seseorang adalah melalui indera penglihatan dan pengalaman langsung dibandingkan melalui penggunaan indera lainnya.

Dalam kenyataannya, penggunaan media telah menunjukkan keunggulannya membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh siswa bahkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terjadi karena melalui media pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan adanya media, guru dapat menggunakan berbagai metode dalam proses pembelajarannya, tidak hanya menggunakan komunikasi verbal, sehingga siswa dapat lebih banyak melakukan aktifitas dan kegiatan seperti mengamati, melakukan atau mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi, memiliki fungsi melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan standar kompetensi dari suatu mata pelajaran. Ini dilandasi dengan suatu keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media dapat mempertinggi

kegiatan belajar siswa serta telah menyelesaikan waktu yang begitu panjang dalam suatu proses pembelajaran tanpa ada rasa bosan dalam mengikuti pelajaran yang disajikan. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran/*channel* yang dimaksud diatas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Posisi media dalam sistem pembelajaran sangat penting. Pembelajaran dikatakan sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan, komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Salah satu dari komponen ini tidak ada dalam proses pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai secara maksimal.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, namun dilain sisi ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media. Materi pelajaran bahasa Arab, misalnya, menurut anggapan sebagian siswa, memiliki tingkat kesukaran lebih tinggi dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran dan bahasa-bahasa lain.

Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Kesulitan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Melalui media keabstrakan bahan dapat dikonkritkan.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.(Asnawir, 2002).

Media pembelajaran yang merupakan alat dan sumber belajar untuk menunjang terlaksananya pembelajaran dalam rangka mencapai standar kompetensi perlu mendapat perhatian tersendiri dari para pelaku pendidikan. Keberadaannya dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan begitu saja, hal ini dikarenakan tanpa media pembelajaran pelaksanaan pendidikan tidak dapat berjalan atau berlangsung dengan baik.

BAB II

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

A. Eksistensi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi Industri 4.0

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha sistematis yang memungkinkan terciptanya pendidikan. (Kelvin Seifert, 2007).

Adapun menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, materi meliputi; buku-buku, papan tulis dan lain-lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas dan audio visual. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek belajar, ujian dan sebagainya.(Oemar Hamalik, 1995).

Bahasa Arab termasuk rumpun bahasa Semit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal disekitar sungai Trigris dan Furat, dan Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah) seperti bahasa Finisia, Assyiriah, Ibraniah, Arabia, Suryania, dan Babilonia. Dari sekian banyak bahasa tersebut yang bertahan sampai sekarang adalah Ibrani. Sebenarnya bahasa Arab timbul sejak beberapa abad sebelum Islam, karena bukti peninggalan sastra Arab baru dapat dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam, sehingga pencatatan bahasa Arab baru dimulai saat ini.

Dalam sejarah perkembangan bahasa Arab, terdiri dari beberapa priode, antara lain:

1. Priode Jahiliyah

Priode ini munculnya nilai-nilai standarisasi pembentukan bahasa Arab fusha, dengan adanya beberapa kegiatan penting yang telah menjadi tradisi masyarakat Makah. Kegiatan tersebut berupa festival syair-syair Arab yang diadakan dipasar Ukaz, Majanah, Zul majah yang akhirnya mendorong tersiar dan meluasnya bahasa Arab, yang pada akhirnya kegiatan tersebut dapat membentuk standarisasi bahasa Arab fusha dan kesusastraannya.

2. Priode Permulaan Islam

Turunnya Al-Quran dengan membawa kosa kata baru dengan jumlah yang sangat luar biasa banyaknya menjadikan bahasa Arab sebagai suatu bahasa yang telah sempurna baik dalam mufradat, makna, gramatika, dan ilmu-ilmu lainnya. Adanya perluasan wilayah kekuasaan Islam sampai berdirinya Daulah Umayyah. Setelah berkembang kekuasaan Islam, maka orang-orang Islam Arab pindah ke negeri baru, sampai masa Khulafah Al-raasyidin.

3. Priode Bani Umayyah

Pada masa ini terjadinya percampuran orang-orang Arab dengan penduduk asli akibat adanya perluasan wilayah Islam. Adanya upaya orang-orang Arab untuk menyebarkan bahasa Arab ke wilayah melalui ekspansi yang beradab. Melakukan Arabisasi dalam berbagai kehidupan, sehingga penduduk asli mempelajari bahasa Arab sebagai agama dan pergaulan.

4. Priode bani Abbasiyah

Pemerintahan Abbasiyah berkeyakinan bahwa kejayaan pemerintahannya dapat bertahan bila bergantung kepada kemajuan agama Islam dan bahasa Arab, kemajuan agama Islam

dipertahankan dengan cara melaksanakan kegiatan pembedahan AL-Quran terhadap cabang-cabang disiplin ilmu pengetahuan baik ilmu agama maupun ilmu pengetahuan lainnya. Bahasa Arab Badwi yang bersifat alamiah ini tetap dipertahankan dan dipandang sebagai bahasa yang bermutu tinggi dan murni yang harus dikuasai oleh putra-putri bani Abbas. Pada abad ke 4 H bahasa Arab *fusha* sudah menjadi bahasa tulisan untuk keperluan administrasi, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan bahasa Arab mulai dipelajari melalui buku-buku, sehingga bahasa *fusha* berkembang dan meluas.

5. Priode ke lima

Sesudah abad ke 5 H bahasa Arab tidak lagi menjadi bahasa politik dan administrasi pemerintahan, tetapi hanya menjadi bahasa agama. Hal ini terjadi setelah dunia Arab terpecah dan diperintah oleh penguasa politik non Arab “Bani Saljuk” yang mendeklarasikan bahasa Persia sebagai bahasa resmi negara Islam di bagian timur, sementara Turki Usmani yang menguasai dunia Arab yang lainnya mendeklarasikan bahwa bahasa turki sebagai bahasa administrasi pemerintahan. Sejak saat itu sampai pada abad ke 7 H bahasa Arab semakin terdesak.

6. Priode bahasa Arab di zaman baru

Bahasa Arab bangkit kembali yang dilandasi adanya upaya-upaya pengembangan dari kaum intelektual Mesir yang mendapat pengaruh dari golongan intelektual Eropa yang datang bersama serbuan Napoleon.

7. Priode modern

- a. Bahasa Arab sebagai bahasa pengantar disekolah. Waktu-waktu perkuliahan disampaikan dengan bahasa arab.

- b. Munculnya gerakan menghidupkan warisan budaya lama dan menghidupkan penggunaan kosa kata asli yang berasal dari bahasa fusha.

Adanya gerakan yang telah berhasil mendorong penerbit dan percetakan di negara-negara Arab untuk mencetak kembali buku-buku sastra Arab dari segala zaman dalam jumlah yang sangat besar dan berhasil pula menerbitkan buku-buku dan kamus bahasa Arab.(M. Khalilullah, n.d.-a).

Menurut Al-Syinty yang dikutip Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi ada beberapa hal yang menjadi ciri khas bahasa Arab yang merupakan kelebihan yang tidak ada pada bahasa lainnya, diantaranya adalah:

- a. Jumlah abjad yang sebanyak 28 huruf dengan *makharijul huruf* (tempat keluarnya huruf) yang tidak ada pada bahasa lainya,
- b. *I'rah*, yakni sesuatu yang mewajibkan keberadaan akhir kata pada keadaan tertentu, baik itu *rafi; nashab, jazm* dan *jar* yang terdapat pada *sim* (kata benda) dan juga *fi'il* (kata kerja).
- c. Ilmu '*Arudl* (ilmu notasi *syi'ir*) yang mana dengan ilmu ini menjadikan *syi'ir* berkembang dengan perkembangan yang sempurna.
- d. Ilmu '*Amimiyah* dan *Fush-ha*, '*Amimiyah* dipergunakan dalam interaksi jual beli atau komunikasi dalam situasi tidak formal sedang *fushha* adalah bahasa sastra dan pembelajaran, bahasa resmi yang dipergunakan dalam percetakan.
- e. Adanya huruf "*dhad*" yang tidak ada pada bahasa yang lainya, dan lain-lain.

- f. Kata kerja dan gramatikal yang tidak digunakan selalu berubah sesuai dengan subjek yang berhubungan dengan kata kerja tersebut.
- g. Tidak adanya kata yang mempertemukan dua huruf mati secara langsung.
- h. Sedikit sekali kata-kata yang terdiri dari dua huruf (*al-alfadz al-tsuna'iyah*) kebanyakan tiga huruf, kemudian bertambah 1,2,3 dan 4 huruf.
- i. Tidak adanya 4 huruf yang berharkat secara terus menerus, disamping aspek-aspek lain yang termasuk dalam ranah *deep structure* (*al-bina' al-dahily*) baik segi metafora.(M. Khalilullah, n.d.-a).

Pembelajaran bahasa diperlukan agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dengan sesamanya dan lingkungannya, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah untuk menguasai ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa Arab, seperti *muthala'ah*, *muhadatsah*, *isnya*, *nahwu* dan *sharaf*, sehingga memperoleh kemahiran berbahasa yang meliputi empat aspek kemahiran, yaitu: kemahiran menyimak, kemahiran membaca, kemahiran menulis, dan kemahiran berbicara.

Menyimak merupakan proses perubahan wujud bunyi (bahasa) menjadi wujud makna. Kemahiran menyimak sebagai kemahiran berbahasa yang sifatnya reseptif, menerima informasi dari orang lain (pembicara).

Kemahiran membaca merupakan kemahiran berbahasa yang sifatnya reseptif, menerima informasi dari orang lain (penulis) di dalam bentuk tulisan. Membaca merupakan perubahan wujud tulisan menjadi wujud makna.

Kemahiran menulis merupakan kemahiran bahasa yang sifatnya menghasilkan atau memberikan informasi kepada orang lain (pembaca) di dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud tulisan.

Sedangkan kemahiran berbicara merupakan kemahiran yang sifatnya produktif, menghasilkan atau menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak) di dalam bentuk bunyi bahasa (tuturan) merupakan proses perubahan wujud bunyi bahasa menjadi wujud tuturan.

Tujuan umum pembelajaran bahasa Arab adalah:

1. Untuk dapat memahami Al-Quran dan hadist sebagai sumber hukum ajaran Islam.
2. Untuk dapat memahami buku-buku agama dan kebudayaan Islam yang ditulis dalam bahasa Arab.
3. Untuk dapat berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab.
4. Untuk dapat digunakan sebagai alat bantu keahlian (*supplementary*).
5. Untuk membina ahli bahasa Arab, yakni benar-benar professional.(M. Khalilullah, n.d.-a)

Di samping itu tujuan pengajaran bahasa Arab adalah untuk memperkenalkan berbagai bentuk ilmu bahasa kepada siswa yang dapat membantu memperoleh kemahiran berbahasa, dengan menggunakan berbagai bentuk dan ragam bahasa untuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Untuk tercapainya tujuan tersebut para pengajar atau ahli bahasa, pembuat kurikulum atau program pembelajaran harus memikirkan materi/bahan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta mencari metode atau teknik pengajaran ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa Arab, dan melatih siswa

dalam kehidupan sehari-hari, baik kemahiran, membaca, menulis dan berbicara.(M. Khalilullah, n.d.-a)

Kemahiran dasar yang harus dimiliki dalam memahami bahasa Arab adalah menguasai ilmu bahasa dan kemahiran berbahasa Arab serta kaidah-kaidahnya, menghafal/menguasai kosa kata (*mufradat*) beserta artinya. Sedangkan *mufradat* dapat dikuasai melalui mata kuliah *muthala'ah* dan *muhadatsah*. Karena kedua mata kuliah tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosa kata.

Dalam menguasai kaidah-kaidah bahasa Arab memerlukan penguasaan *nahwu* dan *sharaf*. Nahwu digunakan untuk mempelajari struktur kalimat dan perubahan baris akhir. Sedangkan Sharaf digunakan untuk mempelajari dasar kata beserta perubahannya. Selanjutnya untuk memperoleh kemahiran menyimak dan membaca perlu mempelajari ilmu *muthala'ah*. Untuk memperoleh kemahiran menulis atau mengarang perlu mempelajari ilmu *insya'* dan untuk memperoleh kemahiran berbicara perlu mempelajari ilmu *muhadatsah*.(M. Khalilullah, n.d.-a).

Ada beberapa keilmuan bahasa Arab yang harus dipelajari bagi seseorang yang ingin memahami bahasa Arab, antara lain: *nahwu*, dan *sharaf*. *nahwu* merupakan ilmu bahasa Arab yang dipelajari untuk mengetahui kedudukan kata dalam kalimat dan perubahan garis akhir. Sedangkan *sharaf* adalah ilmu yang mempelajari asal usul kata, sehingga dapat mengetahui arti suatu kata. Kedua ilmu bahasa ini selalu di pergunakan untuk memperoleh kemahiran berbahasa Arab dengan benar sesuai dengan kaidah bahasa, dan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam membaca, berbicara dan menulis.

Adapun kemahiran berbahasa Arab akan dijelaskan berikut ini:(M. Khalilullah, n.d.-a)

1. Muhadatsah

Muhadatsah merupakan kemahiran berbahasa arab yang diajarkan kepada siswa agar dapat menyimak dan berbicara. Menyimak dan berbicara harus diajarkan terlebih dahulu, karena tujuan mempelajari bahasa yang pertama adalah untuk berbicara, sehingga mampu menyampaikan pesan kepada orang lain atau mampu berkomunikasi mengenai sesuatu dalam bahasa Arab. *Muhadatsah* bertujuan untuk:

- a. Melatih lidah siswa agar terbiasa dan fasih berbicara dalam bahasa Arab.
- b. Terampil berbicara dalam bahasa Arab mengenai kejadian apa saja yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengetahui pembicaraan orang lain dalam bahasa Arab.

2. Muthala'ah

Muthala'ah merupakan kemahiran berbahasa yang dipelajari untuk memperoleh keterampilan menyimak dan membaca, baik membaca bersuara maupun membaca dalam hati. Dengan membaca dapat memperoleh kemahiran mengenali simbol-simbol tertulis, dan memahami isinya. Selain itu beberapa tujuan yang ingin dicapai dari *muthala'ah*, yaitu:

- a. Melatih anak didik terampil dalam menyimak dan membaca huruf Arab dengan memperhatikan tanda-tanda baca.
- b. Dapat membedakan antara satu huruf satu dengan huruf lainnya, sehingga fasih ucapannya dan lancar membacanya sesuai dengan tanda baca.
- c. Dapat menyimak dan membaca sesuai dengan intonasi gaya bahasa.

- d. Melatih anak didik untuk dapat menyimak, membaca dan memahami apa yang dibacanya.

Agar anak didik dapat menyimak, membaca, membahas dan melatih buku-buku yang di tulis dalam bahasa Arab yang tidak ada tanda baca yang lengkap, atau disebut “kitab kuning” atau “kitab gundul”.

3. *Insyā'*

Insyā' merupakan kemahiran berbahasa Arab yang dipelajari untuk dapat menulis atau mengarang dalam bahasa Arab. Baik menulis alphabet, mengeja, maupun menyatakan perasaan dalam tulisan yang lazim disebut dengan mengarang.

Menulis alphabet Arab merupakan masalah bagi para pelajar Indonesia, karena sistem menulis alphabet Arab sama sekali berlainan dengan sistem penulisan alphabet Indonesia atau huruf latin. Huruf latin berupa tulisan yang semuanya bisa disambung, sedangkan huruf Arab ada yang bisa disambung, dan juga ada yang tidak bisa disambung.

Adapun mengeja termasuk kemahiran menulis, kerana dengan mengucapkan bunyi huruf akan mempengaruhi dalam menulis. Sedangkan kemahiran mengarang adalah menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan. Pada tingkat permulaan dapat dicapai dengan apa yang disebut dengan mengarang terbimbing (*guided composition*), kemudian berangsur-angsur berkembang menjadi mengarang bebas (*free composition*).

Tujuan pengajaran *insyā'* adalah:

- a. Anak didik dapat menulis, mengarang kalimat-kalimat dalam bahasa Arab

- b. Anak didik terampil dalam mengemukakan buah pikirannya, melalui karya tulis.
- c. Anak didik mampu berkomunikasi melalui koresponden dalam bahasa Arab
- d. Anak didik dapat mengarang buku-buku cerita yang menarik
- e. Anak didik dapat menyajikan berita/peristiwa kejadian dalam lingkungan masyarakat melalui karya yang berbentuk cerita, artikel dan karya ilmiah lainnya.

Saat ini kita sering mendengar istilah era 4.0 di tengah masyarakat, media massa baik online maupun cetak, bahkan di berbagai media sosial. Istilah 4.0 menjadi istilah yang sangat akrab di telinga kita dan sering dikaitkan dengan berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan dan pengajaran. Era 4.0 sangat identik dengan hal-hal yang berkaitan dengan internet of Things (IoT) dan kecerdasan buatan (artificial intelligence).

Pada abad ke-21, muncul beragam inovasi baru setelah terjadinya revolusi industri 3.0. computer berevolusi menjadi computer dengan kemampuan yang sangat luar biasa dan kehadiran internet menjadi dasar utama perkembangan inovasi-inovasi baru di bidang teknologi. komputer sebelumnya mampu membuat otomatisasi. Namun, dengan kolaborasi internet, muncul inovasi teknologi yang disebut internet of Things (IoT) dan berdampak pada inovasi-inovasi baru lainnya seperti big data, artificial intelligence (AI) dan machine learning. Inovasi-inovasi tersebut mampu mengkoneksikan mesin dengan manusia dan menghasilkan data-data. Inovasi baru ini tentunya sesuai dengan tujuan diciptakannya, yaitu meningkatkan produktivitas dengan cara memudahkan manusia di dalam pengambilan keputusan secara tepat. Kolaborasi antara manusia

dan mesin inilah yang menunjukkan bahwa saat ini kita memasuki era revolusi industri 4.0 atau biasa disebut menjadi era 4.0.(Irsyad kamal, 2020).

Perubahan nyata di era 4.0 yang sudah bisa dirasakan antara lain tatkala akan melakukan perjalanan jauh atau ke sebuah tempat baru, kita akan membuka peta di ponsel pintar, perubahan dalam bertransaksi keuangan yang pada awalnya transaksi pembayaran dilakukan secara tunai, maka sekarang cenderung transaksi keuangan dilakukan secara digital menggunakan ponsel pintar yang didalamnya terdapat fitur dompet digital.

Contoh lain perubahan gaya hidup pada era 4.0 yaitu aktivitas mendengarkan musik. Sebelum era 4.0 tatkala ingin mendengarkan music kita harus membawa kaset, CD atau menyimpan file lagu di perangkat yang kita miliki. Pada era 4.0 saat ini kita tidak perlu lagi menyimpan lagu dalam berbagai perangkat tersebut karena sudah tersedia secara cloud. Selain itu dalam pembelian tiket saat ini dilakukan secara online tanpa harus mengantre panjang di loket pembelian tiket. Berbagai perubahan ini terjadi karena adanya perpaduan computer modern dengan internet. Ketergantungan kita terhadap internet semakin besar karena kita hamper tidak bisa melakukan semua aktivitas tersebut tanpa adanya koneksi internet.

Adanya Artificial Intelligent (kecerdasan buatan) akan memberikan kemudahan-kemudahan dari banyak sector khususnya di dalam pengambilan keputusan dan meramal kejadian di masa yang akan datang. Kecerdasan buatan ini akan mampu meminimalisir risiko kegagalan dan mempercepat kesuksesan.

Inovasi dari keberadaan kecerdasan buatan sudah banyak mempengaruhi banyak sektor atau biasa yang diistilahkan

disrupsi. Ketika bisnis industry tidak bisa beradaptasi, secara otomatis dia akan terdisrupsi. Perkembangan inovasi sudah hadir di semua sector bukan hanya transportasi, keuangan, dan retail, tetapi disrupsi juga sudah masuk sampai ke sektor kesehatan kesehatan, pertanian, serta edukasi atau pembelajaran.

Era 4.0 dan keberadaan perubahan generasi ini menjadikan kita saat ini dalam keadaan VUCA. VUCA adalah suatu istilah yang diambil dari istilah militer, VUCA bermakna keadaan yang menggambarkan ketidakpastian dan secara dinamis mengubah situasi peperangan. Kondisi sekarang dirasakan memiliki perubahan begitu cepat dan terdapat lonjakan yang tidak terprediksi.

Pembelajaran di era 4.0 membutuhkan pendekatan teknologi, baik hardware maupun software sebagai alat bantu dalam proses belajarnya. Hardware pastinya seperti computer atau smartphone yang sudah dimiliki hampir setiap orang saat ini, sedangkan software atau perangkat lunak banyak sekali yang tujuan diciptakannya adalah untuk membantu proses pembelajaran di era 4.0. Pembelajaran pada era 4.0 akan mengoptimalkan hardware dan software yang berkaitan dengan pembelajaran.

Pembelajaran di era 4.0 ini menjadi penting karena akan memberikan kemudahan bagi para pengajar dan para pembelajar sehingga mereka bias mengembangkan materi dan cara belajar secara interaktif. Pembelajar juga dituntut untuk bisa mengembangkan pengetahuan dari banyak sumber yang sesuai sebagai rujukan utama di dunia maya. Bahkan mereka juga mampu mengeksplorasi banyak hal dan informasi dengan mudah. Pembelajaran di era 4.0 bukan lagi tentang cara menghafal, tetapi lebih menguatkan kepada eksperimen atau

pengalaman. Jika mengacu kepada sepuluh skills yang dibutuhkan menurut World Economic forum secara berurutan adalah penyelesaian masalah yang kompleks, berfikir kritis, kreativitas, mengelola orang, berkoordinasi dengan orang lain, kecerdasan emosi, menilai dan mengambil keputusan, orientasi pelayanan, negosiasi, dan fleksibilitas kognitif. Semua skills diatas hanya dapat tercipta melalui pendekatan pembelajaran di era 4.0. (Irsyad kamal, 2020)

Banyak sekali perangkat lunak yang dibuat oleh para ahli. Bukan hanya tentang aplikasi di media sosial, tetapi sebenarnya banyak perangkat lunak atau aplikasi yang dapat membantu cara belajar untuk pembelajaran 4.0. mulai dari memaksimalkan googe service, mesin pencarian google, hingga pemanfaatan google classroom sebagai bagian tak terpisahkan dari kelas digital. Disamping itu, pembelajaran di era 4.0 ini juga akan memberikan referensi tentang situs-situs yang berkaiytan dengan akademik atau aplikasi untuk belajar secara online.

B. Perkembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran di era 4.0 merupakan pembelajaran yang sangat erat kaitannya dengan komputer. Model pembelajaran pada era 4.0 menuntut adanya perubahan cara belajar Bahasa Arab yang mengkedepankan teknologi dan meminimalisir pembelajaran langsung atau tatap muka.

Untuk mewujudkan itu semua, maka seorang pengajar Bahasa Arab pada era 4.0 harus memiliki beberapa karakteristik dan kompetensi sebagai pendidik 4.0 antara lain adalah :

1. Senantiasa merespon kebutuhan para pembelajar
2. Merancang pembelajaran secara kreatif

3. Menghasilkan karya media pembelajaran yang inovatif serta kreatif

Oleh sebab itu pengajar Bahasa Arab harus senantiasa melakukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi dengan terbiasa memadukan antara teori kebahasaan, keterampilan Bahasa dan teknologi pendidikan. Seorang pengajar Bahasa Arab era 4.0 harus terbiasa dengan program-program teknologi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab.

Pada era 4.0 saat ini telah tersedia banyak sekali media pembelajaran Bahasa Arab yang dapat kita akses di internet. Untuk Meningkatkan kemampuan tata Bahasa atau untuk mempelajari tata bahasa Arab kita mengakses situs-situs berikut: (Darisy Syafaah, 2019)

- <http://pba.aldakwah.org/b>,<http://arabindo.co.nr/>
- <http://lughah-arabia.tripod.com/>,
- <http://www.drmosad.com/>,
- http://www.schoolarabia.net/asasia/duroos_1_2/arabi_main.htm,
- <http://lexicons.ajeeb.com/intro/mgz01.asp>
- <http://www.fikr.com/freebooks/afghani/index.htm>,
- <http://www.mediu.org/eMaahad/eBooks/index.htm>,i
- <http://www.lughah.uni.cc/>,

Sedangkan untuk meningkatkan Kemampuan Membaca dan Memahami Untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami kita bisa memanfaatkan bahan bacaan yang bisa download secara gratis atau juga mengunjungi media Arab online seperti:

- <http://www.alittihad.co.ae/>,<http://www.elakhbar.org/>,
- <http://www.ahram.org.eg/>,

- <http://www.alayam.com/>,

Adapun untuk memperkaya kosakata istilah ilmiah kita bisa memanfaatkan lembaga-lembaga ilmiah pada <http://www.assr.org/>. Begitu juga ketika kita ingin mencari alamat-alamat site berbahasa Arab dalam berbagai bidang maka kita bisa menggunakan program Dalil al-Internet yang dikeluarkan oleh [shamel.net](http://www.shamel.net) yang dapat di download secara gratis di alamat www.shamel.net.

Untuk meningkatkan Kemampuan Mendengar beberapa situs yang dapat dikunjungi untuk meningkatkan kualitas mendengar yaitu:

- <http://www.iiu.edu.my/arabic/rusli/>
- <http://www.q8y2b.com/poems/poems.html>
- <http://www.omkolthoum.com/>
- <http://www.muslimtents.com/muslimguide/11->

Saat ini media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi dan internet sudah sangat pesat. Dalam beberapa tahun terakhir telah banyak dijumpai media pembelajaran Bahasa Arab yang menarik berbasis teknologi dan internet. Selanjutnya para pengajar Bahasa Arab diharapkan memanfaatkannya dan mengembangkannya secara lebih baik dan menarik.

C. Media Pembelajaran Bahasa Arab Dahulu dan Sekarang

Pembelajaran di era 4.0 berbeda dengan pembelajaran konvensional yang telah dilalui oleh kita dan orang tua kita di masa lalu. Salah satu perbedaan pembelajaran di era 4.0 ini adalah semakin terbukanya akses terhadap ilmu pengetahuan.

Dahulu media pembelajaran Bahasa Arab yang digunakan masih bersifat sederhana dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekitar lingkungan dan belum

menyentuh teknologi dan internet. Media pembelajaran yang dahulu sifatnya masih berupa media audio berupa rekaman atau media visual berupa gambar dan poster.

Media Audio menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk audio atau suara. Untuk menerima pesan/informasi tersebut peserta didik menggunakan indera pendengaran. Format sajian media audio bisa bermacam-macam, misalnya suara manusia (naratif), suara musik, lagu/vocal, dan sound efek atau kombinasinya. Dengan format tersebut, materi pembelajaran bisa dibuat lebih menarik, pesan informasi lebih jelas dan daya imajinasi peserta didik bisa lebih meningkat. Keterampilan dalam mengemas materi dalam media audio juga akan membantu menciptakan suatu pembelajaran lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan media papan tulis.

Media audio merupakan bentuk media pembelajaran yang sangat fleksibel, relative murah, praktis, terjangkau dan mudah dibawa (portable). Selain daripada itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

Media audio memiliki beberapa cirri antara lain:

1. Dapat didengar, baik untuk individual maupun untuk kelompok (massa)
2. Bersifat menerima saja, tidak dapat memberikan timbale balik
3. Melalui media audio program harus disusun sedemikian rupa, agar semua tingkat umur dan lapisan masyarakat dapat memanfaatkan dalam usaha pemerataan pendidikan.

Penggunaan media audio dahulu untuk pembelajaran bahasa umumnya difokuskan kepada dua pokok behasan utama yaitu pengucapan (pronounciation) dan structure drill. Untuk memepelajari pronounciation, mahasiswa dapat mendengarkan kata atau frasa, mengulang pengucapan dan dapat membandingkan pengucapan yang dilakukan dengan pengucapan yang terdengar. Penggunaan rekaman audio pada pembelajaran bahasa untuk keahlian tertentu sangat berguna karena mampu memperlihatkan penggunaan tatabahasa yang agak aneh, serta kesalahan lain dari segi gramatikal.

Media audio memiliki karakteristik yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi yang memerlukan pendengaran dan daya imajinasi. Seorang guru Bahasa Arab yang ingin mengajarkan tentang aswat (suara) dalam kata dan kalimat bahasa Arab, maka media audio adalah pilihan paling tepat. Begitu pula, pembelajaran yang bertujuan mengunggah daya imajinasi, atau memerlukan pengalaman belajar mendengarkan secara personal dalam jangkauan yang cukup luas, bisa menggunakan media audio.

Produksi sebuah media audio profesional, proses rekaman dilakukan dalam sebuah studio rekaman. Studio Rekaman merupakan sebuah ruangan yang digunakan sebagai fasilitas proses rekaman. Sebuah studio rekaman paling tidak mempunyai dua ruangan, yaitu ruang rekam dan ruang kontrol. Idealnya merekam suara dilakukan di ruang rekam. Ruang rekam harus kedap suara, artinya dapat menyerap suara sehingga tidak ada suara yang terpantulkan dan tidak bocor dari suara liar dari luar ruang rekaman. Sedangkan Ruang Kontrol, digunakan sebagai tempat dimana pemegang kendali jalannya rekaman berada dan melakukan rekaman terhadap suara-suara dari ruang rekaman.

Peralatan yang umum ada dalam sebuah studio rekaman antara lain :

1. Mikrofon

Mikrofon merupakan barisan terdepan dalam sebuah proses rekaman. Karena alat ini merupakan transducer yang dapat mengubah gelombang suara diudara menjadi variasi tegangan yang nantinya akan diubah menjadi data digital oleh sebuah converter. Berdasarkan tipe sensitifitasnya, mikropon dibedakan menjadi dua, yaitu omni directional dan uni directional.

2. Mixer Console

Istilah lain untuk mixer console, audio mixer, soundboard. Seiring perkembangan teknologi kini ada juga mixer console digital.



Gambar 2.1 Analog audio Mixxer



Gambar 2.2 Digital audio mixer

Beberapa Channel input, jumlah tergantung tipe audio mixer
Setiap channel input, biasanya terdiri-dari:

- a. Terminal masukan, dapat berupa jenis input jack, XLR, RCA.
- b. Kontrol Equalisasi, untuk mengatur frekuensi jangkauan, misalnya bass, treble, dan middle.
- c. Fader Gain, mengatur kuat lemahnya volume masukkan.
- d. Kontrol keluaran Utama (Master Output Controls)
- e. Tampilan Meter, Tampilan meter ini biasanya berupa VU meter atau Led display, yang berguna menunjukkan level setiap Channel input maupun master output.

3. Speaker Monitor

Speaker dalam sebuah studio rekaman memang dirancang khusus untuk kebutuhan mixing/mastering.



Gambar 2.3 Speaker Monitor

4. Open Reel

Alat produksi media audio yang berguna untuk melakukan perekaman analog. Selain itu, open reel juga digunakan sebagai alat untuk editing. Seiring perkembangan teknologi didunia audio recording, yang mengarah pada produksi audio digital, alat ini sudah jarang digunakan.



Gambar 2.4 Open reel

5. Digital Audio Workstation

Digital Audio Workstation adalah perangkat yang digunakan khusus untuk proses rekaman audio digital. Perangkat ini pada dasarnya adalah sebuah komputer yang dapat melakukan fungsi perekam, synthesizer, digital to analog converter (DAC), analog to digital converter (ADC), mixing, sound effect. Untuk memenuhi fungsi-fungsinya, komputer ini harus memiliki perangkat keras dan perangkat lunak tambahan yaitu:

- a. Audio Converter Pada prinsipnya audio converter ini mempunyai fungsi utama sama dengan sebuah sound card, meskipun demikian audio converter yang dimaksud berbeda dengan sound card pada komputer-komputer biasa. Fungsi-fungsi audio converter ini, diantaranya:
 - 1) Synthesizer.
 - 2) MIDI interface.
 - 3) Pengonversi data analog ke digital, misalnya merekam suara dari mikropon.
 - 4) Pengonversi data dari digital ke analog.
 - 5) Audio converter yang ada, misalnya Sound Blaster Audigy dari Creative.
- b. Multitrack Audio Software, Perangkat lunak yang digunakan untuk aplikasi perekaman (recording). Selain itu, perangkat lunak ini juga mempunyai fasilitas untuk editing dan mixing suara. Ada beberapa perangkat lunak ini, misalnya:

- 1) Digidesign Pro Tools
- 2) Cool Edit, sekarang menjadi Adobe Audition.
- 3) Cakewalk Sonar
- 4) Steinberg Nuendo dan Cubase
- 5) dll

Selain peralatan produksi dalam sebuah studio rekaman, ada juga alat elektronik portable yang digunakan sebagai alat perekam yaitu Tape Recorder.

Alat rekam ini menggunakan bahan baku kaset. Hasil rekaman yang diperoleh berupa data analog. Selain dapat merekam tape recorder juga dapat memutar kaset audio.



Gambar 2.5 Tape Recorder

Setelah mengetahui beberapa peralatan dalam pembuatan media pembelajaran audio, maka selanjutnya adalah bagaimana prosedur pembuatan media audio dapat kita lakukan.

Prosedur media audio dapat dibagi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Setiap tahapan memiliki beberapa kegiatan. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah :

a. Tahap pra produksi

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap pra produksi ialah meliputi : telaah kurikulum, pencarian ide dan penulisan naskah.

1) Telaah kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan dibuat medianya. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, agar media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Telaah kurikulum meliputi telaah tujuan (kompetensi dasar) yang ingin dicapai, analisis karakteristik materi ajar dan analisis karakteristik siswa. Media audio yang akan dibuat harus sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dari siswa. bila media yang dibuat tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka media tersebut tidak akan banyak membantu siswa. Media audio cocok digunakan untuk materi yang menekankan aspek kognitif dan afektif.

2) Pencarian Ide

Setelah analisis kurikulum, akan diperoleh gambaran tentang materi-materi yang membutuhkan media audio. Selanjutnya, tinggal memilih materi mana yang lebih dahulu dibuat medianya dan menetapkan format sajian media audio yang akan diproduksi. Berbagai macam bentuk sajian yang dapat dipilih misalnya dialog, drama, narasi, pantun dan lain-lain

3) Penulisan Naskah

Langkah selanjutnya yaitu penulisan naskah program. Naskah ditulis oleh orang yang dianggap mampu untuk menulis naskah audio. Naskah yang ditulis akan dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan mengkaji kebenaran, kecukupan, dan ketepatan pemilihan aplikasi atau contohnya. Sedangkan ahli media akan mengkaji kemenarikan penyampaian materi tersebut sesuai karakteristik media audio, misalnya

pemain, perwatakan, pilihan kata/bahasa, konflik, musik, sound effect, dll. Tahapan penulisan naskah yaitu persiapan, penelitian, pengorganisasian informasi, penulisan synopsis dan treatment dan scenario/naskah.

b. Tahap Produksi

Produksi media audio ini diawali dengan diterimanya naskah oleh team produksi. Setelah itu dilakukan langkah-langkah produksi, yaitu : pembentukan timproduksi, rembug naskah (script conference), pemilihan pemain (casting), latihan kering, rekaman (recording), editing dan mixing, preview, pembuatan master (mastering)

1) Membentuk Tim Produksi

Produksi media audio ini merupakan kerja kolaboratif (team work), yaitu beberapa orang dengan keahlian atau keterampilan yang berbeda bekerja secara bersama-sama dalam menyelesaikan media.

2) Rembuk Naskah Script (Script Conference)

Rembuk naskah dilakukan antara penulis naskah, ahli materi dan ahli media. Rembuk naskah diperlukan untuk menyamakan persepsi dan pemahaman terhadap isi naskah, sehingga apabila diproduksi tidak terjadi kesalahan yang fatal. Setelah penyamaan persepsi selesai, maka segera naskah dirubah menjadi bahasa audio yang menarik minat, enak didengar, mudah difahami, menyenangkan dan bermanfaat.

3) Menyusun Storyboard/Skenario

Skenario adalah naskah panduan operasional dalam kegiatan produksi (perekaman), oleh karena itu perlu disusun secara jelas dengan bahasa yang mudah dipahami dan menarik minat pendengar.

4) Penyusunan Anggaran

Anggaran disusun adalah total biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media tersebut, mulai dari perencanaan hingga kegiatan pasca produksi.

5) Rekaman (recording)

Rekaman adalah proses pengambilan suara dari masing-masing pemain.

c. Tahap Pasca Produksi

Setelah produksi (pengambilan suara) sudah selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Kegiatan pasca produksi langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan, yaitu antara lain:

1) Editing dan Mixing

Editing : maksudnya adalah membuang atau memotong kata-kata salah yang dianggap tidak perlu atau juga menambah efek, misalnya echo. Mixing : maksudnya mencampur atau menambah musik, background dan sound effect sehingga media audio lebih terkesan menarik.

2) Preview

Preview adalah kegiatan terhadap hasil produksi. Preview ini dilakukan oleh tim yang melibatkan pengkaji materi, pengkaji media dan penanggung jawab produksinya. Evaluasi terhadap hasil produksi ini ditinjau dari segi materi dan media. Dari segi materi misalnya ketepatan pengucapan. Tinjauan media, misalnya ketepatan penggunaan musik, efek suara (sound effect), kualitas suara, meliputi ada tidaknya noise, kestabilan volume. Jika hasil produksi belum dinyatakan layak, maka harus dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan tim preview.

3) Pembuatan Master Audio Pembelajaran (Mastering)

Menyimpan atau merekam hasil produksi media audio pembelajaran ini dalam kaset, CD atau media penyimpanan lainnya. Master media audio pembelajaran ini yang kemudian akan dijadikan master jika diperlukan penggandaan.

Hal yang sangat penting dalam pembuatan media audio adalah pada saat penulisan naskah audio, hal ini disebut penting karena penulisan naskah menjadi penuntun dalam proses perekaman suara. Penulisan naskah merupakan inti materi atau informasi yang akan disampaikan melalui media audio.

Selanjutnya media yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab dahulu adalah media yang bersifat visual seperti media gambar fotografi. Gambar fotografi merupakan media yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Gambar fotografi mampu mendorong serta membangkitkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Gambar fotografi dapat mengembangkan kemampuan komunikasi verbal siswa. Melalui gambar fotografi siswa akan mampu mengembangkan imajinasi mereka dan mengungkapkannya melalui bahasa, sehingga siswa mampu melatih, mengasah dan mengembangkan kemampuan bahasa Arab mereka.

Sebagai sebuah media pembelajaran, maka sepatutnya gambar fotografi harus dipilih dan dipergunakan sesuai tujuan pembelajaran. Gambar fotografi hendaknya dipilih yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga tidak merugikan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, hendaknya yang dipilih adalah gambar fotografi inti yang dapat mengembangkan pemahaman bagi siswa.

Gambar fotografi sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yaitu sebagai alat penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Gambar fotografi dapat digunakan oleh siswa secara individual maupun kelompok. Saat peserta memperhatikan sebuah gambar fotografi, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak: berinteraksi baik dengan gambar fotografi tersebut, maupun dengan sesamanya sehingga mampu membangun gagasan serta ide-ide baru.

Dalam menafsirkan sebuah gambar fotografi akan didapati setiap individu siswa memiliki penafsiran yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, maka perlu kiranya disediakan waktu untuk mengajari siswa tentang bagaimana cara membaca gambar fotografi, sehingga walaupun terjadi perbedaan dalam penafsiran sebuah gambar fotografi, perbedaan tersebut tidak terlalu jauh berbeda.

Media gambar fotografi sebagai suatu media yang memiliki kelebihan dalam penyajiannya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab adalah pembelajaran yang mengkedepankan komunikasi verbal, sehingga penggunaan media sebagai alat bantu menyampaikan informasi menjadi sangat penting. Penggunaan media gambar fotografi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat dilaksanakan dalam beberapa bentuk, antara lain :

1. Penggunaan media gambar fotografi dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab.

Media gambar fotografi dalam konteks pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran menulis yang salah satunya dapat

digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa dalam merangkai kata-kata pada penulisan berbahasa Arab. Dalam pengaplikasiannya dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil
- b. Guru membagi gambar fotografi kepada setiap kelompok
- c. Kemudian guru menceritakan sekilas tentang tema yang ada dalam gambar tersebut dan siswa mendengar tanpa boleh menulis
- d. Setelah selesai siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan gambar tersebut bersama kelompoknya
- e. Setelah selesai berdiskusi, siswa diperintahkan untuk menulis hasil diskusi
- f. Siswa diminta untuk mengumpulkan hasil tulisan
- g. Kemudian guru membagi hasil kerja siswa secara silang
- h. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan kerja kelompok lainnya dan memberi komentar dengan warna tinta yang berbeda
- i. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media fotografi.
- j. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.
- k. Setelah selesai, kertas kerja kelompok dikembalikan kepada kelompoknya dan diperbaiki
- l. Pada akhir pembelajaran, guru mengumpulkan kembali kertas kerja siswa

Beberapa contoh gambar Fotografi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab, yaitu :



Gambar 2.6 Media Gambar untuk Pembelajaran Kitabah

2. Penggunaan media gambar fotografi story dalam pembelajaran insya' (mengarang)

Maksud dari gambar Fotografi story adalah bentuk penyajian gambar fotografigrafi yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun dan setiap gambar fotografigrafi tersebut mampu "bercerita" dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut. Penggunaannya pada proses pembelajaran sebelum guru menjelaskan lebih jauh mengenai isi materi pembelajaran yang dikemas. Masing-masing siswa telah memiliki media gambar fotografi.

Adapun proses pelaksanaannya dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu:

- a. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan teks-teks atau pesan yang terdapat dalam media fotografi story secara keseluruhan
- b. Melalui bimbingan guru siswa membaca teks-teks yang terdapat dalam media fotografi story.
- c. Guru menerangkan materi pelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media dan siswa mengamati gambar fotografi yang terdapat didalamnya.
- d. Guru memilih siswa untuk mempraktekkan apa yang terdapat dalam media fotografi story.
- e. Siswa mempraktekkan gerakan-gerakan yang terdapat dalam media fotografi story sambil mengingat isi materi yang disampaikan.
- f. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media fotografi story.
- g. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.

Contoh gambar fotografi yang dapat digunakan sebagai media fotografi story, antara lain :



Gambar 2.7 Contoh Gambar Fotografi Story

3. Penggunaan Media Gambar Fotografi untuk meningkatkan kemahiran berbicara

Kemahiran berbicara merupakan kemahiran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena hal pertama yang dapat dilihat dari keberhasilan sebuah pembelajaran bahasa Arab adalah kemampuan para siswa dalam berkomunikasi verbal.

Media gambar fotografi dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil
- b. Guru membagi gambar fotografi kepada setiap kelompok
- c. Kemudian guru menceritakan sekilas tentang tema yang ada dalam gambar tersebut dan siswa mendengar tanpa boleh menulis
- d. Setelah selesai siswa diberikan waktu untuk mendiskusikan gambar tersebut bersama kelompoknya
- e. Setelah selesai berdiskusi, siswa diperintahkan untuk menyampaikan hasil diskusinya, sementara kelompok lainnya mendengar dengan baik
- f. Kelompok lainnya diminta untuk memberi komentar hasil diskusi yang telah disampaikan dengan menggunakan bahasa Arab
- g. Kelompok penyaji boleh menjawab dan memberikan argumentasinya
- h. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media fotografi.
- i. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.

Demikian gambaran media pembelajaran Bahasa Arab dahulu sebelum era 4.0 yang sangat sederhana dan belum menyentuh teknologi dan internet dalam proses pembuatannya. Apabila dibandingkan dengan perkembangan media pembelajaran Bahasa Arab sekarang pada era 4.0 maka perbedaan yang mencolok adalah keterkaitan yang erat media zaman sekarang dengan program komputer dan aplikasi yang tersedia pada smartphone.

Selain itu kemudahan dalam akses juga menjadi pembeda antara media pada zaman dahulu dan sekarang. Pada era 4.0 media dapat diakses secara langsung oleh peserta didik dimana dan kapanpun mereka berada. Namun demikian, keterbatasan media pada era saat ini adalah ketergantungan yang penuh terhadap jaringan listrik, internet dan pulsa yang selalu harus tersedia. Hal ini menjadikan media pembelajaran pada era 4.0 membutuhkan dana yang lebih jika dibandingkan dengan media sederhana yang digunakan pada era terdahulu.

D. Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Revolusi Industri 4.0

Sebagaimana yang telah dipaparkan diatas, pada era 4.0 media pembelajaran Bahasa Arab telah mengalami perubahan dari sifat dan jenisnya. Media pembelajaran yang digunakan pada era sekarang telah berevolusi menjadi media yang berbasis teknologi dan internet. Para pelajar dapat mengakses media pembelajaran dirumah tanpa harus hadir di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, pada era 4.0 para pengajar juga telah memnfaat berbagai situs pembelajaran yang tersedia di internet. Salah satu situs yang sangat mudah dan familiar untuk diakses dalam proses pembelajaran adalah google. Google merupakan platform yang dimiliki perusahaan google LLC yang merupakan perusahaan amerika yang bergerak secara

multiinternasional pada layanan jasa dan produk internet. Hingga saat ini google memiliki lebih dari 50 produk dan layanan, baik yang gratis maupun berbayar.

Berkaitan dengan pembelajaran di era 4.0 beberapa produk dan layanan google yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran misalnya google search, google schooler, google classroom, google form dan google drive.

1. Google search

Google search merupakan layanan pencairan web yang membawa google dikenal luas dan menjadi factor utama dari kesuksesan google. Google memiliki milyaran halaman web sehingga pengguna dapat mencari informasi yang mereka inginkan, melalui penggunaan kata kunci dan operator. Google juga telah menggunakan teknologi pencarian Web pada layanan pencarian lainnya, termasuk pencarian gambar, google news, google product search dan sebagainya.(Irsyad kamal, 2020).

Google search merupakan fitur utama dari serangkaian fitur lainnya yang dimiliki google. Fitur ini sangat membantu untuk mengetahui berbagai informs dari internet dengan sangat cepat.

Beberapa teknik pencairan pada google search yang efektif tanpa waktu yang lama antara lain adalah :

- a. Menggunakan kata kunci spesifik
- b. Menggunakan tanda kutif (“...”)
- c. Pencarian situs spesifik dengan menambahkan kata kunci “site”
- d. Menggunakan kata kunci “related” untuk mencari situs yang berkaitan.(Irsyad kamal, 2020).

2. Google Scholar

Google scholar merupakan salah satu layanan google yang menyediakan cara sederhana untuk mencari literature ilmiah secara luas. Dari suatu tepat kita dapat mencari berbagai disiplin ilmu dan sumber. Google scholar membantu untuk menemukan hasil penelitian atau tulisan yang relevan di seluruh dunia peneliatian ilmiah.

Fitur yang dimiliki oleh googler scholer antara lain setiap orang dapat mencari semua literature ilmiah di suatu tempat dengan nyaman, menjelajahi karya terkait kutipan, penulis, publikasi dan menemukan dokuen lengkap melalui library sendiri atau di web.

Untuk menggunakan layanan google scholar yang dilakukan hanya dengan memasukkan laman <https://scholar.google.com> di browser pada computer atau smartphone yang kita miliki. Selanjutny akan muncul tampilan seperti pada gambar dan kita hanya perlu mengetikkan kata kunci yang ingin ditemukan pada google scholar.



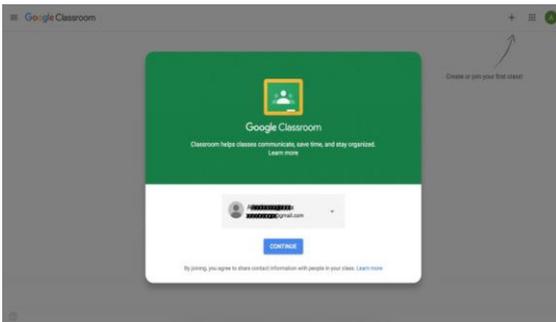
Gambar 2.8 google scholar

3. Google Classroom

Google classroom adalah salah satu fitur atau layanan yang disediakan oleh google untuk memfasilitasi guru dan murid dalam berinteraksi dan melakukan kegiatan belajar mengajar secara online. Google classroom merupakan layanan yang dapat digunakan secara gratis oleh siapapun dan dimanapun dengan syarat pengguna mempunyai akun gmail.

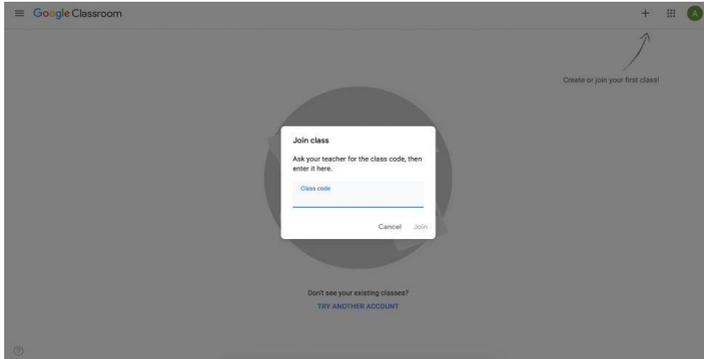
Berikut langkah-langkah untuk menggunakan google classroom yaitu :

- a. Masuk ke aplikasi Google Classroom atau akses lewat <https://classroom.google.com/> di laptop/PC.



Gambar 2.9 google classroom

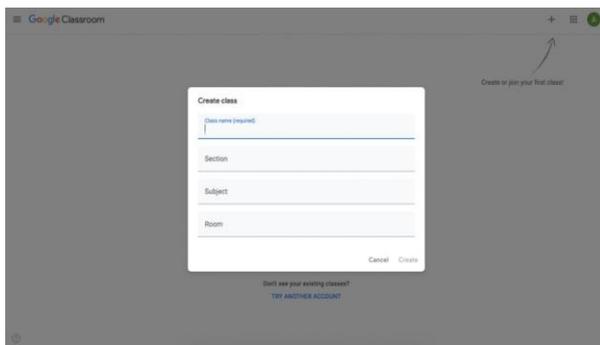
- b. 2. Klik Get Started, dan pilih alamat surel (email) Google yang ingin digunakan untuk bergabung di Google Classroom.
- c. 3. Tekan tanda plus (+) di pojok kanan. Jika ingin untuk bergabung di salah satu kelas, pilih **Join Class**. Untuk pengajar bisa pilih Create **Class**.



Gambar 2.10 google classroom

Cara membuat google classroom adalah :

- a. Buka classroom.google.com.
- b. Di halaman Kelas, klik Tambahkan (tanda +) lalu pilih Buat kelas.
- c. Masukkan nama kelas.
- d. Untuk memasukkan deskripsi singkat, tingkat kelas, atau jadwal kelas, klik Bagian dan masukkan detailnya.



Gambar 2.11 google classroom

4. Google form

Google form merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh google yang berfungsi untuk membuat form berbasis web

dan mengumpulkan jawaban secara online. Google form dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas akademik.

Selain sebagai salah satu platform kuesioner, google form juga memiliki fitur quiz yang dapat memberi skor pada setiap jawaban dari pertanyaan. Guru dapat memanfaatkan google form untuk melakukan tes atau evaluasi terhadap peserta didik melalui device (sartphone, tablet atau laptop).

Cara memanfaatkan Google form untuk membuat tes atau kuis adalah sebagai berikut :

a. Buka Google Docs dan Pilih Template

Pertama, buka google docs dan pilih "*form*". Di sana akan tersedia beberapa opsi template. Pilihlah template yang sesuai dengan yang seleramu. Jika tidak ada yang cocok, pilih template blank berlatar belakang putih, yang di dalamnya ada gambar "+".

b. Mengisi Judul dan Deskripsi Form

Kalau sudah pilih template blank, lanjutkan dengan mengisi kuisisioner yang Anda inginkan. Anda akan melihat kotak dialog "*Untitled Form*" memiliki ukuran huruf cukup besar. Klik kolom tersebut dan ketikkan judul dari kuisisioner yang akan dibuat.

Setelah mengisi judul, akan ada deskripsi di kolom "*form description*". Pada kolom tersebut, paparkan secara deskriptif tentang kuisisioner yang akan dibuat. Deskripsi perlu dibuat dngan rinci dan jelas. Dengan demikian, orang akan lebih mudah mengerti dan memahami maksud pertanyaan yang diajukan.

c. Membuat Pertanyaan

Setelah judul dan deskripsi, lanjut ke tahap memasukkan daftar pertanyaan untuk kuisisioner. Jadi di bawah kolom "*form*

description” ada kolom *“question”*. Lalu tulis pertanyaan yang ingin diajukan.

Kita juga dibebaskan untuk memilih jenis pertanyaan misalnya multiple choice atau short answer. *Multiple choice* untuk pertanyaan dengan jawaban “mungkin, tidak, atau ya”.

Short answer untuk jawaban yang berupa deskripsi pendek. Ada pula jenis jawaban *“paragraph”*. Hal ini berbeda dengan *short answer*. Paragraph membuat pengguna bisa mengisi jawaban dengan lebih panjang.

- d. Setelah mengisi semua pertanyaan yang ingin diajukan, langkah terakhir ialah mengirim kuis kepada peserta didik, bisa melalui email atau menyalin link yang tersedia. Caranya klik *“send”* di kanan atas. Kemudian akan ada opsi mengirim form ke email dengan menulis tujuan email dan pilih *“include form in email”*. Langkah terakhir klik send yang ada di pojok kanan bawah.

Contoh langkah-langkah pembuatan kuis dalam Bahasa Arab menggunakan google form yaitu :

- a. Cara pertama : Buka google chrome, kemudian cari Google Form



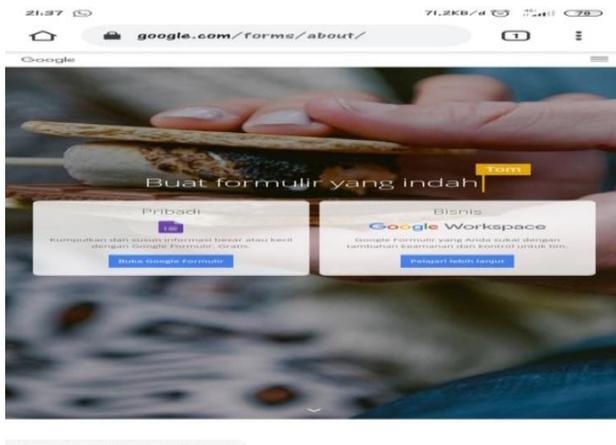
Gambar 2.12 Google Chrome

b. Setelah itu, pilih membuat google form.com, dan klik web yang paling atas



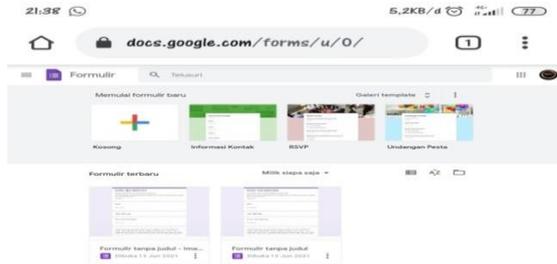
Gambar 2.13 google form

c. Setelah website google form terbuka, kemudian klik Buka Google Formulir



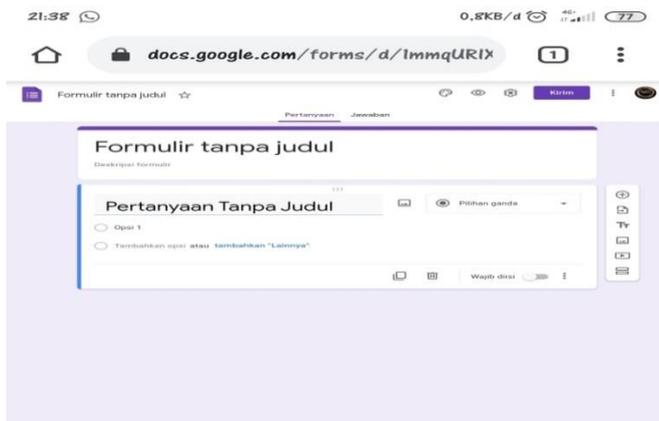
Gambar 2.14 google form

d. Setelah itu akan muncul beberapa formulir sesuai dengan pilhan survei yang akan kamu buat. Klik tkita tambah (+) atau form kosong untuk membuat form yang baru.



Gambar 2.15 google form

- e. Selanjutnya akan muncul formulir lalu kita ketik judul atau kosong, lalu siap mengetikkan butir tes yang diinginkan.



Gambar 2.16 google form

Selain beberapa fitur dari google yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab, masih banyak sekali inovasi yang dapat kita lakukan memanfaatkan situs-situs lainnya yang tersedia di internet untuk mengemas dan mendesain media pembelajaran Bahasa secara kreatif dan inovatif memanfaatkan fasilitas internet yang terbuka luas pada era 4.0 saat ini.

Inovasi media pembelajaran Bahasa Arab harus senantiasa dilakukan, supaya pebelajaran Bahasa Arab dapat berjalan beriringan dengan tuntutan dan perkembangan zaman yang tidak dapat dihentikan. Sudah saatnya bagi para guru dan peserta didik beralih menggunakan media pembelajaran yang lebih modern dan memudahkan, agar pembelajaran efektif dan dapat mencapai tujuannya.

E. Langkah-langkah Penggunaan ABL dalam pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan apalagi dalam pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi android telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam karena lebih fleksibel serta tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media android pada dasarnya tidak berbeda dengan proses belajar mengajar yang dilakukan selama ini. Langkah-langkah sederhana dalam pembelajaran Bahasa Arab berbasis android dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pengajar menyiapkan semua bahan yang terkait komponen proses pembelajaran Bahasa Arab yang harus didesain meliputi tujuan pembelajaran, bahan ajar dan evaluasi.
2. Selanjutnya pengajar mulai mendesain tujuan, bahan ajar dan evaluasi menggunakan salah satu aplikasi atau software yang dikuasai
3. Setelah media pembelajaran berbasis android didesain, maka pengajar dapat langsung memberikan link video

pembelajaran atau media pembelajaran yang dapat diakses melalui android kepada peserta didik

4. Peserta didik mempelajari materi dan mengerjakan evaluasi dan latihan soal secara mandiri dimanapun mereka berada
5. Apabila ada kendala atau sesuatu yang belum difahami, maka peserta didik dapat langsung bertanya pada pertemuan secara tatap muka atau pertemuan secara maya melalui aplikasi zoom meeting, google meet dan lain sebagainya.

Proses belajar mengajar menggunakan media android mengharuskan para pengajar untuk kreatif dalam mengemas media pembelajaran Bahasa Arab sehingga menjadi menarik dan efektif. Adapun peserta didik diharuskan aktif dalam pembelajaran mandiri dan meminimalisir ketergantungan terhadap guru dan pembelajaran tatap muka.

BAB III

ANDROID BASED LEARNING (ABL)

DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

A. Pengertian Android Based Learning (ABL)

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum, guru sebagai komunikator, dan siswa sebagai penerima. supaya proses komunikasi lancar sesuai dengan harapan atau berlangsung secara efektif dan efisien dibutuhkan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.

Kenyataan saat ini, perkembangan zaman dan perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi,

berlangsung sangat cepat dan dinamis. Hampir setiap hari selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk baru yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi selalu menjadi barang buruan konsumen yang hendak menikmati kecanggihan-kecanggihan dari produk terbaru.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan tidak terbendung menjadi salah satu potensi besar yang dapat dimanfaatkan para pendidik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik.(Profit et al., 2021)

Penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan berkembang pesat dan dapat dirasakan. Perbedaannya terletak pada sistem pembelajarannya. Seperti yang kita ketahui dan rasakan, selama ini sistem pembelajaran di Indonesia masih berjalan secara manual. Namun, di zaman era globalisasi ini, perubahan itu mulai terasa. Dulu, absensi dosen maupun peserta didik masih menggunakan kertas sebagai daftar absensi, kini dengan adanya teknologi, absensi dapat berjalan secara online, dengan menggunakan sistem komputerisasi.

Berdasarkan data dari IDC (International Data Corporation) pada tahun 2014 Android memegang 84,4% market share smartphone di seluruh dunia, iPhone operating system merupakan system operasi dari iPhone menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan Windows Phone di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan Blackberry di peringkat ke empat dengan 0,5% market share. Kesuksesan Android ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (opensource) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga para pengembang bisa

mengembangkan, mendistribusikan, dan menggangkannya tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu Android telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang Android sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui Play Store dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam smartphone.

Para pengembang aplikasi Android menggunakan Eclipse sebagai IDE (Integrated Development Environment). Menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2) integrated development environment adalah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. Eclipse merupakan IDE yang populer dikalangan para pengembang Android, karena Eclipse memiliki Android plug-in lengkap yang tersedia untuk mengembangkan aplikasi Android. Selain itu, Eclipse mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan Android guna membuat project Android di mana source software langsung dari situs resminya Google. (Zuliana dan Irwan Padli, 2013).

Perkembangan android dimulai dengan berdirinya Android Inc. pada Oktober 2003. Pada tahun 2005 Android Inc. diakuisisi oleh Google. Pengembangan terus dilanjutkan sampai Android versi beta yang diluncurkan pada 5 November 2007 sehingga tanggal tersebut dijadikan sebagai hari jadi Android. Menurut Satyaputra dan Aritonang, tepat seminggu setelah peluncuran Android versi beta yaitu pada tanggal 12 November 2007, Google Inc meluncurkan Android SDK (Software Development Kit) sehingga para pengguna Android dapat mengembangkan aplikasi-aplikasi Android mereka sendiri.

Android merupakan suatu software (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux, yang termasuk ke dalam sistem operasi open source yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh misalnya telepon pintar dan tablet. Yang dimaksud dengan open sistem operasi open source yaitu sebuah sistem operasi dengan sumber terbuka yang memungkinkan para user untuk mengembangkannya secara terbuka. Hal itu memberikan kesempatan yang besar bagi para pengembang aplikasi dan para pembuat aplikasi-aplikasi.

Android merupakan salah satu sistem informasi yang saat ini memiliki jumlah terbanyak di dunia. Menurut harian The Verge (dalam Kompas Tekno, 2015), Jumlah pengguna OS buatan Google ini mencapai 1,4 miliar pada tahun 2015. Angka tersebut naik 400 juta pengguna aktif dari tahun sebelumnya dimana Google mengumumkan OS Android telah digunakan oleh 1 miliar pengguna aktif di seluruh dunia. Menurut Leuw, dkk bahwa android adalah sistem operasi yang berbasis linux untuk mobile device misalnya smartphones dan computer tablet, yang dikembangkan oleh google dalam hubungannya dengan Open Handset Alliance. Android dirancang sebagai sistem operasi yang menyediakan platform yang bersifat open source bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi.

Menurut Huda, komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang

lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui menurut Huda, yaitu: (Huda, 2013)

1. Activity. Menurut Huda, normalnya setiap activity menampilkan satu buah user interface kepada pengguna. Misalnya sebuah activity menampilkan daftar menu minuman, kemudian pengguna dapat memilih satu jenis minuman. Contoh lainnya pada aplikasi sms, dimana satu activity digunakan untuk menulis pesan, activity berikutnya untuk menampilkan nomor kontak tujuan, atau activity lainnya digunakan untuk menampilkan pesan-pesan lama. Meskipun activity-activity diatas terdapat dalam satu aplikasi sms, namun masing-masing activity berdiri sendiri. Untuk pindah dari satu activity ke activity lainnya dapat melakukan suatu event misalnya tombol diklik atau melalui trigger tertentu.
2. Service, Menurut Huda, service tidak memiliki user interface, namun berjalan di belakang layar. Misalnya musicplayer, sebuah activity digunakan untuk memilih lagu kemudian display. Agar musicplayer bisa berjalan dibelakang aplikasi lain maka harus menggunakan service.
3. Intents, Menurut Huda intents adalah mekanisme untuk menggambarkan sebuah action secara detail seperti bagaimana cara mengambil sebuah foto.
4. Content providers, Menurut Huda menyediakan cara untuk mengakses data yang dibutuhkan oleh suatu activity, misalnya kita menggunakan aplikasi berbasis peta (MAP). Activity membutuhkan cara untuk mengakses data kontak untuk prosedur navigasi. Disinilah peran content providers.

5. Resource, Menurut Huda resource digunakan untuk menyimpan file-file noncoding yang diperlukan pada sebuah aplikasi misalnya file icon, filegambar, fileaudio, filevideo atau yang lain. Gambar berformat JPG atau PNG sebuah aplikasi biasanya disimpan dalam folderres/drawable, icon aplikasi disimpan dalam res/drawable-ldpi dan fileaudio disimpan dalam folderres/raw. File XML untuk membentuk sebuah user interface disimpan dalam folderres/layout.

Learning adalah sebuah inovasi baru bagi model pembelajaran berdasarkan 3B, yaitu belajar, bekerja dan bermain dengan media. Pelaksanaan dari 3B tersebut dapat menjalankan 2 fungsi otak, yaitu otak kanan dan otak kiri. Dengan adanya i-Learning, peserta didik tidak perlu lagi membawa alat tulis atau kertas, tetapi menggunakan Ipad untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Adanya i-Learning dapat merubah image belajar yang membosankan menjadi menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar, selain itu juga dapat membuat adanya interaksi yang baik antara guru/dosen dengan peserta didik.

Elektronik Learning atau E-learning adalah salah satu teknologi dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-Learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di UrbanaChampaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (Computer-Assisted Instruction). E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dapat disimpulkan E-learning intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat e-learning.

Manfaat yang dapat dirasakan menggunakan e-learning adalah dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan mempermudah interaksi antara siswa/peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru maupun sesama peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi seperti ini maka peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya dan pemahamannya terhadap materi pembelajaran. Dalam e-learning, faktor kehadiran dosen atau pengajar otomatis menjadi berkurang. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran pengajar atau dosen adalah komputer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh designer e-learning.

Dari paparan diatas menjelaskan bahwa penggunaan e-learning ini sangat bermanfaat, karena pembelajarannya lebih efektif serta dapat efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Selain itu juga dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi karena dengan menggunakan sistem e-learning kita dapat berinteraksi dengan siapa pun dan dimana pun.

Mobile learning secara harfiah terdiri dari kata mobile yang berarti bergerak dan learning yang berarti belajar. Istilah mobile learning dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai pembelajaran mobile, yang berarti pembelajaran tersebut dapat leluasa bergerak tanpa terikat tempat dan waktu. Menurut Azmi mobile learning adalah suatu tipe pembelajaran yang menggunakan perangkat komunikasi sebagai wahana pembelajaran, baik digunakan sebagai media maupun sebagai alat untuk memandu proses pembelajaran. (Muhammad Azmi, 2015)

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep

pembelajaran tersebut mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Mobile learning merupakan teknologi baru dalam teknologi pendidikan. Mobile learning mulai marak dikembangkan ketika e-learning mulai mengalami penurunan popularitas dan masyarakat sudah mulai jenuh menggunakannya. Mobile learning yang merupakan teknologi wireless semua orang dapat mengakses informasi dan bahan ajar dari mana saja dan dimana saja. Hal ini memungkinkan siswa memiliki kebebasan untuk mengatur kapan mereka ingin belajar dan dimana tempat belajar yang mereka inginkan. Mobile learning dikembangkan menggunakan pendekatan behavioristic dengan tujuan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi karena ketika perasaan siswa nyaman dan senang, maka materi akan lebih mudah dipahami.

Selanjutnya Keegan yang dikutip oleh Korucudan Alkan menjelaskan pengertian mobile learning sebagai berikut "Defines mobile learning as running of education through PDAs, pocket PCs and mobile phones." (Korucu & Alkan, 2011) Definisi Mobile learning adalah sebagai penyelenggaraan pendidikan melalui PDA, pocket PCs dan telpon seluler. Hal ini sejalan dengan pendapat John Traxler yang mendefinisikan m-learning sebagai berikut "This definition may mean that mobile learning could include mobile 'phones, smartphones, personal digital assistants (PDAs) and their peripherals, perhaps tablet PCs and perhaps laptop PCs." (Traxler, 2005).

Mobile Learning (M-Learning) adalah pengembangan dari E-Learning. Istilah mobile learning mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (Personal Digital Assistant), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya.

Mobile learning dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. Mobile learning berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. (Panji Wisnu Wirawan., 2011).

Dilihat dari kemudahannya diyakini smartphone dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab yang merupakan pembelajaran keterampilan berbahasa asing. Menurut Heinich, media pembelajaran yang dapat dikatakan efektif dan juga efisien apabila media dapat menjadi sarana peerta didik untuk memiliki kemahiran yang dibutuhkan, sarana yang memberi stimulus pada peserta didik untuk memperluas ilmu pengetahuan dan juga kemampuan ataupun keterampilan yang dipelajari, sarana yang membantu peserta didik untuk mengingat materi pelajaran yang telah diberikan (retensi), dan sarana yang dapat digunakan peserta didik untuk menerapkan kemampuannya dalam kondisi yang sesuai.

Salah satu upaya untuk mengatasi problem kesulitan belajar bahasa Arab bagi siswa ialah mengembangkan mobile learning sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Mobile Learning merupakan suatu model pembelajaran dimana proses belajar dilakukan dengan memanfaatkan perangkat mobile. Dengan pembelajaran berbasis m-learning ini, siswa dapat belajar sendiri atau belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. mobile learning memiliki kekuatan yang uar biasa dalam pembelajaran disebabkan proses belajar dan mengajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja bahkan sambil bekerja. Kekuatan ini dapat

menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan dapat meningkat.

Beberapa Kegunaan mobile learning untuk pengajar ialah sebagai berikut :

1. memudahkan seorang pengajar dalam menginovasi bahan ajar;
2. menambah wawasan pengajar dalam media pembelajaran;
3. memudahkan pengajar dalam mengontrol kegiatan belajar mengajar;
4. memudahkan pengajar dalam kegiatan evaluasi;
5. mengoreksi hasil evaluasi dengan cara instant dan cepat.

B. Implementasi ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pada era globalisasi saat ini, peserta didik menghadapi sejumlah tantangan dalam cara mereka memperoleh informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah mengubah gaya belajar siswa. Belajar dengan hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru sudah tidak cocok lagi diterapkan pada era teknologi dengan serbuan informasi yang tidak terbatas saat ini. Peserta didik tidak akan betah jika selama berjam-jam hanya mendengarkan ceramah guru.

Kombinasi pendekatan pembelajaran yang beragam dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi perlu untuk mengubah pembelajaran peserta didik, dari pembelajaran pasif ke belajar mandiri, yang dapat mengeksplorasi keterampilan dan kolaborasi dalam sebuah kerja sama yang menguntungkan.

Cara-cara menyenangkan dalam belajar diyakini dapat menambah motivasi dan semangat peserta didik untuk

mempelajari sesuatu, termasuk mata pelajaran di sekolah atau yang lainnya. Hal ini sejalan dengan satu prinsip dari learning revolution dari Gordon Dryden dan Jeannette Vos, yaitu belajar akan efektif jika menyenangkan (fun).

Salah satu perangkat populer saat ini yang sudah banyak dilirik media pembelajaran adalah perangkat berbasis Android. Android adalah sistem operasi mobile bersifat open source yang dikembangkan Google Corporation, perusahaan mesin pencari terkemuka di dunia. Salah satu alasan Android menjadi system operasi yang sangat populer adalah tingkat efektivitas dan efisiensinya yang lebih baik dibandingkan dengan program sejenis lainnya, misal Mobile Window atau system operasi Symbian. Android juga populer digunakan untuk kepentingan pendidikan karena kemudahan dan fleksibilitasnya. (Ani Ismayani, 2018).

Pembelajaran yang mengadopsi sistem dan perangkat mobile selanjutnya dikenal dengan istilah mobile learning. Teknologi mobile learning sendiri merupakan generasi terbaru dari teknologi e-learning berbasis perangkat mobile. Android dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi siapapun, baik di sekolah ataupun di rumah. Hal ini menegaskan bahwa mobile learning berbasis Android menawarkan kesempatan yang bagi siapapun untuk dapat mengakses pembelajaran secara mudah dan menyenangkan.

Implementasi penggunaan android sebagai media pembelajaran Bahasa Arab dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang ada di smrtphone yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Mulai dari aplikasi yang sifatnya media social seperti facebook, WhatsApp, telegram hingga memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembuatan video yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran

Bahasa Arab yang menarik seperti kinemaster, VN, power director , canva dan lain sebagainya.

C. Keunggulan dan Kelemahan ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salahsatu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, Android telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa danbanyak diminati oleh pengguna smartphone karena mempunyaibanyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas platform Android yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Kelebihan Android menurut Safaat (Zuliana dan Nasution, 2013) Android merupakan platform masa depan karena beberapa keunggulannya sebagai berikut:

1. Lengkap (complete platform): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan platform Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools guna membangun software dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
2. Android bersifat terbuka (Open Source Platform): Android berbasis linux yang bersifat terbuka atau open source maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
3. Free Platform: Android merupakan platform yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. Software Android sebagai platform yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi website <http://developer.android.com>.

4. Sistem Operasi Rakyat. Ponsel Android tentu berbeda dengan Iphone Operating System (IOS) yang terbatas pada gadget dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

Menurut Istiyanto beberapa kelebihan Android lain yang menjadi faktor penyebab popularitas aplikasi ini antara lain:

1. Faktor kecepatan: Aplikasi mobile dibuat sederhana untuk kabutuhan tertentu dan tidak sekompleks aplikasi untuk PC. Sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses data yang ia butuhkan.
2. Aspek produktivitas: Aplikasi mobile saat ini telah berkembang untuk berbagi keperluan mulai dari sekedar game sampai tutorial untuk memasak sudah tersedia. Berbagai masalah keseharian kini dapat diatasi dengan mencari aplikasi yang ada di pasar.
3. Kreatifitas desain: Desain yang ditawarkan mempunyai kemudahan penggunaan (user friendly).
4. Fleksibilitas dan keandalan: Setiap aplikasi yang dipasarkan hanya diperuntukan untuk keperluan yang spesifik saja. (Jazi Eko istiyanto, 2013).

Disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki Android daripada mobile platform lainnya, masih terdapat kekurangan-kekurangannya yaitu :

1. Android selalu terhubung dengan internet. Handphone bersistem Android ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.

2. Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawahaplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasiyang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.

3. Tidak hemat daya baterai

Selain beberapa kekurangan diatas, kelemahan Android lainnya adalah:

1. Handset Android dibuat oleh banyak vendor dengan ukuran layar yang berbeda, sebagian menggunakan keyboard fisik, sebagian lagi hanya menggunakan touch screen. Versi Android yang terpasang di handset juga berbeda berbeda, hal ini menyebabkan pengalaman memakai android tidak seragam

2. Android adalah produk open source dari Google dan Open Handset Aliance, itulah mengapa aplikasi yang ada di Android sangat menyatu dengan layanan Google. Bagi penggemar Google ini merupakan keunggulan sendiri, namun bagi pengguna yang tidak familiar dengan produk Google (Misal orang yang baru pindah dari Windows Mobile atau Symbian) hal ini cukup merepotkan karena mereka harus menyesuaikan kebiasaannya.

3. Android cukup aktif dikembangkan, namun dari sisi vendor atau operator, update ke user membutuhkan waktu berbulan bulan.

D. Peluang dan Tantangan Penggunaan ABL dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Melihat perkembangan teknologi yang ada saat ini, peluang pembelajaran Bahasa Arab berbasis android sangatlah besar untuk didesain dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini

dikarenakan pembelajaran berbasis android merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menjawab tantangan zaman dan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, begitu pula dengan penggunaan Internet baik dari personal computer (PC) maupun dari smartphone. Pengguna internet menurut Badan Pusat Statistik menurut kegiatan utama yaitu bekerja 52,07%, sekolah 36,50%, mengurus rumah tangga 41,46%, dan lainnya 41,42%.

Dengan melihat statistik menurut kegiatan utama yaitu sekolah sebesar 36,50%, maka terdapat peluang untuk pembelajaran Bahasa arab yang dapat dikembangkan yang sebelumnya hanya diajarkan di sekolah –sekolah maupun kursus –kursus tertentu dengan metode pembelajaran dalam kelas dan memerlukan tatap muka dalam metode pembelajarannya. Guru Bahasa Arab diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dan pembelajaran Bahasa Arab. Diharapkan dengan kreativitas para pengajar Bahasa Arab dalam mengembangkan media pembelajaran, dapat mempermudah pembelajaran Bahasa arab secara individu melalui teknologi smartphone.

Peluang pembelajaran Bahasa Arab berbasis smartphone dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet dalam pembelajaran bahasa Arab yang diakses melalui smartphone. Melalui pemanfaatan internet dalam pembelajaran Bahasa Arab akan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa karena pada situs internet menyajikan program-program yang menarik seputar data dan informasi mengenai dunia Arab masa lalu, terkini dan yang akan datang. Di antara situs –situs bahasa Arab yang bisa diakses melalui internet.

Berbicara tantangan pembelajaran Bahasa Arab saat ini, memasuki era industri 4.0 tantangan pembelajaran bahasa Arab pun semakin kompleks. Orientasi- orientasi pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menekankan pada aspek religius, akademik, professional/ praktis serta ideologis tetapi juga bagaimana mereka memiliki kapasitas di bidang teknologi dan pemanfaatannya sehingga mereka mampu menghadapi perubahan zaman berbasis teknologi ini. Karena teknologi pada era ini bukan sekedar alat akan tetapi tertanam pada kehidupan masyarakat.

Namun dibalik tantangan – tantangan tersebut tentunya terdapat prospek dan peluang kalau kita mau berpikir positif, dan berusaha dengan sungguh_sungguh untuk menghadapi tantangan tersebut. (Acep Hermawan, 2011). Di antara peluang tersebut adalah: 1) peluang untuk pengembangan bahasa Arab semakin terbuka, karena dengan mempelajari bahasa Arab kita memiliki modal atau alat untuk memperoleh pengetahuan yang lain seperti kajian Islam dan keterampilan berkomunikasi lisan, 2) pengembangan profesi keguruan, 3) penggiatan dan pembudayaan tradisi penelitian dan pengembangan metodologi pembelajaran bahasa Arab. 4) intensifikasi penerjemahan karya-karya berbahasa Arab baik keilmuan maupun keIslaman ke dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya, 5) intensifikasi akses dan kerjasama dengan pihak luar negeri melalui departemen luar negeri. 6) pengembangan media dan teknologi pembelajaran bahasa Arab, 7) menghasilkan karya- karya akademik seperti penelitian, buku, teori baru dan media yang mampu memberikan pencerahan kepada masyarakat.(Darisy Syafaah, 2019).

BAB IV

APLIKASI ANDROID

DALAM PEMBELAJARAN

KOMPONEN BAHASA ARAB

A. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Ashwat*

Pembelajaran *ashwat* merupakan salah satu dari pembelajaran komponen bahasa Arab, selain mufradat dan tarakib.

Di dalam pembelajaran bahasa Arab, *Ashwat* memegang peranan penting. Bahkan banyak literatur yang menyebutkan

bahwa mempelajari dan mengkaji Ashwat wajib untuk didahulukan sebelum mempelajari dan mengkaji komponen dan keterampilan kebahasaan yang lainnya. Aziz Syafrudin Syafrawi dan Hasan Saefuloh berpendapat di dalam tulisan beliau bahwa pengajaran Ashwat sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab, karena Ashwat merupakan unsur pokok pada setiap Bahasa.(Aziz Syafrudin Syafrawi dan Hasan Saefuloh, 2014).

Disiplin ilmu ini bertujuan mengenalkan dan memahami bunyi bahasa kepada siswa, baik ketika siswa berperan secara pasif maupun secara aktif melafalkan dan menggunakan bunyi bahasa saat berkomunikasi.(Abdul Wahab Rosyidi, 2009). Keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya dengan penguasaan seseorang terhadap ilmu ashwat.

Pemahaman dan penguasaan mengenai Ashwat memberikan peranan penting dalam dua keterampilan bahasa ini; yaitu maharah al-Istima dan maharah al-Kalam. Dengan pemahaman yang sempurna dan pelafalan yang fasih, seseorang akan mampu mendengarkan dan memahami simbol-simbol bunyi yang diujarkan oleh seseorang yang lain. Itu tandanya, proses mendengar telah berjalan dengan baik dan keterampilan mendengar telah mampu dikuasai. Begitu pula dalam keterampilan berbicara, ketika seseorang yang berbicara bahasa Arab mampu memahami mitra bicaranya terhadap apa yang ia katakan, hal tersebut merupakan tanda bahwa proses berbicara telah berjalan dengan baik dan keterampilan berbicara telah mampu dikuasai.(Mufidah, 2018).

Al-Ashwat merupakan kata dalam bahasa Arab yang berbentuk jamak. Kata itu berasal dari kata shoutun yang memiliki makna suara atau bunyi. Sedangkan ilmu al-Ashwat (ilmu bunyi) adalah disiplin ilmu bahasa Arab yang mendarassistem bunyi. Menurut M. Tontowi, ilmu ini mengkaji

tentang suara dan berbagai bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Ilmu al-Ashwat adalah ilmu yang menitikberatkan pembahasannya pada suara dan bunyi-bunyi yang diucapkan langsung oleh penutur asli bahasa Arab, yaitu orang-orang Arab. Jika ilmu tersebut dimaksudkan mengkaji unsur bunyi atau suara ke dalam bahasa Arab. Maka, hal itu berkaitan erat dengan tepat-tidaknya pelafalan, benar-tidaknya intonasi, dan penjedaan dalam menyuarakan huruf atau kalimat. Sedangkan Ahmad Sayuti Anshari Nasution mendefinisikan ilmu al-Ashwat adalah ilmu yang mempelajari tentang proses menghasilkan atau produksi, penyampaian atau perpindahan, dan penerimaan bunyi bahasa. (Mufidah, 2018).

Bisa dipahami bahwasanya ilmu al-Ashwat berisi pembahasan terkait bunyi-bunyi bahasa Arab, khususnya bagaimana suatu bunyi bahasa Arab itu diucapkan dengan fasih dan benar sesuai dengan penuturan pemilik bahasa dan bagaimana kita mampu memahami ketika suatu bunyi bahasa Arab itu diucapkan. Selain itu kemampuan membedakan antara satu bunyi dengan bunyi yang lain dan mampu mengimplementasikannya dalam bentuk lain, baik ketika berdiri sendiri sebagai abjad maupun setelah terangkai dan berharakat.

Adapun tujuan dari pembelajaran ilmu al-Ashwat, Aziz Syafrudin Syafrawi dan Hasan Saefuloh mengungkapkan setidaknya terdapat tiga tujuan sesuai dengan jenis pengajaran bahasa (pengajaran perspektif, pengajaran produktif, dan pengajaran deskriptif). Pada jenis pengajaran prespektif tujuan pengajaran al-Ashwat yang hendak dicapai adalah memperbaiki cara pengucapan siswa pada bahasa pertama atau mengubahnya ke cara pengucapan bunyi pada bahasa yang baru dipelajarinya. Berbeda pada jenis pengajaran produktif, yaitu melatih kecakapan pelafalan bunyi huruf baru yang sama sekali tidak

ditemukan dalam bahasa pertamanya. Sedangkan pada jenis pengajaran deskriptif, mengenalkan siswa pada kaidah atau aturan tata bunyi yang ada pada sistem tata bunyi bahasa Arab.(Aziz Syafrudin Syafrawi dan Hasan Saefuloh, 2014).

Melihat kepada tujuan dari pembelajaran ilmu al-ashwat di atas, memberikan gambaran tentang pentingnya pembelajaran al-Ashwat di dalam bahasa Arab. Apabila pembelajaran unsur bahasa Arab yang satu ini tidak diperhatikan, maka perkataan yang dikatakan tidak akan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara. Begitu pula dalam proses pembelajaran bahasa yang tidak mempedulikan sistem bunyi bahasa itu sendiri akan menyebabkan beragam kesulitan dalam pembelajaran bahasa.(Aziz Fakhurrizi dan Erta Mahyudin, 2012).

Dalam mendesain media pembelajaran al-ashwat banyak aplikasi yang dapat digunakan, yang salah satunya adalah menggunakan aplikasi power director pro. Power director pro adalah program pengeditan video profesional untuk perangkat Android. Meskipun ini adalah aplikasi gratis, PowerDirector ini juga adalah aplikasi yang cukup mengejutkan para pengguna dengan adanya atau banyak fitur canggih seperti menambahkan teks, efek serta mengeksport video definisi tinggi.

Setiap aplikasi selalu berusaha menghadirkan fitur yang unik dan menarik agar jumlah penggunanya meningkat secara terus menerus. Beberapa terkait fitur yang dimiliki oleh Power Director Pro antara lain :

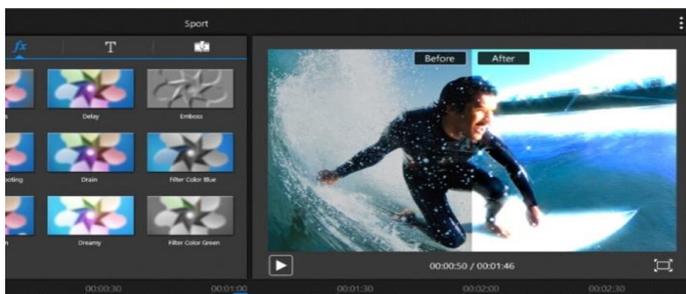
1. Kolase Aneka Media



Gambar 4.1 Power Director Pro

Dengan memanfaatkan power director pro, kita dapat secara mudah melakukan kolase dari berbagai media. Melalui power director pro saat mengedit video, tidak hanya format MP4 saja yang bisa digunakan, tetapi menggabungkannya dengan gambar atau animasi. Umumnya kolase dilakukan dalam satu frame atau dibuat menjadi berlapis-lapis atau layer. Misal scene pertama ada beberapa layer yang terdiri dari gambar, video, dan efek. Kita dapat mengembangkan dengan baik agar video yang dibuat bisa sempurna.

2. Efek Video yang Banyak



Gambar 4.2 Power Director Pro

Salah satu cara mempercantik video yang sedang dibuat adalah dengan menambahkan efek. Nah, efek ini bisa berupa efek

secara visual seperti perubahan warna, penambahan sticker, sampai penambah caption. Selain itu, ada juga efek berupa suara yang sesuai dengan momen.

Versi modifikasi memiliki cukup banyak efek di dalamnya. Selanjutnya adalah bagaimana cara kita untuk memaksimalkan aset yang dimiliki. Buka dan coba satu-satu agar memahami apa efek yang ditimbulkan.

3. Sunting dan Sulih Suara



Gambar 4.3 Power Director Pro

Elemen video menggabungkan audio dan visual. Elemen audio ini umumnya disunting secara terpisah saat membuat video. Biasanya audio yang ditambahkan bisa berupa suara latar yang enak didengar atau dubbing.

Kita dapat membuat sulih suara yang menarik seperti video lucu yang ada di internet. Prosesnya cukup mudah dilakukan, hanya butuh beberapa layer saja untuk ditumpuk. Selain itu dapat juga menggabungkan suara tambahan dan musik.

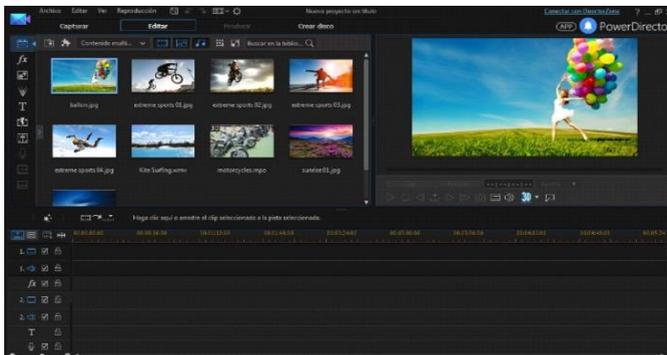
4. Penambahan Slow Motion



Gambar 4.4 Power Director Pro

Sebenarnya bagian ini masuk ke efek, tapi karena memiliki efek besar, jadi sering dianggap sebagai kelebihan tersendiri. Kita bisa membuat video yang dibuat jadi bergerak lambat agar terlihat menarik. Kebalikan dari slow motion juga ditambahkan manakala kita ingin mencobanya.

5. Tanpa Watermark



Gambar 4.5 Power Director Pro

Aplikasi Power Director Pro menjadi pilihan yang tepat untuk membuat video yang bebas watermark. Watermark adalah

tulisan kecil yang biasanya terdapat dalam video untuk menandai pembuat aslinya. Watermark sering ditempatkan dalam foto dan video untuk menghindari plagiarisme yang tidak bertanggung jawab. Namun, aplikasi Power Director versi gratis selalu menghadirkan watermark pada setiap video yang dihasilkan. Watermark tersebut mengganggu dan mengurangi estetika video. Selain itu, pembuat juga tidak bisa mengubahnya menjadi nama aslinya. Namun, aplikasi versi pro dapat menghapus maupun mengubah watermark.

6. Efek Transisi Menarik



Gambar 4.6 Power Director Pro

Efek transisi digunakan sebagai pengantar dalam pergantian slide video. Apabila terjadi pergantian background pada jenis video tertentu tidak disertai dengan efek transisi, maka pergantian tersebut akan terasa sangat janggal dan aneh.

Meskipun begitu, efek transisi tidak cocok apabila ditempatkan pada video untuk membuat sebuah drama. Sehingga, penggunaan efek transisi harus disesuaikan dengan jenis dan target penonton video yang akan dibuat.

Aplikasi ini menyediakan banyak sekali efek transisi yang bisa dikreasikan dengan berbagai cara. Selain itu, pengguna dapat mendownload efek transisi baru jika efek transisi yang disediakan dirasa kurang menarik dan membosankan.

7. Chroma Key



Gambar 4.7 Power Director Pro

Istilah Chroma Key mungkin sedikit asing di mata pembaca. Efek Chroma Key sering digunakan oleh dunia perfilman Hollywood. Efek ini membuat pemain bermain akting pada ruangan dengan background hijau dan diubah ke background yang lebih menarik saat proses editing.

Tersedianya fitur ini dalam aplikasi Power Director memberikan angin segar kepada editor pemula yang sedang belajar membuat video berkualitas. Sehingga, mereka bisa membuat video menjadi semakin menarik dan background dunia fantasi yang dapat diciptakan.

Agar fitur ini bisa digunakan dengan maksimal, pengguna harus menyiapkan dua buah video. Video pertama adalah aksi yang dilakukan pada background hijau dan video kedua berupa background yang diinginkan.

Sebagai catatan, kedua video tersebut harus diperhitungkan dengan sangat teliti. Sehingga, video yang dihasilkan akan sangat presisi dan tidak menimbulkan kejanggalan di mata penonton. Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menggunakan Chroma Key :

- a. Siapkan video,
 - b. Buka aplikasi Power Director Pro,
 - c. Klik opsi New Project,
 - d. Import video yang telah disiapkan,
 - e. Klik ikon bergambar pensil,
 - f. Pilih pewarnaan yang sesuai.
8. Video Kualitas 4K Full HD



Gambar 4.8 Power Director Pro

Aplikasi Power Director bisa digunakan untuk membuat video dengan kualitas mencapai 4K Full HD. Sehingga, video yang dibuat akan terlihat sangat jernih dan hampir tidak ada gambar yang pecah sedikit pun.

Konsekuensi dari kualitas yang tinggi tersebut adalah ukuran file menjadi sangat besar. Selain itu, aplikasi ini juga bisa

disisipi video dengan berbagai format seperti H.264 AVC (.3gp, .mp4, MKV), H.263 (.3gp, .mp4, MKV), VP8 (MKV), dan MPEG-4 SP (.3GP, MP4, MKV).

Pada saat proses pembuatan video, pengguna bisa menambahkan file gambar dan suara dengan format yang bervariasi. File gambar yang bisa di import adalah PNG, BMP, WebP, JPEG, dan GIF. Sedangkan suara yang bisa disisipkan berupa file MP4, WAV, MP3, M4A, dan AAC.

9. Tidak Ada Iklan



Gambar 4.9 Power Director Pro

Sesuatu yang paling mudah dilihat untuk membedakan antara aplikasi versi free dan versi pro adalah keberadaan iklan. Iklan tersebut akan selalu muncul setiap kali koneksi internet dihidupkan pada saat sedang menggunakan aplikasi versi gratis.

Meskipun mengganggu, hal tersebut memang sudah sewajarnya ada karena dari sanalah asal pendapatan developer aplikasi. Sehingga, akan terlihat sangat bodoh apabila ada orang yang berkomentar untuk menghilangkan iklan padahal menggunakan aplikasi gratis.

10. Fitur Lainnya

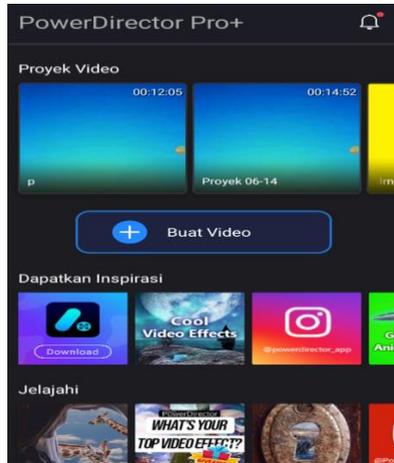


Gambar 4.10 Power Director Pro

Selain beberapa fitur yang sudah diuraikan di atas, aplikasi ini juga memiliki beberapa fitur lain seperti: Custom color effect, Video stabilizer, Multiple layer dan lain sebagainya.

Langkah-langkah sederhana yang dapat dilakukan dalam Membuat Video Pembelajaran menggunakan power director pro anatar lain :

1. Mendownload aplikasi video PowerDirector Pro setelah terdownload langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi tersebut.
2. Membuka aplikasi PowerEditor dan pilih New Project.



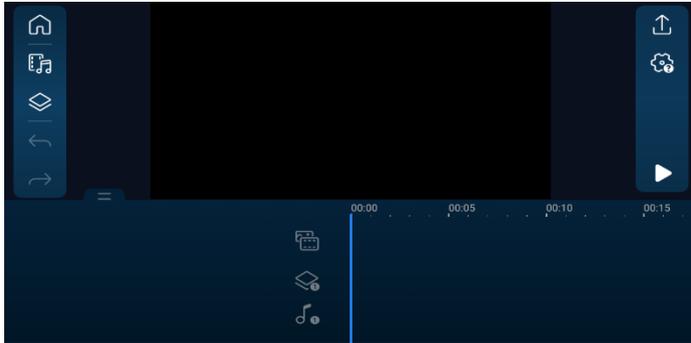
Gambar 4.11 Power Director Pro

3. Mengisi nama project dan memilih aspect ratio. klik OK.



Gambar 4.12 Power Director Pro

4. Menambahkan video atau foto serta audio dapat berupa file musik, suara dan rekaman audio pada masing masing timeline.



Gambar 4.13 Power Director Pro

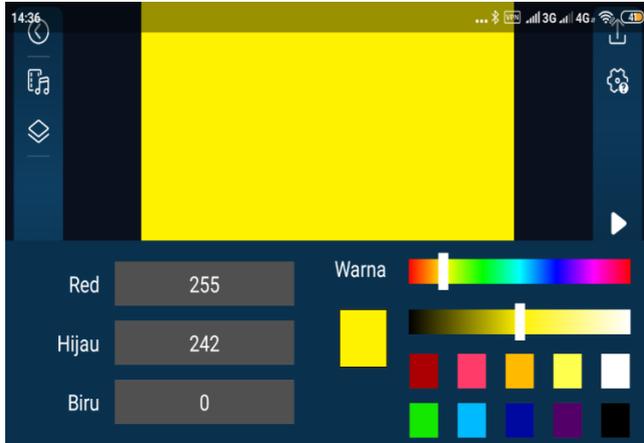
5. Fitur yang disediakan Power Director disini cukup lengkap dan secara otomatis video yang ada di smartphone kita muncul semua, ada pula google drive jika file video anda disana, serta video capture untung mengambil video secara langsung menggunakan kamera smartphone, dan ada juga color board untuk tampilan dasar dengan warna sesuai keinginan.
6. Pilih salah satu video yang akan diedit



Gambar 4.14 Power Director Pro

7. Pilih Audio agar video kita lebih menarik
8. Pilih foto jika akan menggabungkan foto di video.

9. Jika Video atau Audio durasinya berbeda, maka kita dapat menyesuaikan keduanya dengan memotong Video atau Audio yang tidak diperlukan. pilih batas yang akan dipotong dan klik gambar pisau pada kiri.
10. Untuk mengedit video :
 - a. klik video di timeline
 - b. klik icon pensil
 - c. tombol volume untuk mengatur volume audio asli dari video kita
 - d. Rotate untuk memutar video jika terbalik
 - e. Color untuk merubah warna video, ada banyak pilihan warna agar terlihat artistik dan dramatis
 - f. Speed untuk mempercepat atau memperlambat video termasuk membuat video slow motion
 - g. Flip untuk membalikkan objek ke kiri atau kanan
 - h. Reverse untuk membuat video berjalan mundur
 - i. Crop untuk memotong tampilan video
 - j. Duplicat untuk menduplikasi video
11. Tambahkan Tulisan, gambar dan stiker pada layer sebagai pelengkap dan variasi video kita agar lebih menarik.
12. tersedia banyak font serta warna.



Gambar 4.15 Power Director Pro

13. Tahap akhir yaitu menyimpan Project agar dapat diedit lagi jika diperlukan, kemudian pilih Produce Video sebagai hasil akhir dari editing video.
14. Pilih save to Gallery untuk menyimpannya di smartphone atau dapat juga langsung mengupload ke Facebook ,Youtube,Opsi lain dan expor ke cyberlink cloud



Gambar 4.16 Power Director Pro

15. Pilih salah satu format dari SD, HD atau Full HD. untuk versi gratis pilihan Full HD seharusnya dalam versi Premium,

namun anda tetap dapat menggunakannya dengan menonton video iklan secara otomatis dari aplikasi.

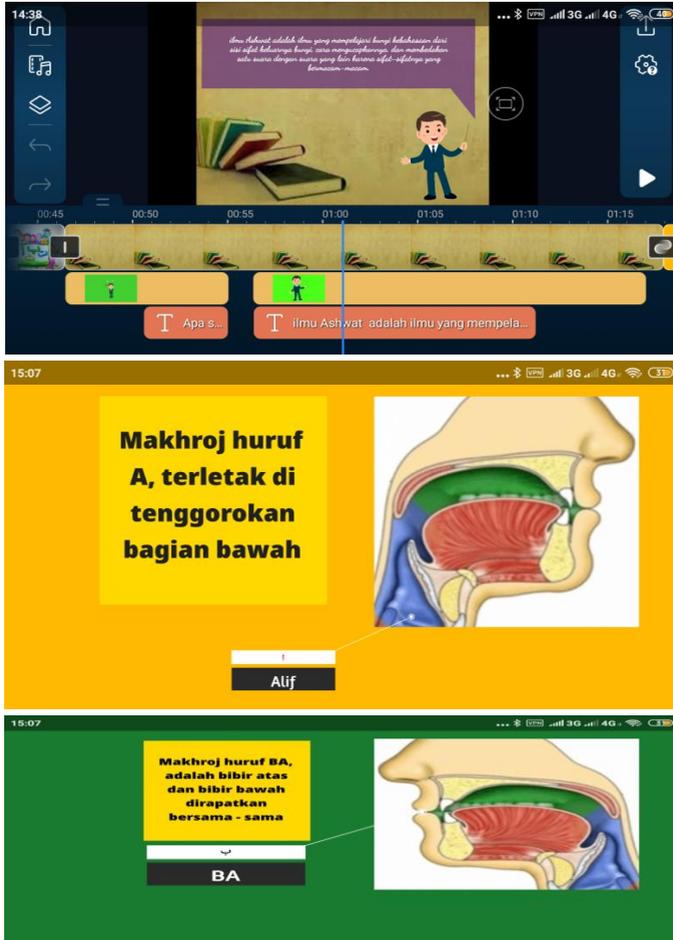
16. Tunggu hingga proses selesai.



Gambar 4.17 Power Director Pro

Beberapa gambar hasil media pembelajaran al ashwat dalam bahasa arab menggunakan aplikasi PowerDirector Pro antara lain:





Gambar 4.18 Power Director Pro

B. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Mufradat*

Mufradat adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa, atau biasa disebut kosakata. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat penting, kaarena kemampuan seseorang untuk menguasai empat kemahiran berbahasa sangat bergantung pada seberapa banyak penguasaan kosakata yang dimiliki.

Untuk membuat media pembelajaran mufradat berbasis aplikasi yang ada di android banyak sekali pilihannya. Salah satu aplikasi yang ada di android berbanama aplikasi VN. Aplikasi VN merupakan salah satu rekomendasi aplikasi terbaik untuk mengedit video di smartphone. Aplikasi tersebut kini sedang viral dan digunakan banyak orang karena cukup ringan namun kaya akan fitur. Pengoperasiannya juga tergolong mudah untuk pemula sekalipun.

VN edit video memiliki banyak fitur untuk membuat semakin keren tampilan video. Pengguna bisa berkreasi sesuka hati dengan menambahkan musik, backsound, stiker, subtitle, dan sebagainya. Menariknya, aplikasi ini dapat dinikmati secara gratis tanpa membayar sepeserpun.

Sebagai sebuah aplikasi, VN memiliki beberapa kelebihan antara lain :

a. Beragam Fitur yang Menarik

VN atau Vlog Now menawarkan berbagai fitur yang bisa digunakan untuk mempercantik tampilan video. Terdapat beberapa fitur unggulan tersedia disini yang bisa dengan mudah pengguna pakai. Cara penggunaan pun cukup mudah.

Aplikasi VN edit video juga menyajikan efek video yang keren. Dengan ini pengguna bisa menambahkan berbagai efek video yang akan menambah keren tampilannya. Terdapat juga curve shifting dengan enam jenis pengaturan yang dapat disesuaikan dengan kecepatan video.

b. Proses Pengeditan Mudah

Aplikasi ini memiliki desain interface yang mudah dipahami, bagi pengguna yang baru memakainya sekalipun. Disini pengguna dapat memperkecil atau memperbesar timeline sesuai

yang diinginkan. Fungsi dasar seperti duplikat, drag, split dan delet dapat dilakukan dengan mudah dan hanya dalam hitungan detik.

Saat ingin beristirahat sejenak, pengguna juga bisa menyimpan draft hasil editan kapan saja. Proses pengeditan yang mudah itulah yang membuat aplikasi ini viral dan banyak diunduh pengguna smartphone.

c. Kustomisasi Soundtrack/Suara Latar

Agar lebih menarik dan enak didengar, pengguna bisa menambahkan musik latar ke video yang akan dibuat. pengguna juga bisa menambahkan ritme agar video selaras dengan musik. Terdapat juga beberapa efek suara yang mungkin berguna.

d. Efek Video Keren

Video tidaklah menarik tanpa tampilan efek. VN Edit video memiliki banyak pilihan dengan lebih dari 20 filter yang bisa digunakan. Aplikasi ini juga menawarkan 4 efek transisi dengan gaya yang berbeda. Pengguna juga bisa memperlambat atau mempercepat video sesuai kebutuhan.

Pengguna juga bisa menambahkan animasi keyframe di video, teks maupun stiker dan menciptakan efek animasi dengan mudah. Terdapat sembilan belas jenis pengaturan keyframe yang bisa dipilih untuk menghasilkan video super keren.

e. Subtitle yang Mudah

Jika ingin menambahkan subtitle dalam video, pengguna bisa dengan mudah menambahkannya di aplikasi ini. Selain subtitle, pengguna juga bisa menyisipkan teks, slide judul hingga overlay pada timeline.

Font yang disediakan tidak hanya satu, terdapat beberapa pilihan jenis font, ukuran teks dan warna yang diinginkan. Waktu munculnya tulisan juga bisa diatur sesuai kebutuhan. Terdapat beragam jenis subtitle yang bisa dipakai mulai dari swipe ala apple, bubble text dan lainnya.

Selain memiliki beberapa kelebihan, aplikasi VN ini juga memiliki kekurangan antara lain :

- a. Aplikasi masih tergolong baru sehingga fitur-fitur belum lengkap.
- b. Tergolong berat ketika dijalankan pada Andorid dengan spek yang minimal.
- c. Sering terjadi kesalahan misalnya pada saat mengedit video sesuai beat music, tetapi setelah diekspor/simpan terkadang music sama gerakan videonya kurang sesuai/tidak sama.
- d. Jika durasi video cukup panjang/ukuran video terlalu besar, maka saat video akan di exsport/simpan dapat memakan waktu yang cukup lama atau bahkan tidak hasil editan video tidak dapat di exsport ke galeri HP.

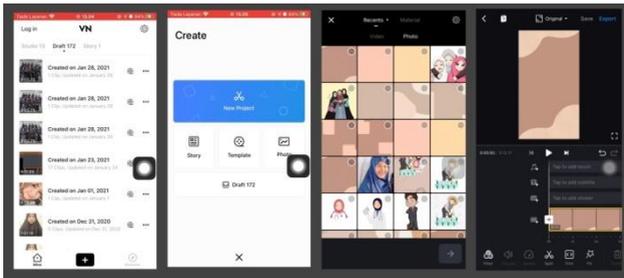
Selanjutnya Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk Membuat Media Pembelajaran mufradat Menggunakan Aplikasi VN adalah :

1. Cara Memasukkan Video (Import) di VN

Langkah pertama untuk memulai editing video adalah kita harus mengimpor atau memasukkan video yang akan diedit terlebih dahulu. Untuk Langkah-langkahnya adalah :

- a. Buka aplikasi VN yang sudah kita install di smartphone.
- b. Setelah itu pada tampilan awal VN, tap tanda plus yang ada di bawah untuk memulai proyek baru.

- c. Tap menu New Project. Maka kita akan di bawah ke tampilan penyimpanan internal smartphone.
- d. Pilih video yang akan diedit atau digunakan.
- e. Lalu tap tanda panah biru yang ada di pojok kanan bawah untuk mulai memasukkan videonya.
- f. Kemudian akan muncul tampilan editing video kita sehingga siap untuk kita edit.



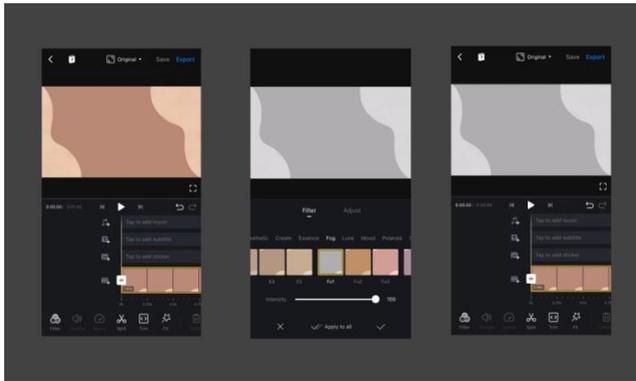
Gamabr 4.19 VN

2. Cara Menambahkan Filter di VN

Apabila ingin memberi efek-efek warna pada video maka bisa memanfaatkan menu Filter yang ada di aplikasi VN. Untuk cara menggunakannya adalah sebagai berikut :

- a. Impor video yang akan ditambahkan filter.
- b. Pada tampilan awal editing, tap menu Filter yang ada di deretan bawah menu.
- c. Setelah itu akan muncul berbagai macam jenis filter seperti Aesthetic, Essence, Fog, dan seterusnya. Pilih salah satu filter dengan cara tap jenis filter yang diinginkan.
- d. Tap tanda centang di bawah atau pilih Apply to all untuk mulai mengaplikasikan filternya.

- e. Maka video akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang telah dipilih.



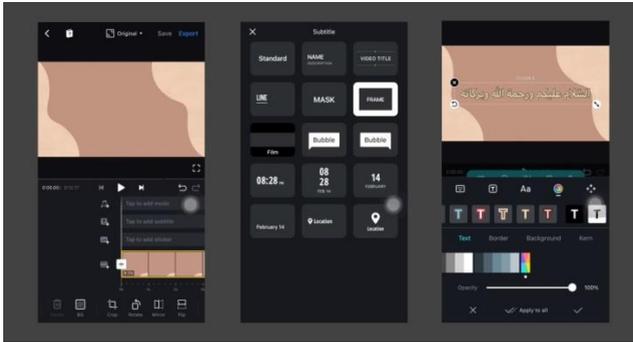
Gambar 4.20 VN

3. Cara Menambahkan Teks ke Video di VN

Pada aplikasi VN dapat ditambahkan teks baik itu teks untuk judul video maupun teks subtitle hanya dengan menggunakan aplikasi VN. Caranya sangat mudah dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Impor video yang akan ditambahkan teks.
- b. Setelah itu pada tampilan awal editing, pada baris kedua icon bergambar huruf T bertanda plus. Tap menu bertuliskan "Tap to add subtitle".
- c. Lalu akan muncul beberapa pilihan format teks. Seperti title untuk membuat judul video, Standard untuk membuat teks biasa seperti subtitle, dan lain sebagainya. Tap salah satu format tersebut.
- d. Kemudian akan muncul tampilan editing teks. Kita bisa mengetikkan teksnya, mengubah warna font-nya, mengganti font, atau bahkan memindahkan teksnya ke area yang diinginkan.

- e. Tap tanda centang untuk mengaplikasikan teks tersebut.



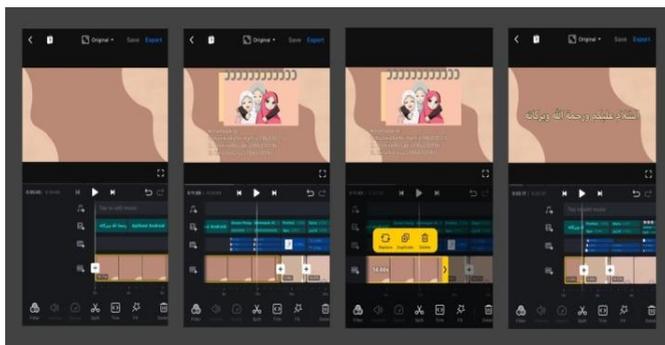
Gambar 4.21 VN

4. Cara Memotong Video di VN

Pada aplikasi VN bukanlah hal yang sulit dilakukan jika ingin memotong bagian video yang tidak perlu. Karena di dalam aplikasi VN juga telah disediakan fitur untuk memotong video. Adapun caranya adalah sebagai berikut :

- a. Impor video yang akan di potong,
- b. Pada bagian bawah menu editing, geser thumbnail ke kanan atau ke kiri untuk menetapkan pada bagian mana yang ingin dipotong. (Garis putih yang berada ditengah menunjukkan titik potongnya).
- c. Jika sudah, tap menu Split bertanda gunting untuk memotong video.
- d. Lalu video akan terbagi dua, kita bisa buang atau hapus salah satu bagian yang tidak diinginkan dengan cara tap bagian video tersebut.
- e. Kemudian muncul beberapa icon menu, tap Delete untuk menghapus bagian yang tidak diinginkan.

- f. Maka hanya bagian yang kita pertahankan saja yang akan nampak di tampilan editing video kita.

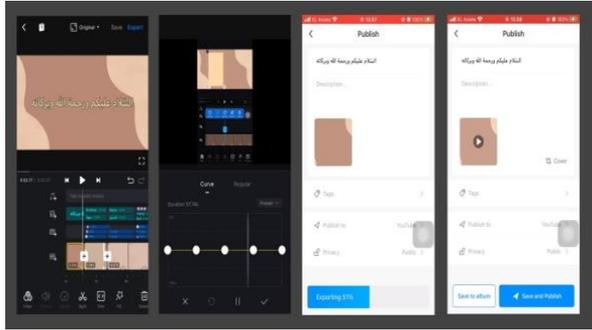


Gambar 4.22 VN

5. Cara Menyimpan Video dari Aplikasi VN ke Galeri

Setelah proses editing di VN selesai, maka hasil video dari aplikasi VN dapat disimpan ke galeri HP. Sehingga nantinya siap untuk diputar pada video player atau untuk dishare ke media sosial seperti TikTok, YouTube, IG atau WA. Adapun untuk cara menyimpannya sebagai berikut :

- a. Edit video pada aplikasi VN sesuai kebutuhan hingga selesai.
- b. Tap menu Export yang berada di sudut kanan atas.
- c. Pilih resolusi yang diinginkan, FPS serta bitrate-nya.
- d. Tap tanda centang untuk memulai proses menyimpan video.
- e. Ketik title atau judul file video saat proses export berjalan. Tap Save to album untuk menyimpan hasil video ke dalam galeri HP.



Gambar 4.23 VN

Beberapa gambar hasil media pembelajaran mufradat menggunakan aplikasi VN antara lain:





Gambar 4.24 VN

C. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Tarakib/Sintaksis*

Tarakib adalah aturan-aturan yang mengatur penggunaan bahasa Arab yang digunakan sebagai media untuk memahami kalimat. Berdasarkan beberapa definisi, maka materi tarakib adalah materi yang membahas tentang susunan atau struktur penataan kata menjadi kalimat yang memiliki makna.

Tarakib disepadankan dengan sintaksis dalam tataran linguistik, atau dalam bahasa Arab dikenal dengan nahwu. Berbagai definisi mengungkapkan bahwa yang dimaksud tarakib merupakan struktur kalimat atau tata bahasa dalam bahasa Arab yang mengkaji kedudukan kata atau hubungan antarkata dalam kalimat.

Dalam pembuatan media pembelajaran tarakib berbasis aplikasi yang ada pada smartphone dapat digunakan aplikasi bernama capcut. CapCut merupakan aplikasi penyunting video yang gratis dan sederhana, menawarkan berbagai fitur penyuntingan yang esensial, menambahkan suara, music, transisi, efek, filter, stiker dan font, serta template video untuk menghasilkan video yang bagus dan mudah dan masih banyak lagi.

Selain fiturnya yang sudah lengkap, CapCut menjadi terkenal di Indonesia karena memungkinkan penggunaannya membuat video secara gratis tanpa adanya watermark. CapCut merupakan jenis software khusus editor video dengan berbagai fitur yang ditujukan bagi pengguna *mobile*.

Beberapa kelebihan yang ada pada Aplikasi CapCut antara lain adalah :

a. Mudah Digunakan

Sebuah aplikasi android dibuat untuk memudahkan para penggunaannya, dan seperti itulah yang ditawarkan oleh salah satu editor terbaik ini. Dengan tampilan yang sangat sederhana kita bisa mendapatkan berbagai keperluan untuk mempercantik video dan juga foto.

Tools yang disediakan juga cukup banyak dengan pastinya tools dasar seperti Cut, Reserve dan speed juga sudah pasti tersedia. Dengan menggunakan aplikasi ini sudah pasti bisa menghasilkan video terbaik.

b. Advance dengan Kualitas Tinggi

Salah satu kelebihan selanjutnya ketika kita download CapCut Pro mod apk adalah kualitas tinggi dengan berbagai pengaturan yang advance namun bisa digunakan dengan sangat mudah. Berbagai filter menarik bisa kita dapatkan dengan sangat mudah.

c. Memiliki berbagai macam fitur

CapCut menghadirkan berbagai macam fitur penyuntingan yang bermanfaat, efek kreatif, filter, stiker dan font, Anime, serta template video untuk menghasilkan video yang bagus dengan

mudah. Mulai font atau text kita dapat memilih jenis, warna, hingga transisi dari teks tersebut.

Dengan adanya fitur dari capcut kita dapat membuat video kita menjadi lebih menarik dan unik. Kita dapat mengaplikasikannya sesuai dengan keatifitas kita masing-masing.

d. Memiliki berbagai macam efek

CapCut memiliki lebih dari 5 efek mulai dari transisi, efek dramatic, efek dari dilm, efek dari dreamy hingga efek-efek lainnya. Kita sebagai pengguna hanya tinggal menguduh efek tersebut dan kita langsung bisa menggunakannya sesuai dengan video yang kita buat agar terlihat lebih berwarna dan bagus. Inilah salah satu alasan mengapa orang-orang sangat tertarik kepada aplikasi CapCut. Ini merupakan salah satu keunggulan dari aplikasi capcut yang membedakan aplikasi ini dengan aplikasi editor video yang lainnya.

e. Memiliki berbagai macam animasi

Animasi dalam CapCut cukup banyak dan menarik. Animasi dalam capcut jauh lebih lengkap dibanding aplikasi sejenisnya. Semacam transisi dalam sebuah video. kita bisa mengedit video dengan menggunakan CapCut. Foto atau video bisa di zoom bisa diputar bisa digeser hingga berbagai transisi lainnya. Kita dapat membuatnya sesuai kemauan dan kreatifitas kita masing-masing.

f. Memiliki berbagai macam filter

Filter sama halnya dengan FX di suatu aplikasi edit foto ataupun video mereka bisa mengatur kecerahan, kehangatan, hingga warna pada video ataupun foto. Aplikasi CapCut yang memiliki fitur FX tersebut. Kita dapat mengubah dan mengatur

tingkat kecerahan, kehangatan serta warna pada video yang kita buat, supaya video terlihat lebih menarik.

g. Memiliki fitur Green Screen

Tidak semua aplikasi edit video yang memiliki fitur greensceen. Tapi capcut memiliki fitur tersebut. Untuk menambahkan video diatas video memnghilangkan background video tersebut bisa digunakan dalam aplikasi CapCut.

h. Bisa membuat intro untuk video di Youtube

Pasti kita sudah ada yang tidak asing lagi tentang intro dari youtube. Di era sekarang sudah banyak orang tertarik dengan dunia youtube entah membuat konten hingga ada yang menyaksikan konten tersebut. Maka dari itu, saat ini yang dilihat adalah segi kualitas dan segi editing. Selama kita nyaman menonton video tersebut. Maka video tersebut bisa dibilang baik dan sangat berkualitas.

i. Bebas dari watermark

Biasanya orang-orang tidak begitu menyukai dengan adanya watermark dari aplikasi tersebut. Tetapi, di aplikasi capcut ini, dibebaskan dari watermark atau tulisan akhir video "CapCut". Kita langsung bisa mengconvert video kita tanpa harus melihat iklan. Inilah menjadi salah satu kelebihan dari aplikasi editor video CapCut.

j. Mendukung Bahasa Indonesia

CapCut sendiri telah digunakan oleh berbagai orang dibelahan dunia, tak heran jika bahasa dalam aplikasi CapCut cukup lengkap. Salah satunya bahasa indonesia sehingga pengguna dari indonesia bisa dengan mudah memahami tulisan dan fiturnya.

k. Bisa digunakan Offline & Online

Keperluan mengedit video tidak selamanya bergantung pada internet, bisa mengakses dan menggunakan fiturnya secara offline merupakan kebutuhan semua orang saat ini. Dan di capcut mendukung hal tersebut, Anda bisa mengedit kapan pun offline dan online ketika ingin menemukan efek, filter dan sticker baru.

Selain memiliki kelebihan yang banyak, sebagai sebuah aplikasi tentunya Capcut juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu :

a. Penambahan Lagu Membutuhkan Koneksi Internet

Meskipun kapasitas perpustakaan musik aplikasi ini cukuplah besar. Pengguna pun dapat dengan mudah mencari lagu-lagu baru yang lagi populer. Namun nyatanya, untuk menembahkannya ke dalam list Anda membutuhkan jaringan internet.

b. Tidak Semua Android Bisa Menggunakan CapCut

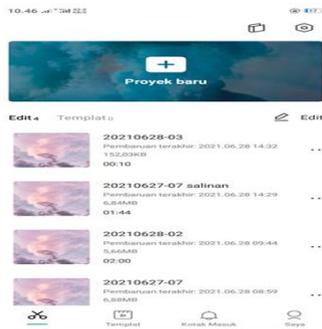
Selain sejuta kelebihan, faktanya tidak semua tipe smartphone bisa memakai editor video ini. Hanya jenis Android 5.0 keatas yang dapat menggunakan CapCut. Jika di bawah itu, maka perangkat tidak akan support.

Beberapa Langkah-langkah penting dan sederhana Membuat Media Pembelajaran nahwu dengan Menggunakan Aplikasi Capcut antara lain :

Cara Menambahkan foto dan video di CapCut

Sebelum melakukan pengeditan, pastikan kita telah mengunduh aplikasi CapCut ini. Aplikasi ini dapat diunduh dengan gratis di Google Play Store maupun di Apple App Store. Jikalau sudah terpasang maka kita hanya perlu mengikuti beberapa langkah di bawah ini.

- a. Buka atau jalankan aplikasi CapCut pada smartphone
- b. Pergi ke halaman utama dan tekan menu “new project”.
- c. Setelah muncul halaman pemilihan konten foto atau video maka tekan foto dn video yang diinginkan.

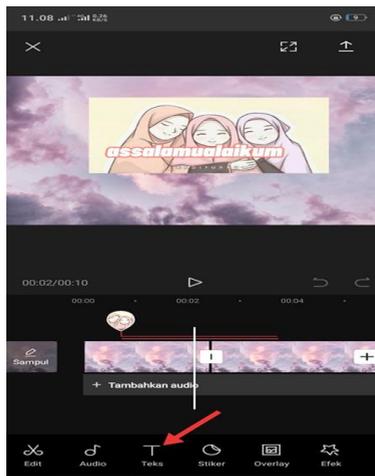


Gambar 4.25 CapCut

Cara menambahkan text pada video :

- a. tekan ikon lingkaran kecil yang ada pada pojok kanan atas dan tekan “add”. Lanjutkan dengan menekan ikon huruf “T” dan pilih “add text”.
- b. Nantinya akan muncul timeline yang berisi audio dan video. Di bagian depan cover video dapat ditambahkan video atau audio.
- c. Tekan tombol yang memiliki ikon + pada bagian kanan timeline jika ingin menambahkan video.

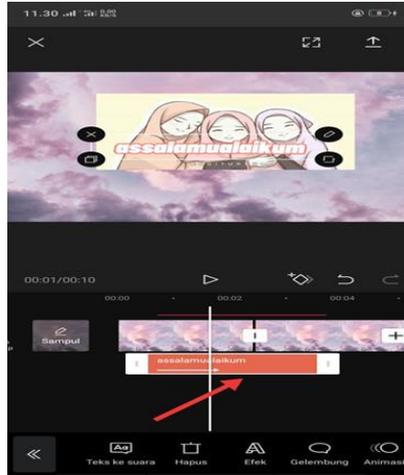
- d. Untuk mengedit video secara maksimal, gunakan berbagai menu yang terdapat di bagian bawah timeline. Gunakan berbagai menu dan efek untuk membuat video lebih menarik.
- e. Selanjutnya untuk membuat video yang bagus di CapCut ini ialah dengan menambahkan kata-kata atau kalimat. Nantinya kalimat atau kata-kata tersebut akan bergerak. Tambahkan style tulisan, jenis font, warna, efek, background dan lainnya.



Gambar 4.26 CapCut

Mengatur peletakan teks

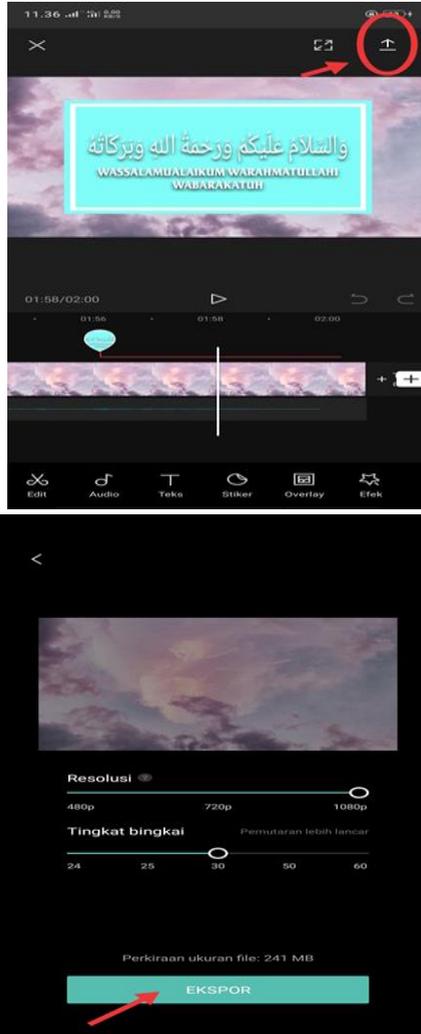
Setelah tahap sebelumnya maka langkah selanjutnya ialah mengatur peletakan teks pada durasi ke berapa. Atur sesuai keinginan kita.



Gambar 4.27 CapCut

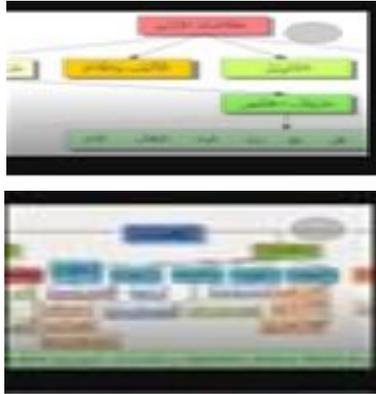
Ekspor video

Setelah dirasa selesai membuat video maka lanjutkan dengan menekan tombol panah yang berada di pojok kanan atas. Pilih ukuran atau resolusi yang ingin digunakan pada video tersebut. Diakhiri dengan menekan tombol ekspor yang tidak memiliki tanda air guna menyimpan video tersebut tanpa ada watermark-nya.



Gambar 4.28 CapCut

Gambar hasil pembuatan media pembelajaran tarakib menggunakan aplikasi capcut adalah :



Gambar 4.29 CapCut

Pada bab ini telah dijelaskan beberapa aplikasi yang terdapat pada android yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran komponen Bahasa Arab yaitu ashwat, mufradat dan tarakib. Selanjutnya para pengajar Bahasa Arab diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut dan mengasah kreativitas dalam mendesai media yang menarik dan mudah digunakan peserta didik.

BAB V

APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BAHASA ARAB

A. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Istima'*

Keterampilan menyimak (*istima'*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mana melalui keterampilan ini memungkinkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan. Karena banyaknya komunikasi sehari-hari yang dilakukan secara lisan, kemampuan ini amat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa. Tanpa kemampuan menyimak yang handal, akan terjadi banyak kesalahan

pahaman dalam berkomunikasi antar pengirim pesan dan penerima pesan.

Kemampuan menyimak (*istima'*) memiliki peranan yang sangat penting dalam ketrampilan berbahasa, karena *istima'* merupakan keterampilan yang harus dikuasai pertama kali dalam pemerolehan dan pembelajaran bahasa. Dari *istima'* kita dapat mengungkapkan dari apa yang telah kita simak dengan berbicara, membaca atau menulis. Dari *istima'* pula kita dapat mengenal *mufrodat, tarokib* guna menunjang ketrampilan bahasa selanjutnya. Dalam proses pembelajaran *istima'* di perlukan adanya media yang dapat membantu tercapainya kemampuan menyimak (*istima*) secara baik.

Istima' merupakan keterampilan berbahasa pertama dalam bahasa arab. Keterampilan ini memberikan kontribusi yang sangat besar untuk meningkatkan keterampilan Bahasa lainnya terutama ketrampilan *kalam* dan *kitabah*. Melalui ketrampilan *istima'* dari situ akan terserap informasi sebanyak banyaknya yang mendukung berkembanya keterampilan Bahasa lainnya.

Keterampilan menyimak (*maharah al-istima'/ listening skill*) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk menyimakkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata (fonem) dengan unsur-unsur lainnya menurut *makrajhuruf* yang betul baik langsung dari penutur aslinya (*al-nathiq al-ashli*) maupun melalui rekaman.(Azhar arsyad, 2002).

Secara umum tujuan latihan menyimak adalah agar pelajar dapat memahami ujaran dalam bahasa Arab , baik dalam bahasa sehari-hari maupun bahasa-bahasa yang digunakan dalam kegiatan resmi. Unsur yang sangat fundamental dalam interaksi

sesama manusia adalah keterampilan untuk memahami apa yang dikatakan atau diucapkan oleh orang lain. Dalam kehidupan berbahasa sehari-hari sering kita jumpai pendengar yang kurang terampil baik dalam bahasa ibu ataupun bahasa kedua.

Salah satu media pembelajaran istimewa yang dapat diakses dengan mudah adalah melalui youtube. Youtube dapat dimanfaatkan tenaga pendidik dalam pembelajaran dengan berbagai cara, dengan tetap memverifikasi kredibilitas video dan mengevaluasi kualitasnya, maka dosen memanfaatkan Youtube pada pembelajaran Maharah al-Istimad dengan cara menggunakannya saat pembelajaran di kelas dengan cara nonton bareng di smart TV dan pemberian tugas melalui beberapa aplikasi untuk latihan menyimak di rumah mengingat kegiatan belajar menyimak memerlukan banyak waktu.(Jones, T., & Cuthrell, 2018).

Pembelajaran menyimak yang dilaksanakan oleh dosen dengan memanfaatkan film dari Youtube ini sesuai dengan hasil penelitian Moghavy, Ainin Sulaiman, Noor Ismawati Jaafar, Nafisa Kasem bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa mencari informasi akademik dan belajar melalui Youtube dengan intens, dan hal ini mengharuskan seorang pengajar menerapkan teknologi yang sesuai.(Jones, T., & Cuthrell, 2018).

Film sebagai media belajar dalam pembelajaran, penggunaan media film menambah motivasi belajar dan memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar. Tidak Semua film layak dijadikan sebagai media pembelajaran, maka pengajar maupun pelajar seharusnya melakukan seleksi terlebih dahulu mana film yang relevan dan layak dijadikan media pembelajaran.

Pada situs youtube telah tersedia materi maupun media yang khusus digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab secara

gratis. Dengan memanfaatkan youtube, maka pengajar dapat memperoleh film yang layak untuk digunakan dalam mengajar. Film mampu mempercepat pemahaman pelajar dalam belajar, sehingga belajar menjadi lebih efektif.

Salah satu film yang dapat diakses secara gratis pada chanel youtube adalah film Iftah Ya sim sim. Film iftah ya sim sim merupakan sebuah program tv berbentuk Film genre anak-anak yang ditayangkan pertama kali dikuwait 1979 dan disiarkan di 22 negara berbahasa arab dengan diawali 130 episode.

Film ini berdurasi selama 30 menit per episode. Disiarkan dibeberapa channel Tv dan Saluran anak-anak. Seperti Sharjah tv pada pukul 10 pagi, kemudian emerat TV pada pukul 10.30, Rotana kholijiah pada pukul 1 siang, Al Ain TV pukul 2 Siang, Bahrain Tv pukul 4.30 Sore. Dan ada tayangan ulang setiap hari minggu. Seiiring dengan kecanggihan tekhnologi Film Iftah ya Sim Sim ini dapat ditemukan di situs –situs Youtube sehingga memudahkan kita untuk mendonwload episode-episode film yang dapat diputar ulang dan dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran Bahasa Arab.

Iftah Ya Sim Sim menjadi salah satu program yang paling populer dan sukses untuk anak-anak dibanyak negara Arab. Kritikus menyebutnya sebagai salah satu kolaborasi yang sukses dan bagus dari para pendidik, pencipta, penulis dan seniman dari negara-negara timur tengah. Film ini menginspirasi banyak penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak mendapat manfaat dari menontonnya. Sehingga pada tahun 2010 berbagai upaya dilakukan untuk menghidupkan kembali penayangan film ini dengan memberikan lebih banyak variasi. Pada akhir 2013 , lima belas penulis dan produser dari bidaya Media menghadiri pelatiahn tentang metodologi pendidikan dan tekhnik produksi dari staf pertunjukan dan perfilman di new York Amerika.

Sehingga pada awal 2014 film Iftah ya Sim Sim melahirkan episode-episode baru yang lebih variatif.

Iftah Ya Sim sim ini berisi tentang Budaya Timur tengah, Kebiasaan Arab dan tradisi Islam dan pertunjukkan. Di samping mengutamakan keunggulan Bahasa Arab, dalam film ini juga memberikan banyak pesan-pesan moral yang melekat pada setiap episode yang ditayangkan. Misalnya saja pada episode awal, film ini menyentuh bagaimana menyapa tetangga, teman atau bahkan pegawai took klontong. Kemudian pentingnya mengunjungi keluarga besar ketika hari raya , menunjukkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua, bagaimana menyapa rekan rekan bahkan cara bagaimana mengexpresikan kegembiraan.

Sikap yang baik, nilai-nilai yang solid, menghargai perbedaan, dan menghargai persahabatan adalah tema dasar dari Film *iftah ya sim sim* ini.

Beberapa gambar yang merupakan bagian dari film iftah ya sim sim adalah :





Gambar 5.1 film iftah ya sim sim

Melalui media film yang bisa diakses pada channel youtube menggunakan smartphone yang ada pada peserta didik, menjadikan pembelajaran maharah istima' menjadi lebih menarik dan mampu memberikan pembiasaan bagi peserta didik untuk menyimak Bahasa Arab langsung dari *native speaker* Bahasa Arab.

B. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Kalam*

Kalam merupakan keterampilan dasar yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa kedua. Keterampilan ini tergolong sebagai *maharah istintajiyah (productive skill)*. Kemahiran *kalam* tergolong sebagai *maharah istintajiyah* karena menuntut adanya peran serta aktif pembelajara Bahasa agar dapat berkomunikasi secara lisan dengan pihak atau komunitas lain. Keterampilan berbicara seakan menjadi paling dominan dalam pembelajaran bahasa dibandingkan dengan keterampilan-keterampilan lainnya.

Secara kebahasaan, peran lisan yang disampaikan dengan berbicara merupakan penggunaan kata-kata yang dipilih sesuai dengan maksud yang perlu di ungkapkan. Kata-kata itu disusun dan terangkai dalam susunan kalimat tertentu menurut kaidah

tatabahasa dan dilafalkan sesuai dengan kaidah pelafalan yang sesuai.

Berbicara merupakan bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh para pembelajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Arab. *Maharah al-kalam* merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara karena berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya.

Tujuan pembelajaran *maharah al-kalam* secara umum agar pembelajar mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa yang mereka pelajari sehingga penyampaian pesan dapat diterima.

Alat dan media pembelajaran bisa berbentuk apa saja. Salah satunya adalah video. Meskipun bukan ide baru, perkembangan teknologi membuat video belajar lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, penggunaannya sangat fleksibel dan siswa cukup mengulang materi.

Untuk membuat video pembelajaran pada pembelajaran kemahiran berbicara, guru dan tenaga pendidik dapat memakai aplikasi Kinemaster. Sebelum smartphone merajalela, kita membutuhkan skill dan perangkat tersendiri untuk bisa membuat video yang bagus dan efektif. Selain itu, hanya sebagian guru dan tenaga pendidik yang berkompentensi mampu membuat video karena skill tersebut membutuhkan waktu untuk dipelajari.

Namun saat ini kehadiran aplikasi video editing berbasis smartphone menguntungkan banyak pihak. Sekolah dan pendidikan dapat memperluas cakupan materi dan konten pembelajaran. Siswa tidak lagi harus di kelas karena bisa mengakses dari mana saja. Ketika situasi tidak memungkinkan untuk masuk sekolah, mereka tidak akan ketinggalan materi.

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Itu dilengkapi dengan berbagai alat yang memungkinkan pengguna membuat video berkualitas tinggi.

Dengan KineMaster, editor memiliki kendali tertinggi atas video mereka terutama dalam hal memangkasnya. Aplikasi ini memungkinkan mereka memotong dengan bingkai, memungkinkan mereka menjadi sangat tepat dalam transisi dan efeknya.

Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para profesional, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau pemirsa mereka.

Beberapa fitur yang disediakan oleh Kinemaster untuk pembuatan dan pengeditan video antara lain :

1. *Multi Track Audio*

Multi Track Audio adalah fitur yang mampu menambahkan audio video kamu menjadi 4 bagian audio tambahan yang lain.

2. *Color Adjustment*

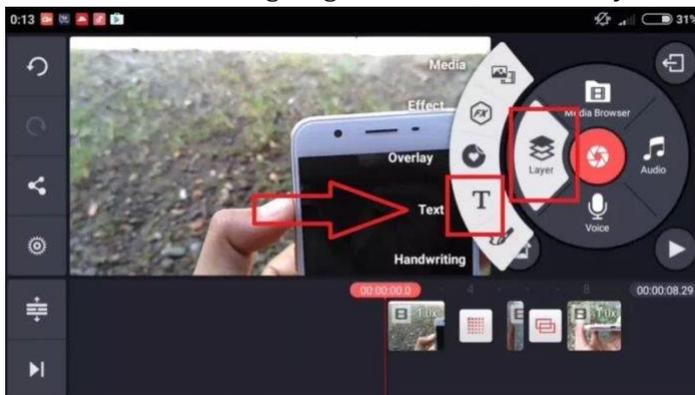
Color Adjustment adalah fitur yang mampu menambahkan beberapa filter warna untuk video yang sedang kamu edit, atau mengatur brightness video, contrast warna pada video, dan saturasi video. Dengan begitu video akan lebih ceria.

3. *Precision Editing*

Precision Editing adalah fitur yang bisa melakukan pemotongan bagian-bagian video/frame dan dapat diatur ulang sesuka hati. Lalu bisa juga untuk mengatur timing klip audio dan mampu mengolah dan memisahkan menjadi satu frame, dengan begitu dapat menghaikkan video yang selaras dan pas.

4. *Multiple Layer*

Multiple layer adalah fitur yang bisa menambahkan sentuhan teks, tulisan tangan, gambar lucu, dan atu layer stiker.



Gambar 5.2 Kinemaster

5. *Instant Preview*

Instant Preview adalah fitur yang bisa melihat priview video yang sedang dalam proses pengeditan tanpa diharuskan beberapa jam menunggu render dan import.

6. *Voice Recording*

Voice Recording adalah fitur yang mampu melakukan sebuah rekaman suara disaat proses preview video yang kemudian bisa menjadikan video lebih seimbang dan tertata dengan rapi sesuai alur video tersebut.

7. *Chroma Key*

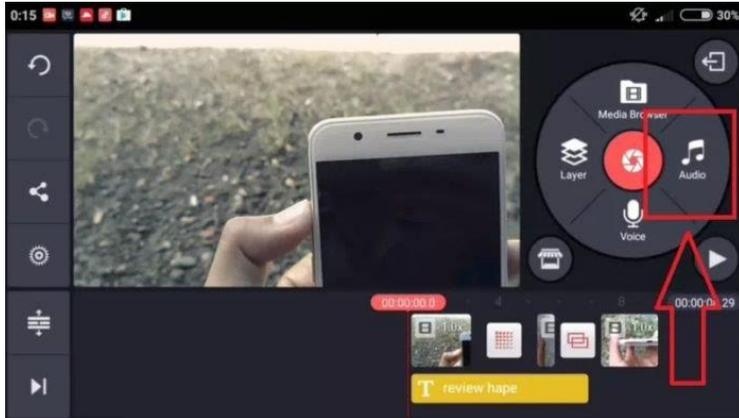
Chroma Key adalah fitur yang dapat melakukan penggabungan video atau foto dengan cara pemanfaatan green screen atau bisa disebut dengan gambar buatan.

8. *Speed Control*

Speed Control adalah fitur yang bisa merubah kelambatan, kecepatan pada video sesuai dengan video apa yang akan dihasilkan. Kecepatan video juga ada banyak tingkatannya, seperti 0.5x atau sampai 1.5x.

9. *Pro Audio Features*

Pro Audio Features adalah fitur yang bisa membuat berbagai format audio suara. Dengan cara mengatur besar kecilnya suara yang nantinya akan dihasilkan menjadi pendamping video agar video lebih enak didengar dan mampu diterima masyarakat manapun.



Gambar 5.3 Kinemaster

Cara memotong video pada aplikasi kinemaster adalah sebagai berikut :

1. Pilih Video Pada Project

Pertama, silakan memilih video yang akan dipotong menggunakan aplikasi tersebut.

2. Tandai Dengan Warna Kuning

Selanjutnya, silakan tandai video dengan warna kuning untuk bagian yang akan dipotong.

3. Pilih Ikon Gunting

Setelah itu, pilih logo bergambar gunting yang berada pada menu editor.

4. Ketuk Logo Bergambar Centang

Lalu, silakan pilih logo bergambar centang.

Selanjutnya langkah untuk mengedit suara backsound pada video yang dibuat antara lain adalah :

1. Pilih Opsi Audio

Cara untuk memasukan suara pada project adalah dengan memasukan beberapa jenis lagu, atau genre musik yang lainnya yang disukai. Lalu pilih opsi Audio.

2. Pilih File Audio

Kemudian akan muncul deretan daftar file lagu yang nantinya akan dipilih sebagai backsound video.

3. Ketuk Logo Plus (+)

Pada deretan daftar lagu tersebut, silahkan pilih dan klik logo plus(+) dan lalu klik yang bergambar centang.

4. Pilih Opsi Speaker

Jika ingin menghilangkan bawaan suara yang ada pada video, kamu bisa klik videonya lalu pilih opsi Speaker kemudian nanti akan muncul menu editor untuk suara, jika ingin membisukan atau mentiadakan suara juga bisa pilih opsi Speaker kembali.

Pengeditan video tidak harus terbatas pada komputer desktop dan laptop. Dengan KineMaster, para profesional dan amatir juga memiliki akses ke alat yang memungkinkan mereka untuk membuat video luar biasa dengan banyak efek pada perangkat seluler mereka. Ini memungkinkan mereka untuk menjadi produktif dan memungkinkan mereka mengerjakan ide-ide mereka bahkan ketika mereka sedang bepergian.

Beberapa persiapan dan tahapan dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster antara lain :

1. Merumuskan tujuan

Kesalahan banyak orang saat membuat video pembelajaran adalah tidak tahu tujuan dan konsep video yang akan dirancang.

Tatkala kita sudah menginstall Kinemaster dan siap membuat video, lalu membuka aplikasi tersebut, kita justru terhenti di layar kosong. Hal ini terjadi dikarenakan kita tidak mengerti dan belum tahu apa saja yang dibutuhkan. Oleh sebab itu hal pertama yang terpenting adalah merumuskan tujuan dari pembuatan video pembelajaran.

2. Konsep Konten dan Video

Tujuan membutuhkan konsep dan ide. Kita dapat menggunakan platform video sharing pada sosial media untuk referensi. Berbagai jenis video tersedia dan pilih konsep yang layak untuk video pembelajaran. Ide ini tidak harus fresh dan original. Kita bebas mencontoh dan mengadopsi apapun. Hal terpenting adalah ide sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Ada video interaktif dimana guru merekam diri sendiri sedang menjelaskan dengan papan tulis. Siswa seolah duduk mendengar dan melihat langsung. Konsep lain adalah video narasi mirip presentasi yang dibuat versi video.

3. Persiapan Konten Mentah

Langkah selanjutnya adalah persiapan bahan utama sesuai ide. Misalnya kita ingin video mengajar langsung di kelas, maka untuk mewujudkan konsep ini, kita harus merekam diri sendiri dengan perangkat kamera. Kinemaster sudah memiliki fitur ini jika memang pengguna ingin mengambil secara live konten videonya.

Selain video, masih ada lagi bahan lain seperti teks, gambar, audio, sticker, efek, transisi, dan lainnya. Sutradara dan editor handal membayangkan bagaimana sebuah hasil akhir video. Mereka sudah mengetahui apa saja yang dibutuhkan. Anda harus memiliki pemahaman tersebut. Kinemaster hanya untuk editing tetapi ide dan lainnya adalah kreatifitas dari pengguna.

4. Penempatan Materi di Kinemaster

Pertama-tama kita membuka Kinemaster dan masuk ke lembar kerja utama. Media atau file yang dibutuhkan segera diatur sedemikian rupa. Mereka disusun dalam mode layer. Kita harus memastikan video memiliki audio yang tepat. Saat membuat video pembelajaran, audio sebaiknya direkam terpisah lalu digabungkan dengan aplikasi ini. Komposisi file ini menunjukkan bagaimana video nanti akan muncul. Lakukan preview pertama sebagai referensi.

5. Proses Editing

Langkah berikutnya adalah proses editing. Setiap file akan menerima tambahan misalnya perpanjangan timeline, transisi, dan efek. Dalam hal ini dapat dilakukan editing per file atau secara bersamaan. Selain itu, yang harus diingat adalah mengecek kembali komposisi layer dan jangan terlalu acak. Kita pilih satu file misalnya audio atau teks. Lalu lihat bagian atas kanan dimana menu editing per file muncul. Kita cukup mengaturnya dengan memilih dengan tepat.

6. Preview Akhir

Selama editing, pengguna dapat melihat preview dengan memainkan preview. Jika ada yang kurang cocok, kita dapat segera ubah dan cek kembali hingga menjadi preview akhir yang final. Kinemaster memberikan kesempatan kepada pengguna untuk melakukan hal ini.

7. Export dan Sebar Luas

Hal terakhir adalah export dan share. File yang sudah lengkap segera disimpan dalam bentuk file mentah apabila masih butuh tambahan lain. Jika konten dan file keseluruhan sudah final, kita tinggal eksport serta tentukan resolusi dan

bitrate. Smartphone segera melakukan rendering. File akan tersimpan di perangkat kita.

Langkah-langkah sederhana pembuatan video pembelajaran kalam menggunakan aplikasi kinemaster antara lain :

1. Membuka aplikasi kinemaster



Gambar 5.4 Kinemaster

2. Lalu kita tambahkan project dan memilih rasio



Gambar 5.5 Kinemaster

3. Selanjutnya memilih gambar background untuk pembelajaran muhadatsah



Gambar 5.6 Kinemaster

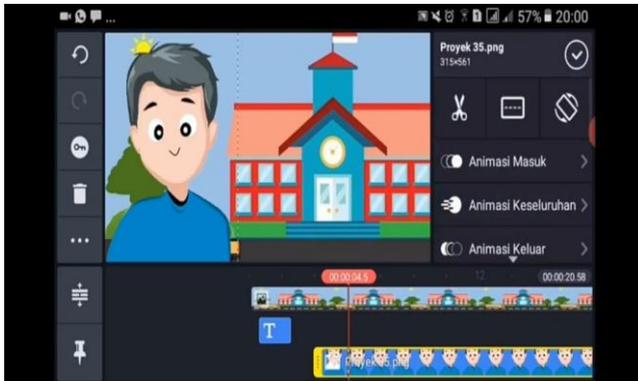
4. Kalau ingin videonya lebih bagus, dan kamu ingin menambahkan beberapa teks, kamu bisa memilih layer -> tambahkan teks -> lalu pilih warna yang akan diinginkan sebagai dasar warna teks tersebut. Semakin unik pastinya akan semakin bagus. Misalnya kita menambahkan teks sebagai judul pembelajaran kalam yang akan kita ajarkan dengan judul ta'aruf.



Gambar 5.7 Kinemaster

5. Lalu tambahkan audio untuk muhadasahnya. Untuk menambahkan yang lainnya adalah suara video yang berfungsi agar video lebih enak didengar dengan tambahan

musik-musik yang pastinya sedang trend atau bisa juga musik yang bisa diterima oleh banyak kalangan. kita bisa klik video > temukan file mp3. lalu dicoba di play, lalu ditambahkan animasinya berupa gambar orang atau menyesuaikan dengan tema.



Gambar 5.8 Kinemaster

6. Selanjutnya kita tambahkan teksnya.



Gambar 5.9 Kinemaster

7. Langkah selanjutnya kita dapat mengeksport video yang sudah kita buat.



Gambar 5.10 Kinemaster

Kita bisa menambahkan beberapa animasi atau gambar bergerak pada video atau beberapa gambar dengan watermark yang lucu, pastinya video yang akan dihasilkan lebih unik dibanding yang lainnya. Kita dapat menggunakan Aplikasi Zepeto untuk pembuatan animasi pada video yang kami buat.

Zepeto adalah aplikasi jejaring sosial dan game karakter 3D karya Snow Corporation yang memungkinkan penggunanya membuat avatar digital 3D dan menjalin pertemanan antara sesama penggunanya. Aplikasi ini telah tersedia di Google Play Store dan App Store.

Snow Corporation adalah developer aplikasi asal Korea Selatan yang merupakan anak usaha Naver Corporation. Snow Corporation didirikan pada tahun 2016 di Seongnam, Korea Selatan.

Seperti halnya aplikasi smartphone pada umumnya, sebelum menggunakan aplikasi Zepeto pengguna harus melakukan registrasi menggunakan email atau pun dengan menghubungkan akun jejaring sosial lainnya seperti facebook.

Singkatnya, cara awal menggunakan Zepeto yaitu sebagai berikut:

1. Unduh dan instal aplikasi Zepeto dari Google Play Store atau App Store.



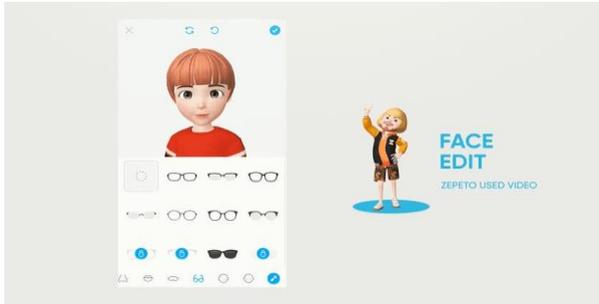
Gambar 5.11 Zepeto

2. Registrasi dengan menggunakan email atau menghubungkan Zepeto dengan akun Facebook.
3. Selfie untuk membentuk karakter berdasarkan wajah.



Gambar 5.12 Zepeto

4. Mengedit karakter digital diri agar sesuai.
5. Mengunjungi market untuk mengupgrade penampilan dengan membeli baju, celana, sepatu, dan lainnya.



Gambar 5.13 Zepeto

6. Membuat emoji berdasarkan karakter yang telah kita buat sebelumnya dan bisa juga diedit sesuai keinginan.



Gambar 5.14 Zepeto

Setelah membuat akun Zepeto dan membuat avatar Zepeto, ada baiknya kita mengenal menu utama dari aplikasi Zepeto. Ada empat menu utama Zepeto yang harus kita Explore lebih jauh. Empat menu utama aplikasi Zepeto yaitu:

1. Menu Play

Berfoto sendirian ataupun bersama teman-teman menggunakan avatar masing-masing bisa dilakukan di Menu Play. Hasil fotonya bisa disimpan dan unggah ke jejaring sosial lainnya.

2. Menu Discover

Sebagai aplikasi jejaring sosial, kita juga bisa melakukan aktifitas seperti halnya jejaring sosial lainnya. Di Zepeto, Anda bisa mencari teman dan berteman dengan pengguna lainnya, juga follow pengguna lainnya. Aktifitas berteman dan saling follow di Zepeto bisa Anda lakukan lewat menu Discover.

3. Menu Message

Di menu Message para pengguna bisa saling berkirim pesan dan saling berinteraksi satu sama lainnya. Untuk bisa mengirim pesan, pengguna aplikasi Zepeto dapat saling berkirim pesan meskipun tidak menjalin pertemanan di aplikasi ini.

4. Menu Profile

Di menu Profile, kita bisa mengedit kembali karakter digital anda dengan cara mengedit wajah, pakaian, dan berbagai hal lainnya. Di menu Profile ini juga terdapat informasi tentang jumlah follower dan following.

Hasil animasi yang telah dibuat bisa kita masukkan dalam video pembelajaran yang dibuat dengan melakukan pengeditan video. Untuk melakukan editing pada video kita bisa klik Layer > Gambar > Lalu tempelkan ke video pada bagian mana saja yang diinginkan dan sesuaikan dengan ukuran yang semestinya.

Demikian beberapa langkah sederhana dalam pembuatan video pembelajaran keterampilan kalam Bahasa Arab menggunakan aplikasi kinemaster. Video pembelajaran kala ini dapat diakses oleh peserta didik melalui smartphone yang mereka miliki, sehingga pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan dapat diakses dimanapun mereka berada.

C. Aplikasi Android dalam Pembelajaran *Qiroah*

Mahmud Kamil al Naqah dalam buku *Asaasiyyat ta'lim al 'Arabiyah li Ghair al 'Arab* menyebutkan bahwa membaca pada hakekatnya meliputi dua aspek yaitu aspek keterampilan yang mencakup respon psikologis terhadap simbol atau lambang tulis berupa pengetahuan terhadap kata-kata yang tertulis serta cara menurulkannya dan aspek kognitif yang meliputi kemampuan dalam memahami makna sehingga sampai kepada ide penulis dan mampu menjelaskannya kembali serta memadukannya dengan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sebelumnya. (Naqah, 1978).

Dapat dipahami bahwa aspek membaca adalah aspek mengubah, memahami lambang tulis dan makna bacaan serta memperoleh informasi tentang suatu hal, untuk memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan serta untuk menilai dan mengevaluasi kebenaran gagasan dari pembaca.

Shalah Abdul Majid menjelaskan adanya beberapa perbedaan kemampuan dalam membaca, yaitu :

- a. Mampu untuk memahami arti yang ditulis dengan cepat
- b. Mampu menyeimbangkan dengan cepat apa yang harus dibaca dengan tujuan membacanya
- c. Mampu menggunakan teknik-teknik membaca yang mendasar
- d. Mampu menyebutkan apa yang telah dibaca dan menghubungkannya dengan yang berikutnya serta dapat menarik pokok pikiran dan tujuan pokok yang diinginkan penulisnya.

e. Mampu membedakan antara materi bahasa yang perlu dibaca dan dianalisis dengan seksama dan tidak banyak memperhatikan yang tidak perlu. (Makruf, 2009).

Pada pembelajaran qiroah banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran qiroah, salah satunya adalah aplikasi kinemaster versi mod yang berasal dari aplikasi aslinya yaitu kinemaster.

Aplikasi mod ini memiliki kapasitas kecil, dan bisa digunakan oleh pemula bahkan profesional. Selain bisa digunakan untuk melakukan pengeditan video yang hebat, ada berbagai fitur lainnya yang mengejutkan dari aplikasi ini.

Aplikasi ini adalah satu-satunya editor video yang sepenuhnya dikhususkan untuk perangkat Android dan dapat mengelola banyak video, foto, layer teks, dan memotong file media. Sesuai dengan namanya, maka aplikasi ini memiliki fitur seperti berlian atau diamond yang membantu penggunanya. Aplikasi Kinemaster Diamond merupakan aplikasi editor video yang bisa dinikmati dengan versi pro atau gratis. Aplikasi Kinemaster Diamond sengaja dimodifikasi oleh seseorang diluar pengembang resmi aplikasi Kinemaster tersebut.

Bisa dikatakan, aplikasi Kinemaster versi mod ini lebih baik dan lebih populer daripada aplikasi resminya karena menambahkan beberapa fitur yang tidak bisa ditemukan di aplikasi Kinemaster biasa.

Berikut ini ada deretan fitur yang dimiliki oleh Kinemaster Diamond yaitu:

1. Rendering Kecepatan Tinggi

Fitur pertama yang bisa kita dapatkan jika menggunakan aplikasi Kinemaster ini yaitu perihal proses renderingnya yang berkecepatan tinggi. Khususnya ketika video akan disimpan. Namun hal ini juga tergantung dari beberapa faktor. Pada biasanya aplikasi Kinemaster dapat melakukan rendering dan mencapai 30 frame untuk per detiknya. Sementara proses tersebut termasuk paling cepat jika dibandingkan pada aplikasi edit video yang lainnya.

Perlu diketahui bahwa proses rendering juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti spesifikasi smartphone yang sedang digunakan. Jika spesifikasi smartphone semakin tinggi, maka proses yang berjalan akan semakin cepat dan lancar.

2. Editing Video 4k Full Hd

Untuk saat ini memang banyak para pengguna smartphone yang menginginkan video 4K full HD. Hal ini dikarenakan dengan kapasitas tersebut maka video bisa terlihat sangat jernih. Selain itu juga tidak terdapat kecacatan sama sekali.

Namun sayangnya untuk ukuran yang solusi tinggi pastinya memakan banyak penyimpanan juga. Resolusi yang besar memang jarang didukung aplikasi editing video di Smartphone. Namun aplikasi ini dapat melakukan editing pada file yang ada di smartphone.

Beruntunglah jika menggunakan aplikasi Kinemaster karena memberikan dukungan di berbagai format yang digunakan. Sayangnya, Kinemaster memiliki kelemahan kelancaran dari kegiatan mengedit tergantung dari segi spesifikasi smartphone yang sedang Anda gunakan.

3. Berbagi Ke Sosial Media

Kinemaster memiliki fitur unik berupa berbagi ke beberapa sosial media. Bahkan untuk fitur ini telah ada sebelum tahun 2019 maupun 2020. Dengan adanya fitur inilah maka pengguna dapat secara langsung membagikan konten yang telah dibuatnya pada jejaring sosial yang dimilikinya.

4. Rekaman

Melalui aplikasi Kinemaster, maka Anda bisa memanfaatkan fitur berupa rekaman real-time. Dengan adanya fitur ini maka pengguna tidak harus menggunakan aplikasi rekaman lain ketika sedang membuat video.

Jika memanfaatkan fitur ini, terkadang kualitas konten yang sudah dibuat lebih buruk. Terutama jika tidak menggunakan aplikasi perekam video dari handphone bawaan, karena berpengaruh dengan kualitasnya yang lebih buruk.

Oleh karena itu disarankan agar melakukan pengujian terlebih dahulu sebelum membuat video. Terutama jika video yang dibuat tersebut memiliki durasi yang lebih lama. Tujuan dari cara ini yaitu supaya pengguna bisa menghasilkan video yang lebih berkualitas.

5. Tidak Terdapat Iklan

Keuntungan jika menggunakan aplikasi Kinemaster yaitu tidak adanya kemunculan iklan. Kemunculan iklan memang membuat para penggunanya sedikit jengkel, karena harus menunggu iklan tersebut selesai.

Meskipun kita bisa skip iklan tersebut, kemunculan iklan justru sangat mengganggu. Terlebih lagi ketika proyek yang sedang kita kerjakan sudah mendekati deadline. Keuntungannya adalah bahwa aplikasi Kinemaster ini terbebas dari iklan.

6. Memiliki Tampilan yang Elegan

Tampilan aplikasi yang standar atau biasa saja dijamin tidak memiliki jumlah pengguna yang banyak. Hal ini juga berlaku pada Kinemaster yang mempunyai jumlah pengguna mencapai puluhan juta. Alasannya karena dari segi tampilannya atau temanya yang terlihat sangat elegan.

7. Seluruh Efek Terbuka

Ada banyak cara yang bisa dilakukan agar menciptakan video yang indah dan terlihat sempurna. Salah satunya yaitu dengan penggunaan efek. Efek yang tersedia pada Kinemaster Diamond ini dapat dinikmati secara gratis.

Beberapa Kelebihan atau keunggulan yang terdapat pada aplikasi Kinemaster Diamond antara lain :

- Tanpa batasan fitur
- Layer tanpa batas
- Tanpa Watermark
- Tanpa iklan
- Gratis
- Aman (Anti blokir)
- Tampilan yang keren
- Mudah Dioperasikan
- Video yang dihasilkan berkualitas

Beberapa langkah sederhana dan mudah yang dapat dilakukan untuk Membuat Video Pembelajaran antara lain :

1. Langkah pertama mendownload aplikasi video kinemaster, setelah terdownload langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi tersebut.
2. Buka project baru, ada beberapa menu dalam aplikasi kinemaster, yaitu :
 - a. Dalam menu lingkaran ada media, media adalah menu untuk memasukkan video yang akan anda edit nantinya.
 - b. Layar atau lapisan dalam menu ini tersedia pula beberapa sub menu diantaranya adalah menambah layar baru (menggabungkan beberapa media seperti video, foto, dan lain-lain). Kemudian ada juga menu text (menambahkan tulisan dalam video). Menu lainnya adalah efek (perubahan antar video dan foto satu ke yang lainnya). Menu berikutnya disini adalah tulis tangan (menu untuk membuat tulisan tangan tau coretan).



Gambar 5.15 Kinemaster Diamond

- c. Audio adalah menu untuk memasukkan suara atau music kedalam video
- d. Suara adalah menu rekaman suara dalam video kita.
- e. Dibagian kiri ada menu duplikat untuk mengcopy file video dan ada juga menu panah untuk mengembalikan project sebelumnya jika terjadi kesalahan dalam proses editing video.

- f. Ekspor yaitu menu untuk menyimpan file video yang sudah kita buat.
3. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan video pembelajaran, kita dapat melakukan pembelian (ada yang gratis dan ada yang berbayar) untuk tambahan menu-menu yang tersedia seperti untuk menambah karakter, kartun, efek video, transisi, hamparan, jenis teks dan audio. Selain yang telah disebutkan masih banyak lagi yang tersedia pada tool aplikasi kinemaster untuk penunjang pembuatan video.

D. Aplikasi Android dalam Pembelajaran Kitabah

Menulis merupakan suatu kegiatan mendasar yang merupakan gambaran dari 4 kemahiran berbahasa. Aktivitas menulis dan membaca memiliki kelebihan dari 2 kemahiran bahasa lainnya, karena mendengar dan berbicara terbatas oleh waktu sedangkan menulis dan membaca tidak terbatas oleh waktu. Menulis adalah bagian yang sangat penting untuk meneruskan peradaban dan mengembangkan teknologi, karena tulisan bersifat kekal dan dapat dinikmati sepanjang waktu.

Untuk membuat media pembelajaran kitabah (menulis) menggunakan smartphone kita dapat menggunakan aplikasi yang bernama instagram. Instagram merupakan salah satu media social yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kitabah karena mudah penggunaannya dan banyak penggunanya.

Penggunaan Instagram ini didasari oleh beberapa alasan, yaitu: Pertama, bahwa maharah al kitabah memiliki tingkat kesulitan tertinggi dalam pembelajaran bahasa Arab. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan untuk mengeksplorasikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. Kedua, dalam

penguasaanya, maharah al kitabah membutuhkan skill yang menyeluruh baik kosakata ataupun grammar sehingga perlu adanya inovasi sebuah metode atau media yang efektif dan efisien sebagai penunjang ketercapaian tujuan dari pembelajaran maharah al kitabah. Ketiga, Instagram merupakan media yang sangat dekat dengan santri, mereka menggunakan media Instagram untuk mengeksplorasi ide atau pikiran mereka ke dalam sebuah foto atau video menggunakan bahasa Arab.

Ada beberapa fitur didalam Instagram yang dapat digunakan dalam pembelajaran maharah al kitabah :

Feed Instagram. Feed Instagram adalah fitur aplikasi Instagram yang dapat digunakan untuk memposting foto atau video dengan durasi kurang lebih satu menit. Feed Instagram bersifat permanen, hanya akan hilang jika dihapus. Foto atau video yang diposting dapat diedit sesuai yang pengguna inginkan dan dapat menandai pengguna-pengguna lain. Feed Instagram inilah yang sering digunakan oleh para pengguna aktif Instagram. Dalam feed Instagram seseorang dapat mengunggah foto atau video disertai dengan caption yang dia inginkan. Feed Instagram Caption foto disinilah yang mengeksplorasi bahasa peserta didik menggunakan bahasa Arab. Dalam pembelajaran maharah al kitabah ada beberapa tingkatan cara pembelajaran dasar seperti menuliskata, Menyusun kata menjadi kalimat, Menyusun kata menjadi kalimat, atau menyusun kata-kata yang diacak menjadi kalimat yang benar hingga menyusun kalimat menjadi paragraph dan beberapa paragraph menjadi sebuah cerita.(Sa'diyah, 2019).

Instagram Story Instagram story adalah salah satu fitur yang digunakan untuk memposting foto atau video dengan durasi kurang lebih 15 detik. Instagram story hanya bersifat sementara dengan jangka waktu 24 jam, setelah 24 jam postingan akan

hilang dengan sendirinya jika tidak dihapus (Romney, M., & Johnson, 2020). Instagram story sangat digemari oleh para pelajar dan mahasiswa. Penggunaan Instagram story dalam pembelajaran maharah al kitabah bisa digunakan dengan cara seperti mengupdate story siswa. Hanya saja perbedaan mendasarnya adalah story yang mereka buat harus menggunakan bahasa Arab, pemberian tugas kitabah dapat bervariasi seperti membuat kalimat sederhana, menerjemahkan paragraph atau teks, ataupun bercerita pendek dengan tema tertentu.

Beberapa langkah-langkah penggunaan Instagram Sebelum masuk ke langkah-langkah penggunaan Instagram berupa tahap-tahap yang harus diperhatikan dalam penggunaan Instagram sebagai media pembelajaran maharah al kitabah, yaitu:(Noor Amalina Audina, 2019).

a. Preparing Aplikasi

Pengajar harus memastikan terlebih dahulu setiap santri memiliki media Instagram dan akun Instagram. Kemudian menentukan fitur Instagram apa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Fitur yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Maharah al kitabah adalah feed Instagram dan Instagram Story karena keduanya merupakan fitur Instagram yang sering dijangkau dan digemari oleh para kaum milineal.

b. Introducing the Topic.

Tahap kedua yang harus di perhatikan pengajar memberikan tema yang akan menjadi tugas santri, sesuai dengan tema yang telah di ajarkan atau tema yang sedang dibahas.Karena dalam maaharah al kitabah ada beberapa tingkatan cara pembelajaran yaitu untuk kelas mubtadi, kelas mutawasith dan kelas mutaqoddim.

c. Tasking (pemberian tugas)

Sebelum tugas tersebut dikerjakan oleh siswa, ini adalah tahap penting yang harus diperhatikan karena yang disampaikan pengajar sebagai tugas akan menjadi kunci inti dari penugasan. Dalam pemberian tugas ini harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa siswa karena hal ini berpengaruh dengan hasil atau capaian dalam kemampuan bahasa mereka. Baik dari segi materi, kesesuaian tugas, dan tingkat pencapaian santri merupakan komponen yang harus diperhatikan.

d. Evaluating

Tahap terakhir yang harus diperhatikan adalah evaluasi. Proses pembelajaran maharah al kitabah menggunakan media sosial Instagram bertujuan untuk mengetahui capaian yang ada pada siswa dengan mengevaluasi penugasan tersebut.

Contoh gambar penggunaan Instagram sebagai media pembelajaran kitabah antara lain :



Gambar 5.16 penggunaan Instagram

Inovasi dalam Pembelajaran maharah al kitabah perlu dilakukan, seiring dengan perkembangan zaman era 4.0.. Instagram merupakan media sosial yang sangat cocok dan

mendukung para pelajar Bahasa Arab untuk mengeksplorasi ide-ide dalam bentuk tulisan sehingga membentuk kebiasaan menulis kreatif, produktif dan menarik. Hal ini disebabkan adanya dukungan pada tampilan fitur-fitur Instagram yang lebih menarik dan efektif untuk pembelajaran maharah al kitabah.

Selain menggunakan Instagram, media sosial lainnya juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kitabah Bahasa Arab. Kehidupan sekarang yang mengharuskan untuk bergaul di sosial media menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran menulis Bahasa Arab. Salah satu media social yang bisa dimanfaatkan adalah whatsapp yang bisa digunakan sebagai latihan menulis Bahasa Arab siswa melalui bimbingan dan arahan dari pengajar Bahasa Arab.

Whatsap atau WA menjadi media komunikasi yang trend digunakan saat ini. Hampir setiap orang menggunakan aplikasi ini dalam komunikasi dan berinteraksi sehari-hari. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan sehingga menjadikan orang tertarik untuk menggunakannya. Aplikasi ini bisa digunakan untuk mengirim pesan baik berbentuk tulisan, gambar, suara bahkan video sekalipun. Di samping itu juga, seseorang dapat melakukan panggilan maupun telpon bahkan dengan video call.(Mustofa, 2020).

Aplikasi Whatsapp menyediakan beberapa layanan yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu:

- a. WhatsApp Memiliki aplikasi yang lengkap, aplikasi ini dapat mengirim gambar,
- b. video, suara, teks, alamat (gps), bahkan bisa video call.

- c. Adanya tanda yang menunjukkan status apakah pesan tersebut telah diterima, dibaca ataupun belum.
- d. Adanya fasilitas grup chat yang mudah dan murah untuk dibuat serta ringan digunakan
- e. Mampu digunakan untuk melakukan komunikasi dan diskusi secara bersamaan dalam waktu yang sama tanpa harus bertemu secara langsung.
- f. Mempermudah dalam menyebarkan informasi dan mempublikasikan sesuatu dalam bentuk yang bermacam-macam.(Juniatmoko, 2016).

Adapun langkah-langkah sederhana dalam pembelajaran kemahiran menulis bahasa Arab menggunakan media whatsApp sebagai berikut:

- a. Menyiapkan grup dalam belajar whatsApp
- b. Menyiapkan materi yang akan diajarkan baik berupa video cara menulis (pemula) maupun teks yang akan diajarkan.
- c. Menyiapkan tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik seperti tugas menulis secara langsung di kolom komentar atau tugas membuat status di status WhatsApp

Berikut adalah gambar proses pembelajaran menulis menggunakan WhatsApp dan hasil pembelajaran adalah :



Gambar 5.17 penggunaan WhatsApp

Pada bab ini telah dijelaskan beberapa aplikasi yang terdapat pada android yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran empat keterampilan dalam berbahasa Arab yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Selanjutnya para pengajar Bahasa Arab diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut dan mengasah kreativitas dalam mendesain media berbasis android yang menarik, mudah diakses dan mudah digunakan oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahab Rosyidi. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Maliki Press.

Abu Anwar. (2007). *Media Pembelajaran*. Suska Press.

Acep Hermawan. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. PT Remaja Rosda Karya.

Ani Ismayani. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable*. PT. Elex Media Komputindo.

Arief Sadiman. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. PT. Grafindo Persada.

Asnawir, dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.

Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*

(1st ed.). Gaung Persada Press.

Azhar arsyad. (2002). *Media Pembelajaran bahasa Arab*. Rajawali Press.

Azhar arsyad. (2013). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Aziz Fakhurrizi dan Erta Mahyudin. (2012). *Pembelajaran bahasa Arab*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI,.

Aziz Syafrudin Syafrawi dan Hasan Saefuloh. (2014). *Pembelajaran Tata Bunyi (Ashwat) Bahasa Arab*.

Darisy Syafoah. (2019). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab pada Prodi Bahasa dan Sastra Arab IAIN Tulungagung dalam Menghadapi Tantangan Era Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*.

Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Andi.

Ibrahim, H., dkk. (2000). *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.

Irsyad kamal, dkk. (2020). *Pembelajaran di era 4.0* (Y. Mulyadi (ed.)). Penerbit Yrama Widya.

Jazi Eko istiyanto. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Graha Ilmu.

Jones, T., & Cuthrell, K. (2018). *YouTube: Educational Potentials and Pitfalls. Computers in the Schools* ,. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/07380569.2011.553149>

Juniatmoko. (2016). Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab. *Wahana Akademia*.

- Kelvin Seifert. (2007). *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Ircisod.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- M. Khalilullah. (n.d.-a). *Media Pembelajaran bahasa Arab*. Aswaja Pressindo.
- M. Khalilullah. (n.d.-b). *Media Pembelajaran bahasa Arab*. Aswaja Pressindo.
- Makruf, I. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Need's Press.
- Mufidah, N. (2018). Metode Pembelajaran Al-Ashwat. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 199–218. <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-03>
- Muhammad Azmi. (2015). Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan. *Teknodika*, 7.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakakarya.
- Mustofa Hasan. (n.d.). *Al Wasail At Ta'limiyah*.
- Mustofa, M. A. (2020). Analisis Penggunaan WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Industri 4.0. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1805>
- Naqah, M. K. al. (1978). *Asasiyyat Ta'lim al 'Arabiyah li Ghair al 'Arab*. Ma'had al Khurtum al Dauli li Lughah al Arabiyah.

- Noor Amalina Audina, M. (2019). INSTAGRAM: ALTERNATIF MEDIA DALAM PENGEMBANGAN MAHARAH AL-KITABAH. *Al Ta'rib*, 8(1), 77–90.
- Oemar Hamalik. (1995). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. *Jurnal Universitas Diponegoro*, 2(4), 22–23.
- Profit, J., Pendidikan, K., & Ekonomi, I. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN*. 8(1), 36–46.
- Romney, M., & Johnson, R. G. (2020). *Show me a story: Narrative, image, and audience engagement on sports network Instagram accounts. Information, Communication & Society*,. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1486868>
- Rudi Sulilana. (2007). *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima.
- Rusman., dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press.
- Sa'diyah, H. (2019). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Penuh Inovasi dan kontemporer* (D. Hilmi (ed.)). Nusantara Global Press.
- Suyanto, K.K.E. (1999). *Teaching media*. Universitas Negeri Malang.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Bahasa Arab Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam. (n.d.). *Pedoman Bahasa Arab Perguruan Tinggi Agama Islam*. Proyek Pengembangan Sistem Pendidikan Agama Depag RI.

- Traxler, J. (2005). Defining mobile learning. *Learning, September 2004*, 261–266.
- Umi Hanifah. (2011). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. CV. Putra Media Nusantara.
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal IAIN Sumatera Utara*, 2–4.
- Zuliana dan Nasution, M. I. P. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Seminar Nasional Informatika (SNIif)*.

