

VIDEO ANIMAKER: MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MAHARAH KALAM DI PUSDIKLAT UNIDA GONTOR

**Muhammad Tharmidzi^{a,1*}, Muhammad Ikhwan Maulana^{b,2},
Muhammad Fatchurrahman^{c,3}**

^{a,b,c)} Universitas Darussalam Gontor

* muhammadtharmidzi52@student.pba.unida.gontor.ac.id

Received: Nov 25, 2024

Revised: Dec 10, 2024

Accepted: Dec 16, 2024

Published: Jan 15, 2025

Abstrak

Pada penenlitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran interaktif sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran maharotul al-kalam atau kecakapan dalam berbicara pada website animaker yang ditujukan kepada peserta Pusdiklat Bahasa UNIDA Gontor yang terdiri dari siswa/i baik dalam maupun luar negeri. Dengan berkembangnya era teknologi dan dipadukan dengan inovasi tersebut, diharapkan agar para pendidik dapat meningkatkan kualitas dan kreatifitas pada system ngajar mengajar yang telah menurun pasca pandemi, sehingga dengan adanya penelitian ini dapat memberikan solusi sebuah media pembelajaran yang interaktif baik kepada pendidik maupun murid didik. Penelitian ini masih menggunakan tahap awal pada metode penelitian dan pengembangan, yang mana proses penelitiannya terhenti pada desain produk tanpa adanya uji coba produk. Data penelitian tersebut kami peroleh melalui observasi dan studi literatur. Hasil penelitian berupa media pembelajaran Bahasa arab yang berbasis situs web yang disebut "Animaker", sebuah inovasi media pembelajaran yang terdiri dari materi Maharotul kalam, dan maharotul qiro'ah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Maharotul Kalam, Muhadatsah, Pusdiklat Unida Gontor, Video Animaker*

Pendahuluan

Di dunia saat ini, dengan kemajuan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, terutama setelah penyebaran wabah Covid-19, banyak metode pendidikan yang berubah, seperti pertemuan Zoom, Ruang Guru, dll. Aplikasi-aplikasi ini telah menjadi portal media bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran baru agar pembelajaran tidak vakum selama wabah tersebut. Dengan demikian, situs web ini dimaksudkan untuk mengurangi jumlah orang yang menggunakan situs web ini dan membantu mereka belajar lebih baik.¹

Dengan adanya perkembangan tersebut, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa metode pembelajaran dan media pembelajaran telah berkembang seiring dengan alur pendidikan,

¹ Yulita Pujilestari, "Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19" 4, no. 1 (2020).

terutama di bidang teknologi. Akibatnya, telah muncul berbagai metode pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat meningkatkan ketertarikan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan untuk memastikan bahwa pendidikan terus berkembang.²

Media pembelajaran ialah sebuah media yang menyajikan sebuah pembelajaran Ketika praktik ngajar mengajar berlangsung, sehingga media pembelajaran sangatlah penting dalam berlangsungnya sebuah pembelajaran dan juga sekaligus menjadi penjelasan pada Pelajaran yang sedang dijelaskan. Dengan di era saat ini perkembangan teknologi dapat dijadikan menjadi sebuah alat sebagai media pembelajaran untuk memupuk baik para guru maupun para murid dalam praktik ngajar mengajar berlangsung, sehingga dengan adanya teknologi tersebut diharapkan untuk memanfaatkan sebaik-baiknya.

Terlebih lagi pada zaman ini di era informasi yang begitu pesat kita dapat mempelajari Bahasa asing dengan sangat mudah dan dapat diakses dimana saja, sehingga tidak dapat dipungkiri lagi dengan adanya kemajuan teknologi kita dapat memperoleh media pembelajaran dari segala sisi sehingga dapat memudahkan kita untuk mempelajari Bahasa arab maupun Bahasa asing, sehingga kami para peneliti bermaksud dalam memanfaatkan fasilitas teknologi dengan memadukan pembelajaran Bahasa Arab atau khususnya Bahasa Arab.

Akan tetapi disamping itu kita tidak haruskan dalam penggunaan teknologi yang begitu canggih, cukup dengan mengoptimalkan perangkat yang kita miliki baik handphone maupun laptop kita menggunakannya dalam perkembangan teknologi ini, sehingga para pendidik ataupun pelatih dapat mengoptimalkan teknologi berbasis website yang dapat digunakan dimanapun itu dan kapan pun sehingga dapat mengoptimalkan teknologi secara fleksible dan efesien³. Dan contohnya ialah pada website Animaker yang akan kita bahas, berupa website yang membuat sebuah animasi belajar yang dapat digunakan Ketika pembelajaran.

Sehingga pada penelitian kali ini, kita akan membahas perihal media pembelajaran yang mengarah kepada Pelajaran *maharotul kalam* yang ditujukan kepada anggota Pusdiklat. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi baru dalam media

² Delila Khoiriyah Mashuri, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V” 08 (2020).

³ Fairuz Subakir, Riza Nurlaila, and Naufal Akmal Syammary, “Tājul Lughati: Desain Media Pembelajaran Online,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (2021): 171–90.

pembelajaran interaktif sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, kami akan melakukan sebuah pengembangan pembelajaran dalam Pelajaran *maharotul kalam* berbasis Aplikasi Animaker yang di Implementasikan kepada peserta Pusdiklat. Sehingga pada pembelajaran tersebut akan mengikuti kurikulum yang sesuai dengan alam pembelajaran peserta, sehingga penggunaan aplikasi tersebut dapat memudahkan guru dan juga peserta didik dalam memahami pembelajaran *maharotul kalam*, dan dalam penggunaan Animaker tersebut sebagai platform pembelajaran yang ditujukan kepada para peserta diharapkan agar dapat dan mudah memahami pembelajaran *maharotul kalam* dengan cara yang interaktif dengan melalui penggunaan, gambar, animasi dan juga video yang diharapkan dapat menambah minat belajar peserta.

Materi yang kami gunakan pada penelitian ini ialah pelajaran *maharotul kalam*, Pelajaran tersebut menjadi salah satu pembelajaran yang penting dalam Langkah awal mempelajari Bahasa arab, dan juga sekaligus menjadi asas dalam pembelajaran Bahasa asing atau arab, sehingga diharapkan agar dapat berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar dengan Bahasa yang dimengerti oleh lawan bicara. Sedangkan menurut Mahmud Kamil al-Naqah mengatakan bahwa urgensi kemahiran berbicara dalam konteks pembelajaran bahasa Asing tampak pada aspek lisan pada Bahasa itu sendiri. Aspek berbicara merupakan aspek utama dalam kurikulum pembelajaran bahasa Asing⁴.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Natalia Ayu Lestari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran pada aplikasi animaker” disimpulkan bahwa hasil validasi pada media pembelajaran tersebut menunjukkan nilai yang sangat memuaskan atau layak yaitu 84% media pembelajaran animaker sangat layak digunakan dan diaplikasikan, sehingga pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan pada materi Bahasa arab ini dapat dikatakan layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran⁵. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Maharani Ika Fajarwati disimpulkan bahwa hasil analisis dari angket validator dan respon guru dan peserta didik maka media

⁴ Nurmasiyah Syamaun, “Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,” *Lisal* (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 4, no. 2 (2016): 343–59.

⁵ Natalia Ayu Lestari Sidabutar and Reflina Reflina, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (April 6, 2022): 1374–86, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>.

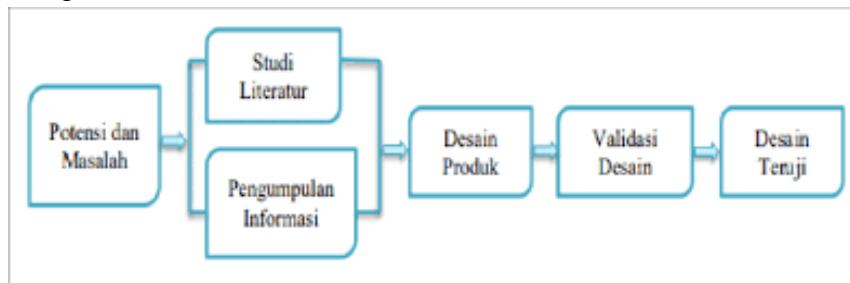
pembelajaran matematika berbasis animasi animaker telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Fajarwati and Irianto, 2021).

Peserta Pusdiklat Universitas Darussalam Gontor ialah peserta yang akan menjadi objek dalam penelitian ini, peserta Pusdiklat terdiri dari siswa siswi jenjang MTS/MA dan sederajat yang berasal dari lembaga pendidikan di dalam dan luar negeri. Pusdiklat atau Pusat Pendidikan Latihan Bahasa yang diadakan oleh Universitas Darussalam Gontor setiap tahunnya guna memberikan pembelajaran latihan bahasa selama kurang lebih seminggu demi menjalankan visi UNIDA Gontor sebagai pusat pembelajaran Bahasa al-Qur'an⁶.

Metode

Penelitian media pembelajaran ini dilakukan di Universitas Darussalam Gontor pada peserta Pusdiklat Bahasa, yang dilaksanakan pada semester gasal tahun 2023/2024, penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui seberapa jauh aplikasi Animaker ini, dan juga demi mengevaluasi beberapa kesalahan Ketika proses ngajar mengajar berlangsung pada peserta Pusdiklat Bahasa Universitas Darussalam Gontor. Guna mendapatkan hasil yang memuaskan dan juga sesuai dengan kurikulum yang ada.

Pada penelitian ini kami menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dan pada penelitian ini ialah penelitian level 1 atau meneliti tanpa menguji. Penelitian dan pengembangan level terendah (Level 1) ialah penelitian tanpa pembuatan produk dan tanpa uji lapangan,⁷ peneliti hanya menciptakan produk tanpa mengembangkannya serta uji lapangan sehingga masih diharapkan pengembangan selanjutnya. Pada penelitian level 1 ini memiliki beberapa langkah-langkah dalam penelitian pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Langkah Langkah Penelitian R&D tahap 1 (Meneliti tanpa produk dan menguji)

⁶ Muhammad Syamsul Arifin et al., "Digital Arabic Learning in Education and Training Center UNIDA Gontor," in *Proceedings of International Conference on Islamic Civilization and Humanities*, vol. 1, 2023, 383–94, <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1332>.

⁷ Dr Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013, https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43&keywords=.

Pada penelitian dan pengembangan ini terdapat 3 tahapan pada analisis data antara lain 1. Mencari atau menggali potensi atau masalah pada objek yang sedang diteliti, 2. Pengembangan produk pada objek yang kita teliti, 3. Pengujian internal perihal rancangan produk berupa validasi data.

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran

Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar⁸ sehingga media menjadi salah satu peranan penting dalam metode pembelajaran, sedangkan media pembelajaran ialah media yang memuat informasi materi pada proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan sebuah materi dengan tujuan dan maksud tertentu. Media pembelajaran menjadi salah satu media penyampaian informasi untuk membantu peserta didik memperoleh pembelajaran baru, keterampilan maupun kompetensi.

Media pembelajaran pada pelajaran mudahastah menggunakan media buku dan juga papan tulis sebagai pemberi informasi perihal kalimat yang sulit dipahami (*mufrodat assu'ubah*) dan pada penyampaiaan tersebut dapat berupa gambar ataupun pemberian klue dalam makna lain atau memberi contoh kalimat dari kata tersebut, sehingga dalam metode pembelajaran tersebut membawa murid didik untuk berfikir dan berusaha mencari jawaban. Media pembelajaran juga menjadi sebuah alat peraga bagi para pendidik.

Akan tetapi pembelajaran seperti itu, memeliki beberapa kekurangan dalam pembelajaran, dalam hal menvari kalimat yang sulit: 1. Pendidik harus memberikan beberapa contoh untuk menjelaskan kalimat yang belum diketahui, dan apabila murid didik masih belum mengetahui apa yang dijelaskan, pendidik harus menjelaskan atau memberikan beberapa contoh fisik maupun ucapan dalam menjelaskan kalimat tersebut, sehingga dapat memakan waktu yang lama. 2. Apabila pendidik memberikan contoh dengan bukti fisik seperti gambar ataupun contoh fisik akan berdampak pada pendidik yang akan kesulitan Ketika ingin memilih atau memilih media tersebut. 3. Media pembelajaran tersebut harus dimodifikasi dengan membawa sedikit era digital 4.0 sehingga dapat berkembang dengan teknologi yang ada.

⁸ Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran" (Tahta media group, 2021).

Dengan adanya perkembangan media tersebut bukan bermaksud untuk mengubah kurikulum yang ada dan mengganti *thoriqoh* pembelajaran yang sudah berlangsung, akan tetapi dengan adanya media ini diharapkan agar dapat mengevaluasi media pembelajaran yang sebelumnya sehingga proses ngajar mengajar tidak terdapat hambatan Ketika proses tersebut berlangsung, karena dapat menanggulangi beberapa kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran tahun sebelumnya.

Media pembelajaran pada materi *muhadastah* dapat dikembangkan dengan media yang sesuai dengan alur pembelajaran seperti video maupun audio, akan tetapi media yang tersebar masih belum memiliki *thoriqoh* pembelajaran sehingga penyaluran materi ternilai kurang, oleh karena itu kami sebagai peneliti mengembangkan media yang telah tersebar dan menyesuaikan dengan *thoriqoh* yang sering kami gunakan Ketika proses ngajar mengajar berlangsung.

Media pembelajaran yang sedang kami kembangkan ialah sebuah platform gratis penyedia pembuatan video berbasis vector atau animasi, dengan adanya website tersebut pada media pembelajaran dapat memudahkan tenaga pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran secara totalitas, dan media pembelajaran ini juga memiliki beberapa karakter gratis dan layer-layarnya sehingga dapat digunakan secara fleksible tanpa adanya kesulitan saat proses penggunaan website tersebut. Dan media pembelajaran tersebut efektif dan bermanfaat bagi guru-guru pada penggunaan media tersebut⁹.

Media digital pada guru menjadi jembatan pada siswa dalam berinteraksi media digital menjadi penghubung baik guru dan murid maupun sebaliknya baik kala pandemic maupun pasca pandemic, media digital telah menjadi media pembelajaran yang begitu bermanfaat bagi tenaga didik baik tatap muka maupun daring, dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat memberikan manfaat yang begitu besar bagi tenaga pendidik seperti halnya: 1. Dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimana pun 2. dapat menjadi fasilitas penyampaian materi yang interaktif 3. Mendorong inovasi pembelajaran pasca pandemic. Sehingga media pembelajaran memiliki begitu banyak manfaat bagi tenaga didik¹⁰.

Pada media pembelajaran ini memiliki tujuan yaitu: 1. Agar memudahkan tenaga didik waktunya praktik ngajar-mengajar berlangsung 2. Agar meningkatkan motivasi belajar

⁹ Jayanti Putri Purwaningrum and Latifah Nur Ahyani, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19” 5 (2021).

¹⁰ Mariana Jediut, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli, “Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19” 2, no. 2 (2022).

murid maupun guru 3. agar guru dapat berkembang dengan media digital yang ada 4. Dan meningkatkan kreatifitas guru saat ngajar mengajar berlangsung. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas guru dari sebelumnya ke media pembelajaran digital¹¹.

Pada pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak yang begitu besar bagi tenaga didik maupun murid didik dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa dan motivasi mengajar bagi guru, sehingga pemanfaatan teknologi yang benar dapat diterapkan ketika praktik belajar berlangsung. Selain itu pemanfaatan media diharapkan memberikan dampak kepada para guru dalam meningkatkan kreativitas pada media pembelajaran digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki karakter disetiap medianya sehingga terbagi menjadi lima bagian pada penyaluran media tersebut yaitu audio, visual, audiovisual, interaktif, dan teks. Pada setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing dan mencari media pembelajaran yang memiliki nilai lebih atau media yang dapat tersalurkan secara tepat terhadap murid didik sehingga makalah yang ditulis oleh Erlina Damayanti perihal pengaruh media pembelajaran interaktif dari pemilihan 5 artikel yang relevan mereka berpendapat bahwa; (1) Bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan ketertarikan pada murid didik dengan gaya pembelajaran yang berbeda dikarenakan pada media pembelajaran intraktif terdapat animasi video, visual, gambar dan juga teks, (2) Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar siswa terkhusus pada siswa dengan gaya belajar visual, dan (3) Dan pada peserta didik dengan gaya belajar visual dilatih untuk dominan membaca dan menulis, dan pada gaya auditorial dilatih agar condong untuk mendengarkan, dan pada gaya belajar kinestik di latih agar condong ke membaca maupun mengerjakan soal interaktif¹².

Dan apabila media pembelajaran sesuai dengan karakteristik murid didik akan mendapatkan keuntungan lebih pada hasil belajar, terlebih seduai dengan karakteristik tipe atau gaya belajar siswa, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang dipadukan dari

¹¹ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (September 15, 2017): 35, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

¹² Erlina Damayanti et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar" 09 (2020).

beberapa tipenya dapat menyeimbangkan Pelajaran yang disalurkan pendidik dengan media pembelajaran tersebut tanpa memberatkan dari beberapa tipenya .

Pada proses pembelajaran terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran berlangsung, dan setiap macam media pembelajaran memiliki kegunaannya masing-masing disetiap kegiatan pembelajaran antara lain; (1) Bahan publikasi: majalah, (2) Bahan bergambar: poster, (3) Bahan pameran: poster, (4) Bahan proyeksi: video, (5) Bahan rekaman: music (6) Bahan siaran: televisi, sehingga setiap macam media memiliki kegunaannya masing-masing pada setiap kegiatan pembelajaran.

Pada penentuan media pembelajaran terdapat beberapa kesulitan tehadap media yang dibawakan dan terkadang kurang bahkan tidak sesuai dengan yang diharapkan seperti hal pada pembelajaran muhadatsah dalam menyediakan media pada penyampaian kalimat yang susah atau (كلمة الصعوبة) terdapat beberapa hal yang harus disiapkan seperti media pembelajaran berbasis gambar yang harus dprint dulu dan juga penyampaian makna permakna dengan visual Gerakan maupun dengan contoh, akan tetapi di beberapa kalimat tidak dapat di visualisasikan baik gambar maupun audio sehingga dibutuhkan media khusus untuk penyampainnya seperti kalimat مشغول artinya sibuk, sehingga membutuhkan visual untuk penyampainnya, oleh karena itu dengan adanya media yang kami kembangkan diharapkan agar dapat membantu para guru dalam menanggulangi hal tersebut.

Thariqah mubasyarah ialah sebuah metode pembelajaran bahasa Arab yang tidak menggunakan bahasa ibu. Thariqah mubasyarah adalah ekspresi pembelajaran Bahasa melalui berbicara, dengan menekan kepada penguasaan mufrodat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kaidah bahasa juga dilakukan melalui presentasi yang menuntut siswa membuat kesimpulan sendiri. Thariqah mubasyiroh sebuah metode pembelajaran yang menggunakan Bahasa materi tanpa ada campuran dari Bahasa ibu sehingga pendidik memerlukan penjabaran lebih Ketika menjelaskan materi yang ia bawakan.

Media pembelajaran yang kami bawakan akan dipadukan dengan thoriqoh mubasyiroh dalam penyampaian pembelajarannya sehingga dapat diaplikasikan kepada peserta Pusdiklat Bahasa dalam rentan waktu pembelajaran yang singkat, sehingga pembelajaran dan materi tersebut dapat diberikan secara maksimal dan juga singkat.

Maharah Kalam

Mata Pelajaran Muhadatsah ialah salah satu Pelajaran yang menitik beratkan pada pelatihan berbicara atau مهارة الكلام pada peserta didik, Pembelajaran المحادثة (percakapan) di Madrasah Aliyah ini adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada aspek pengembangan مهارة الكلام (keterampilan berbicara) siswa, dengan menggunakan bahasa Arab sebagai bahan percakapan¹³ Atau sebuah pembelajaran yang berlangsung tatap muka yang mana sang guru memberikan materi berbahasa arab yang diajarkan ke anak didik dan dipraktekkan Ketika pembelajaran selesai diajarkan, dengan diselingi beberapa *mufrodat* atau kalimat sulit dipahami Ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *mahārat alkālām* termasuk keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa dan merupakan salah satu tujuan akhir (Syamaun, 2016) pembelajaran bahasa Asing sehingga dapat dipastikan bahwa Pelajaran *muhadatsah* menjadi salah satu mata Pelajaran yang menanggulangi murid didik dalam pembelajaran Bahasa dan khusus pada bidang *maharotu-l kalam*, terlebih lagi materi *muhadatsah* dapat menanggulangi murid didik dalam mempelajari kecakapan berbahasa arab sehingga dapat menjadi materi penting terkhusus untuk menanggulangi kecakapan dalam berbicara Bahasa arab.

Pembelajaran maharotul kalam atau kecakapan berbicara memiliki kekhususan pada bidang komunikasi sehingga pembelajaran *Maharotul Kalam* ialah sebuah pembelajaran yang menanggulangi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa arab baik secara lisan maupun baca, dan juga pembelajaran tersebut sebagai wadah untuk murid didik dalam berbicara Bahasa arab dalam waktu yang telah ditentukan, dengan adanya pembelajaran ini diharapkan agar murid didik bisa menggunakan waktu dengan sebaiknya dalam penggunaan Bahasa arab dengan totalitas. Sehingga pembelajaran *Maharotul Kalam* tidak hanya sekedar pembelajaran dalam kelas akan tetapi sekaligus sebagai wadah pembelajaran berbahasa arab baik dalam kelas dan luar kelas. Karena berbicara dengan Bahasa asing ialah keterampilan dasar untuk berkomunikasi dengan orang lain¹⁴.

¹³ Moh. Zulkifli Paputungan, “Strategi Pengembangan Maharah Al-Kalam Siswa Dalam Mata Pelajaran Muhadatsah Di Madrasah Aliyah Alkhairaat Kota Gorontalo,” *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics* 2, no. 1 (July 2, 2020), <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i1.2221>.

¹⁴ Darwati Nalole, “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadtsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” 2018.

Pada pembelajaran *Maharotul Kalam* memiliki beberapa materi yang mencangkup music, dan muhadatsah sehingga pembelajaran berbicara Bahasa arab tidak hanya diraih oleh satu materi saja akan tetapi dari beberapa materi seperti halnya materi music qtqu bernyanyi yang mana lagu sebagai penambah kosa kata baru yang dapat digunakan kesehariannya, dengan adanya materi tersebut dapat menanggulangi siswa yang memiliki gaya belajar audio dapat membantu pada hasil pembelajarannya terlebih lagi terhadap pada pembelajaran tersebut dapat meningkatkan rasa senang dan Bahagia pada siswa sehingga memudahkan dalam mengalih dan lebih termotivasi dengan adanya materi tersebut. Pada presentasi hasil siswa menunjukkan hasil keberhasilan yang berjumlah 86% sehingga materi tersebut dapat meningkatkan efektifitas pada kegiatan ngajar mengajar baik siswa maupun guru. (Sumarta, 2023)

Sedangkan pada materi muhadatsah ialah penyampaian pembelajaran Bahasa arab melalui percakapan, baik antara murid didik dan pendidik maupun sebaliknya, yang disertai dengan penambahan *mufrodat* atau kosakata baru pada proses percakapan itu berlangsung atau materi muhadatsah ialah materi yang menyajikan percakapan dua arah dengan menggunakan Bahasa arab, sehingga dapat menambah kosakata baru. dengan adanya pembelajaran ini murid dapat mendapatkan waktu luang yang lebih untuk mengembangkan bahasanya dan dapat berinteraksi baik kepada teman sebaya maupun ke pendidik, sehingga muhadatsah menjadi wadah interaktif murid dalam mengembangkan bahasanya¹⁵. Akan tetapi terdapat beberapa kendala atau evaluasi yang terjadi pada siswa yang terbagi menjadi dua sebagai berikut:

Problematika Linguistik

Problematika lingusitik yaitu tata bunyi. Ada beberapa problem tata bunyi yang harus diperhatikan bagi pelajar non-arab yaitu fenom arab yang apabila salah satu huruf maupun harokat dapat mengubah makna tersebut, kosakata: penambahan kosakata dapat menjadi nilai tambah bagi orang non-arab yang mempelajari Bahasa arab dengan mudah, namun terdapat kendala apabila perpindahan kata dari Bahasa asing ke bahasa arab dapat terjadi penggeseran arti dan makna, tata kalimat: pada pembacaan teks Bahasa arab para pelajar harus memahami makna kalimat tersebut, sagar tidak terjadi kesalahan, akan tetapi

¹⁵ STAIN Watampone and Hastang Nur, "Penerapan Metode Muhadatsah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Peserta Didik," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 20, no. 2 (December 20, 2017): 177–87, <https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n2i4>.

hal tersebut tidak terlepas oleh ilmu nahwu dan sorf sehingga dapat membebani siswa dalam belajar.

Problematika Non-Linguistik

Problematika nonlinguistik yaitu faktor sosio kultural. Faktor ini ialah kalimat atau istilah-istilah dan nama-nama benda yang tidak terdapat dalam Bahasa Indonesia tidaklah mudah dan cepat untuk dipahami oleh pelajar Indonesia, faktor buku ajar, ialah yang menjadi instrument yang harus diperhatikan oleh guru karena memiliki peranan penting dalam pembelajaran.(Nurlaela). Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang kami kembangkan ini dapat menjadi media pembelajaran yang manggulangi beberapa kesulitan baik guru maupun siswa Ketika prakter ngajar mengajar berlangsung, dan dapat menggulanginya.

Website Animaker

Animaker merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara *online*¹⁶ Animaker adalah perangkat lunak gratis untuk membuat video animasi melalui lembar kerja kosong atau template yang telah tersedia. Bermanfaat untuk membuat video presentasi, pembelajaran, dan lainnya seperti tutorial atau penjelasan. animaker ialah website yang menyediakan pembuatan video animasi dengan menggunakan tamplet atau melalui layer baru pada pembuatan per scanenya yang dapat mempermudah dalam pembuatan presentasi.

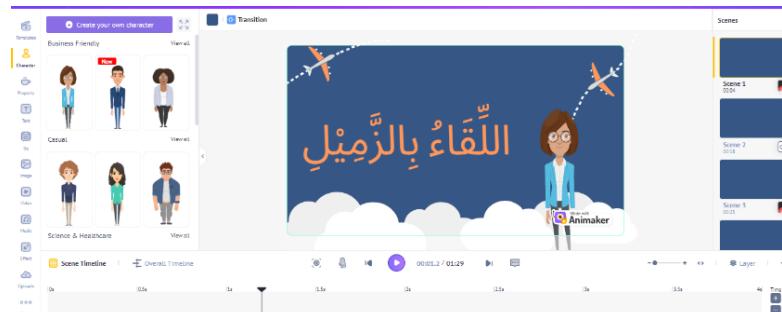
Website animaker ini ialah salah satu website yang mudah dan dapat dijangkau dengan gratis terlebih lagi memeliki beberapa animasi yang tidak perlu kita buat dan hanya perlu dengan memilih animasi yang kita inginkan, dengan adanya hal tersebut dapat memudahkan tenaga pendidik baik dari pada saat manyiapkan maupun Ketika pembelajaran berlangsung, dan juga website ini bisa digunakan oleh perngkat lunak apapun baik laptop maupun Handphone sehingga system yang fleksible dapat memudahkan tenaga pendidik dalam menyediakan media pembelajaran tersebut.

Dapat dilihat pada gambar 2 yang memperlihatkan layer website animaker. Yang memiliki begitu banyak keunggulan dimulai dari beberapa fitur yang menyediakan langganan gratis sehingga dapat memudahkan untuk semua orang untuk mengaksesnya,

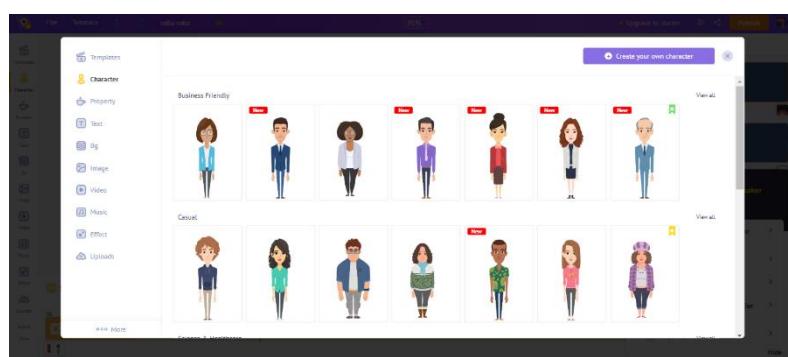
¹⁶ Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V."

dan bukan hanya itu saja, terdapat beberapa fitur yang dapat juga diakses seperti karakter animasi yang dapat diakses dan digunakan, dan juga animasi benda yang dapat dijadikan sebagai media penjelas pada kosa kata yang sulit sehingga dapat memudahkan tenaga didik Ketika praktik ngajar mengajar berlangsung.

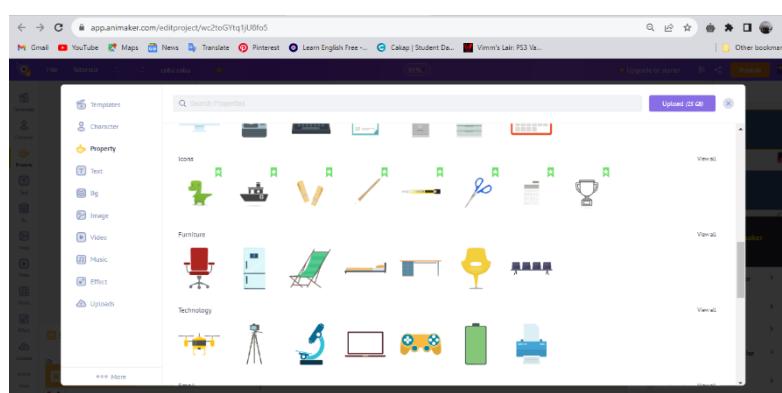
Dan gambar berikutnya ialah beberapa dari fitur-fitur animaker yang menyediakan beberapa macam animasi yang dapat digunakan:



Gambar 2. Gambaran Pada Layer Animaker



Gambar 3. Karakter Animasi yang Tersedia Pada Website Animaker

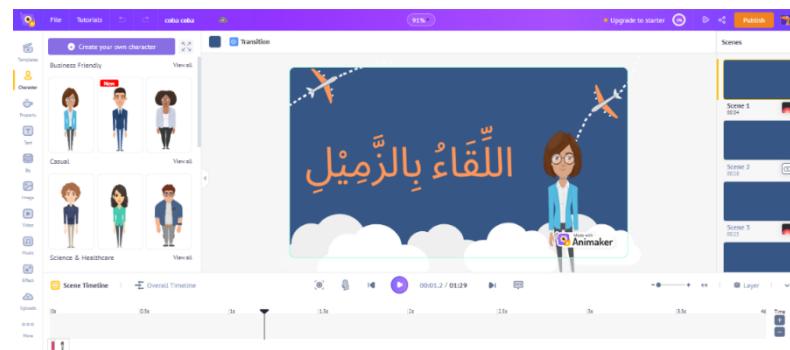


Gambar 4. Animasi Property yang Tersedia Pada Website Animaker

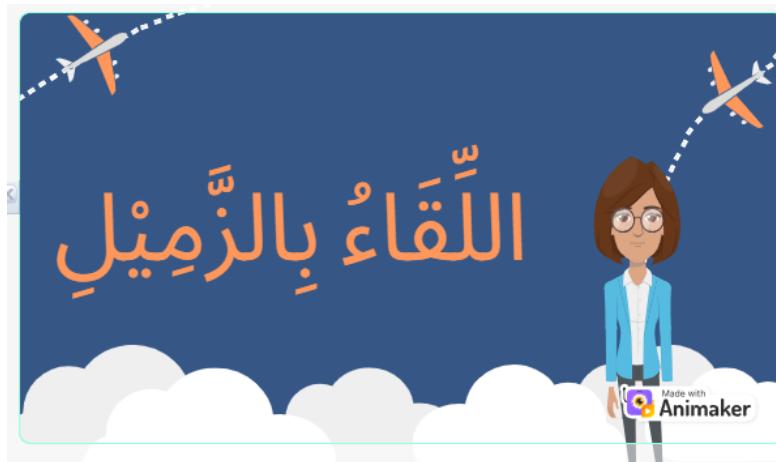
Penggunaan Website Animaker

Pada tahapan ini kami akan menjelaskan perihal penggunaan website *Animaker* sebagai media pembelajaran *Muhadatsah*, dengan beberapa tahapan sebagai berikut: (1)

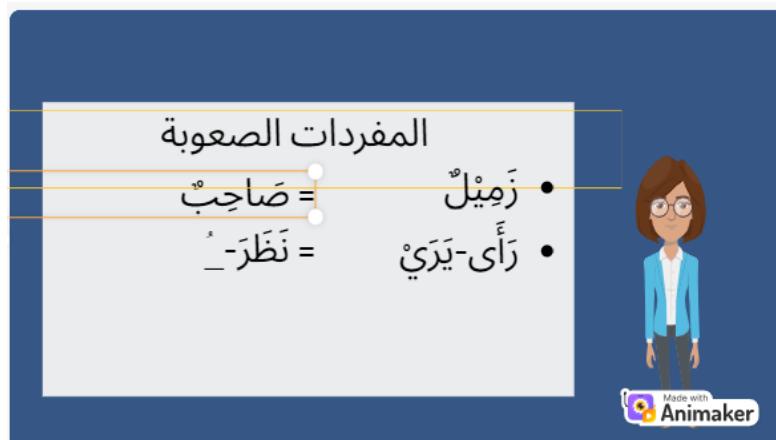
Pertama menentukan perihal materi yang ingin dipadukan pada website animaker tersebut, (2) Mencari layer yang sesuai dengan materi sehingga dapat meningkatkan gaya Tarik murid, (3) Menyesuaikan karekter yang ingin digunakan pada media pembelajaran, (4) Metode penyusunan materi diawali dari pembahasa, penyampaian kosakata rumit, dan masuk kepada pembelajaran. Berikut ialah gambaran model setiap tahapannya.



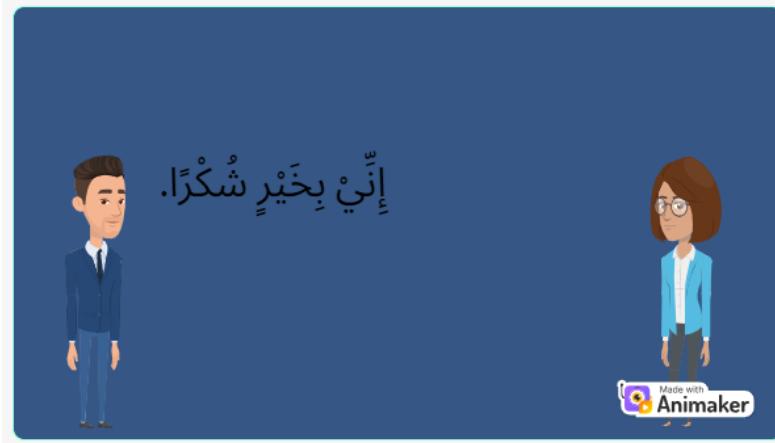
Gambar 4. Tampilan Model Website



Gambar 5. Tampilan Judul Materi



Gambar 6. Tampilan Penyampaian Kosa Kata Rumit



Gambar 7. Contoh Materi yang Diajarkan

Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran interktif ialah sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan efektifitas pada penyampaiaan pembelajaran, terlebih lagi pada pembelajaran Bahasa asing dapat sangat memberatkan pada peserta didik dalam penyaluran Pelajaran sehingga dengan adanya Website animaker ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi pendidik, dengan adanya website tersebut juga dapat diakses secara gratis dan dapat dengan mudah dalam penggunaan karakter animasi yang ada. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharap kepada para guru agar dapat meningkatkan potensi pembelajaran baik media maupun efektifitas pada era teknologi 4.0 ini. Penyajian materi tersebut didukung oleh pemberian media berupa gambar dan audio yang dapat memudahkan murid dalam memahami kata dan kalimat, karena terdapat video animasi yang aktif Ketika kegiatan ngajar mengajar berlangsung. Kendala pada penelitian ini ialah kurangnya peserta yang dapat kami jadikan sebagai peserta uji coba produk dalam langkah selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (September 15, 2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Arifin, Muhammad Syamsul, Mandrasi Amira Sa'idah, Ifa Rodifah Nur, and Ahmad Dzulfiqar. "Digital Arabic Learning in Education and Training Center UNIDA Gontor." In *Proceedings of International Conference on Islamic Civilization and Humanities*, 1:383–94, 2023.

- [https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1332.](https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1332)
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, and Puput Wanarti Rusimamto. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar” 09 (2020).
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I. Indra. “Media Pembelajaran.” Tahta media group, 2021.
- Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli. “Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19” 2, no. 2 (2022).
- Mashuri, Delila Khoiriyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V” 08 (2020).
- Nalole, Darwati. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadtsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” 2018.
- Paputungan, Moh. Zulkifli. “Strategi Pengembangan Maharah Al-Kalam Siswa Dalam Mata Pelajaran Muhadatsah Di Madrasah Aliyah Alkhairaat Kota Gorontalo.” *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics* 2, no. 1 (July 2, 2020). <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i1.2221>.
- Pujilestari, Yulita. “Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19” 4, no. 1 (2020).
- Purwaningrum, Jayanti Putri, and Latifah Nur Ahyani. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19” 5 (2021).
- Rahmah, Risa Rabiatur, Azizatul Muzdalifah, and Mu’alim Wijaya. “Penggunaan Thariqah Mubasyarah sebagai Pembelajaran Bahasa Arab yang Efektif.” *Al Maghazi : Arabic Language in Higher Education* 1, no. 1 (June 30, 2023): 23. <https://doi.org/10.51278/al.v1i1.706>.
- Sidabutar, Natalia Ayu Lestari, and Reflina Reflina. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (April 6, 2022): 1374–86. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>.

- STAIN Watampone, and Hastang Nur. "Penerapan Metode Muhadatsah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Peserta Didik." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 20, no. 2 (December 20, 2017): 177–87.
<https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n2i4>.
- Subakir, Fairuz, Riza Nurlaila, and Naufal Akmal Syammary. "Tājul Lughati: Desain Media Pembelajaran Online." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 4, no. 2 (2021): 171–90.
- Sugiyono, Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," 2013.
https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43&keywords=-.
- Syamaun, Nurmasyithah. "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan." *Lisan(LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 4, no. 2 (2016): 343–59.