



Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Adobe Animate CC* di Sekolah

Anwar Sanusi^{1*}, Fahmi Yahya Abdil Haq²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Teaching and Learning Arabic Through the Use of Media Adobe Animate CC at School

E-Mail Address

anwarsanusi@upi.edu

*Corresponding Author

Abstract

The use of learning media is needed in teaching and learning processes so that students can absorb learning materials well and learning activities become more effective. This study aimed to explore teaching and learning Arabic using Adobe Animate CC media in schools. Qualitative method with an ethnography approach was used in this study. Then, the research samples in this study were teachers and 8th grade students of SMPIT Arkan Cendekia, Bekasi City, West Java. The data were collected through interviews, observations, and documentation. The results of this study showed that there were several steps carried out by the teachers in teaching and learning Arabic using Adobe Animate CC, namely (1) lesson planning, (2) learning implementation, and (3) learning evaluation. It was also found that the use of Adobe Animate CC media successfully increased students' learning motivation and students' Arabic speaking skills. However, there are still some obstacles faced by the teachers in teaching and learning Arabic using these media. Based on the results of this study, it is hoped that it can provide alternative and innovative solutions for teachers in implementing teaching and learning Arabic in the present.

Keywords

Adobe Animate CC;

learning media;

Arabic teaching and learning

Pendahuluan

Kualitas pendidikan perlu adanya terobosan yang efisien, baik dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, maupun penunjang sarana dan prasarana. Proses pembelajaran akan efektif jika guru membantu siswa agar bisa belajar dan mengembangkan segala potensi dalam dirinya. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2016; Sanusi & Albantani, 2021). Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram yang menekankan pada penyediaan sumber belajar agar siswa dapat belajar secara aktif.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, media pembelajaran termasuk dalam sumber belajar yang dapat membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat menyerap materi belajar dengan baik. Selain itu,

kegiatan belajar juga menjadi lebih efektif. Senada dengan hal tersebut, menurut Sanusi dkk. (2020), guru bahasa Arab dituntut untuk memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan pengetahuannya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.

Setakat ini, perkembangan teknologi memiliki peran dan pengaruh yang cukup besar terhadap proses pembelajaran bahasa Arab. Di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini, para pendidik dan peserta didik dituntut untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mengajar, namun juga harus menguasai sumber-sumber di mana siswa bisa belajar, dan mengarahkannya agar bisa belajar dari sumber apa pun. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa guru berfungsi sebagai penghubung sumber belajar. Kemudian, guru juga harus mampu memanfaatkan media teknologi dan informasi guna mencapai efisiensi yang setinggi-tingginya dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Khaerunnisa, 2019).

Penggunaan teknologi, dengan demikian, mampu meningkatkan pendidikan karena tidak ada batasan dalam mencari informasi yang ingin diketahui. Sejak ditemukannya teknologi internet, para pendidik dan peserta didik lebih mudah mencari informasi. Menurut Keengwe & Geornia (2012), perkembangan teknologi saat ini memberikan transformasi terhadap penerapan pengajaran serta pembelajaran. Penerapan pembelajaran menggunakan media teknologi adalah suatu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Alim & Hamid, 2020). Ihwal media pembelajaran, Arsyad (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional serta dapat menstimulasi siswa untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih interaktif karena berisi gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak. Salah satu media yang memanfaatkan perangkat lunak adalah media *Adobe Animate CC*.

Saputro (2018) menandakan bahwa media *Adobe Animate CC* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe. *Adobe Animate CC* menjadi perangkat lunak pengganti dan pelengkap kekurangan yang ada di dalam *Adobe Flash*. Adobe terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML 5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan *game* versi web. Media *Adobe Animate CC* memiliki beberapa keunggulan, yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna. Namun demikian, kelemahannya adalah hanya mendukung penggunaan OS 64-bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe Animate CC*. Media ini digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi dengan tujuan untuk menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik. Dengan demikian, media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Arab (Afifah, 2019).

Media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab tepat digunakan untuk siswa karena dapat membantu mereka dalam menguasai informasi serta menambah wawasan dalam mempelajari

materi pembelajaran secara sistematis. Mengenai hal ini, Ilmiani dkk. (2020) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dewasa ini menjadi solusi dalam pemmasalahan pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, eksistensi penggunaan media teknologi seperti media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan sebuah keniscayaan. Hal ini penting dilakukan, mengingat perkembangan teknologi yang tak terbendung menuntut siapa pun untuk menguasai teknologi.

Penelitian ini, karenanya, mengeksplorasi lebih dalam terkait penggunaan media *Adobe Animate CC* yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah, khususnya di SMPIT Arkan Cendikia, Kota Bekasi, Jawa Barat. Inisiatif penggunaan media ini didasari oleh beberapa alasan, yaitu: (1) kurangnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Hal ini terjadi karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab; (2) berdasarkan kurikulum yang digunakan oleh sekolah, mata pelajaran bahasa Arab di SMP IT Arkan Cendikia dilakukan satu kali pertemuan dalam seminggu; (3) mayoritas siswa SMP IT Arkan Cendikia berasal dari Sekolah Dasar (SD) umum yang belum pernah belajar bahasa Arab.

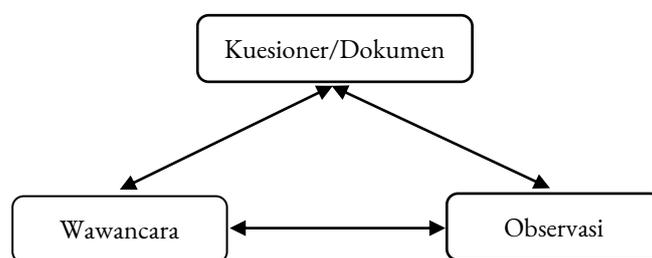
Berdasarkan problem-problem yang dikemukakan di atas, guru berinisiatif menggunakan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan media ini tentunya diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, tentunya penggunaan media *Adobe Animate CC* juga dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC* akan lebih fleksibel karena media ini dapat dioperasikan di mana dan kapan saja, namun yang menjadi syarat adalah tersedianya perangkat komputer untuk menjalankannya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Adobe Animate CC* tepat dijadikan sebagai media inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Lebih lanjut permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini dirumuskan sebagai berikut, (1) bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran bahasa Arab di SMPIT Arkan Cendikia, Kota Bekasi, Jawa Barat, dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*?; (2) apa saja faktor penghambat penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab?; dan (3) bagaimana pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Artinya, data diusahakan dan dikumpulkan sebanyak mungkin serta dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hal ihwal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran bahasa Arab melalui penggunaan media *Adobe Animate CC* pada siswa kelas VIII SMPIT Arkan Cendikia, Kota Bekasi, Jawa Barat. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengeksplorasi langkah-langkah penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada guru bahasa Arab dan siswa kelas VIII sebagai informan. Selanjutnya, dokumentasi yang dikumpulkan adalah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *Adobe Animate CC*. Terakhir, untuk

menguji kredibilitas data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, maka penelitian ini menggunakan triangulasi teknik.



Gambar 1. Triangulasi teknik pengumpulan data

Selanjutnya, penyajian data dalam penelitian ini sesuai dengan fokus yang diteliti, yaitu pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*. Sementara itu, juga dilakukan penarikan kesimpulan terhadap hasil reduksi serta penyajian data hasil penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab di SMPIT Arkan Cendekia tentu karena suatu alasan. Selain karena kelebihan-kelebihan yang sudah sedikit dipaparkan pada pendahuluan di atas, ada beberapa alasan lain yang dimiliki oleh guru mata pelajaran bahasa Arab di SMPIT Arkan Cendekia. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru bahasa Arab, alasan lain digunakannya media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab adalah karena *Adobe Animate CC* adalah media yang komunikatif. Selain itu, media ini juga merupakan media yang menyediakan kombinasi antara audio dan visual yang bisa dikreasikan dengan lebih menarik. Dengan demikian, penggunaan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik. Oleh karena itu, media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru.

Guru tidak harus selalu berperan sebagai penyaji materi, karena penyajian materi bisa digantikan oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu dengan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Pembelajaran menggunakan media audiovisual seperti program video dan program *slide* suara, dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Selain itu, adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang bergerak (animasi) dengan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan *sound* untuk mengeluarkan suaranya.

Media *Adobe Animate CC* bisa dijalankan oleh siswa tanpa ada batasan waktu dan tempat. Namun, penggunaan media *Adobe Animate CC* harus sesuai dengan beberapa acuan kriteria pemilihan media. Dalam hal ini, Sanjaya (2012) mengatakan bahwa pemilihan sebuah media interaktif harus sarat dengan gatra-gatra sebagai berikut.

1. Kesederhanaan

Program multimedia interaktif harus dirancang agar dapat digunakan oleh siapa saja.

2. Kelengkapan bahan pembelajaran

Multimedia yang dikembangkan hendaknya memiliki kandungan yang cukup tentang materi pelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa tentang pengetahuan yang ingin diperolehnya.

3. Komunikatif

Multimedia yang dikembangkan harus komunikatif. Artinya, baik bahasa maupun format penampilan harus dapat “berbicara”, harus mengajak pengguna untuk melakukan sesuatu, bukan hanya diajak mendengar saja. Dengan demikian, format penyajian multimedia jangan bersifat deskriptif yang bukan hanya menempatkan pengguna sebagai objek belajar, tetapi juga sebagai subjek belajar.

4. Belajar mandiri

Multimedia interaktif yang baik dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain, termasuk guru. Oleh karena itu, format penyajian harus disusun lengkap dari mulai petunjuk penggunaan, isi pelajaran, dan alat evaluasi. Dengan demikian, pengguna dapat menentukan sendiri keberhasilan penggunaannya.

5. Belajar setahap demi setahap

Pembelajaran melalui multimedia adalah proses belajar setahap demi setahap. Oleh karenanya, materi harus disusun secara unit-unit terkecil dari yang sederhana sampai hal yang kompleks.

6. *Unity multimedia*

Unity multimedia adalah penggabungan beberapa jenis media. Oleh sebab itu, pemakaian berbagai jenis media seperti audio, video, foto, film, dan sebagainya, harus diatur secara serasi dan seimbang dengan tidak mengabaikan unsur artistik dan estetikanya.

7. Kontinuitas

Multimedia harus dapat mendorong terus menerus untuk belajar, hatta dapat menumbuhkan minat belajar lebih lanjut.

A. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan *Adobe Animate CC*

Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab tidak terlepas dari tiga aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Oleh karenanya, dalam penelitian juga dibahas tentang kegiatan pembelajaran bahasa Arab di SMPIT Arkan Cendikia, mulai dari tahap perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaannya, dan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perubahan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, juga dijelaskan tentang faktor-faktor penghambat pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* serta pandangan siswa mengenai hasil pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media tersebut.

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru bahasa Arab menyusun beberapa hal. Hal pertama yang dilakukan adalah mencerna kurikulum pendidikan yang digunakan oleh sekolah. Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam perencanaan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan oleh SMPIT Arkan Cendikia adalah kurikulum 2013. Dalam hal ini, langkah sekolah dalam menggunakan kurikulum 2013 sudahlah tepat karena sesuai dengan Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum 2013 untuk semua sekolah di Indonesia.

Setelah mencerna kurikulum yang digunakan oleh sekolah, guru merancang dua pedoman penting yang dijadikan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Arab, yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sanjaya (2015) bahwa hasil akhir dari proses pengambilan keputusan tentang sasaran dan tujuan pembelajaran adalah tersusunnya dokumen yang berisi tentang hal-hal tersebut, yakni silabus dan RPP, sehingga dokumen tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Guru terlebih dahulu dapat membuat media pembelajaran berupa audiovisual dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*. Adapun materi yang diajarkan adalah buku *Durūs al-Lughah al-'Arabīyah*, karangan Dr. Abdurrahim, pada bab ke-13, bagian pertama, yang disajikan dengan konsep yang sangat menarik. Media yang dibuat oleh guru ini dapat digunakan secara pribadi oleh masing-masing siswa maupun secara berkelompok. Mengani hal ini, menurut Windhiarty dkk. (2017), media *Adobe Animate CC* dapat digunakan secara individual maupun klasikal. Dengan begitu, media ini lebih praktis sehingga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari kembali materi di rumahnya masing-masing.

Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam mengajarkan materi bahasa Arab. Guru menegaskan bahwa ia ingin siswa-siswanya dapat menguasai empat keterampilan (*mahārah*) berbahasa Arab, salah satunya keterampilan berbicara (*mahārat al-kalām*). Ia juga menambahkan bahwa media *Adobe Animate CC* dapat membantu untuk merealisasikan tujuannya, karena media tersebut dapat menghasilkan kombinasi antara audio dan visual yang menarik bagi siswa. Hal tersebut dipercayai oleh guru bahwa pengembangan belajar bahasa Arab melalui media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memudahkan mereka dalam menguasai *mahārat al-kalām*. Dengan demikian, seiring berkembangnya zaman dan teknologi, guru dituntut agar bisa menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan zamannya, termasuk di dalamnya penggunaan media yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Umumnya pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Afandi et al., 2013; Rusman, 2017). Hal ini pula yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* di SMPIT Arkan Cendikia. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* yang dilakukan oleh guru adalah dengan melakukan apersepsi di awal pembelajaran yang meliputi kegiatan menyapa siswa, memeriksa kehadiran siswa, mengetes pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan pada pekan sebelumnya, dan lain-lain.

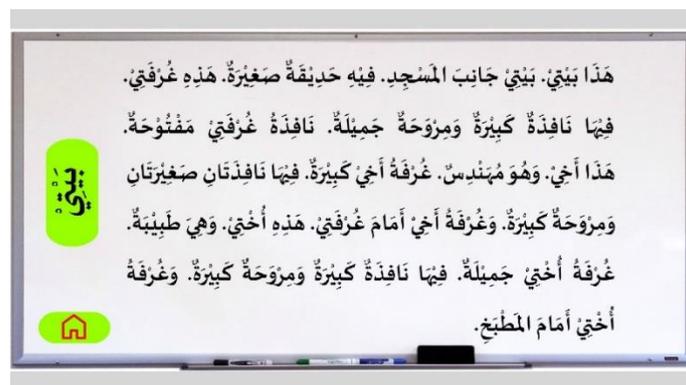
Tahap selanjutnya, guru menyampaikan materi dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*. Materi pertama yang disampaikan oleh guru kepada siswa adalah materi percakapan atau dialog (*hiwār*). Dalam media *Adobe Animate CC* terdapat materi percakapan antara dua orang siswi di depan sekolah. Guru membacakan dialog tersebut satu kali dengan pelafalan yang baik dan benar. Setelah itu, para siswa diarahkan untuk menjalankan audio yang ada dalam media *Adobe Animate CC* di laptopnya masing-masing dan mengulangi dialog sampai tiga kali. Para siswa diimbau untuk mendengarkan percakapan tersebut dengan saksama. Kemudian, guru menanyakan arti dari

beberapa kosakata yang terdapat dalam percakapan tersebut dan menjelaskan beberapa kosakata yang belum diketahui oleh siswa. Selanjutnya, para siswa diminta untuk berpasangan dan mempraktikkan dialog tersebut di depan teman-temannya tentang apa yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengganti beberapa kata sesuai dengan pengalaman pribadi yang mereka alami. Adapun materi tentang *ḥiwār* yang digunakan dalam kegiatan inti seperti yang terlihat dalam gambar berikut.



Gambar 2. Materi tentang *ḥiwār* dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*

Selanjutnya, materi kedua yang disampaikan oleh guru kepada siswa adalah materi membaca (*qirā'ah*). Dalam pelaksanaannya, teks yang dipaparkan oleh guru dalam media *Adobe Animate CC* adalah tentang seseorang yang sedang mendeskripsikan keadaan rumahnya. Guru kembali membacakan materi seperti yang ia lakukan pada penyampaian materi *ḥiwār* sebelumnya. Kemudian, para siswa diarahkan untuk menjalankan audio yang ada dalam media *Adobe Animate CC* di laptopnya masing-masing dan mengulangi dialog sampai tiga kali. Para siswa kembali diminta untuk mendengarkan audio yang memuat teks tersebut dengan saksama. Setelah itu, guru menanyakan arti dari beberapa kosakata yang terdapat dalam teks tersebut. Ia juga menjelaskan beberapa kosakata yang baru, dan para siswa diminta untuk membacakan bacaan tersebut di mana masing-masing siswa mendapat giliran satu kalimat. Adapun teks yang digunakan seperti yang terdapat dalam gambar berikut.



Gambar 3. Materi *qirā'ah* dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*

Pada penyajian materi terlihat para siswa sangat antusias dengan apa yang disampaikan oleh guru. Bahkan, beberapa siswa giat bertanya mengenai materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah sesuai dengan manfaat dari media itu sendiri.

Karena salah satu manfaat media adalah menarik perhatian siswa dan memberikan motivasi lebih dalam pembelajaran. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Sudjana & Riva'i (2011), manfaat media pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Ekayani (2017), media pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah menumbuhkan gairah belajar dan interaksi menjadi langsung antara murid dengan sumber belajar.

Tahap berikutnya yang dilakukan oleh guru adalah menginstruksikan semua siswa untuk menyelesaikan latihan berupa permainan yang terdapat dalam media *Adobe Animate CC*. Di akhir permainan, guru bertanya kepada mereka terkait skor yang didapatkan dari permainan tersebut. Berikut tampilan *slide* latihan dalam media *Adobe Animate CC*.



Gambar 4. Slide latihan dalam media *Adobe Animate CC*

Setelah semua siswa selesai mengerjakan latihan, guru meminta beberapa siswa untuk menyimpulkan hasil yang diperoleh setelah pembelajaran. Guru kemudian merangkum kesimpulan-kesimpulan tersebut dan memberikan kesimpulan tambahan yang belum disebutkan oleh siswa. Hal ini bertujuan agar mereka dapat menemukan manfaat dari pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, bahwa pada kegiatan penutup seorang guru hendaknya mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan menyebutkan beberapa kesimpulan untuk selanjutnya bersama-sama dengan siswa menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.



Gambar 5 & 6. Kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*

Pada tahap terakhir, guru memberikan tugas harian kepada siswa untuk dikerjakan di rumahnya masing-masing. Tugas yang diberikan merupakan latihan yang ada dalam buku ajar. Setelah semua siswa mencatat tugas yang diberikan, guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mengetahui sejauh mana perubahan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab memerlukan sebuah evaluasi agar seorang guru dapat mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, seperti pemahaman materi yang telah diajarkan, sikap dalam pembelajaran sebagaimana yang diharapkan, dan memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Evaluasi juga dapat menjadi acuan guru dalam menentukan kebijakan yang harus dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Menurut Sudjianto (2010), evaluasi pada dasarnya dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa atau hasil pembelajaran yang telah dilakukan guru. Dengan kata lain, hasil evaluasi ini banyak memberikan manfaat yang dapat diambil baik oleh siswa maupun guru.

Dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* di kelas VIII SMPIT Arkan Cendekia, guru melakukan evaluasi pembelajaran saat proses pelaksanaan pembelajaran dan di akhir satuan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan oleh guru saat proses pelaksanaan pembelajaran, yaitu berupa pengamatan sikap siswa, latihan membaca teks bahasa Arab, praktik *hiwār*, dan latihan soal seputar materi yang terdapat pada media *Adobe Animate CC*. Sementara itu, evaluasi yang dilakukan oleh guru di akhir satuan pembelajaran, yaitu berupa pekerjaan rumah (PR) serta ujian lisan dan tulisan pada Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru bahasa Arab dan siswa kelas VIII di SMPIT Arkan Cendekia, menunjukkan bahwa penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab mereka. Guru menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab semakin meningkat. Selain itu, siswa juga mengatakan bahwa mereka sekarang–setelah guru menerapkan penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab–merasa lebih terampil dalam berbicara bahasa Arab. Mereka juga merasa sangat senang dengan suasana belajar yang menggunakan media *Adobe Animate CC*. Selain itu, di samping melakukan wawancara mengenai hasil belajar siswa, juga dilakukan observasi ke dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, terlihat para siswa aktif dan berani dalam berbicara bahasa Arab. Mereka juga sangat antusias dalam merespon apa yang disampaikan oleh guru lewat media *Adobe Animate CC*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bahasa Arab siswa. Sebagaimana menurut Rosyidi & Ni'mah (2011), ciri-ciri aktivitas keterampilan bahasa Arab yang berhasil adalah ketika siswa berbicara banyak terkait materi pembelajaran, berpartisipasi aktif, dan juga memiliki motivasi tinggi terhadap pembelajaran bahasa Arab.

B. Faktor Penghambat

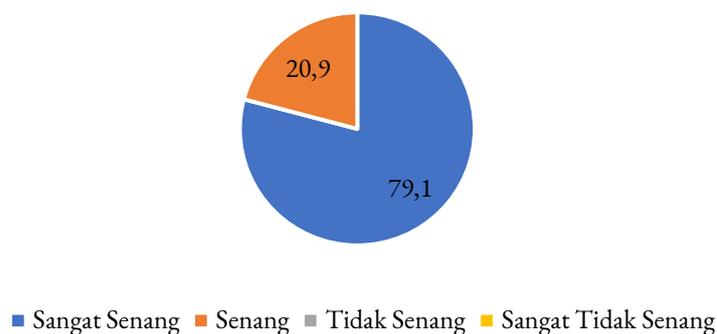
Setiap pembelajaran pasti memiliki kendala dan faktor penghambatnya. Begitu pula dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* yang dilakukan oleh guru SMPIT Arkan Cendekia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, terdapat beberapa faktor penghambat yang dialami oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan

media *Adobe Animate CC*. Faktor-faktor tersebut antara lain masih kurangnya guru dalam mengolah media *Adobe Animate CC*. Hal ini berdampak pada waktu pembuatan media dari *Adobe Animate CC* tersebut. Ia juga menambahkan bahwa selama ini hanya belajar mengolah media tersebut dari tutorial pembuatan media *Adobe Animate CC* yang ada di media sosial.

Faktor penghambat lainnya adalah kondisi pembelajaran di sekolah yang tidak menggunakan sistem asrama. Siswa hanya bisa mempraktikkan apa yang telah mereka kuasai dari pembelajaran bahasa Arab pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* memang telah memberikan motivasi lebih kepada siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Namun, di sisi lain, hal tersebut tidak bisa sepenuhnya menjadikan siswa terampil berbahasa Arab, karena lingkungan juga mempunyai peran khusus dalam menjadikan siswa terampil berbahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan sistem asrama dapat membantu siswa mewujudkan hal tersebut. Hal ini sebagaimana menurut Arif (2019), sistem *bī'ah lughawīyah* (penciptaan lingkungan bernuansa Arab) di pondok pesantren, misalnya, dilaksanakan sepanjang waktu mulai bangun tidur hingga tidur kembali. Lingkungan menjadi faktor yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Sementara itu, kendala yang muncul ketika sekolah tidak memakai sistem asrama adalah, kemungkinan besar beberapa siswa akan melupakan begitu saja apa yang telah mereka pelajari saat pembelajaran.

C. Pandangan Siswa Mengenai Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan media *Adobe Animate CC*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mengenai respon siswa di kelas saat pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *Adobe Animate CC* adalah siswa sangat antusias terhadap pembelajaran. Para siswa merasa senang dengan adanya media interaktif yang berisi berbagai macam audiovisual. Walaupun demikian, ada juga sebagian siswa yang mengeluh karena belum bisa mengoperasikan media *Adobe Animate CC* ini di perangkatnya. Kemudian, dari hasil angket yang disebarakan melalui *google form* untuk mengumpulkan tanggapan siswa terakit pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media *Adobe Animate CC*, terkumpul hasil tanggapan sebanyak 24 responden (siswa) dengan diagram tanggapan sebagai berikut.



Gambar 7. Diagram hasil tanggapan angket siswa

Dari hasil diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab, 79.1% (19 siswa) mengatakan bahwa mereka sangat senang dengan adanya media tersebut ketika pembelajaran. Sementara itu, 20.9% (5 siswa)

mengatakan senang, dan tidak ada satu pun siswa yang memberikan tanggapan tidak senang atau bahkan sangat tidak senang. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa menyukai pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media tersebut.

Beberapa manfaat yang diperoleh melalui hasil tanggapan siswa kelas VIII SMPIT Arkan Cendekia setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan. Pertama, memberikan kemudahan terhadap siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Siswa juga mudah mengingat kosakata-kosakata bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk multimedia seperti *Adobe Animate CC*. Kedua, suasana pembelajaran menjadi sangat aktif dan tidak membosankan. Hal ini membuat siswa termotivasi untuk belajar dan menjadi stimulus siswa untuk memperbanyak hafalan kosakata setiap harinya. Ketiga, permainan yang diimplementasikan berimplikasi pada peningkatan kerjasama dan kepercayaan satu sama lain, serta melatih kefokusannya mereka terhadap materi yang disajikan dalam media *Adobe Animate CC*. Keempat, mengubah pandangan siswa yang selama ini menganggap bahasa Arab sebagai pelajaran membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan. Dari beberapa manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan guru menggunakan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil dan efektif. Guru berhasil mengubah persepsi siswa yang awalnya berpandangan bahwa mata pelajaran bahasa Arab adalah mata pelajaran yang membosankan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Selain itu, guru juga berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari antusias mereka dalam menghafal kosakata bahasa Arab.

Simpulan

Tahapan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* dapat disimpulkan antara lain, (1) dalam perencanaan pembelajaran, guru membuat terlebih dahulu media pembelajaran berupa audiovisual dengan menggunakan media *Adobe Animate CC* dan menginformasikan kepada siswa terkait materi yang akan disampaikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut; (2) tahap pelaksanaan pembelajaran, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Arab meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup; (3) evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat proses pelaksanaan pembelajaran, yaitu berupa pengamatan sikap siswa, latihan membaca teks bahasa Arab, praktik *hiwār*, dan latihan soal seputar materi yang terdapat pada media *Adobe Animate CC*. Sementara itu, evaluasi yang dilakukan guru di akhir satuan pembelajaran, yaitu berupa pekerjaan rumah (PR) serta ujian lisan dan tulisan pada Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Selanjutnya, terkait dengan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Adobe Animate CC*, antara lain disebabkan oleh kondisi pembelajaran di sekolah yang tidak menggunakan sistem asrama. Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya bisa mempraktikkan materi bahasa Arab saat pembelajaran berlangsung saja. Selain itu, dari 24 siswa kelas VIII SMP IT Arkan Cendekia yang mengikuti pembelajaran bahasa Arab, sebanyak 79.1% (19 siswa) mengatakan bahwa mereka sangat senang dengan adanya penggunaan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran. Sementara itu, 20.9% (5 siswa) mengatakan senang, dan tidak ada satu pun siswa yang memberikan tanggapan tidak senang atau bahkan sangat tidak senang. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa menyukai pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan

media tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan penegasan dan saran untuk guru bahasa Arab agar mampu menggunakan media *Adobe Animate CC* dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Hal ini tentunya bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efektif.

Daftar Rujukan

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Afifah, G. (2019). *Keefektifan media pembelajaran Adobe Animate CC terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/33474/>
- Albantani, A. M., & Madkur, A. (2019). Teaching Arabic in the era of industrial revolution 4.0 in Indonesia: Challenges and opportunities. *ASEAN: Journal of Community Engagement*, 3(2), 197–213. doi:10.7454/ajce.v3i2.1063
- Alim, A. A. S., & Hamid, A. (2020). Efektivitas sistem e-learning quipper school pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X MA Ihyaul Ulum Gresik. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 34–39. doi:10.32489/alfikr.v6i1.67
- Arif, M. (2019). Metode langsung (direct method) dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa*, 4(1), 44–56. Retrieved from <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view/605>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ekayani, P. N. L. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangkaraya*, 8(1), 17–32. doi:10.23971/altarib.v8i1.1902
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–79. doi:10.1007/s10639-011-9164-x
- Khaerunnisa, F. (2019). Evaluasi penerapan blended learning pada pembelajaran bahasa Arab di SMPIT Ibadurrahman: Studi kasus di kelas VII akhwat. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 2(2), 95–108. doi:10.17509/alsuniyat.v2i2.24808
- Majid, A. (2016). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Permendikbud No. 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan dan Menengah.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanusi, A., Sauri, S., & Nurbayan, Y. (2020). Non-native Arabic language teacher: Low teacher's professional competence low quality outcomes? *Arabiyât: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 45–60. doi:10.15408/a.v7i1.12722
- Sanusi, A., & Albantani, A. M. (2021). Teaching Arabic language based on character building through Qur'an perspective. *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*, 4(1), 44–58. doi:10.18860/ijazarabi.v4i1.9951
- Saputro, A. (2018). *Panduan praktis membuat mini games Android menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto. (2010). *Metodologi pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc
- Windhiarty, W., Haruna, J., & Sulistyowati, E. D. (2017). Efektivitas pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan media berbasis Adobe Flash siswa kelas XI SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(4), 367–376. doi:10.30872/ilmubudaya.v1i4.768

This page intentionally left blank