

PEMANFAATAN APLIKASI BENIME UNTUK PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM DI MADRASAH ALIYAH NEGERI

Amrina

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar
amrina@iainbatusangkar.ac.id

Adam Mudinallah

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Paringan Batusangkar, Indonesia
adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Kuntum Haviza Husna

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar
Email : kuntum100502@gmail.com

Abstract

In this study, the researcher used a qualitative research method, which requires data that is in accordance with the original, in which the researcher used an interview with one of the teachers at Madrasah Aliyah Negeri 2 Koto Baru Padang Panjang, making observations by descending To that location. Here the researchers conducted a study using the Benime application, the Benime application is one of the media that can help educators to create interesting teaching materials and has many features that can be used. The advantage of this Benime application is that this application has many features, its features include: There are stickers, text, backgrounds, moving hand animations, and the main menu is moving hand animations, helping educators in providing teaching materials in the form of videos, adding insight, and knowledge of educators or students, as well as giving an interesting impression, and providing motivation with their presence. Benime application-based learning videos. The benefit of this application is that it can help educators make a learning video, and also provide benefits to students in understanding a given material, and can have a positive impact on students by providing critical thinking about the material provided by educators. So that with the Benime application, it can facilitate the activities or activities of educators and students in learning maharah kalam.

Keywords: Benime Application, Maharah Kalam, Padang Panjang

Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana metode ini membutuhkan data-data yang sesuai dengan aslinya, yang mana peneliti menggunakan cara wawancara bersama salah satu guru yang ada di Madrasah Aliyah Negeri 2 Koto Baru Padang Panjang, melakukan pengamatan dengan cara turun ke lokasi tersebut. Disini peneliti melakukan sebuah penelitian menggunakan aplikasi Benime, aplikasi Benime merupakan salah satu media yang dapat membantu para pendidik untuk membuat bahan ajar yang menarik dan mempunyai banyak fitur yang bisa digunakan, Keunggulan dari aplikasi Benime ini adalah aplikasi ini memiliki banyak fitur, fiturnya antara lain : ada stiker, teks, background, animasi tangan bergerak, dan menu utamanya adalah animasi tangan bergerak, membantu para pendidik dalam memberikan bahan ajar

berupa video, menambah wawasan, dan pengetahuan pendidik ataupun peserta didik , serta memberikan kesan yang menarik, dan memberikan motivasi dengan adanya video pembelajaran berbasis aplikasi Benime.

Manfaat dari aplikasi ini adalah dapat membantu pendidik dalam membuat sebuah video pembelajaran, dan juga memberikan manfaat kepada peserta didik dalam memahami sebuah materi yang diberikan, serta dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik dengan memberikan pemikiran yang kritis terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Sehingga dengan adanya aplikasi Benime ini dapat mempermudah aktivitas atau kegiatan pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran maharah kalam.

Kata Kunci: Aplikasi Benime, Maharah Kalam, Padang Panjang

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan dan berpengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan di Indonesia, salah satunya aspek pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini mengharuskan kita untuk dapat menggunakannya, seperti halnya teknologi yang kita rasakan saat ini. Dengan adanya teknologi dalam aspek pendidikan, proses belajar-mengajar dapat meningkatkan kualitas atau mutu, serta dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses untuk meraih ilmu pengetahuan, pembentukan karakter dan moral, meningkatkan pemikiran yang kritis terhadap peserta didik, serta usaha untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Dan tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalani kehidupan, memiliki karakter yang lebih baik, dan juga tidak hanya proses transfer ilmu saja tetapi juga mengetahui potensi diri dan dapat mengembangkannya dalam kehidupan masyarakat (Haryati, 2013). Fungsi pendidikan yaitu agar manusia terjauhi dari kebodohan dan penderitaan, sehingga dengan adanya pendidikan kehidupan kita dapat menjadi lebih berkembang, dan maju, sesuai dalam pembukaan UUD RI yakni dengan adanya kalimat “mencerdaskan kehidupan bangsa” dengan ini dapat kita simpulkan bahwa dengan pendidikan lah dapat terwujud (Sujana, 2019).

Di dalam sebuah pendidikan tidak akan terlepas dengan namanya belajar dan pembelajaran, sama halnya dengan

pendidikan, yaitu belajar dan pembelajaran tidak akan terpisah juga satu sama lain karena saling berkaitan. Belajar dan pembelajaran disebut edukasi karena adanya interaksi antara guru dan siswa (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Konsep dari belajar sebenarnya adalah sebuah jalan untuk merubah perilaku atau keadaan dari baik menjadi lebih baik serta melibatkan lingkungan luar dengan adanya proses interaksi dan juga sebuah proses keterampilan baik itu dalam berbicara dan sebagainya (Bukhori, 2020). Sedangkan pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk menjelaskan suatu proses pendidikan dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru, yang sesuai dengan komponen-komponen pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dan juga pembelajaran merupakan suatu cara berinteraksi antara siswa dengan objek pembelajaran dalam lingkup pendidikan (Masyarakat, 2013). Dan dengan adanya belajar dan pembelajaran maka akan tercapai lah sebuah tujuan dan efektivitas dalam sebuah pendidikan.

Dalam proses belajar terdapat subjek, baik subjek mengajar (pendidik) ataupun subjek yang belajar yang disebut dengan peserta didik, jadi keduanya harus ada karena saling berkaitan dalam waktu belajar-mengajar. Aspek pembelajaran dalam aktivitas pendidikan itu terdiri dari : belajar, pembelajaran, evaluasi, peserta didik, dan pendidik. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di tempat dan waktu kapan saja, sebab belajar merupakan proses manusiawi yang memiliki peran penting dalam kehidupan terutama bidang pendidikan. Dalam sebuah proses pembelajaran siswa diminta untuk mempunyai, bakat (skill), ataupun sikap

yang bagus (attitude), secara bertahap dan berkelanjutan.

Dalam halnya pendidikan yang berbasis bahasa sudah mendunia apalagi salah satunya pendidikan dalam bidang pembelajaran bahasa arab yang mana pendidikan bahasa arab itu adalah ilmu pengetahuan yang sangat berperan aktif dalam dunia pendidikan, (Hizbullah & Mardiah, 2014). Karena bahasa merupakan alat komunikasi dan pendukung dalam sebuah lingkungan baik nasional maupun internasional. Sedangkan pembelajaran bahasa adalah sebuah cara transfer ilmu yang dapat meningkatkan skill bahasa peserta didik (Faishal, 2021). Efektivitas dalam menyajikan pembelajaran bahasa arab bagi peserta didik agar mudah memahaminya sangat diperlukan. Melihat waktu perkembangan yang pesat dalam halnya teknologi masa ini, apalagi saat pandemi covid 19 ini jika pendidik hanya mengandalkan materi secara monoton ataupun seperti penjelasan guru dengan voice note saja maka itu sudah tidak relevan lagi, apalagi dalam pembelajaran bahasa arab yang membutuhkan keterampilan bahasa dan praktek ataupun pengembangan pengucapan bahasa. Pembelajaran seperti inilah yang memberikan kesan kurang menarik dan bosan bagi peserta didik (Simanjuntak, 2021).

Salah satu cara yang paling efektif dalam mewujudkannya adalah dengan metode pembelajaran interaksi secara langsung antara tenaga pendidik dengan peserta didik untuk dapat mengevaluasi hasil belajar baik dalam segi berjalannya suatu pembelajaran atau tidaknya (Pulungan, 2015). Namun dimasa pandemi covid 19 saat ini metode pembelajaran

secara langsung sangat sulit untuk diwujudkan, maka dari itu dibutuhkan kreativitas dari tenaga pendidik dalam menyajikan pembelajaran agar terlihat unik dan memberikan semangat kepada siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan pendidik harus memiliki atau mempunyai strategi pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media yang ada seperti : aplikasi audacity, wavepad, mixpad, canva ataupun video scribe (Benime) dan aplikasi lainnya (Marlina, 2016).

Media adalah suatu alat komunikasi yang bisa mengantarkan atau menyampaikan maksud dari bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik. Dalam pencapaian tujuan pendidikan, media adalah alat yang memegang peran penting dalam sebuah proses belajar. Karena media adalah sebuah alat penghubung antara interaksi guru dengan siswanya sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (1998), guru perlu menguasai atau memiliki pemahaman terhadap media pembelajaran, dan juga memiliki keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran agar jalannya pembelajaran itu menjadi menyenangkan dan lebih efektif (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Selanjutnya pendidik dapat memberikan bahan ajar yang sesuai dengan apa yang ingin dicapai oleh sekolah atau dunia pendidikan agar nantinya lebih efisien dalam proses pembelajaran, dan juga pendidik harus memikirkan media apa yang tepat untuk memperjelas konsep atau ide yang disampaikan (Rohani, 2019). Jadi dengan adanya media pembelajaran seorang pendidik terbantu untuk menyampaikan

materinya dengan lebih efektif dan efisien sehingga mudah dipahami oleh siswa (Baharun, 2016).

Dalam pengajaran bahasa arab ada 4 keterampilan atau maharah yang harus diperhatikan karena saling berkaitan satu sama lain yaitu : maharah al-kitabah(keterampilan menulis), maharah al-istima'(keterampilan mendengar), maharah al-kalam(keterampilan berbicara), dan maharah al-qira'ah(keterampilan membaca). Maharah kitabah adalah sebuah keterampilan menulis yang mana keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya dengan cara mengungkapkan isi pikiran atau ide sampai dapat mengarang sebuah tulisan apalagi mengarang dengan menggunakan bahasa arab. Dengan maharah atau keterampilan menulis ini peserta didik dapat mencurahkan ide pikiran atau yang tergambar dalam pikiran peserta didik sehingga dapat memunculkan sebuah karya tulisan (Fauzi, 2020). Selanjutnya maharah istima' yaitu keterampilan mendengar yang pertama kali dipelajari sebelum maharah lainnya, jikalau memiliki kemampuan mendengar dengan baik dan jernih maka itu adalah salah satu point yang sangat bagus untuk mendapatkan bebrapa ide pokok secara terperinci, dan juga dalam maharah istima' ini kita sebaiknya harus fokus dalam mendengarkan suara yang keluar agar tidak terjadi kesalahpahaman (Jauhari, 2018). Sedangkan maharah kalam adalah sebuah keterampilan berbicara yang berfungsi untuk mengucapkan atau mengungkapkan kata-kata atau bunyi artikulasi dengan baik dan benar, dan pada maharah kalam ini kita harus bisa mengucapkan bahasa arab dengan baik atau fasih agar si pendengar

atau lawan bicara dapat memahami apa yang diucapkan (Maharah & Peserta, n.d.). Dan yang terakhir adalah maharah qira'ah yaitu sebuah keterampilan membaca yang tidak hanya berpatokan pada membaca teks saja tetapi juga dapat memahami dan mengambil makna dari sebuah teks tersebut, dan pada maharah qira'ah ini kita juga bisa mempelajari berbagai macam bacaan arab, tidak hanya teks saja tetapi juga bisa membaca sya'ir, ataupun puisi yang menggunakan bahasa arab atau semacamnya (Akmalia & Cahyani, 2021).

Dari ke 4 maharah atau keterampilan bahasa arab, peneliti lebih memfokuskan kepada maharah kalam. Maharah kalam adalah sebuah keterampilan lisan atau pengucapan untuk mengungkapkan atau menyampaikan kata-kata atau ide sesuai dengan ekspresi ataupun intonasi. Dan pada hakikatnya maharah kalam merupakan keterampilan yang sulit dan sangat penting karena harus mampu menyampaikan pikiran serta perasaan melalui untaian kata ataupun kalimat, serta berbicara merupakan peran penting dalam aktivitas sehari-hari yang tidak akan pernah dapat dipisahkan dari kehidupan. Dalam latihan atau praktek berbicara pelajar terlebih dahulu harus mempunyai keterampilan atau maharah istima' yang baik, harus menguasai kosa kata, serta berani mencoba untuk berbicara kepada lawan bicara untuk menghindari rasa takut dan cemas saat berbicara (Bukhori, 2020).

Maka, dibutuhkan strategi pengajaran yang bersifat praktis dan mudah dilakukan atau dilaksanakan dalam proses pembelajaran maharah kalam yang dirancang semenarik mungkin. Sehingga peneliti memilih untuk melaksanakan

sebuah penelitian menggunakan video yaitu dengan aplikasi Benime. Aplikasi Benime adalah salah satu aplikasi untuk pembelajaran video yang mana terdiri dari beberapa menu yang dapat digunakan menjadi sebuah video pembelajaran diantaranya ada audio ataupun video serta memiliki menu yang menarik yaitu video animasi (Pratiwi, 2018). Dan ciri khas dari aplikasi Benime ini adalah animasi tangan bergerak sesuai dengan apa yang kita pilih dari beberapa macam bentuk animasi tangan bergerak tersebut. Kelebihan aplikasi ini adalah dapat membuat sebuah video presentasi atau pembelajaran yang menarik dan kreatif karena cara penggunaannya yang sangat mudah dan juga aplikasi ini hanya menggunakan hp android saja. Jadi aplikasi ini sangat mudah digunakan dalam pembelajaran maharah kalam karena adanya tulisan ataupun audio baik suara rekaman atau pun musik yang bisa ditambahkan sehingga dapat mencuri perhatian dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak membuat jenuh. Sehingga jikalau pendidik yang kurang mengerti dengan teknologi yang berbasis laptop ataupun komputer bisa menggunakan aplikasi ini untuk menarik peserta didik dalam belajar, serta pendidik pun dapat mencurahkan kreativitas dan inovasi dalam membuat sebuah video pembelajaran, apalagi dalam kondisi pembelajaran jarak jauh yang sangat membutuhkan media dalam pembelajaran sehingga dengan adanya media tersebut bisa menarik perhatian dan aktivitas siswa dalam belajar walaupun sedang berada dalam keadaan daring (Dariyadi, 2018). Sehingga dengan berbagai ulasan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian menggunakan aplikasi Benime di

Madrasah Aliyah Negeri Koto Baru padang Panjang kelas X.

METODE PENELITIAN

Peneliti melaksanakan penelitian media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime pada tahun 2021. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Yang mana merupakan suatu proses yang dipakai untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam melaksanakan sebuah penelitian yang berhubungan dengan data-data yang kita teliti di tempat atau objek penelitian yang sesuai dengan aslinya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil data dengan mewawancarai salah satu guru bahasa arab yang ada di sekolah tersebut,, dan melakukan pengamatan setelah dilakukan sesi wawancara, dan turun ke lokasi yakni di Madrasah Aliyah Negeri 2 Koto Baru padang Panjang yang bertujuan untuk merealisasikan manfaat dari penggunaan aplikasi di madrasah tersebut (Wahidmurni, M.Pd, 2017). Aplikasi yang dipakai dan dipilih dalam penelitian ini adalah aplikasi Benime sebagaimana digunakan untuk media pembelajaran maharah kalam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Koto Baru Padang Panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran maharah kalam

Pada zaman atau era-globalisasi yang berilmu teknologi canggih yang sangat berpengaruh di beberapa bidang terutama bidang pendidikan. Sehingga kita dituntut untuk mengerti hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan teknologi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu penggunaan media-media

pembelajaran yang berguna dalam kalangan pendidikan (Tafonao, 2018). Sehingga para pendidik harus memiliki pemahaman yang luas dan kemampuan yang memadai terhadap media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu pendidik adalah sebuah komponen terpenting dalam sebuah pembelajaran agar proses kegiatan PBM dapat berjalan lancar dan baik, salah satu caranya yaitu dengan menyajikan sebuah proses belajar-mengajar dengan menggunakan teknologi yaitu dengan memanfaatkan atau mengaplikasikan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu unsur yang berperan penting dalam kegiatan atau aktivitas pendidikan. Yang mana juga mempunyai manfaat yang amat banyak, diantaranya: dapat memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami karena penjelasannya yang logis baik menggunakan media pembelajaran berupa film, video, CD, ataupun yang lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat merasa tertarik, senang ataupun termotivasi dalam mengikuti proses belajar-mengajar (Aisyah, n.d.). Dan juga media pembelajaran dapat dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa arab salah satunya dalam cabang pembelajaran maharah kalam.

Dalam maharah kalam siswa dituntut untuk bisa menyebutkan suara, bunyi atau kata-kata untuk menyampaikan pesan atau pendapat kepada lawan bicara. Maharah kalam merupakan salah satu langkah sebelum mempelajari keterampilan atau kemahiran membaca dan menulis (Sa'diyah, 2018). Dengan demikian pesera didik harus diberikan pembelajaran yang efektif untuk

eterampilan berbicara agar bisa menyampaikan maksud apa yang ingin dikatakan dengan baik dan benar. Tujuannya agar dapat memahami maksud dari komunikasi atau bahasa yang disampaikan (Azmi & Puspita, 2019). Namun dimasa sekarang ini kita dapat melihat, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengucapkan atau berbicara memakai bahasa luar. Hal ini disebabkan karena adanya rasa grogi, takut, ataupun cemas dalam menyebutkan sebuah kalimat.

Tujuan dari pembelajaran maharah kalam :

1. Membiasakan diri berbicara bahasa arab
2. Dapat membedakan panjang pendeknya bacaan ataupun memperjelas makharijul huruf
3. Menggunakan bahasa sesuai qa'idah bahasa arab
4. Agar lancar bertakallum dengan orang arab
5. Mengungkapkan pemikiran secara cepat dan tepat dengan menggunakan bahasa arab dan juga bisa memahaminya.

Oleh karena itu, pendidik mampu memberikan media pembelajaran yang serasa cocok dalam aktivitas atau kegiatan belajar-mengajar, terkhusus pada pembelajaran maharah kalam (Audina & Muassomah, 2020). Sehingga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran maharah kalam ini ialah dengan aplikasi Benime. Benime adalah salah satu media video audio visual (Tursilo, 2020), yang mana media ini dapat menyajikan fitur gambar dan suara secara bersamaan serta terdapat beberapa desain atau fitur yang ada di aplikasi

tersebut, serta menggunakan whiteboard animation (Yusnia, 2019), salah satu fitur yang paling terkenal dalam aplikasi ini adalah animasi tangan bergerak yang bisa dipilih sesuai keinginan masing-masing individu. Serta penggunaan aplikasi ini menggunakan hp android saja tanpa menggunakan laptop, komputer, ataupun perangkat lainnya (Pangestika & Wahyudi, 2019). Sehingga memudahkan para pendidik untuk membuat sebuah video pembelajaran tanpa menggunakan perangkat yang dirasa susah atau berat untuk dibawa.

Aplikasi Benime dalam pembelajaran maharah kalam

Aplikasi Benime ini menyediakan fitur-fitur atau menu-menu yang menarik sehingga bisa menarik perhatian peserta didik, serta aplikasi ini memiliki banyak kegunaan, sehingga dengan aplikasi ini pembelajaran maharah kalam dapat lebih efektif, dan efisien (Ismiyanti, 2020).

Adapun aplikasi Benime ini memiliki keunggulan maupun kelemahan, diantaranya :

1. Memiliki fitur-fitur yang menarik seperti animasi tangan bergerak yang bisa dipilih sesuai keinginan dan mudah digunakan.
2. Membantu para pendidik untuk memberikan bahan ajar melalui media yang mudah dipahami cara pembuatannya.
3. Menambah wawasan dan kreativitas para pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran.
4. Membantu siswa untuk dapat menangkap maksud dan pemahaman dari materi yang diberikan dengan baik (Bouato et al., 2020), ((iJC), 2016).

5. Meningkatkan semangat, kreativitas, dan pola pikir peserta didik menjadi lebih kritis dalam proses belajar-mengajar.
6. Memberikan kesan tidak bosan kepada peserta didik karena menggunakan sebuah media atau aplikasi dalam proses pembelajaran.
7. Serta dapat diulang materi pembelajarannya dengan melihat video yang telah diberikan oleh pendidik

Sedangkan kelemahan dari aplikasi ini, diantaranya:

1. Proses akses video pembelajaran ini menggunakan internet, sehingga jikalau peserta didik yang memiliki jangkauan internet yang sulit, maka akan kesulitan dalam proses mendownload atau melihatnya (Bouato et al., 2020).
2. Peserta didik akan merasa kesulitan jikalau pendidik memberikan penjelasan yang amat cepat dalam video pembelajaran tersebut.
3. Tidak dapat menyatukan atau mengcut video beberapa video menjadi satu video, sehingga membutuhkan perangkat lainnya untuk menggabungkan video jikalau dirasa perlu.

Serta kegunaan dari aplikasi Benime ini adalah ((iJC), 2016) :

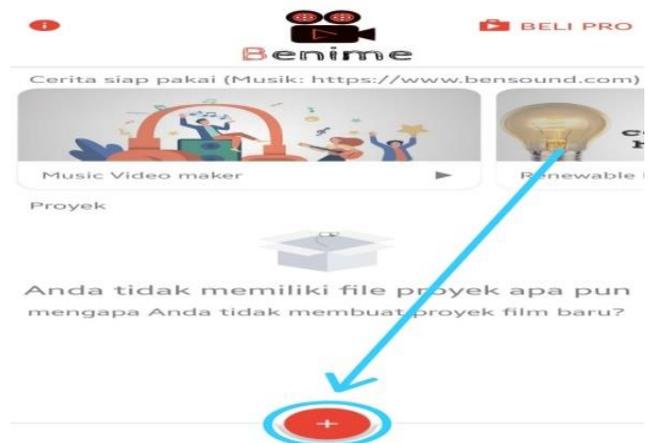
1. Aplikasi ini dapat digunakan untuk video pembelajaran, bisnis maerketing atau video pemasaran, dsb.

2. Dapat digunakan oleh pendidik dalam membuat sebuah video presentasi pembelajaran.
3. Dapat diakses oleh peserta didik dalam memahami materi melalui video pembelajaran.
4. Dapat memberikan pembelajaran bagi peserta didik untuk berfikir kritis melalui video pembelajaran. Manfaat aplikasi Benime baik bagi pendidik ataupun peserta didik, diantaranya :

Manfaatnya adalah dapat menggunakan fitur-fitur atau item-item yang telah tersedia di aplikasi tersebut, sehingga pendidik dapat mencoba menggunakan aplikasinya untuk membuat sebuah video pembelajaran, dan tak hanya pendidik saja tapi peserta didik pun dapat menggunakannya atau mengaksesnya karena aplikasi ini sangat mudah didapatkan karena hanya menggunakan perangkat hp android saja, serta dengan adanya fitur-fitur yang menarik sehingga memberikan kesan pembelajaran yang tidak membosankan, dan dengan adanya aplikasi ini dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dan juga memberikan motivasi yang kuat bagi peserta didik agar tidak bermalas-malasan dalam belajar walaupun dalam keadaan pembelajaran jarak jauh. Sehingga ketika pendidik memberikan bahan ajar berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi ini, peserta didik langsung bersiap-siap untuk memahami materi tersebut. Dan juga dengan aplikasi ini peserta didik pun dapat menjadi pribadi yang aktif, kreatif, inovatif, dan juga mandiri.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi Benime :

1. Mendownload aplikasi Benime melalui aplikasi Play Store dengan mengetik “Benime”, setelah itu klik tulisan instal, lalu tunggu beberapa menit sampai aplikasinya terinstal.
2. Setelah terinstal, maka aplikasi tersebut siap digunakan, langkah-langkahnya yaitu :
 - a) Membuka aplikasi Benime yang telah terinstal



Gambar I Interface aplikasi Benime

Gambar 1 Merupakan tampilan depan dari aplikasi benime setelah terinstal, dan tanda panah yang menunjukkan pada tombol atau simbol + berfungsi untuk membuat sebuah proyek baru.

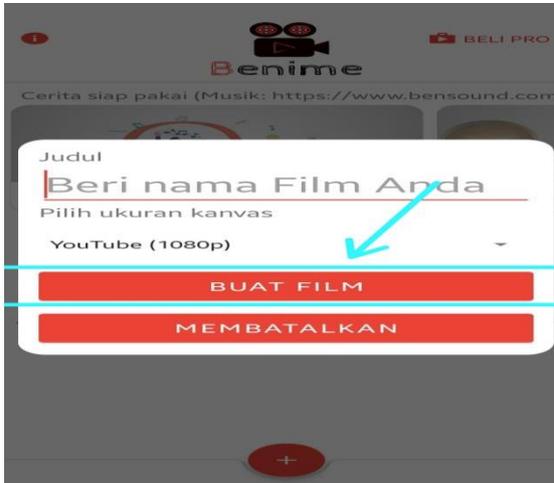
- b) Setelah menekan atau mengklik tanda + dibawah, selanjutnya membuat judul proyek yang akan dibuat dan memilih ukuran kanvas sesuai keinginan, dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Pembuatan Judul

Pada gambar 2, kita bisa membuat judul sesuai dengan video apa yang kita buat, dan untuk pilihan kanvas terdiri dari beberapa pilihan diantaranya : Youtube (1080p), Youtube (720p), Instagram (16x9), TikTok (1080p), TikTok (720p), Vimeo (1080p), Facebook (720p).

- c) Langkah selanjutnya menekan kalimat “Buat film”, seperti gambar 3.



Gambar 3 Pembuatan Film/Video

- d) Setelah ditekan kata “Buat film” maka akan muncul di layar hp lembar kerja aplikasi Benime yang akan kita design, seperti gambar 4.



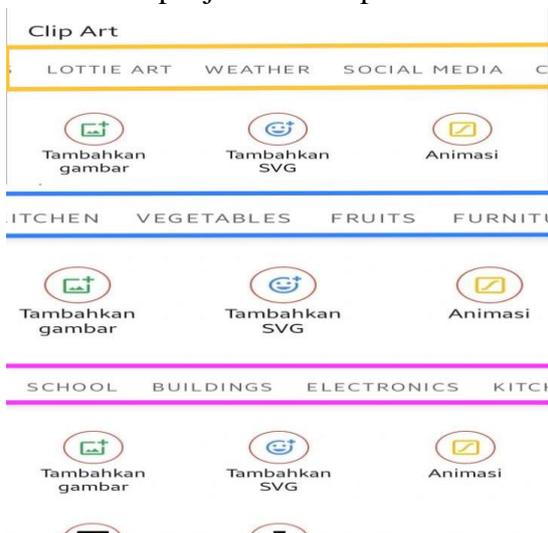
Gambar 4 Pengenalan Menu-Menu

Pada gambar 4, terlihat beberapa menu atau fitur yang ada pada aplikasi Benime, diantaranya :

- i. Stiker, berguna untuk menambahkan gambar-gambar yang akan dimasukkan pada lembar kerja video, dan di dalam stiker terdapat menu-menu juga, yang mana akan terlihat nantinya pada gambar 1.
- ii. Teks, berfungsi untuk memasukkan atau menambahkan baik kata ataupun kalimat yang akan di masukkan pada lembar kerja, untuk lebih jelasnya bagaimana bentuk menu teks dari aplikasi ini, bisa dilihat pada gambar 2.
- iii. BG (Background), berfungsi untuk mempeerindah atau memperbagus lembar kerja dengan menekan atau mengklik menu BG, sehingga nantinya akan memunculkan berbagai warna, seperti gambar 3.
- iv. Tangan, sebuah animasi tangan bergerak yang mana dapat kitaperoleh dengan cara memilih sesuai dengan apa yang kita butuhkan, dan fitur tangan ini ada berbagai macam bentuk, dan salah satu fitur yang menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai gambar 4.

- v. Musik, berfungsi untuk menambahkan sound atau lagu ke dalam sebuah lembar kerja atau video yang akan dibuat, untuk menarik perhatian, dan di dalam menu musik ini terdapat 2 komponen yaitu : Trek Musik, dan Pengisi suara (rekaman). Yang akan terlihat pada gambar 5.
- vi. Simbol tambah (+) sebelah kanan, berfungsi untuk menambah slide lembar kerja.
- vii. Bentuk segitiga diatas, berfungsi untuk preview materi yang telah kita design.
- viii. Berbagi, berfungsi untuk menyimpan proyek video yang telah kita rancang semenarik mungkin.

e) Sebelum ke tahap selanjutnya, berikut gambar-gambar dari penjelasan dari point d.

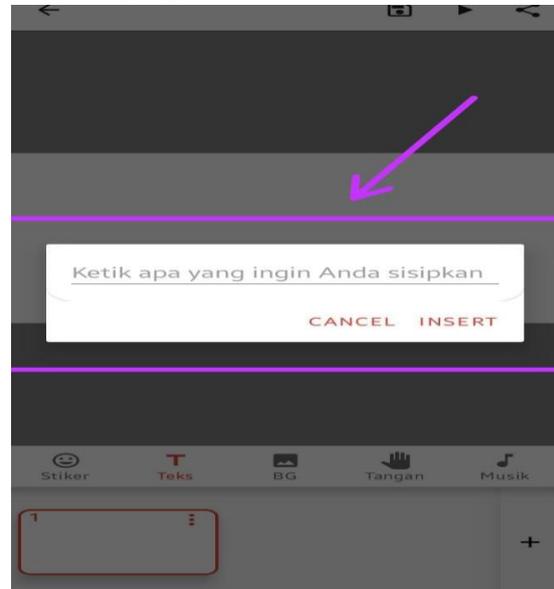


Gambar 1 macam-macam stiker

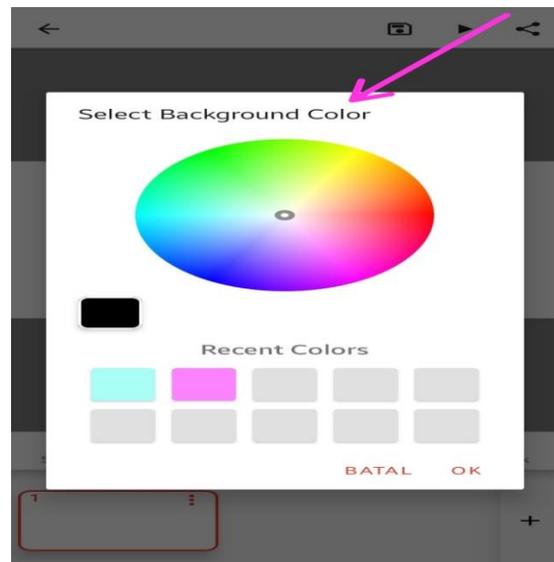
Pada gambar 5 point i, ada menu stiker, didalam menu stiker terdapat menu-menu didalamnya seperti : tambahkan gambar, tambahkan SVG, animasi, GIPHY, unsplash, drawings, people, school, lottie art, weather, social media,

kitchen, vegetables, fruits, furniture, character, dll.

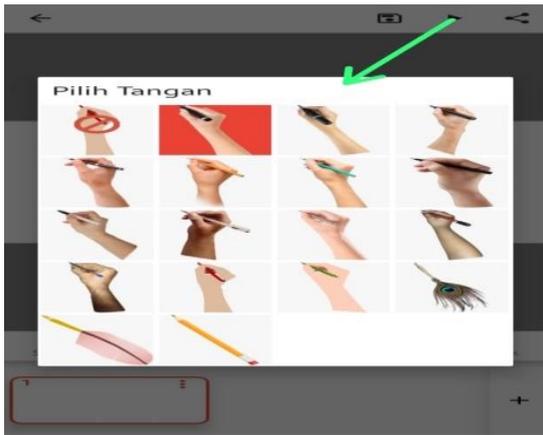
Jikalau tidak terdapat stiker yang diinginkan, kita dapat mendownload nya melalui google chrome.



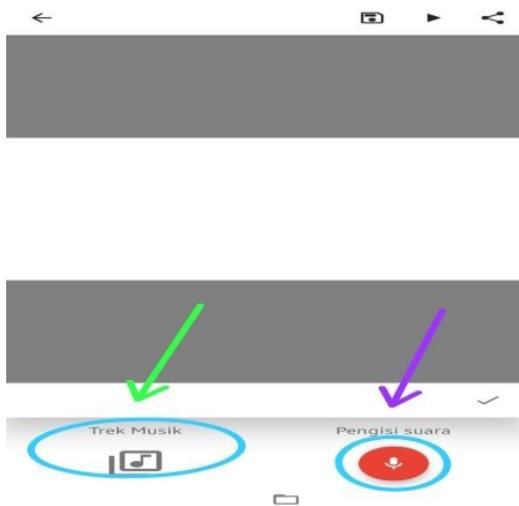
Gambar 2 insert teks



Gambar 3 Background



Gambar 4 Animasi tangan bergerak

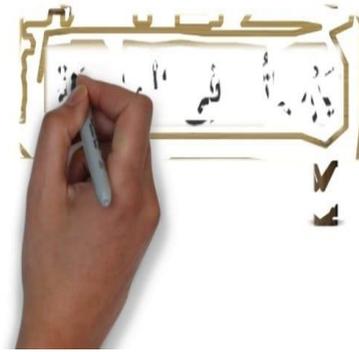


Gambar 5 menu musik dan rekaman suara

3. Setelah mengetahui langkah-langkah sesudah menginstal, selanjutnya pendidik dapat membuat sebuah video pembelajaran sesuai kreativitas dan bakat dengan menggabungkan komponen-komponen atau menu-menu yang telah disediakan dalam aplikasi Benime.

Contoh lembar kerja video pembelajaran maharah kalam dari peneliti :

- i. Bentuk slide atau lembar kerja pertama



- ii. Selanjutnya contoh pada slide ke 2



Salah satu bentuk pembelajaran bahasa arab dalam maharah kalam, berupa hiwar (percakapan). Yaitu sebuah interaksi antara 1 orang dengan yang lain dengan cara bercakap-cakap, atau berbicara mengenai suatu hal.

iii. Contoh pada slide ke 3



iv. Contoh pada slide ke 4



أدرّس التّاريخ الإسلاميّ

ماذا ندرّس؟



أطبخ الطّعام

ماذا نصّبحين؟



vi. Selanjutnya contoh pada slide ke 8, 9, dst.



v. Contoh slide atau lembar kerja ke 5, 6, 7



مثال : تقرأ/القرآن الكريم

+ : ماذا تقرأ؟

- : أقرأ القرآن الكريم

من يدرّس التّاريخ؟
أحمد يدرّس التّاريخ



من يريد كتاب الفقه؟

أنا أريد كتاب الفقه



4. Setelah mendesign atau membuat lembar kerja, pendidik bisa mempreview nya terlebih dahulu dengan mengklik atau menekan tanda segitiga kanan atas. Setelah selesai melihatnya jikalau pendidik ingin menambahkan suara ataupun backsound dan rekaman suara sendiri, maka pendidik bisa mengklik menu musik, lalu tambahkan sound sesuai dengan pembelajarannya, dan menambahkan suara dengan cara mengklik simbol mic, lalu berbicara sesuai durasi teks yang telah ditentukan. Cara mengubah durasi agar panjang atau pendek, yaitu dengan mengklik menu teks yang ada di lembar kerja, lalu akan nampak menu lama waktu durasi, maka setelah itu pendidik dapat menyesuaikan waktu dengan panjang atau pendeknya teks. Rekaman suara yang dimasukkan itu sesuai dengan apa yang kita ucapkan selama proses pembuatan video, contohnya dalam pembelajaran maharah kalam berupa hiwar, maka pendidik harus merekam suara dengan berbahasa arab yang baik dan benar agar nantinya dapat dicontoh oleh peserta didik.
5. Lalu jikalau telah selesai memberikan efek musik atau backsound ke dalam video pembelajaran dan telah memasukkan rekaman suara , maka pendidik dapat menyimpannya di menu berbagi. Maka setelah itu pendidik menunggu waktu

penyimpanannya, jika telah selesai disimpan, maka video pembelajaran tersebut sudah bisa dibagikan kepada siswa untuk bisa mempelajari atau memahami materi terlebih dahulu. Sehingga ketika dalam kegiatan belajar-mengajar berlangsung siswa merasa senang dan termotivasi karena dengan dihidirkannya sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Maka berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, diperoleh sebuah simpulan yaitu: media pembelajaran bahasa arab yaitu dengan menggunakan aplikasi Benime dalam pembelajaran maharah kalam sangat banyak manfaat dan kegunaannya baik itu untuk pendidik ataupun peserta didik, apalagi dalam zaman atau masa sekarang ini yang sangat membutuhkan proses pembelajaran melalui media ataupun metode yang menarik dikarenakan zaman teknologi yang sudah semakin canggih. Dengan penelitian ini kita bisa memanfaatkan dan mengaplikasikan media pembelajaran, yang sebelumnya tidak mengerti dengan teknologi akhirnya bisa menggunakan dan mencobanya, dan yang sebelumnya tidak menggunakan media sekarang dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dan pendidik dapat memanfaatkan aplikasi atau media canggih untuk menunjang prestasi ataupun proses pembelajaran di negara kita ini, karena peningkatan mutu pendidikan harus diperhatikan dengan cara memberikan cara terbaik untuk dapat berjejaring komunikasi dengan semua orang, sehingga aplikasi

Benime ini sangat membantu dan bermanfaat dalam pembelajaran maharah kalam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Koto baru Padang Panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- (iJC), iLearning J. C. (2016). *Teachomedia Journal*. 1. <https://ijc.ilearning.co/index.php/TMJ/article/view/8/6>
- Aisyah, N. N. U. R. (n.d.). *Manfaat Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64877488/Nabila_Nur_Aisyah_2218087_UTS_Media_PBA-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634895497&Signature=bAuNCC5iZBf13moq91ANt-GnUgy0mi~DPji7thqUfOm42gWVsXFWIEIuvydhP0kIe-SzcuSaocu5iJfkT7yaFI-MgmToLuNPJAdEXLtRQwAmEFrntue
- Akmalia, A., & Cahyani, N. D. (2021). *Strategi pembelajaran Jigsaw dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah*. 1, 432–444. <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/view/998/939>
- Audina, N. A., & Muassomah. (2020). Alternatif Media dalam Pengembangan Maharah Al-Kitabah. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 77–90. pendidik dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran bahasa arab, terkhusus pada pembelajaran maharah kalam
- Azmi, M., & Puspita, M. (2019). *Metode Storytelling Sebagai Solusi Pembelajaran Maharah Kalam di PKPBA Uin Malang*. 69–86. <http://prosiding.arabum.com/index.php/semnasbama/article/viewFile/448/414>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe yang Diintegrasikan dengan Wondersgare Filmora pada Mata pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*. 1(September), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Bukhori, E. M. (2020). *Pengembangan Media VideoScribe Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember*. [http://digilib.iain-jember.ac.id/2264/1/Laporan penelitian.pdf](http://digilib.iain-jember.ac.id/2264/1/Laporan%20penelitian.pdf)
- Dariyadi, M. W. (2018). *Penggunaan Software “Sparkol VideoScribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasic ICT*. 272–282. <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/view/277/263#>
- Faishal. (2021). Efektivitas pembelajaran bahasa via daring. *Ta'dibi : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, IX(September 2020), 114–140. <http://e->

- jurnal.stail.ac.id/index.php/tadibi/article/view/226/144
- Fauzi, M. (2020). Peningkatan Maharah Kitabah dengan pembelajaran kaligrafi: Bagaimana Relevansinya. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 13(2). <http://e-jurnal.staiattanwir.ac.id/index.php/attanwir/article/view/42/41>
- Haryati, S. (2013). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*. 19(2), 259–268. <https://lib.untidar.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Pendidikan-Karakter-dalam-kurikulum.pdf>
- Hizbullah, N., & Mardiah, Z. (2014). Masalah Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah di Jakarta. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(3), 189. <https://doi.org/10.36722/sh.v2i3.145>
- Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 50–58. <https://vektor.iain-jember.ac.id/index.php/vtr/article/view/11/13>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 2, 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>
- Jauhari, Q. A. (2018). Pembelajaran maharah istima Di Jurusan Pba Uin Maulana Ibrahim Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3, 129–152. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3440/2582>
- Maharah, B., & Peserta, K. (n.d.). *Penerapan metode muhadatsah dalam meningkatkan hasil belajar maharah kalam peserta didik*. 1, 177–187. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3966/3844
- Marlina, L. (2016). Efektifitas Metode Langsung Dalam Pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 13(2), 211–226. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v13i02.1973>
- Masyarakat, K. (2013). : *Undang-Undang Republik Indonesia*. http://wonosobo.kemenag.go.id/pict/41179556UU_Nomor_20_Tahun_2003.pdf
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangestika, B. S., & Wahyudi, T. N. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4 . 0*. 21–24. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/10755/Makalah_5_SNP_Bella_Safira.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pratiwi, D. A. (2018). Perkembangan Media Pembelajaran Sparkol VideoScribe Berbasis Media Sosial Edmono. *Journal Article*, 2018. http://repository.radenintan.ac.id/5501/1/SKRIPSI_DIAH_AYU_PRATIWI.pdf
- Pulungan, M. Y. (2015). Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab pada Sistem Asrama (Ma'had 'Aliy) di Perguruan Tinggi Islam. *Jurnal*

- Thariqah Ilmiah*, 02(01), 111–123.
<http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/395/1/309-893-1-PB.pdf>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*.
http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat_Media_Pembelajaran_RH_2019.pdf
- Sa'diyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3, 1–29.
<https://core.ac.uk/download/pdf/231315832.pdf>
- Simanjuntak, M. P. (2021). *Desain Learning Management System Berbasis Moodle Dalam Pembelajaran Suhu dan Kalor*. 343–351.
<http://digilib.unimed.ac.id/43218/2/Article.pdf>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>
- Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkool VideoScribe*.
http://repository.radenintan.ac.id/11067/1/SKRIPSI_PERPUS.pdf
- Wahidmurni, M.Pd, D. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. 1–23.
<http://repository.uin-malang.ac.id/1984/2/1984.pdf>
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/ca-krawaladini/article/view/17436/9618>