

PEMANFAATAN APLIKASI AUDACITY PADA PEMBELAJARAN ISTIMA' KELAS XI MAS MADINATUN NAJJAH

Amrina

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Email : amrina@iainbatusangkar.ac.id

Adam Mudinillah

Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI AL-HIKMAH Pariangan

Email : adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Syarifah Zaharani

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Email : syarifahzahari@gmail.com

Diterima: 24-10-2021

Publish: 16-12-2021

ABSTRACT

Istima 'is a very important way of mastering Arabic, by listening to a voice we will have another point of view in understanding and deepening Arabic. Listening techniques are also used at the lecture level, in this case there is no possibility for high school and elementary school levels to use the Istima technique in their learning process in order to improve understanding and proficiency in listening. Not only Istima 'In Arabic lessons there are various techniques or methods that can be used to broadly understand Arabic. There are many applications that can be used in this case, in this learning there are various divisions of skills to master Arabic perfectly, so that students not only master certain fields but are also proficient in writing, speaking, using Arabic. Among them are Maharah Kalam, Maharah Istima, Maharah Qiroah and Maharah Kitabah. In this scientific paper, the author is more focused on Maharah Istima' (hearing), this technique is very foreign to those who are not familiar with what Maharah is in language learning. this Arabic. In this modern era, there are many media that can be used for Maharah Istima', including Mixpad, Audacity, and others. In this Scientific Work, the author uses the Audacity Application as a Media in Maharah Istima' lessons, Mixpad applications can also be used in this Maharah lesson, by In other words, it's not just these 2 applications that readers can use in learning, but there are still many out there available various digital technologies and applications that are very useful for mastering and understanding Arabic lessons. This application can be used on mobile phones and laptops. This application can also capture sound from a headset connected to a laptop.

Keywords: Audacity, Maharah Istima ', Madinatun Najjah

Abstrak

Istima' merupakan cara yang sangat penting dalam menguasai Bahasa Arab, dengan menyimak suatu suara kita akan memiliki sudut pandang lain dalam memahami dan mendalami Bahasa Arab. Teknik menyimak juga digunakan pada jenjang perkuliahan, dalam hal ini tidak ada kemungkinan untuk jenjang SMA maupun SD menggunakan teknik Istima dalam proses pembelajaran mereka guna meningkatkan pemahaman dan kemahiran dalam menyimak. Tidak hanya Istima' Dalam pelajaran Bahasa Arab terdapat berbagai macam teknik atau cara yang bisa digunakan untuk memahami secara luas tentang Bahasa Arab. Banyak aplikasi yang bisa digunakan dalam hal ini, pembelajaran ini terdapat berbagai pembagian keterampilan untuk menguasai Bahasa Arab secara sempurna, agar siswa tidak hanya menguasai dibidang tertentu melainkan juga mahir dalam menulis, berbicara, menggunakan Bahasa Arab. diantaranya ada Maharah kalam, Maharah Istima, Maharah qiroah dan Maharah Kitabah, Dalam karya tulis ilmiah ini penulis lebih mengarah kepada maharah Istima'(pendengaran), teknik ini sangat asing bagi mereka yang belum mengenal secara mendalam tentang Maharah apa saja yang ada pada pembelajaran Bahasa Arab ini. Diera modern ini sangat banyak media yang bisa digunakan untuk Maharah Istima',diantaranya ada Mixpad, Audacity, dan lainnya, Pada Karya Ilmiah ini Penulis menggunakan Aplikasi Audacity sebagai Media dalam pelajaran maharah Istima', Aplikasi Mixpad juga bisa digunakan dalam pembelajaran Maharah ini, dengan kata lain bukan 2 aplikasi ini saja yang bisa pembaca gunakan dalam Pembelajaran, akan tetapi masih banyak diluar sana tersedia berbagai teknologi digital dan aplikasi Yang sangat berguna untuk menguasai dan memahami Pelajaran Bahasa Arab. Aplikasi ini bisa digunakan pada handphone dan laptop. Aplikasi ini juga bisa menangkap suara dari headset yang disambungkan ke laptop.

Kata Kunci: Audacity, Maharah Istima', Madinatun Najjah

Pendahuluan

Dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan, Ada juga teknologi baru yang menandai kemajuan zaman, sampai sekarang Teknologi berkembang memasuki dunia digital. Pesatnya perkembangan dunia digital dan internet tentunya juga berdampak pada berbagai bidang termasuk pendidikan dan bisnis. Tren saat ini di kedua bidang tersebut bergeser dari yang semula tradisional (offline) menjadi digital (online). Di bidang pendidikan, teknologi digital sudah mulai dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar, maupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan pekerjaan rumah. dan meningkatkan kinerja perusahaan. Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu technologia

(Nurkholis, 2013) (ditulis miring) yang merupakan gabungan dari dua kata yaitu *techne* (tuliskan miring) yaitu keahlian dan *logia* (tuliskan miring) yaitu mempelajari sesuatu atau cabang dari disiplin pengetahuan. Teknologi selalu berkaitan dengan perangkat atau alat bantu yang digunakan oleh manusia maupun spesies binatang. Menurut Anshari sebuah konsep teknologi merupakan penggunaan yang berkaitan dengan pengetahuan. (Aini, 2019), serta pengaruh terhadap kemampuan manusia terhadap cara mereka mengubah keadaan disekitarnya. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berperan penting, karena dengan adanya teknologi kemampuan anak dapat berkembang baik teknologi informasi, teknologi transportasi, teknologi medis dan teknologi lainnya (Nisa', 2020).

Seiring berjalannya waktu dari zaman tradisional zaman modern ini memiliki proses yang panjang dan menarik (Anshori et al., n.d.), perkembangan tidak hanya terjadi pada perubahan ekonomi dan gaya akan tetapi perubahan juga terjadi pada perkembangan teknologi yang setiap tahunnya memiliki perkembangan dan perubahan, perkembangan teknologi di era modern sekarang sangat memiliki dampak yang cukup besar terhadap pendidikan serta bisnis, tidak sedikit sekolah yang menggunakan teknologi digital sebagai sarana pendidikan, kebanyakan sekolah yang menggunakan teknologi digital memiliki kemampuan diatas rata-rata dibandingkan sekolah pada umumnya. karena sekolah akan berkembang jika terdapat perubahan pada cara mengajar serta menggunakan media apa saja dalam proses pembelajaran. Sesuai perkembangan zaman peserta didik akan tertarik dan memiliki minat yang lebih apabila menggunakan Teknologi dalam pembelajaran.

Dengan munculnya wabah Covid-19 membuat semua orang sulit dalam berinteraksi (Theopilus et al., 2020), semua orang diwajibkan berdiam dirumah hingga waktu yang telah ditentukan oleh pemerintah, mau tidak mau masyarakat akan mematuhi peraturan tersebut. Hal ini membuat sesama masyarakat sulit untuk berinteraksi sehingga menimbulkan jarak antara sesama tetangga, dengan adanya teknologi masyarakat akan dengan mudah untuk berinteraksi dengan orang terdekat mereka walaupun tidak bertemu secara langsung. Tidak hanya terjadi pada lingkungan masyarakat, menjaga jarak juga terjadi pada jenjang pendidikan seperti

dari paud hingga Mahasiswa, maka dari itu peran teknologi digital sangat penting diaplikasikan dilingkungan pendidikan.

Saat wabah covid-19 terjadi, proses pendidikan dilakukan secara daring dari tingkat SD sampai SMA. dalam pembelajaran proses dilakukan secara (Napitupulu, 2020) online dibutuhkan teknologi yang harus dipahami oleh siswa dalam pembelajaran. Dengan kata lain teknologi digital bisa digunakan oleh semua kalangan dan tidak ada batasan usia terutama pelajar, peran orang tua dalam proses pembelajaran juga penting, karena orang tua lah yang akan mengawasi peserta didik dalam pembelajarannya di rumah (Cahyati & Kusumah, 2020). Para guru juga harus memerhatikan peserta didik dimana mereka tinggal serta kemampuan tempat tinggal mereka dalam mengakses internet. Kesulitan dalam jangkauan internet merupakan kendala yang sangat umum dan sulit dihadapi oleh peserta didik maupun para guru. Dalam permasalahan ini pemerintah harus turun dan bertindak untuk memperluas jaringan internet guna memperlancar proses pembelajaran peserta didik.

Keseharian masyarakat yang dulu susah sekarang mulai menjadi mudah dengan adanya teknologi, menggunakan teknologi semua pekerjaan menjadi tertolong, karena pengaruh teknologi (Kismiantini; Rina Dyah Rahmawati; Hartuti, 2010). Teknologi membantu memajukan semua aspek kehidupan manusia (M, 2012). Kehidupan sekarang tidak lepas dengan namanya teknologi, jarak yang jauh bukan penghalang untuk berinteraksi dan berkomunikasi. dan batasan untuk mengetahui berbagai ilmu pengetahuan (Budiman, 2017). Ketika Penulis mulai mengenal Bahasa Arab dan memang seharusnya setiap muslim mempelajari dan mendalami Bahasa Arab (Uril, 2016), Penulis memutuskan melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih Tinggi dan mengambil Jurusan Bahasa Arab.

Saat semester awal penulis tidak mengetahui sama sekali apa itu Maharah, setelah berjalan beberapa bulan disemester awal Penulis baru mengetahui apa itu dan Mahara dan Macam macam maharah. Saat ini penulis masih mendalami beberapa Maharah dan Manfaat mempelajari maharah tersebut, Salah satunya adalah maharah Istima'. Sebelum penulis masuk ketahap perkuliahan Penulis tidak tahu apa itu Maharah Istima' dan setelah masuk pada perkuliahan Pendidikan Bahasa Arab penulis Baru mengetahui bahwa Mahara Istima' sangat penting

diterapkan dan dipelajari bagi setiap pelajar yang ingin menguasai Bahasa Arab. Maharah Istima' atau Keterampilan Mendengar bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari menggunakan teknologi yang kita gunakan (Tami, 2020). Salah satunya aplikasi Audacity yang berguna untuk memutar dan mengedit video dengan cepat dan mudah (Aplikasi et al., 2021). Aplikasi ini bisa kita gunakan pada laptop atau handphone (Gide, 1967), karena penggunaannya cukup mudah dan simple yang bisa guru terapkan pada siswa yang sedang belajar Bahasa Arab. Guru wajib mengetahui teknologi apa saja yang harus digunakan untuk mengembangkan bakat anak terhadap pelajaran Bahasa Arab Terutama disekolah Madrasah Aliyah (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Menurut Estu Pitarto didalam bukunya *Make Audio Project With Audacity*, Audacity adalah nama sebuah merek aplikasi yang didistribusikan GNU (General Public License) dan dikembangkan oleh kelompok yang sukarelawan. (License, 2014) . Audacity adalah aplikasi yang dibuat untuk mengolah suara menjadi file atau menggabungkan audio menjadi satu. Sedangkan pembelajaran Istima' adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyimak dengan menggunakan indra pendengaran .seseorang dapat dikatakan menyimak ketika ia mendengar dengan memusatkan perhatian kepada objek yang disimak sehingga mencapai maksud-maksud tertentu misalnya memahami aspek-aspek atau isi dari sebuah bahasa.

Dalam sebuah pembelajaran istima', audicity merupakan sebuah aplikasi yang sesuai jika digunakan pada pembelajaran istima (Ashadi, 2016)', karena audicity adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam bentuk suara yang diedit dan dimasukkan kedalam bentuk rekaman digital. Kelebihan dari aplikasi ini terdapat pada fitur dan kestabilan, pustaka yang digunakan tidak terlalu banyak dan waktu tungguanya juga tidak terlalu lama, dan kekurangannya yaitu antar muka penggunaanya yang sedikit kaku apabila dibandingkan dengan aplikasi sejenis di sistem operasi lain. Audacity memiliki beberapa fungsi, yaitu, membuat ringtone, menghilangkan vokal, memperlambat /mempercepat tempo lagu, menggabungkan dua file audio. Dalam menggunakan pembelajaran istima', audicity dapat membantu pengajar dalam memberikan pembelajaran dalam

bentuk suara (audio) sehingga mempermudah pemahaman bagi anak yang memiliki gaya belajar audio visual.

Tidak hanya aplikasi Audacity yang bisa digunakan dalam pembelajaran, banyak aplikasi yang telah disediakan di Playstore yang bisa digunakan dalam pembelajaran (A. R. Putri & Muzakki, 2019). Seperti aplikasi Animiz, Mixpad, Canva, Benime, Audacity, dan lain-lain. Aplikasi tersebut bisa digunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada proses pembelajaran, apabila guru ingin mengajarkan peserta didik membaca dan menulis maka penulis menyarankan pembaca menggunakan aplikasi animiz atau Benime dalam proses pembelajaran (Syahputri, 2018), agar siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang sedang dibahas. Begitupun dengan aplikasi lainnya, pada Aplikasi Audacity hanya menyediakan fitur pengedit Audio, maka pada aplikasi ini bisa diaplikasikan pada metode pembelajaran istima' atau hanya dengan pendengaran. Karena penulis menggunakan aplikasi Audacity sebagai bahan pembahasan pada artikel ini, Karena sesuai dengan pelajaran yang dikaitkan yaitu pelajaran istima' atau belajar hanya menggunakan pendengaran saja dan menyimak apa yang didengar (Triyadi, 2015).

Dalam mata pelajaran Bahasa Arab terdapat berbagai keterampilan yang digunakan untuk memahami Bahasa Arab secara sempurna, diantaranya ada Maharah Kalam, Maharah Kitabah, Maharah Qira'ah dan Maharah Istima', pada masing-masing Maharah memiliki keterampilan masing-masing untuk menguasai Bahasa Arab, pada maharah kalam siswa akan lebih fokus pada keterampilan Berbicara menggunakan Bahasa arab, pada mata pelajaran ini guru akan lebih fokus mengajak siswa berbicara menggunakan bahasa arab dalam kehidupan sehari-hari (Nur, 2017), media atau teknologi yang bisa digunakan dalam pelajaran ini adalah animasi yang mencintihkannya bagaimana berbicara menggunakan bahasa arab dengan baik dan benar. Maharah Kitabah atau keterampilan dalam menulis, disini guru akan lebih fokus pada keterampilan menulis menggunakan bahasa arab dengan baik dan benar (Kuraedah, 2015), teknologi digital yang bisa digunakan pada Maharah ini seperti aplikasi benime yang menampilkan tulisan, tidak hanya benime yaagn bisa digunakan pada keterampilan ini masih banyak aplikasi yang ada di playstore yang bersifat menulis dan bisa dimanfaatkan untuk media

pembelajaran maharah Kitabah. Maharah Qira'ah merupakan mata pelajaran yang membahas tentang keterampilan membaca, pada mata pelajaran ini guru akan lebih fokus pada kelancaran dan kemahiran membaca pada peserta didik (Ni et al., 2020), teknologi digital yang bisa digunakan pada mata pelajaran ini adalah aplikasi yang menampilkan tulisan seperti aplikasi Benime atau Animiz. Dan Maharah Istima' atau keterampilan mendengarkan merupakan keterampilan yang akan saya bahas pada Artikel ini (Jauhari, 2018), pembaca dapat membaca artikel ini jika ingin mengetahui tentang maharah istima' dan teknologi apa saja yang bisa digunakan pada mata pelajaran ini.

Metode Penelitian

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis memilih penelitian yang bersifat Deskriptif yang terjadi di Madrasah Madinatun Najjah. Di Madrasah Madinatun Najjah para siswa sudah mengenal tentang Bahasa Arab, akan tetapi belum sepenuhnya menerapkan Bahasa arab dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar mengajar peran yang paling penting adalah cerdasnya seorang guru dalam menggunakan media dan teknologi dengan cermat agar siswa mampu menguasai Bahasa arab dengan baik dan benar. Di madrasah ini dilengkapi fasilitas yang cukup canggih seperti labor komputer, labor bahasa, labor biologi, labor fisika dan labor kimia yang masing-masing labor memiliki fasilitas dan perlengkapannya masing-masing.

Madrasah ini memiliki 3 sampai 4 kelas setiap angkatan dan memiliki 2 jurusan yaitu Mipa dan Isos. Setiap lokal berisi maksimal 25-40 siswa dan memiliki Instruktur kelas masing-masing. Seperti instruktur kebersihan, keindahan, kerapian, keamanan dan kemasyarakatan, setiap instruktur wajib membuktikan dan memenuhi tanggung jawabnya masing-masing. Selain didalam kelas madrasah ini juga mengadakan pekan bahasa setiap minggu setelah jalan dan senam pagi. Seluruh siswa wajib menyaksikan pekan bahasa ini, karena disana siswa diajarkan percaya diri. Setiap minggu pekan bahasa ini menggunakan bahasa yang berbeda-beda. Misalnya pekan pertama adalah bahasa Inggris maka guru yang bersangkutan akan menunjuk siswa yang bagus untuk penampilan pekan bahasa pada hari sabtunya. Begitu seterusnya untuk bahasa yang lain. Bahasa yang

digunakan terdiri dari 3 bahasa yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab.

Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Aplikasi Audacity

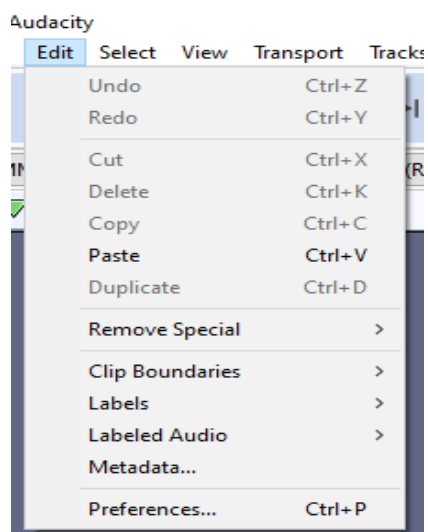
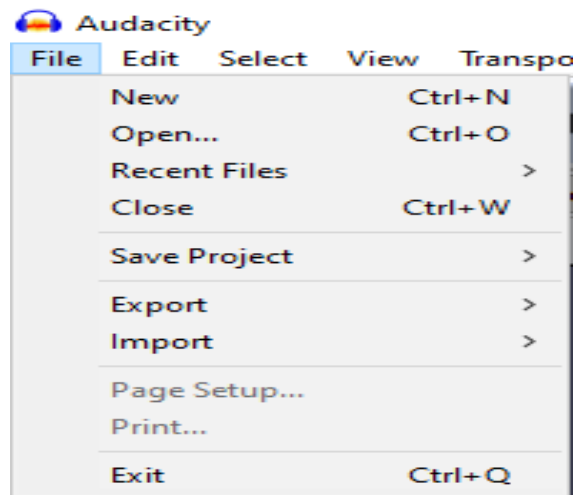
Audacity adalah editor audio digital sumber terbuka yang mudah diaplikasikan oleh semua kalangan. Aplikasi ini terdiri dari beberapa menu dan tools yang bisa digunakan untuk mengedit lagu atau audio, Aplikasi ini banyak digunakan dalam video pembelajaran karena aplikasi ini yang gratis dan open source Berikut beberapa cara yang bisa digunakan pada aplikasi Audacity :

- Pertama apabila kita ingin mengedit suatu audio maka kita harus membuka terlebih dahulu file yang akan diedit dengan klik menu file – open, lalu pilih audio yang akan diedit- klik open .
- Jika ingin memotong bagian yang tidak bagus maka klik selection tools pada menu – blok area yang ingin dihilangkan – klik gambar gunting, maka audio yang dipilih akan terhapus.
- Dan jika pada audio terdapat suara yang tidak diinginkan atau suara noise maka blok pada bagian suara yang terdapat noise kemudian klik efek- noises removal (noise removal pada jendela, get noises propil diklik terlebih dahulu), proses akan berjalan, tunggu kemudian menu efek diklik – noise removal, atur ukuran noise reduction dan frequency smooting sesuai selera kemudian klik oke, maka suara noise akan hilang.
- Jika ingin menyimpan audio klik menu file – klik save project – klik save project as, dan beri nama pada audio tersebut – klik enter.

Masih banyak fitur fitur menarik yang disediakan oleh aplikasi ini (Saefullah, 2017), penulis hanya menulis beberapa fitur yang sering digunakan dalam mengedit Audio, adapun fitur dari aplikasi ini yaitu file – edit – select – view – Transport – tracks – generate – effect – analyze – tools – help (Savitri et al., 2021) . Pada masing-masing menu memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing (Markhamah, 2010) yang bisa digunakan oleh pembaca atau guru yang mengajar menggunakan aplikasi ini. Dari masing-masing menu ini memiliki menu lagi salah satunya pada menu edit yang terdiri dari, Undo – Redo – cut –delete – copy – paste- duplicate- remove special- clip bundaries – Labels – labeled Audio – Metadata –

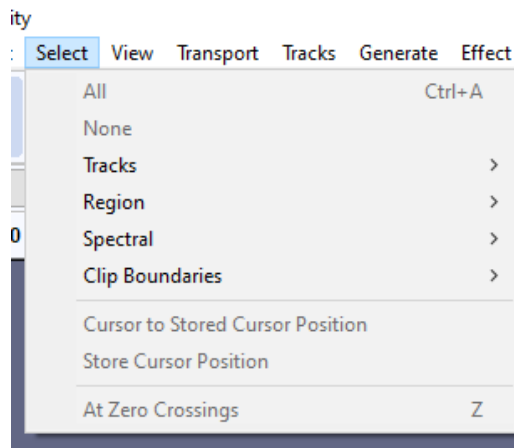
preferences. Penulis berusaha untuk menulis beberapa fitur dan kegunaan agar pembaca mudah memahami dan memiliki rasa untuk mencoba aplikasi ini. berikut beberapa menu pada aplikasi Audacity :

a) Menu file

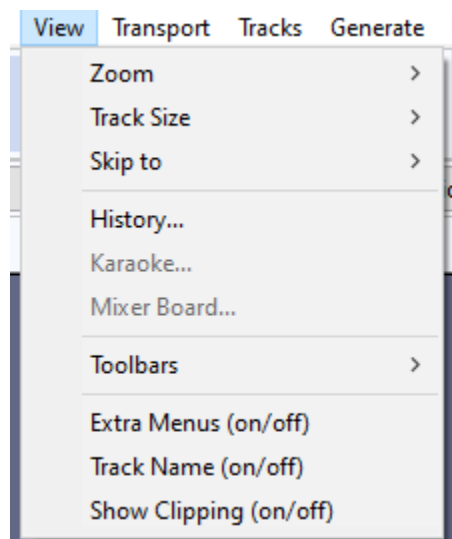


b) Menu Edit

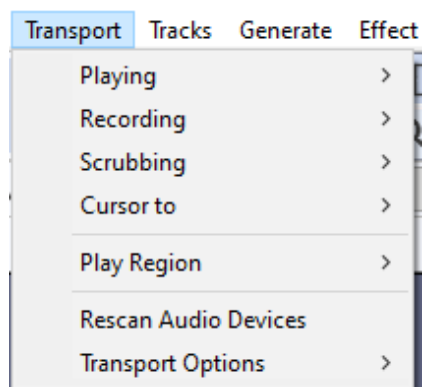
c) Menu select



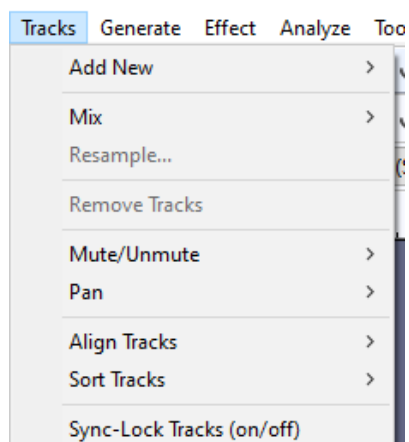
d) Menu View



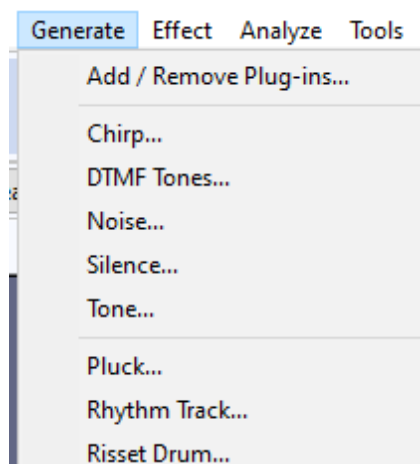
e) Menu Transport



f) Menu Tracks



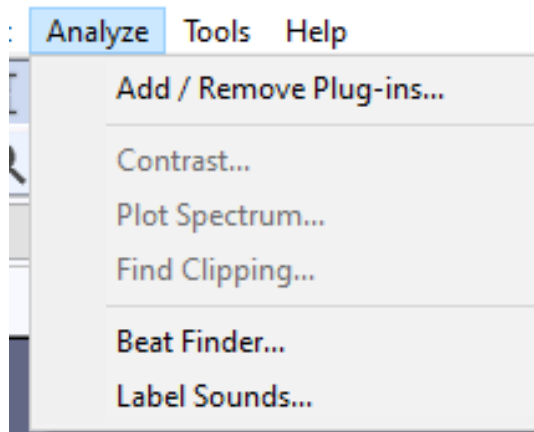
g) Menu generate



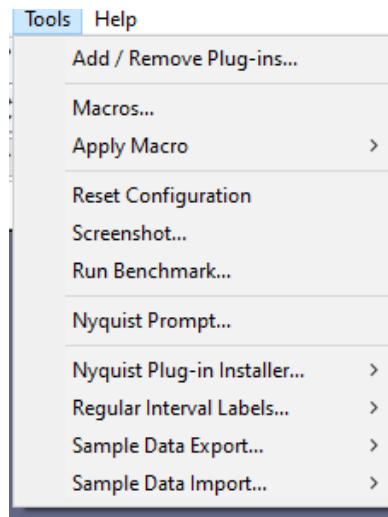
h) Menu Effect



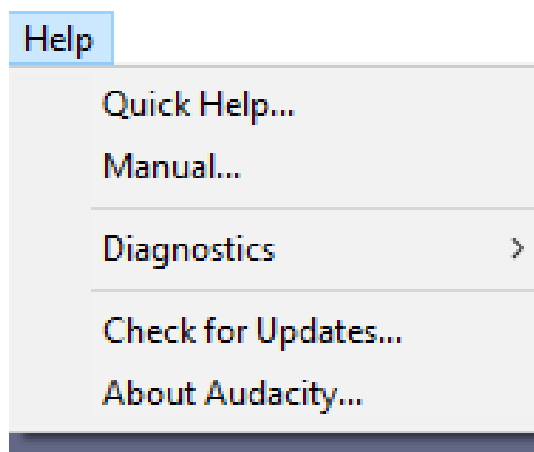
i) Menu Analyze



j) Menu Tools



k) Menu Helpe



Selain dari menu menu diatas aplikasi audacity juga terdapat beberapa pitur yang menarik yang sudah disediakan dalam aplikasi ini, dan juga sering digunakan dalam editing audio. Diantaranya ada - Pause yang berguna untuk menghentikan perekaman suara sementara, disebelah fitur ini terdapat fitur - Play yang digunakan untuk memutar audio, kemudian ada fitur - Stop yang berguna untuk menghentikan Audio yang sedang diputar, - Skip To Star berguna untuk mengarahkan kembali pada awal Audio (Laras et al., 2016), - Skip To End berguna untuk mengarahkan pada akhir Audio, - Record berguna untuk memulai rekaman audio. - Selection tools berguna untuk memilih rentang audio yang akan diedit, - envelope tools berguna untuk mengubah nada suara, - Draw tools berguna untuk memodifikasi nada suara pada titik titik tertentu, - zoom tool berguna untuk mengzoom bagian dari audio agar lebih jelas, zoom in ataupun zoom out bisa

digunakan pada tools ini, -Time Shift Tool berguna untuk mengarahkan audio ke kiri maupun ke kanan, - Multi Tools mewakili semua menu tergantung pada tempat meletakkan mouse dan cara menggerakkannya. - Cut berguna untuk memotong audio yang tidak digunakan, - Copy berguna untuk mengcopy audio, - Paste berguna untuk mempaste Audio yang sudah tercopy sebelumnya.

2. Pengaplikasian Aplikasi Audacity pada pembelajaran Istima'

Pada proses belajar mengajar di ruang kelas, media-media yang menarik sangat dibutuhkan agar anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar (Suhartina, 2018), jika media yang digunakan menarik maka anak akan cepat dalam menangkap materi yang diberikan (Kiromi & Puji Yanti Fauziah, 2015), begitu pun sebaliknya. Pentingnya seorang guru menguasai media-media menarik yang bisa membuat peserta didik betah dan menguasai materi tanpa paksaan. Pihak sekolah bisa menyarankan setiap guru dengan mata pelajaran tertentu menggunakan aplikasi Audacity untuk menambah wawasan dan kemampuan materi pembelajaran yang dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Arab, beberapa daerah di Indonesia sudah mempelajari Bahasa ibunya Bangsa Arab ini sejak Madrasah Ibtidaiyah (Umi, 2018). Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman Bahasa ini semakin tidak disukai oleh pelajar (P. Putri, 2019), terutama pelajar yang tidak menempuh pendidikan pondok.

Di sekolah yang penulis amati kemungkinan ada beberapa alasan yang diutarakan oleh peserta didik sebab mereka tidak menyukai Bahasa Arab dan kemungkinan akan menjadi dasar semangatnya siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Asumsi pertama pertemuan pertama atau kesan awal yang diberikan saat pelajaran kurang menarik. Asumsi kedua suasana lingkungan yang kurang mendukung untuk menerapkan Bahasa Arab dalam keseharian. Asumsi ketiga Bahasa Arab kurang modern dalam. Pada asumsi pertama pertemuan pertama kurang menarik (Hanifah, 2016), tidak jarang jika beberapa guru Bahasa Arab memiliki sifat yang monoton dan kaku dalam mengajar, dalam hal ini ketidakpuasan pelajar pada guru akan secara otomatis membuat peserta didik tidak menyukai mata pelajaran yang dipegang oleh guru tersebut. Dinamika dalam permasalahan ini bisa berakibat fatal dalam kelangsungan pendidikan siswa, sebab pelajaran Bahasa Arab akan selalu berkesinambungan dari madrasah

ibtidaiyah hingga Aliyah (Faridah, 2014) . Apabila sudah tidak paham pada pelajaran ibtidaiyah maka siswa akan kebingungan pada jenjang berikutnya. Untuk menimbulkan minat dan cinta terhadap Bahasa tersebut hendaknya guru lebih mampu memberikan kesan awal yang lebih menarik dan berinovasi serta menciptakan kedekatan terhadap peserta didik. Jika tidak pelajaran Bahasa arab tidak akan mampu bersaing dengan pelajaran Bahasa asing yang dipelajari diindonesia (Syukri, 2009).

Pada asumsi kedua Susana lingkungan yang kurang mendukung untuk menerapkan Bahasa arab dalam keseharia (Ardi Widodo, 2006) . Pada permasalahan ini lebih dominan siswa berinteraksi di lingkungan menggunakan Bahasa sehari-hari mereka,tanpa ada penekanan dari pihak sekolah (Suardi, 2014). Masalah ini berpengaruh besar terhadap pandangan peserta didik dalam mempelajari tujuan dan fungsi Bahasa arab, hal ini juga dapat menimbulkan minat dan semangat dalam pembelajaran bahasa arab apabila pengaplikasian bahasa ini dalam kehidupan sehari-hari ditekankan pada peserta didik. Dan hendaknya peserta didik juga Pada asumsi ketiga Bahasa Arab tidak ada kesan keren dalam penggunaannya (Taquilla et al., 2018) , pada permasalahan ini pentingnya kreatifitas guru dalam mengajar Bahasa arab (Hasan, 2018), salah satu dengan menggunakan beberapa metode yang bisa membuat siswa bersemangat dalam belajar Bahasa arab, salah satunya dengan metode game, game yang digunakan dalam pembelajaran akan membawa kesan semangat dan seru dalam pelajaran (Fatmawati, 2020).

Seorang guru setidaknya bisa menggunakan media teknologi dalam pembelajaran Bahasa arab agar proses belajar mengajar tidak terlalu monoton (Sholikhah, anna & nur, 2020), contoh aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa arab adalah aplikasi Audacity, dengan menggunakan aplikasi ini siswa akan lebih sering mendengarkan Bahasa arab dengan mudah dan kapan saja, kosa kata yang digunakan akan lebih banyak didapat dan membiasakan siswa mendengar logat arab (IZZAN, 2011). Pada sekolah Ma Madinatun Najjah Bahasa arab sangat minim sekali, maka dari itu diperlukan peranan seorang guru dalam berkreasi dalam menciptakan pembelajaran yang bersifat kreatif,inovatif dan mudah dimengerti oleh setiap siswa, atau membuat game agar anak tidak bosan

dalam proses belajar mengajar (Ali, 2018). guru bisa memanfaatkan aplikasi audacity sebagai sarana dalam pembelajarannya (Surya & Kumala, 2015). Dengan menggunakan aplikasi ini kemungkinan minat siswa terhadap pembelajaran Istima' akan semakin meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan bahwa pentingnya peranan guru dalam mengetahui sarana dan prasarana yang bisa digunakan untuk pembelajaran agar siswa memiliki minat untuk lebih menguasai Bahasa Arab agar suasana dalam pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa jenuh dengan pelajaran tersebut. Dapat penulis tarik kesimpulan bahwa : pemanfaatan aplikasi Audacity dalam proses pembelajaran Istima dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi diatur sesuai tingkatan kemampuan masing-masing siswa agar siswa tidak gagal paham terhadap pelajaran. (Surya & Kumala, 2015). Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi siswa agar siswa tidak kaku dalam mendengarkan Bahasa Arab. Kemudian dapat Membuat siswa lebih mahir dalam mendengar dan memahami Bahasa Arab dengan cepat.

Saran

Semua guru harus memiliki usaha dan tekad agar peserta didik memiliki kemampuan dalam Bahasa Arab, guru bahasa diwajibkan menguasai teknologi agar siswa tidak bosan dan jenuh terhadap metode yang guru gunakan. guru juga harus mengeluarkan ide ide yang Inovatif dan kreatif guna meningkatkan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran. Guru juga bisa menggunakan metode dongeng yang berisi tentang kisah kisah menarik kemudian diterjemahkan ke bahasa Indonesia sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Guru juga dapat menggunakan metode game pada akhir pembelajaran agar peserta didik kembali semangat untuk pembelajaran selanjutnya. Pada artikel yang penulis tulis, masih banyak kesalahan yang dilakukan oleh penulis, hendaknya kepada pembaca meneliti dan memeriksa kembali tulisan penulis, dan memberikan tanggapan terhadap tulisan penulis.

Daftar Pustaka

- Aini, D. N. dan C. N. (2019). Pengaruh penguasaan teknologi informasi dan prestasi belajar terhadap kesiapan kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141.
- Ali, J. (2018). PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI AKTIF LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Osfhome*, 6(1), 1–32. <https://doi.org/10.17605/osf.io/jk5xh>
- Anshori, F. S., Majapahit, S. A., & Kom, M. (n.d.). Aplikasi Pencatatan Penanganan Gangguan Pt . Telkom Regional Bandung. *Aplikasi Pencatatan Gangguan PT. Telkom Regional Bandung*, 1–8.
- Aplikasi, D., Dan, A., Bagi, E., Mts, G., Tauhid, D., Inggris, P. B., & Bojonegoro, I. P. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA Yuniarta Ita Purnama Chyntia Heru Woro Prastiwi Oktha Ika R Siti Ermawati Ayu Fitrianiingsih Abstrak. 4, 26–33.
- Ardi Widodo, S. (2006). Model - Model Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-'Arabiyah*, 2(2), 2–14.
- Ashadi. (2016). *Pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi*. 2, 841–848.
- Budiman, H. (2017). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. 8.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2203>
- Data, B., & Dan, P. (2006). Basis data peraturan dan perundang-undangan. *Program*, 1–14.
- Faridah, A. (2014). PENDIDIKAN MADRASAH DI INDONESIA. *Masalah Masalah Sosial*, 5.
- Fatmawati, D. (2020). *Dewi Fatmawati* / 21. 3.
- Gide, A. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Hanifah, U. (2016). PENERAPAN MODEL PAIKEM dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid,"* 301–330.
- Hasan, H. (2018). Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 15(28), 127. <https://doi.org/10.35931/aq.v0i0.7>
- IZZAN, A. (2011). *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Jauhari, Q. A. (2018). Pembelajaran Maharah Istima di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(1), 129–152. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3440>
- Kiromi, I. H., & Puji Yanti Fauziah. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 107–121.
- Kismiantini; Rina Dyah Rahmawati; Hartuti, E. R. (2010). Dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi. In *Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional* (Vol. 53, Issue 9).

- Kuraedah, S. (2015). APLIKASI MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Sitti Kuraedah. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, IAIN Kendari*, 8(2), 82–98.
- Laras, S., Nada, A., Nada, U., Menggunakan, K., & Frekuensi, K. (2016). *SKRIPSI Oleh : IRFAN KHAIRUL AMAL*.
- License, G. G. P. (2014). *GNU General Public License*. 25.
- M, M. (2012). Perkembangan Teknologi Dalam Industri Media. *Jurnal Teknik Industri*, 12(1), 57. <https://doi.org/10.22219/jtiumm.vol12.no1.57-64>
- Markhamah, N. (2010). *Aplikasi multimedia Education Games untuk anak usia dini*.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Ni, K., Rizqi, M. R., & Ismawati, E. (2020). Implementasi Metode Takrir Pada Materi Fi' Il Dalam Pembelajaran Maharah Qiroah Bahasa Arab Siswa Kelas X Smk Nu 1 Sukodadi. *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 1–17.
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 001. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Nur, H. (2017). Penerapan Metode Muhadatsah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Kalam Peserta Didik. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(2), 177–187. <https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n2i4>
- Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf
- Putri, P. (2019). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID*. 10.
- Saefullah, I. (2017). *Membuat Buku Digital Mandiri*.
- Savitri, H., Sundari, R., Marlina, I., Sigg, E., & Hernanda, R. (2021). *OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19*. 2(1), 18–22.
- Sholikhah, anna & nur, ikhwan & vinda afifah. (2020). *KAJIAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*.
- Suardi, I. (2014). *Model Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Suhartina, M. &. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak*. 11.
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. In *Cetakan Pertama*. <https://books.google.co.id/books?id=VJtlDwAAQBAJ&printsec=frontcover&q=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiC-dHlr7fIAhXZiHAKHeRCBhUQ6AEIMjAB#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>
- Surya, W., & Kumala, J. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Benda Berbasis Game Untuk Anak*. 4(2), 1–14.

- Syahputri, N. (2018). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 1 MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI Nita. *JSIK (Jurnal Sistem Informasi Kaputama)*, 2(1), 89–95.
- Syukri, K. (2009). *Hubungan penggunaan strategi pembelajaran bahasa dengan tahap penguasaan Bahasa Arab*. 41–56.
- Tami, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah*. 3.
- Taquilla, P. P. O. R., Colas, S. I. N., & Esperas, N. I. (2018). 10 3.10 (pp. 12–13).
- Theopilus, Y., Yogasara, T., Theresia, C., & Octavia, J. R. (2020). Analisis Risiko Produk Alat Pelindung Diri (APD) Pencegah Penularan COVID-19 untuk Pekerja Informal di Indonesia. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 9(2), 115–134. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v9i2.4002.115-134>
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 188–199. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>
- Umi, H. (2018). *ANALISIS PEMBELAJARAN MUFRODAT DAN STRUKTUR BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3266>
- Uril, B. (2016). *Bisa Bahasa Arab Bukan Hanya Mimpi* (UNSPECIFIED (ed.); Pertama). <http://repository.uin-malang.ac.id/3771/7/3771.pdf>