



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBANTUAN APLIKASI KINEMASTER

Khoirun Nisa¹

¹UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Corresponding E-mail: ppfaazat@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of using digital media as online learning media in the Industry 4.0 era. This study aims to describe the video development process using the kinemaster application as Arabic learning media to increase creativity and innovation for educators in developing online learning media. The Kinemaster application is software on a smartphone that can be a solution in developing today's online learning media. This research uses the research and development method (Research and development) using the ADDIE instructional model; the development model has five stages, namely (a) analysis, (b) design, (c) development, (d) implementation, and (e) evaluation. However, this research is still in the ADD stage: analysis, design, and development. This research describes video editing using the kinemaster application as an online learning medium. The results of the limited trial research on 20 Class VI elementary school students, with a percentage of 85%, were excellent. The final results show that 1) kinemaster applications in Islamic Religious Education subjects is feasible to use in the online learning process; 2) creative and innovative video viewing can increase learning understanding for students.

Keywords: Learning Videos, Arabic, Kinemaster

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan media digital sebagai media pembelajaran daring di era industry 4.0. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan inovasi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran daring. Aplikasi kinemaster berupa perangkat lunak di smartphone yang dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran daring masa kini. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (Research and development) dengan menggunakan model intruksional ADDIE, model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan yaitu (a) analisis, (b) desain, (c) pengembangan, (d) implementasi, (e) evaluasi. Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yaitu Analisis, desain dan pengembangan. Penelitian ini menjabarkan tentang proses editing video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring. Hasil penelitian uji coba terbatas pada 20 peserta didik Kelas VI SD dengan presentase 85% terbilang sangat baik. Hasil akhir dapat menunjukkan bahwa 1) penggunaan aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan dalam proses pembelajaran secara daring; 2) penayangan video yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan pemahaman belajar bagi

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Bahasa Arab, Kinemaster

PENDAHULUAN

Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang berbeda, tetapi keduanya terjadi pada waktu yang sama. Dalam merencanakan pembelajaran, guru dituntut untuk dapat merencanakan pembelajaran melalui berbagai media dan sumber belajar yang tepat agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 tentang Guru, yang berbunyi: “Guru harus berkualifikasi akademik, berkualitas, bersertifikat sebagai pendidik, sehat jasmani dan rohani serta mampu mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional”.¹ Kemudian Pasal 10 “Kualifikasi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kualifikasi pedagogik, kualifikasi personal, kualifikasi sosial, dan kualifikasi profesi yang diperoleh melalui pendidikan profesi.” Dari keempat kompetensi tersebut bersifat komprehensif dan terintegrasi dalam efektivitas guru. Oleh karena itu, secara keseluruhan bab tentang kualifikasi guru terdiri dari (a) pengenalan secara menyeluruh kepada siswa; (b) Pengelolaan disiplin baik mata pelajaran (kurikulum) maupun bahan ajar dalam kurikulum sekolah. (c) organisasi pengajaran, termasuk perencanaan dan penyampaian pembelajaran, evaluasi proses dan hasil pembelajaran, dan pemantauan perbaikan dan pengayaan; dan d) pengembangan pribadi dan profesional yang berkelanjutan. Guru yang kompeten mampu melaksanakan tugasnya secara profesional.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia.² Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata media diartikan sebagai alat atau perantara.³ Prinsip yang paling penting untuk diperhatikan saat menggunakan media dalam aktivitas apa pun adalah bahwa Media digunakan untuk membantu siswa dalam belajar dan memahami mata pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media harus dilihat dari perspektif kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan, karena media seringkali hanya diproduksi dari sudut pandang kebutuhan siswa. (Arif Yudianto, 2017). Dari sudut pandang Pendidikan, media massa merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi peserta didik.⁴

Dalam proses belajar mengajar, peranan metode pembelajaran sangat penting sebagaimana berlangsungnya pembelajaran secara teratur. Sistem pembelajaran yang menyenangkan akan mendukung siswa agar lebih senang belajar dan terus memotivasi rasa ingin tau pada dirinya, sehingga dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif serta mengerti kewajiban pada keputusan yang sudah diambil bersama.⁵

Bahasa Arab dan Al-Qur'an merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena memang keduanya saling berkaitan. Bahasa Arab merupakan syarat mutlak yang harus dikuasai.

¹ Khaira Hafizatul, “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT,” *Prosiding Seminar Nasional* (2020): 43. Hal 39

² Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–2394. Hal 2

³ Ismatul Maula Noerr, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Video Editor Interaktif Power Director Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma/Ma,” *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)* 6, no. 1 (2021): 30–37.

⁴ Hafizatul, “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT.” Hal 40.

⁵ Pendidikan Matematika and Fakultas Keguruan, “Efektivitas Media Video KineMaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring Sri Wulandari, Indah Fitriah Rahma” 7, no. 1 (2021): 33–45. Hal 35

Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, karena bahasa Arab yang mana telah menjadi bahasa internasional dan diakui dunia.

Bahasa Arab hingga kini masih dianggap oleh mayoritas peserta didik sebagai bahasa yang sulit dipelajari, bahkan dipandang sebagai bidang studi yang tidak disukai. Begitu pula dalam hal pelaksanaan pengajarannya, banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi.⁶ Kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab dapat disebabkan oleh kondisi-kondisi khusus bahasa Arab itu sendiri (masalah linguistik), seperti masalah fonetik, ortografi, morfologi, sintaksis/tata bahasa dan semantik, dan dapat juga disebabkan oleh masalah non-linguistik. seperti: masalah sosial budaya, sejarah dan problematika yang muncul bagi guru atau siswa itu sendiri ketika belajar bahasa Arab.⁷

Media pengajaran berperan penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk untuk pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran bukan saja baik untuk pembelajar anak-anak tetapi juga untuk pembelajar dewasa. Telah banyak penelitian yang membuktikan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa asing (Arab), sayangnya tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu unsur penunjang proses pembelajaran bahasa (Arab).⁸

Dalam perspektif pedagogik, pembelajaran keterampilan berbahasa hendaknya diawali dengan penguasaan hal-hal yang dimulai dari pemula terlebih dahulu, seperti penguasaan kosakata. Dalam hal ini pembelajaran diawali dari yang mudah ke yang lebih sulit (gradual), memperhatikan ketepatan dalam penggunaan bahasa, dan menciptakan situasi yang menyenangkan.⁹ Selain itu, dalam proses pembelajaran guru harus mengajarkan keterampilan bahasa secara bertahap. Keterampilan berbahasa dalam bahasa arab yang biasa disebut dengan *maharah* diantaranya yaitu terdiri dari maharah qiro'ah, maharah kitabah, maharah istima', dan maharah kalam. Dalam mempelajari keempat maharah tersebut tentu membutuhkan sistem belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Nah, dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian tentang media pembelajaran bahasa arab yang interaktif dan tentunya sebagai perantara agar siswa bisa memahami pelajaran dengan baik. Adapun media pembelajaran yang akan diteliti yaitu media aplikasi Kinemaster.

KineMaster adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dengan *smartphone* yang berguna untuk mengedit berbagai video yang menarik. Dengan menghadirkan tampilan yang cukup simpel akan tetapi *KineMaster* menyimpan banyak fitur. Hal tersebut dapat membantu siswa agar lebih mengerti pembelajaran yang di sajikan para guru (Iryani, 2020).

KineMaster merupakan aplikasi yang cukup sederhana, tetapi memiliki banyak fitur sehingga bisa membantu siswa lebih memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, kinemaster berfungsi sebagai alat bantu dalam pembuatan video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*feld reseach*) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan suatu gejala yang ada, yaitu gejala-gejala yang ada pada saat penelitian. Penelitian deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” atau fakta yang sebenarnya dari suatu variabel, atau gejala-gejala yang dimunculkan.

⁶ Ubaid Ridho, “Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *An Nabighob Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, no. 01 (2018): 19.

⁷ Noor Amirudin “problematika Pembelajaran bahasa arab” *Plant Physiology* 1, no. 1 (1947): 11–19.

⁸ Siti Mahmuda, “Media Pembelajaran Bahasa Arab” *An-Nabighob* 20, no. 01 (2018): 130–138. Hal 131

⁹ Ahmad Muradi, “Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 1, no. 1 (2014).

Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini hanya berkaitan dengan mengidentifikasi ciri-ciri atau ciri-ciri suatu objek atau peristiwa. Pada dasarnya jenis penelitian deskriptif kualitatif ini melibatkan proses konseptualisasi dan mengarah pada pembentukan skema klasifikasi. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini merupakan tahap awal pengembangan disiplin ilmu.¹⁰

Data penelitiannya merupakan data kualitatif mengenai media aplikasi kinemaster dalam mengembangkan video pembelajaran bahasa Arab jika diterapkan di beberapa sekolah. Maka dari itu tulisan ini merujuk pada sumber-sumber berupa buku dan jurnal ilmiah.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diulas mengenai pengembangan video pembelajaran bahasa arab berbantuan aplikasi kinemaster yaitu meliputi unsur-unsur video kinemaster, tahap-tahap pembuatan video berbasis kinemaster.

Peran Video Dalam Pembelajaran

Media visual akan lebih cepat mempengaruhi seseorang daripada media lainnya. Karena layarnya berupa cahaya yang terfokus, maka dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan. Dalam kegiatan belajar mengajar, sangat penting untuk memfokuskan, mempengaruhi emosi dan psikologi siswa. Karena hal ini akan membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Tentunya media video yang diberikan kepada siswa harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Pengajaran materi melalui media video dalam proses pembelajaran tidak hanya mengajarkan materi sesuai kurikulum. Namun, ada hal lain yang perlu diperhatikan yaitu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Adapun pengaruh tersebut dapat berupa pengalaman atau situasi di lingkungan, kemudian dibawa ke subyek yang disampaikan melalui video.¹¹ Selain itu, dalam pembelajaran praktik, siswa lebih mudah mengimplementasikan apa yang mereka lihat dalam sebuah video dibandingkan dengan apa yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan membuat proses belajar mengajar lebih mudah baik bagi siswa maupun guru.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya menurut Nugent (dalam Smaldino,2008: 310) Video adalah media yang cocok untuk berbagai bidang pembelajaran, misalnya untuk kelas, kelompok kecil, atau bahkan untuk satu siswa. Hal ini tidak terlepas dari situasi peserta didik saat ini yang tumbuh dan berkembang di lingkungan budaya televisi, dimana program yang berbeda ditayangkan minimal setiap 30 menit. Video yang hanya berdurasi beberapa menit dapat memberi guru lebih banyak fleksibilitas dan menyelaraskan pembelajaran langsung dengan kebutuhan peserta didik.

Unsur-Unsur Video Kinemaster

Pertama, Fitur Lapisan. Fitur lapisan ini terdiri dari Media (untuk menyisipkan gambar atau video diatas latar belakang), Efek (memberi efek buram atau mosaic pada editan), sticker (memberi stiker pada editan gambar), teks (memberi tulisan ketikan keyboard pada editan), tulisan tangan (memberi ikon kotak dan oval pada editan). Kedua, fitur media. Fitur ini digunakan untuk menambahkan latar belakang berupa gambar atau video. Ketiga, fitur audio. Fitur ini berfungsi untuk menambahkan rekaman atau music yang sudah ada di file android. Keempat, fitur rekaman. Fitur ini berfungsi untuk menambahkan rekaman secara langsung di editan. Kelima, fitur pengaturan. Fitur pengaturan ini berfungsi mengatur audio, video, dan penyuntingan.

¹⁰ Cut Medika Zellatifanny and Bambang Mudjiyanto, "Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi," *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi* 1, no. 2 (2018): 83–90. Hal 85

¹¹ Program Studi and Pendidikan Teknologi, "PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Arif Yudianto" (2017): 234–237. Hal 236

Tahap-tahap pembuatan video berbasis kinemaster

KineMaster adalah aplikasi yang digunakan melalui smartphone, berguna untuk mengedit berbagai video menarik. Tahap-tahap pembuatan video berbasis *KineMaster* diantaranya adalah:¹² membuat materi baru/video pada media *browser*, silahkan isi audio (*recording* atau *file*), pilih efek dan menyunting *timeline*, dan simpan video, yang terakhir dengan menyimpan video (*save video*). Saat proses mengedit video harus terlebih dahulu membuat catatan yang akan di buat, sehingga mengedit video dapat lebih mudah dan lebih tersusun. Adapun tahap-tahap dalam proses editing video menurut (Risah, 2020) adalah sebagai berikut: 1) pilih materi yang mudah untuk dipahami sampaikan kepada siswa; 2) catat materi agar lebih terarah dan mudah dalam pengeditan; 3) buatlah video asli dari materi yang ada; 4) sediakan bahan pendukung yang akan dimuat di video; 5) pilih judul yang padat, tepat dan mudah di mengerti; 6) setelah selesai materi, masuk ke aplikasi silahkan edit video sesuai kebutuhan dan keinginan.

Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Kinemaster

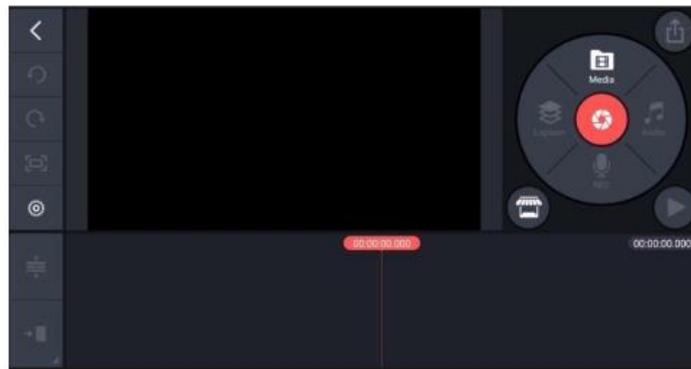
Dalam proses editing video memerlukan persiapan yang matang supaya proses editing video berjalan dengan lancar dan menghasilkan produk yang memuaskan. Berikut tahapan proses editing video yang harus dilakukan; a) menyiapkan materi pembelajaran, dengan tujuan yang tema yang jelas; b) menulis sript supaya memudahkan dalam proses pengambilan video; c) membuat video original supaya dapat diubah atau diedit latar belakang video menggunakan green screen; d) siapkan property sebagai pendukung editing video; e) gunakan judul yang menarik; f) buka aplikasi kinemaster dan lakukan editing video (Khaira, 2021). Penggunaan aplikasi kinemaster dalam proses pengembangan produk berupa video memiliki tiga proses tahapan yang sesuai berdasarkan pedoman pengembangan video yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi. Tahap tersebut dilakukan untuk mempermudah pembuatan produk supaya lebih terkonsep, dipahami dan menarik ketika penayangan berlangsung.

Fajariyah menyampaikan langkah-langkah menggunakan kinemaster sebagai berikut:

1. Membuat proyek baru.
2. Memasukan visual atau audio dari media browser.
3. Memasukkan audio (*recording* atau *file*)
4. Membeikn efek dan menyunting *timeline*.
5. Menyimpan *save video*
6. Langkah terakhir yaitu menyimpan video dan bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber (Fajariyah, 2018).

Aplikasi kinemaster memberi kebebasan bagi pengguna untuk mendesain sedemikian rupa, dengan menyesuaikan materi apa yang hendak diajarkan sebagai media yang ditayangkan dalam pembelajaran daring. Video pembelajaran yang dihasilkan pada aplikasi kinemaster menjadi penunjang pemahaman bagi peserta didik. Pengguna dapat menyisipkan gambar, musik, stiker, teks dan animasi-animasi yang menarik, serta dapat mengunduh berbagai fitur-fitur lainnya di keranjang yang ada pada aplikasi kinemaster dan dilengkapi berbagai transisi.

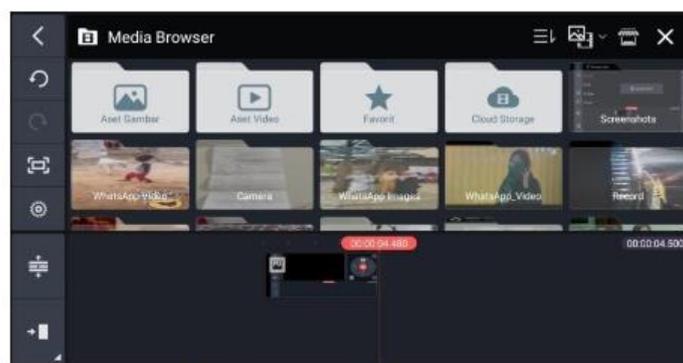
¹² Pendidikan Matematika and Fakultas Keguruan, “Efektivitas Media Video KineMaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring Sri Wulandari, Indah Fitriah Rahma” 7, no. 1 (2021): 33–45. Hal 85



Gambar 1. Tampilan utama aplikasi *kinemaster* di *smart phone*

Gambar di atas merupakan tampilan awal aplikasi kinemaster, setiap ikon memiliki fungsi yang berbeda-beda dengan tujuan supaya pengguna dapat menjalankan proses pembuatan video secara mudah dan tidak keliru. Adapun ikon sebelah kiri gambar 1 yaitu undo berfungsi untuk membatalkan suatu perintah, redo untuk mengulang sesuatu yang telah dibatalkan, tangkap layar untuk menangkap layar lalu dimasukkan kedalam klip dan dijadikan sebagai lapisan layar, tampilan saat pengeditan menjadi akan berbeda dan ikon terakhir berfungsi untuk memindahkan keklip sebelumnya, keklip awal dan klip akhir.

Kegunaan ikon sebelah kanan Gambar 1, ikon media digunakan untuk memasukkan gambar dan video baik didalam galeri Smartphone ataupun dimedia browser terdapat pada aplikasi tersebut. Bagian bawah icon record digunakan untuk merekam suara si pengguna secara langsung. Bagian sebelah kiri yaitu ikon lapisan digunakan untuk memberi lapisan gambar dan video tanpa menghilangkan gambar dan video sebelumnya, ikon keranjang digunakan untuk meng upgrade taransis dan efek-efek lebih banyak, sedangkan ikon berwarna merah yang berada ditengah digunakan untuk video dan foto secara langsung, ikon play untuk memutar video untuk melihat apakah video sudah sesuai atau masih ada perubahan, dan ikon pojok kanan untuk menyimpan video yang sudah siap di upload ke galeri.



Gambar 2. Penampilan ikon media

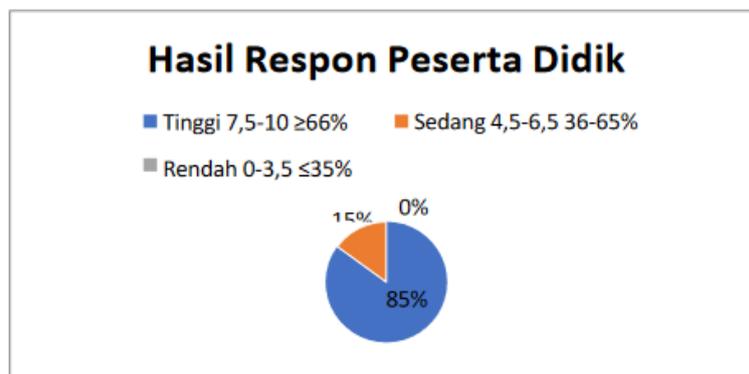
Gambar menunjukkan operasi untuk menyisipkan gambar dan video yang akan di edit oleh aplikasi kinemaster, dengan berbagai pilihan sumber yang akan diambil melaluigaleri yang ada di Smartphone dan aset gambar yaitu produk yang ada di dalam aplikasi tersebut, serta diambil dari google drive dengan memilih cloud storage. Pengguna bebas menyisipkan berapapun foto atau video yang akan diedit. Pengguna diberikan kemudahan atas tampilan aplikasi kinemaster dalam mencari berbagai sumber, karena aplikasi ini secara otomatis menayangkan beberapa sumber sesuai dengan penempatannya masing-masing dan langsung dipilih bersamaan dalam file yang berbeda.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kinemaster

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aplikasi kinemaster ini, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan, beberapa kelebihan aplikasi tersebut yaitu; 1) mudah diakses melalui playstore atau Appstore yang terdapat diperangkat smartphome, 2) Aplikasi tidak berbayar bisa langsung digunakan dengan berbagai macam fitur yang menarik, 3) Aplikasi kinemaster memiliki versi premium atau berbayar, dengan kelebihan tidak memiliki iklan dan fitur bisa digunakan secara keseluruhan, 4) Kelengkapan dari fitur aplikasi kinemaster mengikuti perkembangan zaman sehingga pengguna dapat lebih berkreasi dan mengembangkan kreatifitasnya, 5) Aplikasi inimudah dipahami sehingga pengguna baru dapat mengoperasikan aplikasi tersebut, 6) Efek transisi halus dan tidak berlebihan (Nurlina and Fauzan, 2021), 7) Kelengkapan berbagai fitur yang ada diaplikasi kinemaster hampir sama dengan editing video yang ada di PC, 8) Hasil editing video memiliki kualitas yang bagus sesuai dengan resolusi yang kita inginkan, 9) filter warna dan fitur dapat di atur sesuai dengan keinginan dan menjadikan tayangan lebih berkontras. Selain dari beberapa kelebihan di atas tentu memiliki kekurangan diantaranya; 1) Iklan pada aplikasi kinemaster sering muncul pada versi gratis, 2) Editing menggunakan HP menjadikan pengguna sedikit kesulitan karena ukuran layar HP tidak sebesar ukuran layar di PC. Demikian berbagai kelebihan dan kekurangan pada aplikasi kinemaster dalam pengaplikasiannya semalam proses editing video, 3) Terdapat watermark dalam aplikasi gratis saat hasil video yang sudah di

Hasil Uji Coba

Hasil uji coba terbatas respon peserta didik yang dilakukan di kelas VI SD Negeri Kembang Gading terhadap 20 peserta didik. Angket penilaian menggunakan skala guttman yang disebut juga scalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sifat yang akan diteliti (Veronika, Djoko, and Tjahjo, 2021).



Berdasarkan hasil uji cobarespon peserta didik menilai media pembelajaran daring yang dilakukan saat melaksanakan pembelajaran dengan mengisi angket. Respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi kinemaster menarik, tidak membosankan dan mampu meningkatkan pemahaman anak dengan perolehan mencapai 85%. Jika dilihat dari kategori tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster menjadikan menjadi solusi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

SIMPULAN

Lingkungan belajar bahasa Arab memiliki tugas, kegunaan dan peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar dan dalam pencapaian hasil belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu motivasi belajar siswa. Penggunaan media membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, emosional dan kreatif. Suasana kelas juga terhindar dari kejenuhan dan kebosanan karena tidak monoton. Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai bentuk media juga menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa yaitu video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaster ini bisa digunakan dengan *smartphone* yang berguna untuk mengedit berbagai video yang menarik. Didalamnya terdapat fitur-fitur pengeditan video diantaranya ada fitur media, lapisan, efek, teks, audio, dan rekaman. Tentunya dalam fitur-fitur tersebut memiliki fungsi masing-masing yang bisa digunakan mengedit video pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup. Aplikasi kinemaster cocok digunakan sebagai aplikasi pengedit video yang interaktif dalam media pembelajaran bahasa arab, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Penggunaan aplikasi kinemaster dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran daring yang dilakukan secara jarak jauh. Aplikasi kinemaster dapat membantu pendidik untuk memilih media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan terutama pada masa pandemi ini. Pembuatan video pembelajaran daring menggunakan aplikasi kinemaster harus dirancang terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat digunakan pada Tingkatan SD, SMP, dan SMA dikarenakan media pembelajaran menggunakan video bersifat lebih praktis sehingga peserta didik tidak sulit dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Video yang dirancang guna untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dan berfikir kritis dan mampu menumbuhkan feedback supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penjabaran materi yang didesain dengan kreatifitas dan konsep yang tepat mampu memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan membantu penelitian ini. Tidak lupa kami berterima kasih kepada tim redaksi jurnal Tadris al-'Arabiyyah yang berkenan mempublikasikan penelitian ini di jurnal Tadris al-'Arabiyyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M. and Dewi, N. P. S. R. (2020) 'Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)', *Jurnal Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.
- Amelia, V. and Arwin (2020) 'ngembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), pp. 88–97.
- Arsyad, A. (2017) *Media Pembelajaran*. 20th edn. Edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35–42. doi: [10.21070/halaqa.v3i1.2124](https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124).
- Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61. doi:

[10.31004/edukatif.v2i1.89](https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89).

- Fajariyah, L. A. (2018) 'Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek "Cerdig" Berbasis KineMaster', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 207–220.
- Fatimah, D. (2021) *Analisis pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid- 19 di sekolah dasar*, skripsi.
- Hamzah dan Nina, lamatenggo (2011) *Teknologi Komunikai Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014) 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), pp. 66–79. doi: [10.24252/lp.2014v17n1a5](https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5).
- Harahap, S. A., Dimiyati, D. and Purwanta, E. (2021) 'Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 1825–1836. doi: [10.31004/obsesi.v5i2.1013](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013).
- Khaira, H. (2021) 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, pp. 39–44.
- Kusmaharti, D. and Yustitia, V. (2020) 'Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa', *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), p. 311. doi: [10.31331/medivesveteran.v4i2.1199](https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1199).
- Marlina, E. and Fatmasari (2016) 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa SMP Frater Makassar', *Semnasteknomedia Online*, 4(1), pp. 19–24.
- Muhson, A. (2010) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). doi: [10.21831/jpai.v8i2.949](https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949).
- Nurlina, L. and Fauzan, A. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring', *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), pp. 32–41. doi: [10.47080/abdikarya.v3i1.1260](https://doi.org/10.47080/abdikarya.v3i1.1260).
- Pratiwi, H. and Baedhowi, B. (2021) 'Konsep Guru PAI Ideal dalam Buku "Guru Dilarang Mengajar" Karya Hamidulloh Ibda', *Asna Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan*, 3(1), pp. 52–62.
- Purnama, S. (2013) 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), p. 19.
- Puspitasari, W. F., Martaningsih, S. T. and Sukardi, S. (2020) 'Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Turi 3 Melalui Media Powerpoint', *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dAan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, pp. 1344–1352.
- Rahmatullah, R., Inanna, I. and Ampa, A. T. (2020) 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp. 317–327.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H. and Hadiapurwa, A. (2021) 'Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring', *Akademika*, 10(02), pp. 425–436. doi: [10.34005/akademika.v10i02.1406](https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406).
- Sadiman, A. (2012) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Salahuddin, H. (2020) *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban*.
- Tianto (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Veronika, C., Djoko, J. and Tjahjo, W. (2021) 'Tingkat Pengetahuan Masyarakat Surabaya Mengenai Brand Image Produk Viva Queen Melalui Promosi di Media Sosial', *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), pp. 1–10.
- Wuryanti, U. and Kartowagiran, B. (2016) 'Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), pp. 232–245. doi: [10.21831/jpk.v6i2.12055](https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055).