

Received : 24-09-2020
Revised : 11-10-2020
Published : 09-11-2020

PENERAPAN MEDIA BERBASIS *AUTOPLAY* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Mia El Rahma Sona

MA Negeri 2 Kota Malang, Indonesia

miaelsyahroni@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan penerapan media pembelajaran berbasis autoplay dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran Bahasa Arab. Dengan adanya penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar dapat menjadikan media tersebut sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi di dalam pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas XI di MAN 2 Kota Malang ini terdiri dari tampilan halaman pembuka yang berisi judul media, halaman pendahuluan yang berisi tentang petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi Dasar, biodata penulis dan sumber referensi, materi terdiri dari materi qiro'ah dan Kitabah yang memuat media ppt dan video dan latihan soal yang berbentuk *wondershare quiz creator*, materi pengayaan yang terdiri materi-materi berupa ppt dan video youtube yang sesuai dengan materi yang disajikan, hiburan yang berisi lagu-lagu berbahasa arab, dan halaman penutup.

Abstract:

*This study aims to describe the application of autoplay-based learning media with a scientific approach to learning Arabic. With the use of media in an integrated manner in the teaching and learning process, it can make the media as a presenter of information stimulus, attitudes and to improve harmony in receiving information in learning. The results of the development of autoplay-based learning media with a scientific approach in learning Arabic for class XI at MAN 2 Malang City consisted of an opening page display containing the media title, an introduction page containing instructions for use, core competencies and basic competences, author's bio and sources. reference, the material consists of qiro'ah and Kitabah material which contains ppt media and videos and practice questions in the form of *wondershare quiz creator*, enrichment material consisting of materials in the form of ppt and youtube videos which are in accordance with the material presented, entertainment which contains songs Arabic songs, and cover page.*

Kata kunci: media pembelajaran, *autoplay*, saintifik, bahasa arab

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri yang mana guru atau dosen dan siswa/mahasiswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Hal tersebut disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan dan sebagainya. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi media dalam kegiatan tersebut selain sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Semakin maju perkembangan masyarakat dan eksplorasi teknologi moderen, maka semakin besar dan berat tantangan yang dihadapi guru sebagai pendidikan dan pengajar di sekolah. Setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran agar dapat menggunakan media pendidikan yang efektif. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan /pengajaran (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002:13).

Semakin maju perkembangan masyarakat dan eksplorasi teknologi moderen, maka semakin besar dan berat tantangan yang dihadapi guru sebagai pendidikan dan pengajar di sekolah. Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan /pengajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar seperti dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi edukasi, dan media komputer atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer (PBK). PBK ini bisa digunakan dengan model drill, tutorial, simulasi maupun games instruction dan internet untuk mencari bahan pelajaran atau menggunakannya sebagai sistem pembelajaran seperti pembelajaran berbasis komputer atau e-learning.

Autoplay Merupakan software membuat produk multimedia, software windows interaktif, presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup, dll. Hanya perlu “drag and drop media files favorite”, memasukan foto, teks audio, video, macromedia flash, dan lainnya. Setelah mengatur letaknya, bisa *build projectnya*. Kita dapat membuat aplikasi multimedia dan browser sesuai keinginan sendiri. Aplikasi ini dapat didukung dengan program C++ dan Java dan bisa membuat aplikasi secara cepat dengan kustomisasi dialog.

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) dalam proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik). Pendekatan tersebut meliputi menggali informasi melalui *observing/* pengamatan, *questioning/* bertanya, *experimenting/* percobaan, kemudian mengelola data atau informasi menyajikan data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan menganalisis, *associating/* menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan serta membentuk jaringan/ *networking*. Untuk mata pelajaran, materi atau situasi tertentu, pendekatan ilmiah ini tidak selalu diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah (Hosnan, 2014:37).

Bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian Kompetensi Dasar berbahasa yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatu al- istimw'*), berbicara (*maharatu al-kalam*), membaca (*maharatu al-qira'ah*), dan menulis (*maharatu al-kitabah*). Oleh karena itu, sangatlah diperlukan penyiapan media pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. MAN 2 Kota Malang di bawah kementerian agama mengembangkan kurikulum K-13 dengan pendekatan saintifik yang meliputi mengamati, menanya, mengasosiasi, mencoba dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, para guru dianggap sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditorial, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan internasional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya. Oleh karena itu, guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa manipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar (Djamarah dan Aswan Zain, 2006:121—124).

Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002:15), media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dengan beraneka ragamnya media maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain (a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku; (b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya anatara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa; (c) Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran; (d) Karakteristik media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru; (e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal; dan (f) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Sanjaya (2010:225) menjelaskan bahwa untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari:

a. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Misalnya kita menggunakan media internet perlu dipertimbangkan terlebih dahulu saluran untuk koneksi keinternet tersebut. Akses juga menyangkut aspek kebijakan.

b. *Cost*

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun mahalnyaa biaya harus kita hitung aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun

c. *Technology*

Mungkin saja kita tertaarik terhadap suatu media tetapi kita harus mempertimbangkan tentang aspek pendukungnya.

d. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau intraktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e. *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. apakah kepala sekolah mendukung atau tidak.

f. *Novelty*

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

AutoPlay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media, misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Software ini dapat membantu pekerjaan yang biasanya dilakukan berminggu-minggu untuk membangun menggunakan alat pengembangan perangkat lunak, seperti (C, C + +, Java, Visual Basic) yang kini dapat dibuat dalam waktu singkat dan dengan script dan bentuk yang sederhana. Fitur aplikasi multimedia interaktif ini lengkap dengan interaksi web, konektivitas database, pemutaran video dan masih banyak lagi. Serta software ini membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa, yang dilengkapi dengan *midnight coders* and *open sourcers*. Hal ini ideal untuk membuat aplikasi yang didistribusikan sebagai *freeware*, domain publik atau *open-source*. Selain itu, cocok pula untuk pengguna pelajar yang ingin belajar teknik-teknik pemrograman profesional RAD (*Rapid Application Development*) / pengembangan aplikasi cepat dengan sistem pengembangan perangkat lunak (Munir, 2012).

Cara menggunakan aplikasi Autoplay Media studio dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan CD profil interaktif, antara lain:

- a. Buka program *AutoPlay Media Studio*. Setelah tampilan muka muncul pilih *create new project*.
- b. Kemudian pilih *template* yang tersedia dan beri nama *project* yang akan dibuat. Untuk kali ini pilih *template* kosong/*blank template*.
- c. Area lembar kerja pertama akan muncul
- d. Untuk mengganti area ruang kerja anda, dapat dilakukan di dalam menu *Project* kemudian *Setting*.

- e. Pilih ukuran jendela sesuai dengan kebutuhan/selera. Kemudian, beri/ganti judul *window* [jendela aplikasi].
- f. Setelah itu ubah gambar *background* dengan memasukkan file gambar melalui *icon new image object*, kemudian pilih gambar di komputer. Atur sesuai dengan ukuran lembar kerja yang tersedia.
- g. Beri tulisan sebagai *header*, melalui *icon new label object*. Klik kiri pada label yang baru dibuat kemudian edit nama dan warnanya melalui bagian *properties* yang berada di kiri jendela *AutoPlay*. Dan tambahkan logo dari perusahaan/organisasi, melalui *icon new image object*. Aturlah sesuai dengan kreasi.
- h. Tambahkan Tombol, dengan memilih tombol yang tersedia di *icon new button object*. Atau dengan menggunakan *label* dan *image* sebagai tombol. Sisipkan kembali label dan gambar baru untuk menu yang dibutuhkan kedalam lembar kerja. Atur sesuai dengan kreasi dan kebutuhan.
- i. Kemudian membuat *page* baru, dari menu *page* kemudian pilih dan klik *add* [*insert page*].
- j. Tambahkan *page* sesuai dengan kebutuhan dan atur sesuai dengan selera anda.
- k. Langkah selanjutnya adalah memberi perintah/aksi kepada setiap tombol yang telah dibuat. Klik kanan dari tombol tersebut [semisal tombol “profil”], kemudian pilih dan klik *properties*, pilih tab “script” kemudian isi dengan *script* berikut *Page. Jump* (“Page2”); untuk memindahkan tombol tersebut jika diklik kemudian menuju halaman 2. Kemudian klik “OK”.
- l. Begitu seterusnya untuk membuat menu-menu yang lainnya hanya saja pada scriptnya dirubah paganya saja, misalkan, *Page.Jump* (“Page2”) untuk *page 2*, *Page.Jump*(“Page3”) untuk *page 3*, *Page.Jump*(“Page4”) untuk *page 4*, dst. Untuk tombol *exit*, aksi yang dilakukan dimasukkan dengan cara klik kanan tombol pilih *properties*. Kemudian pilih tab *Quick Action*, di bagian ini pilih perintah *exit/close*. Begitu pula untuk tombol *play/pause music*, hanya berbeda pilihan aksi yang dilakukan.
- m. Menambahkan *background music* ke dalam aplikasi. Caranya klik menu *Project* kemudian pilih dan klik *Audio*, tambahkan *file music* melalui tombol *add*. Kemudian cari lokasi file audio. Jangan lupa centang *Show All File* yang berada di bagian kiri bawah supaya dapat melihat seluruh *file* audio yang ada.
- n. Menambahkan *file video* ke dalam area kerja aplikasi. Pilih dan klik *icon New Video Object*, kemudian centang *Show All File* yang berada di bagian kiri bawah agar seluruh format video terlihat (perhatikan format video ketika menambahkan karena tidak semua format video bisa dimainkan di *AutoPlay Media Studio*).
- o. Jika telah selesai semuanya. Cobalah untuk memainkan profil interaktif yang telah dibuat dengan cara Klik menu *Publish* kemudian pilih dan klik *Preview*, atau bisa dengan menekan F5 pada keyboard.
- p. Setelah semua proses selesai dan pengujian dengan cara melihat *Preview* aplikasi telah dilakukan. Untuk mempublish dalam bentuk CD *Auto Play* dapat dilakukan dengan cara meklik menu *Publish* kemudian pilih *Build* [Atau menekan F7 pada keyboard], Kemudian simpan dengan nama tertentu. Hasil keluaran akan berupa file berekstensi *.iso*

Kelebihan aplikasi ini adalah (a) Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet, (b) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya, dan (c) Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami). Aplikasi ini juga memiliki kekurangan, antara lain (a) Minimnya template yang disediakan, (b) Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik, dan (c) Terkadang crash atau eror.

PEMBAHASAN

Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik (*scientific approach*) adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2014). Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik diarahkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah (dengan banyak menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja. Proses pembelajaran diharapkan diarahkan untuk melatih berpikir analitis (peserta didik diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan haya mendengarkan dan menghafal semata (Majid, 2014).

Menurut Hosnan (2014) pendekatan saintifik memiliki karakteristik (a) Berpusat pada siswa; b) Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip; c) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelektual, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan; d) Dapat mengembangkan karakter siswa. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah untuk mengembangkan karakter siswa. Selain itu juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya dan memiliki hasil belajar yang tinggi..

Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), mengolah data atau informasi dilanjutkan dengan menganalisis, menalar (*associating*), dan menyimpulkan, menyajikan data atau informasi (mengomunikasikan), dan menciptakan serta membentuk jaringan (*networking*). Menurut Daryanto (2014), langkah-langkah pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Mengamati (observasi)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

b. Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari siswa. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati.

c. Mengumpulkan informasi

Kegiatan mengumpulkan informasi adalah tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Peserta didik dapat membaca berbagai sumber, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen.

d. Mengasosiasikan/mengolah informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan menalar dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

e. Mengkomunikasikan

Pada pendekatan saintifik guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola.

Inovasi Pembelajaran

Media pembelajaran Bahasa arab pada ketrampilan membaca dan menulis berbasis *autoplay* dengan pendekatan *saintifik* ini mengandung enam judul. Judul pertama tentang cita-cita para remaja. Kedua, tentang menjaga kesehatan. Ketiga tentang kebersihan dalam Islam. Keempat tentang fasilitas umum dan social. Kelima tentang fasilitas untuk ibadah kepada Allah, dan keenam tentang objek wisata alam dan kebudayaan. Media ini terbatas pada dua keterampilan, yaitu:

a. Keterampilan membaca

Media pembelajaran Bahasa Arab pada keterampilan membaca berbasis *autoplay* dengan pendekatan *saintifik* dalam setiap judulnya terdiri dari gambar-gambar, teks wacana qiro'ah, mufradat dan makna, isim-isim mufrad dan jama, serta video model pembelajaran qiro'ah. Dalam subketerampilan membaca ini, disajikan mufradat dan ungkapan. Pertama, siswa membaca mufradat kemudian siswa mencoba membaca dan memahami makna mufradat dengan bantuan gambar. Kemudian siswa membaca teks dengan menyaksikan model pembacaan dalam video pembelajaran qiroah. Siswa memahami makna mufradat dengan model penyajian media tanya jawab dengan pendekatan saintifik, begitu juga penyajian bentuk mufrad dan jama yang terdapat dalam wacana teks pada judul tersebut.

b. Keterampilan menulis

Dalam keterampilan pembelajaran menulis ini disajikan contoh-contoh tarkib. Siswa membaca dan mencermati contoh-contoh tersebut. Kemudian, siswa bisa membaca penjelasan dan kesimpulan dari tarkib tersebut. Selanjutnya siswa bisa menyaksikan video pembelajaran terkait topik tarkib. Selanjutnya, disajikan soal tanya jawab dengan *pendekatan saintifik*. Disajikan juga latihan yang berupa *wondershare quiz creator* yang mana siswa bisa langsung tahu nilai yang diperolehnya dan bisa mengulang kembali.

Menu Media Pembelajaran Arab Berbasis Autoplay dengan Pendekatan *Saintifik* Kelas XI di MAN 2 Kota Malang

Dalam media ini ada beberapa menu yaitu dijabarkan sebagai berikut.

1. Menu halaman judul terdiri dari judul media.
2. Menu Pembuka terdiri dari petunjuk penggunaan media, kompetensi inti dan kompetensi dasar, data diri pembuat media, dan sumber referensi pembuatan media.
3. Menu Materi yang terdiri dari:
 - a. Materi Qiro'ah terdiri dari 6 (enam) tema, yaitu:

- 1) Tema 1 yaitu *أَمَلُ الْمُرَاهِقِينَ*
- 2) Tema 2 yaitu *الرَّعَايَةُ الصَّحِيَّةُ*
- 3) Tema 3 yaitu *النَّظَافَةُ فِي الْإِسْلَامِ*
- 4) Tema 4 yaitu *التَّسْوِيَّاتِ الْعَامَّةِ وَالْإِجْتِمَاعِيَّةِ*
- 5) Tema 5 yaitu *التَّسْوِيَّاتِ لِإِعَادَةِ اللَّهِ*
- 6) Tema 6 yaitu *مَعَالِمُ السِّيَاحَةِ الثَّقَافِيَّةِ وَالطَّبِيعِيَّةِ*

Dalam penggunaan media Qiroah ini diawali dengan pemberian mufradat-mufradat, gambar-gambar, mufradat dan makna, serta mufrad dan jama yang dikemas dengan menggunakan pendekatan *saintifik*. Siswa mengamati mufradat, bertanya jawab, mengasosiasikan, menerapkan dan mengkomunikasikan dalam bentuk power poin yang interaktif dengan siswa. Disajikan pula video yang berisi model membaca wacana teks atau contoh praktik membaca yang sesuai dengan enam tema yang disajikan. Pada menu latihan disajikan latihan-latihan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan terhadap teks bacaan

- b. Materi Kitabah terdiri dari 6 (enam) tema, yaitu :

- 1) Tema 1 yaitu *أَنْ + الْفِعْلُ الْمُضَارِعَ*
- 2) Tema 2 yaitu, *الْفَاعِلُ + الْمَفْعُولُ بِهِ*
- 3) Tema 3 yaitu, *النَّعْتِ وَالْمَنْعُوتِ وَالْإِضَافَةُ*
- 4) Tema 4 yaitu *جُمْلَةُ فِعْلِيَّةٍ*
- 5) Tema 5 yaitu *الْفِعْلُ الْمَزِيدُ بِحَرْفِ بِحَرْفَيْنِ وَبِثَلَاثَةِ أَحْرُوفٍ*
- 6) Tema 6 yaitu *فِعْلُ الْأَمْرِ , اسْمُ الْفَاعِلِ وَ اسْمُ الْمَفْعُولِ بِهِ*

Dalam penggunaan media Kitabah diawali dengan contoh-contoh, kaidah umum struktur masing-masing tema yang dikemas dengan menggunakan pendekatan *saintifik* , siswa mengamati contoh-contoh dan kaidah struktur bahasa, bertanya jawab, mengasosiasikan, menerapkan, dan mengomunikasikan dalam bentuk power poin yang interaktif dengan siswa. Video dalam materi kitabah ini terdiri dari materi kitabah berupa power poin dari internet dan video Youtube yang dipilih sesuai keenam materi kitabah tersebut di atas.

- c. Menu latihan, berupa latihan-latihan yang memuat materi Qiro'ah dan kitabah yang disajikan dengan *wondershare quiz creator* dan sederhana dan siswa langsung bisa melihat hasil dari muroj'ah materinya dan bisa mengulangi latihannya. Latihan disajikan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan terhadap teks bacaan dan struktur bahasa sesuai dengan masing-masing tema.

4. Menu Pengayaan yang berisi pendalaman dan pengayaan materi yang terdiri materi-materi umum terkait kaidah nahwu yang diambilkan materi *powerpoint* dari internet dan video youtube.

5. Menu Hiburan yang terdiri dari berupa lagu-lagu berbahasa Arab yang berguna untuk kegiatan *refreshing*.

6. Menu penutup.

Dalam pelaksanaannya di madrasah, media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Autoplay* dengan pendekatan *saintifik* ini sangat mungkin dilakukan pengembangan yang disesuaikan dengan potensi peserta didik, guru, sumber belajar, dan lingkungan.

Adapun keunggulan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *autoplay* dengan pendekatan *saintifik* kelas XI di MAN 2 Kota Malang ini antara lain (a) sesuai dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *saintifik*; (b) media ini dikemas dalam satu program yang memuat materi satu tingkat; (c) media pembelajaran Bahasa Arab ini dikemas dengan menggunakan pendekatan *saintifik* (mengamati, bertanya, mengasosiasi, mencoba dan mengomunikasikan); (d) media ini membantu siswa lebih semangat dalam belajar; (e) Media ini menarik perhatian siswa untuk belajar; (f) media memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dirumah atau di mahad; dan (g) media ini menjadikan siswa giat dalam mendalami pembelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan Tombol dalam media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *autoplay* dengan pendekatan *saintifik* yaitu (1) Untuk menghilangkan suara music tekan tombol “music”, (2) Untuk keluar tekan tombol X / “silang”, (3) Untuk kembali ke menu tekan tombol “back”, (4) Untuk ke menu selanjutnya tekan tombol “next”, dan (5) Untuk menampilkan isi tekan tombol yang dikehendaki. Misalnya, ingin membuka materi 1 klik materi 1 akan keluar materi 1, dst.

SIMPULAN

Dari hasil paparan data di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* dengan pendekatan *saintifik* dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas XI di MAN 2 Kota Malang ini terdiri atas:
 - a. Tampilan halaman pembuka yang berisi judul media
 - b. Tampilan halaman pendahuluan yang berisi tentang petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi Dasar, biodata penulis dan sumber referensi.
 - c. Tampilan materi terdiri dari materi qiro'ah dan Kitabah yang memuat media ppt dan video dan latihan soal yang berbentuk *wondershare quiz creator*.
 - d. Tampilan materi pengayaan yang terdiri materi-materi berupa ppt dan video youtube yang sesuai dengan materi yang disajikan.
 - e. Tampilan hiburan yang berisi lagu-lagu berbahasa arab.
 - f. dan tampilan halaman penutup.
2. Adapun karakteristik media pembelajaran ini adalah media ini disajikan dengan menggunakan pendekatan *saintifik* yang berproses dari mengamati, bertanya jawab, mengasosiasi, mencoba dan mengkomunikasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persad
- [2] Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers. 2002
- [3] Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [4] Sadiman S. Arief, dkk.1984. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1984
- [5] Sanjaya, Wina . 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [6] Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [7] Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [8] Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [9] Karar, E. E. dan Yenice, N. 2012. *The investigation of scientific process skill level of elementary education 8th grade students in view of demographic features*. Procedia Social and Behavioral Sciences.
- [10] Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [11] Sona, Mia El Rahma, 2018, *Pengembangan Media pembelajaran untuk keterampilan Membaca dan Menulis berbasis Autoplay dengan Pendekatan Saintifik (Penelitian dan pengembangan di MAN 2 Kota Malang)*, Tesis, Magister Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.2019.