



# Analysis on Arabic Language Learning Based on Digital Sparkol VideoScribe in MI Nurus Sholah Pamekasan Students

## Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital Sparkol VideoScribe pada Siswa MI Nurus Sholah Pamekasan

Jalaludin Faruk Azhari<sup>1</sup>, Raudlatul Jannah<sup>2</sup>, Asyhari<sup>3</sup>

<sup>1, 2</sup>STIT Miftahul Ulum Bangkalan

<sup>3</sup> Universitas Sunan Giri Surabaya

### OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

*Edited by:*

*Moch. Bahak Udin By Arifin*

*Reviewed by:*

*Praharisti Kumiasari, Supyan Hussin*

*\*Correspondence:*

*Jalaludin Faruk Azhari*

[jalaludinfarukazhari@stitmuba.ac.id](mailto:jalaludinfarukazhari@stitmuba.ac.id)

*Received: 6 April 2024*

*Accepted: 15 April 2024*

*Published: 30 April 2024*

*Citation:*

*Jalaludin Faruk Azhari, Raudlatul Jannah, Asyhari(2024)*

*Analysis on Arabic Language Learning Based on Digital Sparkol VideoScribe in MI Nurus Sholah Pamekasan Students. 8:1.*

*doi:*

*10.21070/madrosatuna.v8i1.1602*

In line with advances in telecommunications technology such as computer networks, software, and hardware, technological developments have accelerated very rapidly in the last few decades. This research was conducted to analysis on Arabic language learning based on digital sparkol videoscribe in MI Nurus Sholah Pamekasan students. A qualitative research approach was used in this study because the type of research used in this study was phenomenological, while the data that influenced the research results were descriptive. First, the application is so easy to obtain (how to acquire) and apply (how to use). Second, this application contains features that are so useful in the context of learning Arabic. Third, the application is familiar to students, so it is easy to recognize and understand. Fourth, the application of this Arabic learning application is able to support innovation in learning Arabic, reveal new insights, make self-learning more communicative, and then motivate everyone. The fifth contains the substance of the material content, which is represented in various visual, acoustic, and audiovisual formats with excellent color language capacity and object resolution.

**Keywords:** Sparkol Videoscribe, Arabic language

---

Sejalan dengan kemajuan teknologi telekomunikasi seperti jaringan komputer, perangkat lunak, dan perangkat keras, perkembangan teknologi mengalami percepatan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Penelitian ini dilakukan untuk analisis pembelajaran bahasa arab berbasis scribe videosparkol digital pada siswa mi nurus sholah pamekasan. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologis, sedangkan data yang mempengaruhi hasil penelitian bersifat deskriptif. Pertama, aplikasinya sangat mudah diperoleh (how to acquire) dan diterapkan (how to use). Kedua, aplikasi ini memuat fitur-fitur yang berguna dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Ketiga, aplikasinya familiar bagi siswa, sehingga mudah dikenali dan dipahami. Keempat, penerapan aplikasi belajar bahasa Arab ini mampu mendukung inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab, mengungkap wawasan baru, menjadikan belajar mandiri lebih komunikatif, dan kemudian memotivasi semua orang. Kelima memuat substansi isi materi yang direpresentasikan dalam berbagai format visual, akustik, dan audiovisual dengan kapasitas bahasa warna dan resolusi objek yang sangat baik..

**Kata Kunci: Sparkol VideoScribe, Bahasa Arab**

## PENDAHULUAN

Ragam aspek kehidupan terus berubah disebabkan kemajuan teknologi informasi. Paradigma pendidikan di perguruan tinggi juga berubah. Ini disebabkan oleh pertumbuhan pesat teknologi informasi, yang memacu gelombang ilmu pengetahuan, melampaui tapal batas waktu, birokrasi, dan ruang. Teknologi informasi memungkinkan ilmu pengetahuan tersedia secara kilat untuk pengguna. Keadaan ini, tentu saja berdampak terhadap kultur dan praktik pendidikan yang sudah ada. (Wandah Wibawanto, 2017)

Teknologi serta ilmu pengetahuan bertransformasi dengan cepat di era digital, atau era informasi, saat ini. Dengan perkembangan ini, informasi dan pengetahuan menjalar di seluruh penjuru dunia, melampaui tapal batas waktu, tempat, ruang, serta jarak. Pada hakekatnya teknologi acap kali terkait dengan kehidupan manusia di era teknologi. Pada dasarnya, teknologi ialah sistem untuk menghasilkan nilai tambahan dari produk yang dibuat dengan cara yang menguntungkan. Dalam aktivitas hari-perhari, manusia telah dipengaruhi dan diubah oleh teknologi. Akibatnya, jika "gagap teknologi" saat ini tidak dapat mengenggam informasi dan memanfaatkan berbagai peluang maju, pada akhirnya mereka akan tertinggal. Pada era ini, masyarakat informasi (information society) atau masyarakat ilmu pengetahuan (knowledge society) sangat penting kontribusinya. Kapasitas pendidikan, terutama pembelajaran, merupakan salah satu fokus yang harus ditingkatkan. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar merupakan cara terbaik untuk meningkatkan kapasitas akan hal tersebut dari berbagai limitasi serta potensi yang ada. Dengan mempergunakan prosedur pembelajaran yang atraktif, interaktif, dan bervariasi, maka pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dicapai. Diwajibkan bagi pembelajar menyandang kemampuan yang dapat digunakan di masa depan. Sejalan dengan kemajuan teknologi serta infrastruktur pendukungnya, pembelajaran digital bisa diaplikasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran digital adalah alat yang mempunyai kemampuan membantu siswa belajar semakin banyak, semakin ekstensif, dan semakin bervariasi. Dengan menggunakan sumber daya yang telah diperuntukkan bagi sistem ini, pembelajar dapat belajar kapanpun dan di manapun tanpa adanya pembatas jarak, selang, atau kurun waktu. Materi pembelajaran yang diajarkan bukan hanya berupa kata-kata, tetapi juga berupa naskah, visual, audio, dan dinamika. (Munir, 2017)

Perkembangan teknologi dalam kurun waktu terakhir ini sangat pesat, mengikuti kemajuan teknologi telekomunikasi seperti jaringan komputer, software, maupun hardware. Selain itu, beragam teknologi berikut aplikasi penunjang sudah diperbarui dalam rangka berkontribusi serta mempermudah berbagai kegiatan kehidupan manusia, terutama pendidikan. Para guru berikut dosen harus memahami perkembangan serta kemajuan akan pembelajaran digital dan teknologi supaya mereka dapat membuat materi pembelajaran berbasis digital. (Alwi Hilir, 2021)

Sangat penting bagi pendidik untuk mempunyai pengalaman dalam penggunaan pembelajaran berbasis digital dalam rangka menggapai tujuan pembelajaran. Pendidik yang terdiri dari unsur guru berikut dosen akan dapat mengembangkan operasional serta kompetensi fungsional dalam memanfaatkan teknologi untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Kinerja pembelajaran yang relatif lebih baik dengan pembelajaran digital bergantung kepada pendidik yang mampu mempergunakan pendekatan pengajaran secara efektif serta sesuai, membuat lingkungan belajar yang kondusif teruntuk siswa, dan sanggup menggunakannya. (Nurjanah & Mukarromah, 2021)

Tak heran, di era serba digital ini, segenap guru diwajibkan lebih kreatif serta inovatif dalam membangun lingkungan pembelajaran berbasis digital. Artinya guru lazimnya mampu memenuhi kebutuhan siswanya, meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan, sarana penunjang, berikut Fasilitas. Kesigapan guru dalam menggunakan materi (media) yang menarik berguna untuk mempermudah menyampaikan isi materi serta meningkatkan interpretasi asiswa, terlebih materi yang dianggap rumit dan problematis oleh siswa, hal inilah yang dialami oleh siswa MI Nurus Sholah. Tentunya hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru karena teknologi dalam dunia maya berbasis digital tidak akan mampu menjadi pengganti fungsionalitas guru selaku mu'allim (pengajar), mudarris (pendidik), bahkan sebagai musyrif (pembimbing). (Cahya Edi Setyawan & Khairul Anwar, 2020) Maka sangat perlu bagi seorang guru mempunyai kecakapan serta keterampilan dalam pembelajaran berbasis digital

Salah satu penyelesaian untuk menanggulangi kendala dimuka ialah memanfaatkan teknologi terbaru yang memungkinkan mengatasi kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Arab, (Jundi, 2023) dengan memperkenalkan media pembelajaran digital berbasis Sparkol (Video Scribe). mengutip dari Diah Ayu dkk, menguraikan Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran video animasi yang mencakup serangkaian gambar yang dibentuk dalam satu video komplet. (Kountul & Wibowo, 2021)

Videoscribe dikembangkan sekitar tahun 2012 oleh Sparkol Inc, sebuah perusahaan perangkat lunak terkenal di Inggris. Perangkat lunak ini sudah mengakomodasi sekian banyak orang untuk mengantarkan pesan mereka dengan cara yang menarik dan inpresif memakai gambar, teks, serta animasi yang dibalut dalam sebuah video. Videoscribe mempunyai keuntungan dalam menghantarkan pesan dalam format animasi, seperti halnya guru memaparkan dengan gambar dan kata-kata di papan tulis. Keutamaan ini sangat berguna untuk komunikasi visual berikut verbal, lebih-lebih di era konten digital. Dalam dunia belajar mengajar, seorang guru bisa membuat video bahan ajar yang substansial, familier serta menghibur untuk meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. Guru juga bisa menggunakan Videoscribe dalam rangka mempresentasikan riset ilmiahnya dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. (Ilmudinulloh, 2021)

Sparkol (Video Scribe) juga memiliki keunikan dalam kemampuannya menyuguhkan konten pembelajaran dengan mengkombinasikan gambar, suara, dan desain menarik yang membuat siswa terhibur dan terlibat akan prosedur pembelajaran. Fungsionalitas fitur software ini sangat serbaguna sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan

semua materi pelajaran memanfaatkannya sesuai kebutuhannya. Selain disain yang sudah tersedia dalam perangkat lunak, penggunaanya juga memungkinkan bisa menciptakan animasi, grafik, dan desain gambar yang bisa diserasikan akan kebutuhan mereka serta mengimponnya ke dalam perangkat lunak tersebut. Lebih dari itu, Pengguna juga bisa membuat dubbing serta mensinkronisasi suara untuk membuat video sesuai kemauannya. Pembuatan videoscribe bisa diaplikasikan ala offline dan tidak bergantung pada koneksi internet, Hal ini tentunya akan menggampangkan guru ketika merancang media pembelajaran dengan Sparkol (videoscribe). Pengguna cukup mengunduh perangkat lunak dan menginstalnya di PC mereka. (Hasan & Baroroh, 2020)

Pembelajaran melalui penulisan video Sparkol dapat membangkitkan stimulus siswa yang mana mereka mampu mengamati alur penjelasan materi dengan cara sistematis, layaknya menyaksikan guru menjelaskan di papan tulis. Layar animasi yang menarik menjadikan pembelajaran menjadi lebih mengasikkan, sehingga mampu membangunkan atmosfer siswa untuk belajar serta berpartisipasi dalam pembelajaran. (Nurwidayati et al., 2020) Kehadiran Sparkol Video Scribe dicita-citakan dapat membantu para guru khususnya siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar waktu belajarnya lebih efektif dan efisien.

## METODE PENELITIAN

Riset ini memanfaatkan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berarti proses mengeksplorasi dan memahami arti perilaku individu serta kelompok untuk menjelaskan masalah sosial atau humanisme. Proses penelitian masih meliputi pengembangan pertanyaan dan prosedur penelitian pendahuluan, pengumpulan data tentang sikap partisipan, analisis data dengan gaya induktif, menyatukan sebagian data mengenai masalah, dan menafsirkan makna data. Kegiatan terakhir ialah mengadakan laporan dengan struktur yang fleksibel. (Sugiyono, 2016)

Riset ini menuntun analisa detail tentang analisis pembelajaran berbasis digital sparkol videoscribe pada siswa MI Nurus Sholah. Oleh sebab itu, riset ini merupakan jenis penelitian fenomenologis, yaitu gambaran pengalaman umum akan pengalaman hidup yang berbeda-beda, berdasarkan konsep beserta fenomena yang berlainan (apa yang dialami dan bagaimana dialami). peneliti menggunakan penelitian naratif untuk melaporkan pengalaman pribadi melalui Ini ialah elemen paling berharga dalam mengekspresikan emosi dan pengalaman informal. (Amir Hamzah, 2020)

Riset ini menggunakan a) Observasi, b) Wawancara (Interview), dan c) Dokumentasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Analisis data, sebaiknya dilakukan pada waktu pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data selama jangka waktu tertentu. Selama wawancara, peneliti menganalisis tanggapan responden. Apabila jawaban responden yang diberikan setelah melakukan analisis belum memuaskan, peneliti akan mengajukan pertanyaan lagi sampai informasi tersebut dipastikan bisa diandalkan. Hal ini senada dengan pandangan Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara iteraktif dan berlangsung terus menerus hingga datanya jenuh. Fungsi analisis data mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/validasi. (Sugiyono, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital Sparkol Video Scribe

Berkaitan konteks penerapan pembelajaran digital, spesialisasi pengajar dalam hal ini mencakup guru. Pembelajaran digital mencakup perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran terlebih dahulu, keterampilan penyampaian verbal maupun nonverbal, keterampilan kolaborasi tenaga pengajar, keterampilan strategi bertanya, penguasaan materi pembelajaran, partisipasi peserta belajar dalam pembelajaran, dan koordinasi kegiatan pembelajaran, pemahaman akan skema pembelajaran, wawasan tentang pembelajaran digital, keterampilan tentang RPP, dan pemahaman terhadap media pembelajaran yang digunakan. (Amarulloh et al., 2019)

Sparkol Videoscribe ialah video animasi papan tulis, sering disebut sebagai sketsa video, coretan video, penulisan video, atau video berdurasi penuh. Namun seringkali Sparkol Videoscribe diucapkan sebagai media pembelajaran video animasi yang meliputi rentetan gambar yang dijadikan menjadi satu video utuh. Menurut Sutrisno, Videoscribe merupakan usulan yang baik dalam rangka mengembangkan belajar mandiri di rumah berikut sekolah. Dengan fitur-fitur yang disingtif, Sparkol Videoscribe dapat mempertunjukkan konten pembelajaran dengan kombinasi gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, pengguna bisa juga memanfaatkan dubbing serta memasukkan suara menyesuaikan kebutuhannya dalam membuat video. (Pamungkas et al., 2018) Peralatan minimal yang dibutuhkan untuk menunjang Sparkol Videoscribe sebagai berikut:

1. Kebutuhan Dasar:
  - Prosesor : 1.6 GHz Memori RAM : 1GB 52
  - Monitor : 800 x 768 resolution
  - Mouse : Alat penunjuk dalam pembuatan objek
  - Keyboard : Alat input huruf, angka, dan perintah lain
  - Sistem Operasi : Windows Vista atau lebih

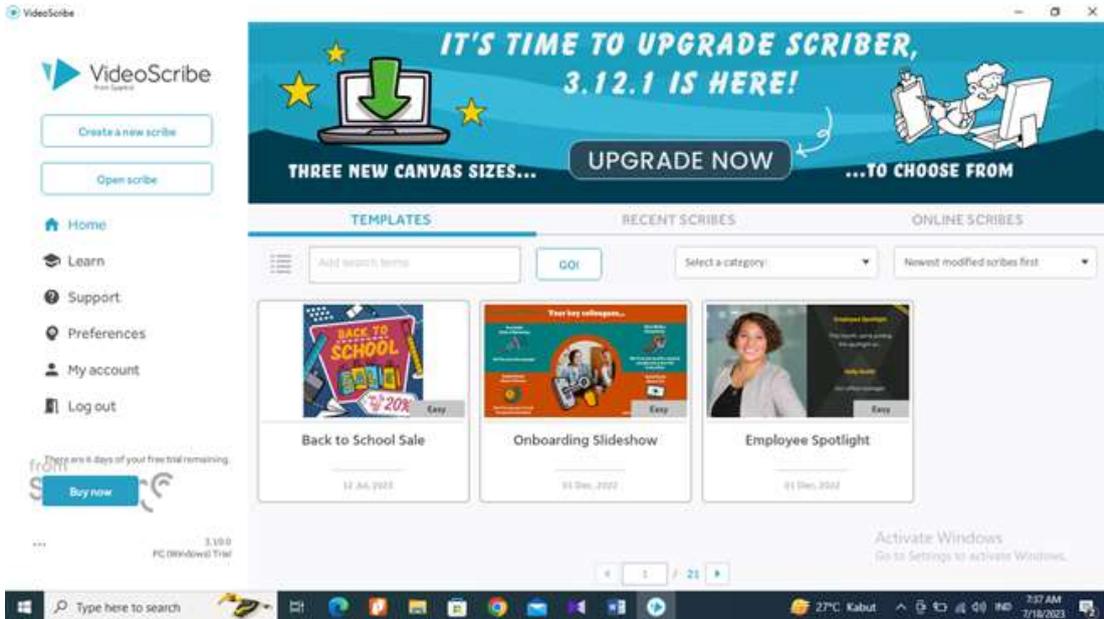
2. Keterampilan (skill atau Brainware)

Kognitif : Merangkai materi dengan runtut dan rapi

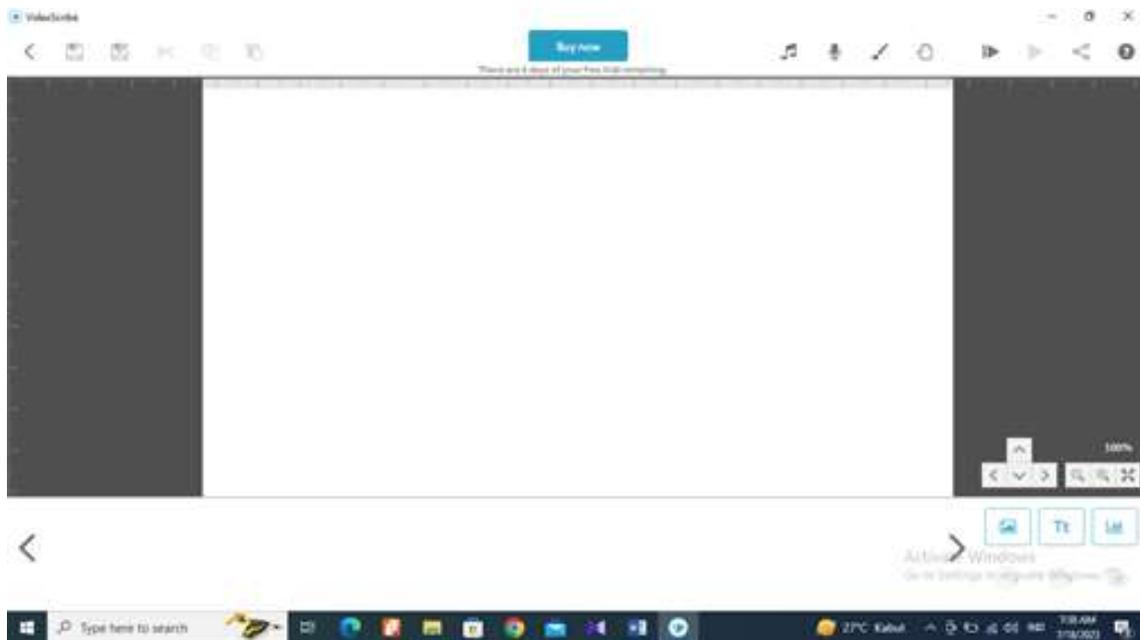
Kreatifitas : Membuat visual yang mendukung materi dan menuangkannya ke dalam timeline. (Munawwarah, 2019)

Proses pembuatan media presentasi secara online mempergunakan aplikasi Sparkol Videoscribe ialah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Videoscribe dan login. Di bawah ini adalah visualisasi layar login aplikasi.

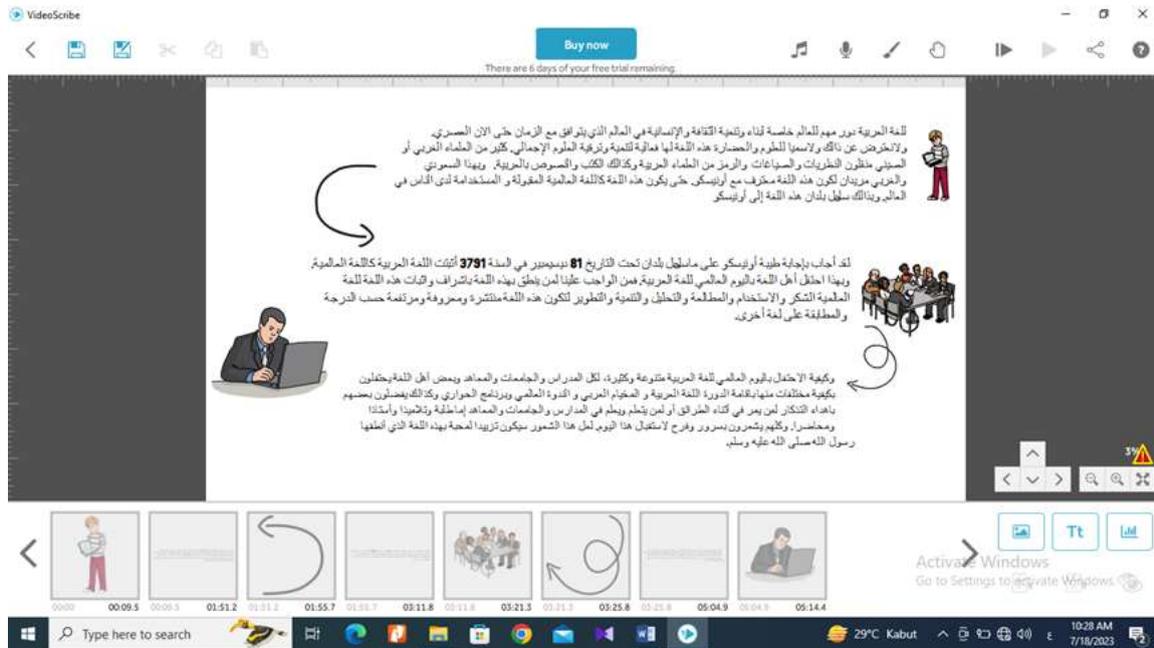


2. Selepas login berhasil, akan terlihat proyek default (bawaan) untuk aplikasi dan proyek yang sempat dibuat sebelumnya.
3. Pilih New untuk mulai merancang proyek. Tersaji storyboard dengan latar belakang putih seperti gambar di bawah ini.



4. Pada interface Sparkol Videoscribe tersaji ragam ikon untuk menyimpan, memilih dan mengimpor gambar, teks serta suara, mengubah warna latar belakang papan animasi, memasukkan animasi tangan atau tangan, bentuk pena, dll.

- Mulailah dengan menata storyboard teruntuk setiap frame, tergantung materi yang ingin disajikan. seperti yang ditunjukkan di bawah ini



- Pengaturan (setting) tampilan proyek yang dibuat didasarkan pada kreativitas pengguna.
- Selepas proyek dikerjakan, publikasikan proyek tersebut sesuai dengan format keluaran (output) yang diinginkan. (Edison, 2017)

Pembelajaran berbasis digital, atau Sparkol Videoscribe, memanfaatkan kekuatan teknologi untuk memungkinkan dosen serta guru belajar kapanpun dan di manapun. Kapasitas dan tanggung jawab dosen serta guru telah beralih dari sumber pembelajaran menjadi pengelolaan sumber belajar. (Zainiyah, 2017) Aplikasi Videoscribe memungkinkan dosen serta guru merancang sendiri video animasi sejalan dengan kreativitas, teknik, dan metodenya tergantung pada apa yang diajarkannya. Videoscribe memungkinkan guru untuk memasukkan ide-ide mereka sendiri ke dalam materi pelajaran apa pun. Dalam beberapa hal, untuk melahirkan sebuah video edukasi yang menarik memerlukan kreativitas tingkat tinggi. Videoscribe memungkinkan guru serta dosen untuk merancang materi pembelajaran sejalan dengan keinginannya, tanpa memerlukan keahlian teknis, cukup ide dan kreativitas untuk membangun cerita berikut alur video pembelajaran. Pemanfaatan beragam macam sumber digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital Sparkol Video Scribe

Sebagaimana yang dikatakan Munir, pemanfaatan teknologi digital teruntuk bidang pendidikan yang diawali dengan pemakaian perangkat AVA (Audio Visual Aid) dalam rangka memberikan materi pembelajaran di kelas, dan pendayagunaan komputer menjadi media untuk mengakses dan mengolah informasi, kemudian dikembangkan. Pengguna bisa menggunakan perangkat lunak di komputer untuk memfasilitasi pemrosesan dan pertukaran informasi. Meskipun terdapat variasi pada gaya mengajar, teknik dan motivasi dosen dan guru dalam pembelajaran digital, namun model pembelajaran digital melambangkan model yang efektif untuk masa yang akan datang dikarenakan memenuhi tuntutan teknologi. (Munir, 2017)

Lebih lanjut Uril Bahrudin mendeskripsikan dalam bukunya bahwasanya melalui bantuan teknologi yang berkembang, siswa mampu dengan mudah serta menyenangkan mempelajari beragam materi bahasa Arab tanpa terpatok ruang dan waktu. (Bahrudin, 2017)

Berikut hasil penerapan pembelajaran bahasa Arab dengan Sparkol Video Scribe mengacu hasil riset: *Pertama*, aplikasinya begitu mudah diperoleh (how to acquire) dan cara penerapannya (how to use), serta dapat dioperasikan oleh dosen, guru, atau setiap pendidik yang bercita-cita menjadi pendidik. Hal inipun diamini oleh Munir, menurutnya, dosen dan guru harus mampu menguasai keterampilan pemanfaatan TIK seperti: 1). Operasionalisasi dasar dan pendayagunaan komputer. 2) Pemanfaatan Aplikasi Produktivitas Perangkat Lunak. 3) Pemakaian perangkat lunak (software) komunikasi. 4) Merancang aplikasi software (perangkat lunak) presentasi. (Munir, 2014)

*Kedua*, aplikasi ini memuat fitur-fitur yang begitu berguna dalam rangka belajar bahasa Arab. Yakni, kemampuan mempergunakan ejaan bahasa Arab dengan baik serta akurat. Hal ini sangat penting mengingat tidak semua aplikasi digital memfasilitasi ejaan bahasa Arab. *Ketiga*, aplikasinya familiar bagi siswa sehingga begitu mudah dikenali dan dipahami.

Kefamiliaran ini dalam artian kesesuaian dengan taraf berpikir siswa. Sebagaimana ungkapan Muh. Fitrah, pemilihan aplikasi lazimnya memperhatikan karakteristik siswa, yaitu gaya belajar serta tingkat perkembangan berpikir siswa. (Fitrah, 2023)

*Keempat*, penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Arab ini mampu mendukung inovasi pada pembelajaran bahasa Arab, mengungkap wawasan baru, menjadikan belajar mandiri kian komunikatif, dan kemudian memotivasi semua orang. *Kelima* memuat substansi konten materi yang direpresentasikan ke dalam beragam format visual, akustik, dan audiovisual dengan kapasitas bahasa warna serta resolusi objek yang sangat baik. Hal ini juga diamine oleh Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan alat/bahan pembelajaran baik itu software atau tidak lazimnya memperhatikan mutu teknis. (Arsyad, 2014) Teknis mengacu pada kualitas media yang dimanfaatkan oleh guru. Misalnya saja jika kita menggunakan media audiovisual berupa video, nyatanya visualisasi videonya belum sejalan dengan yang diinginkan. Masalah yang ada seperti layar buram yang disebabkan oleh gambar atau video rusak itu macet, membuat pertunjukannya tidak menarik serta belum memenuhi persyaratan yang efektif.

Pembelajaran Bahasa Arab dengan Sparkol Video Scribe merupakan aplikasi interaktif, dapat menjelma salah satu alternatif solusi pengajaran bahasa Arab kepada siswa baik online dan offline. Dengan disusunnya materi berbasis aplikasi ini diinginkan ketidakmampuan dan problem yang dihadapi guru segera teratasi, dan menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa komunikasi yang paling bisa dikuasai bagi siswa sebagai tujuan pokok pembelajaran bahasa Arab.

Kebutuhan yang kian meningkat ini menjadikan peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk menerapkan mekanisme pembelajaran jarak jauh. Hal ini sejalan dengan Menteri Pendidikan RI Nadiem Makarim yang mengagas merdeka belajar sebagai tujuan pokok mengebolaborasi keterampilan pribadi peserta didik. (Jamil & Agung, 2022)

Tentu saja penggunaan aplikasi berdasarkan uraian dimuka sangat bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Arab, akan tetapi tidak menutup kemungkinan ditemukan macam-macam kendala dalam penerapannya seperti yang dikemukakan oleh peneliti; *Pertama*, proses pembelajaran bahasa Arab kurang efisien karena penggunaan aplikasi membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan persiapan yang matang, kelengkapan sarana dan prasarana, seperti persiapan laptop. Instal infocus dan rancangan untuk menggunakan aplikasi Sparkol video .

*Kedua*, ruang pembelajaran belum memiliki layar in-fokus, sehingga pada saat proses pembelajaran, guru cukup memanfaatkan papan tulis guna memantulkan cahaya pada layar in-fokus. Artinya rentang pantulan cahaya yang dihasilkan kurang luas, namun tidak mengendurkan semangat guru untuk terus menggunakan Sparkolvideo dalam proses pembelajaran bahasa Arabnya.

*Ketiga*, penggunaan Sparkol Video Scribe membangun konsentrasi disaat proses pembelajaran membuat siswa sangat antusias dan bersemangat. Namun nyatanya ada sebagian siswa yang hanya suka melihat dan melihat gambar tanpa memahami isinya sehingga mengakibatkan guru mengulangi materi yang tidak mereka pahami.

Peneliti menganalisis berbagai kendala dalam pelaksanaan Sparkolvideo dan menawarkan solusi untuk menangani permasalahan dimuka; 1). Menyediakan ruang belajar dengan fasilitas yang komplet serta memadai, hal ini memudahkan guru dalam menyampaikan muatan materi bahasa Arab. 2) Menyiapkan secara matang rencana kegiatan pembelajaran baik sebelum dan selama pelaksanaan. 3) Meminimalkan gambar dan animasi yang tidak relevan dengan muatan materi pembelajaran sehingga siswa dapat konsentrasi pada isi materi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil implementasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan Sparkol Video Scribe terlihat seperti ini: Pertama, aplikasinya begitu mudah diperoleh (how to acquire) dan cara penerapannya (how to use), Kedua, aplikasi ini memuat fitur-fitur yang begitu berguna dalam rangka belajar bahasa Arab, Ketiga, aplikasinya familiar bagi siswa sehingga begitu mudah dikenali dan dipahami Keempat, penerapan aplikasi pembelajaran bahasa Arab ini mampu mendukung inovasi pada pembelajaran bahasa Arab, mengungkap wawasan baru, menjadikan belajar mandiri kian komunikatif, dan kemudian memotivasi semua orang. Kelima memuat substansi konten materi yang direpresentasikan ke dalam beragam format visual, akustik, dan audiovisual dengan kapasitas bahasa warna serta resolusi objek yang sangat baik. Kendala yang dijumpai antara lain; 1). menguras waktu yang banyak. 2). tidak tersedianya layar infokus dalam ruang belajar. 3). konsentrasi siswa terpaksa bukan pada materi. Solusi yang ditawarkan dalam menangani problem dimuka 1). Menyediakan ruang belajar dengan fasilitas yang komplet serta memadai. 2). Persiapan rencana kegiatan yang matang. 3). Meminimalkan gambar dan animasi yang tidak relevan. Dari beberapa temuan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan sparkol video scribe sangat baik dan menunjang dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

## REFERENSI

- Alwi Hilir, S. K. M. P. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Penerbit Lakeisha.  
<https://books.google.co.id/books?id=UVU0EAAAQBAJ>
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). *Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital*.

Metaedukasi, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>

- Amir Hamzah. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi* (1st ed.). Literasi Nusantara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Rajagrafindo Persada.
- Bahrudin, U. (2017). Rekonstruksi Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab. *Lisan Arabi*.
- Cahya Edi Setyawan, & Khairul Anwar. (2020). Peran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam Sebagai Urgensitas Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.571>
- Edison, E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pgmi pada Mata Kuliah Matematika Sd/mi melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe di Iai Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 59–65.
- Fitrah, M. (2023). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran (p. 76).
- Hasan, A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9, 140. <https://doi.org/10.22373/lis.v9i2.6738>
- Ilmudinulloh, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(1), 59–72. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.11988>
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 38–51. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>
- Jundi, M. (2023). تصميم برنامج أندرويد لتعزيز إتقان المفردات لدى طلاب المدرسة العالية. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 140–158. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i2.140-158>
- Kountul, Y. K., & Wibowo, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sparkol VideoScribe Pada Materi Lingkaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Pecahan Masalah Matematika. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 142–158. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i2.207>
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol VideoScribe Sebagai Media Pembelajaran. (JIP) *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, VIII(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>
- Munir. (2014). *Kerangka Kompetensi TIK bagi Guru*. Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. In Alfabeta. Alfabeta.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>
- Nurwidayati, W., Supriyadi, S., Sukamto, I., & Utami, N. R. (2020). Pengembangan Media Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 9(2), 24–33. <https://doi.org/10.23960/jmmp.v9.i2.2021.03>
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2016b). *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi)*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Cerdas Ulet Kreatif.
- Zainiyah, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (1st ed.). Kencana.