

## **Aplikasi XRecorder Sebagai Media Pembelajaran Daring Bahasa Arab (XRecorder Application As Arabic Online Learning Media)**

**Dewi Nur Masitho**

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia.

Email: [dnmasitho45@gmail.com](mailto:dnmasitho45@gmail.com)

**Tri Aulia Aisyatur Raoudhotul Jannah**

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia.

Email: [triauliaari@gmail.com](mailto:triauliaari@gmail.com)

**Majidatun Ahmala**

STAI Taruna Surabaya, Indonesia.

Email: [mazida23@gmail.com](mailto:mazida23@gmail.com)

DOI: 10.14421/almahara.2021.071-04

### **Abstract**

*The covid-19 pandemic has forced educational institutions to implement the teaching and learning process using an online learning system. One of the technologies used in learning Arabic is the Xrecorder application. This screen recording application can be used to edit videos and make it easier for teachers and students to learn Arabic. Therefore, the purpose of this study is to determine the effectiveness of using the XRecorder application in Arabic learning that supports the implementation of online learning. This study uses an experimental quantitative method by giving treatment to subjects about the use of the Xrecorder application in Arabic learning then calculate its effectiveness using numbers. The data collection techniques used were questionnaires, interviews, tests, and observations. This research was conducted at SD Ma'arif YPM Wonocolo with grade IV as the sample. The results of this study indicate that the use of the Xrecorder application in Arabic online learning has a high criterion effect in Arabic online learning, with 75% of students getting a high criterion effect, 18% of students getting a moderate impact on criteria, and only 7% of students getting low criterion effect.*

**Keywords:** *Online Learning, Instructional Media, XRecorder Application, Arabic Learning*

## Abstrak

Pandemi covid-19 telah memaksa institusi pendidikan melaksanakan proses belajar mengajar berjalan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Salah satu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah aplikasi *XRecorder*, sebuah aplikasi rekam layar yang dapat digunakan untuk mengedit video dan mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *XRecorder* dalam pembelajaran bahasa Arab yang menunjang implementasi pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yaitu dengan memberikan *treatment* kepada subyek tentang penggunaan aplikasi *XRecorder* pada pembelajaran bahasa Arab, untuk kemudian dihitung dengan menggunakan angka akan keefektifannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara, tes, dan observasi. Penelitian ini dilakukan di SD Ma'arif YPM Wonocolo dengan kelas IV sebagai sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *XRecorder* dalam pembelajaran daring bahasa Arab memiliki pengaruh kriteria yang tinggi dalam pembelajaran daring bahasa Arab, dengan rincian 75% siswa mendapatkan pengaruh kriteria yang tinggi, 18% siswa mendapatkan pengaruh kriteria yang sedang dan hanya 7% siswa yang mendapatkan pengaruh kriteria rendah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Daring, Media Pembelajaran, Aplikasi *XRecorder*

### A. Pendahuluan

Pendidikan di masa pandemi covid-19 dengan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring merupakan bentuk kebijakan pemerintah agar proses pendidikan dapat terus berjalan, yaitu pada Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi *corona virus disease* 2019 (Covid-19).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Kemdikbud RI, "Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia," *Dk* 53, no. 9 (2020): 1.

Kebijakan pembelajaran daring tersebut membuat segenap guru melakukan *upgrade* tentang teknologi yang menjadi satu-satunya media dalam memperlancar proses pembelajaran. Media dalam proses mengajar merupakan alat-alat grafis atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>2</sup> Keseluruhan proses tersebut akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa, terutama dalam pembelajaran daring.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>3</sup> Pembelajaran bermedia dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.<sup>4</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbentuk video.

Media pembelajaran video tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih kreatif, tetapi juga menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif sehingga akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan hasil belajar yang berkualitas, dan mampu bersaing<sup>5</sup> karena media video tergolong

---

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), 3.

<sup>3</sup>Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran: Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian* (Jakarta: Grasindo, 2007), 14.

<sup>4</sup>Ibid.

<sup>5</sup>Wini Guswiani et al., "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Front Office Di Kelas XI Akomodasi," *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. September (2018): 695.

sebagai media audio visual yang mampu menayangkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara stimulan.<sup>6</sup>

Dalam hubungannya dengan penyediaan media pembelajaran berbasis daring, tingkat kesiapan siswa dalam literasi komputer dan kepercayaan diri berbasis komputer yang tinggi membuat siswa memilih teknologi yang paling tepat untuk mencapai tujuan belajar mereka.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, guru menyesuaikan media pembelajaran yang bukan hanya memudahkan guru dalam mengajar tetapi juga memudahkan siswa dalam mengakses maupun menggunakannya.

Salah satu media pembelajaran yang mudah untuk didapatkan siswa dan guru adalah sebuah aplikasi, berikut beberapa penelitian yang berhubungan pemanfaatan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu kamus aplikasi yang digunakan sebagai media pendamping pembelajaran daring dan luring yang membuat siswa merasakan kesulitannya terhadap pemahaman makna kosakata dapat teratasi dengan mudah, cepat, dan efisien.<sup>8</sup> Selain itu, terdapat aplikasi *Lugho* yang dapat memudahkan siswa dalam memahami bahasa Arab, menghadirkan pembelajaran yang menarik yang memungkinkan pembelajaran mandiri yang menyenangkan disertai dengan penjelasan, gambar ilustrasi, dan audio, serta paket soal yang ada di dalamnya yang

---

<sup>6</sup>Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 137.

<sup>7</sup>Ferahim Yesilyurt, "The Learner Readiness for Online Learning: Scale Development and University Students' Perceptions," *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* 8, no. 1 (2021): 39.

<sup>8</sup>Majidatun Ahmala, "Kamus Aplikasi Sebagai Media Pendamping Buku Al-'Arabiyah Al-Mu'ashiroh," *Alfazuna* 3 Nomor 1, no. 3 (2018): 49, <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/alfazuna/article/view/266>.

dapat membantu siswa untuk melatih daya ingat.<sup>9</sup> Dari penelitian di atas, diketahui bahwa aplikasi sudah menjadi perantara yang memudahkan interaksi antara siswa dan materi ajar. Maka, pemanfaatan aplikasi selama pembelajaran daring menjadi sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran secara umum menjadi lebih efisien, efektif, dan berdampak positif.<sup>10</sup> Penggunaan teknologi yang tepat akan berimplikasi pada hasil yang maksimal.<sup>11</sup> Oleh sebab itu, pemanfaatan sebuah video aplikasi akan memudahkan guru dalam menentukan apa dan bagaimana materi yang akan disampaikan kepada siswanya. Hal ini disebabkan video aplikasi dapat memberikan ruang gerak yang lebih luas untuk dapat berkreasi dalam menciptakan pembelajaran.

Aplikasi XRecorder merupakan sebuah aplikasi perekam layar yang dapat diunduh di google *playstore* melalui PC atau *smartphone*. Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur, seperti: penyesuaian resolusi video, orientasi layar, penyimpanan video baik internal maupun eksternal, dan spidol untuk memperjelas serta merekam audio yang dapat diorientasikan dengan mudah. Fitur-fitur tersebut akan membuat guru dapat menyiapkan materi pelajaran melalui video dengan mudah dan sesuai dengan materi pelajaran yang sudah direncanakan. Hal ini sesuai

---

<sup>9</sup>Gungun Gunadi, Fachrur Razi Amir, and Agus Mulyana, "LUGHO: Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020, 26.

<sup>10</sup>I. Ketut Sudarsana et al., "Technology Application in Education and Learning Process," *Journal of Physics: Conference Series* 1363, no. 1 (2019): 4.

<sup>11</sup>Ismah Mufidah, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah, "Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 3 (2020): 460.

dengan yang diungkapkan oleh Cynthia J. Brame dalam artikelnya yang memberikan rekomendasi mengenai video yang baik dalam pembelajaran, yaitu: 1) Membuat video tetap singkat dan terarah pada tujuan pembelajaran; 2) Menggunakan elemen audio dan visual untuk menyampaikan bagian yang tepat dari sebuah penjelasan; 3) Menggunakan isyarat untuk menyoroti ide atau konsep penting; 4) Menggunakan gaya percakapan yang antusias untuk meningkatkan keterlibatan; 5) Menyematkan video dalam konteks pembelajaran aktif dengan menggunakan pertanyaan pemandu, elemen interaktif, atau dihubungkan dengan pekerjaan rumah atau tugas.<sup>12</sup>

Oleh sebab itu, mengetahui lebih mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi *XRecorder* yang digunakan di SD Ma'arif YPM Wonocolo selama pembelajaran daring bahasa Arab menjadi hal yang sangat menarik untuk dapat ditemukan tingkat efektivitasnya dalam pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

### **Membuat Video Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Aplikasi *XRecorder***

Proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *XRecorder* dapat dilakukan sesuai materi yang ingin disampaikan oleh guru. Berikut dijelaskan cara membuat videonya:

#### *Langkah Pertama*

*Download* aplikasi *XRecorder* di *google playstore*. Setelah aplikasi terunduh dan terpasang, silakan dibuka aplikasinya dan akan muncul

---

<sup>12</sup>Cynthia J. Brame, "Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content," *CBE Life Sciences Education* 15, no. 4 (2016): 15.

panel notifikasi untuk mengontrol saat merekam dan tekan “ok” untuk menutup *layout*.



Gambar 1.  
Tampilan awal aplikasi XRecorder

#### *Langkah Kedua*

Untuk melanjutkan merekam, tekan “allow” yang ada di jendela *pop up*, hingga muncul panel utama dari aplikasi XRecorder.



Gambar 2.  
Tampilan layar *pop up*

*Langkah Ketiga*

Sebelum melakukan proses rekam layar, atur dulu aplikasi XRecorder sesuai dengan besaran video yang diinginkan dengan cara menekan tombol *setting* yang ada di barisan bawah sebelah kanan.



Gambar 3  
Tampilan layar pengaturan

Pada panel *setting* ini, guru dapat mengatur kualitas video sesuai kebutuhan, seperti resolusi dari 240p hingga 1080p, kualitas video dari 1 Mbps hingga 16 Mbps (semakin tinggi kualitas video, maka semakin besar kapasitas video. Selain itu, dapat diatur pula tata letak videonya, apakah dengan menggunakan *potrait* ataukah *landscape*. Selanjutnya adalah nyalakan ikon rekam audio agar suara eksternal dapat terdengar dengan jelas dan nyalakan kamera sebagai *facecam* saat video dimulai.

*Langkah Keempat*



Arahkan *screen handphone* pada materi yang disiapkan, biasanya materi hanya difoto dan tersimpan di galeri. Setelah semua siap, tekan tombol rekam atau ikon lingkaran dan XRecorder mulai merekam setelah hitungan mundur selesai.



Gambar 4.  
Tampilan saat mengoperasikan perekam dan tampilan video dengan *facecam*

Dalam tampilan di atas terlihat bahwa guru menjelaskan sebuah materi *hiwār* (percakapan) antara dua orang, yaitu Salim dan Ahmad. Materi yang ada pada percakapan tersebut adalah tentang implementasi pemakaian *isim isyārah* تلك، ذلك، هذه، هذا. Dalam materi tersebut, melalui perekam layar dengan menggunakan *facecam*, guru menjelaskan fungsi *isifhām* هل، ما، dan من، setelah itu guru menjelaskan alasan kenapa *isim* باب menggunakan *isim isyārah* ذلك dan *isim* خريطة menggunakan *isim isyārah* هذه. Jadi, dengan adanya penjelasan dari guru melalui *facecam*

yang terdapat pada aplikasi XRecorder, guru tidak hanya memberi instruksi pada siswa untuk mengarikan teks *hiwār*, tetapi juga menjelaskan aturan tata bahasa Arab yang digunakan dalam *hiwār* antara Ahmad dan Salim. Hal ini tentunya akan mempermudah siswa untuk memahami makna konteks yang benar dalam teks *hiwār*, dan bukan hanya mengartikan saja dan mengindahkan keberadaan kaidah bahasa Arab di sana.

Pada materi selanjutnya, guru memperkuat materinya dengan materi yang bergambar dan penjelasan pemakaian *isim isyārah* yang lebih detail, yaitu هذا untuk *muzakkar* dan هذه untuk *mu'annas*. Selain itu, guru juga memperjelas pemakaian *isifnām* هل, yang harus dijawab dengan jawaban pilihan نعم atau لا.

Dengan mengatur rekam layar pada aplikasi XRecorder sesuai dengan kebutuhan guru mengenai materi yang akan diberikan pada siswa, maka guru dapat menjelaskan materi pada siswa seperti proses belajar tatap muka, siswa pun akan mendapatkan penjelasan yang lebih detail dari guru dan bukan hanya pemahaman mandiri siswa sebagaimana pemberian tugas saja pada siswa tanpa ada penjelasan materi. Dalam kasus seperti ini, maka media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai pengirim pesan dari guru tapi juga memberikan makna. Sehingga, siswa mampu menginterpretasikan makna konteks secara mandiri, namun tetap dalam kontrol guru.

#### *Langkah Kelima*

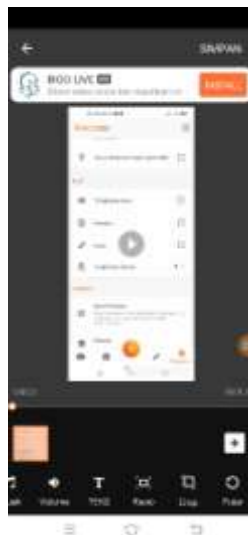
Setelah semua proses rekam layar selesai, guru menghentikan aktivitas merekam dengan cara menekan tombol berhenti dengan ikon

kotak merah dan secara otomatis video pembelajaran akan tersimpan ke dalam folder yang telah diatur sebelumnya. Pengaturan penyimpanan yang mudah diatur oleh guru, akan memudahkan guru ketika mencarinya lagi ketika dibutuhkan.

### *Langkah Keenam*

Apabila guru ingin mengedit video yang telah direkam, tekan tanda tiik tiga yang berada di sebelah kanan video pada layar utama, lalu pilihlah "edit". Guru akan disajikan dengan beberapa pilihan aksi mengedit seperti memangkas video, mengubah kecepatan video, menambahkan *backsound*, menambahkan teks dan mengatur rasio.

Dengan bervariasinya fasilitas editing yang dimiliki oleh aplikasi XRecorder, guru akan mudah untuk mengatur video sesuai dengan hasil akhir yang diinginkan. Apabila pemanfaatan sebuah media pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru, maka tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran akan lebih tinggi.



Gambar 5.

## Tampilan edit video

### *Langkah Ketujuh*

Setelah video sudah siap, maka guru dapat mengirimkannya ke grup kelas di *Whatsapp* dengan cara menekan opsi bagikan atau ikon di bawah titik tiga sejajar lalu pilihlah aplikasi yang dituju. Adanya aplikasi *Whatsapp* pada tempat *share* dalam aplikasi *XRecorder* menunjukkan bahwa aplikasi *XRecorder* terkoneksi dengan aplikasi yang lain yang memudahkan guru dalam membagikan video yang telah dibuat karena *whatsapp* menjadi media komunikasi antara guru dan siswa.

### **Efektivitas Aplikasi XRecorder dalam Pembelajaran Daring Bahasa Arab**

Tujuan dari sebuah desain pembelajaran adalah untuk memberikan solusi terbaik atas permasalahan dengan memanfaatkan informasi yang tersedia.<sup>13</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran daring yang diberlakukan mendadak karena adanya covid-19 menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya oleh guru melalui berbagai macam teknologi yang sudah tersedia.

Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh guru ini memudahkan guru untuk memberikan materi sesuai dengan diinginkan. Guru membagikan video pembelajaran aplikasi *XRecorder* ke grup kelas di *Whatsapp* dan menginstruksikan siswa untuk memutar video terlebih dahulu. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru melalui video aplikasi *XRecorder* kemudian mengerjakan tugas

---

<sup>13</sup>Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 21.

sesuai dengan instruksi guru. Untuk menghindari jawaban yang sama antar siswa, pengiriman tugas tersebut melalui *chat* pribadi ke guru, dan diakhiri dengan pemberian evaluasi pada siswa secara langsung satu-persatu.

Sebelum menggunakan aplikasi XRecorder, guru SD Ma'arif YPM Wonocolo menggunakan Ms. Power Point, salah satu penelitian yang memanfaatkan media pembelajaran Power Point adalah media pembelajaran Power Point Ispring Presenter yang digunakan sebagai media penunjang pembelajaran yang mampu mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk SCORM/AICC yang sering digunakan dalam pembelajaran E-learning LMS (Learning Management System).<sup>14</sup>

Namun, setelah menggunakan aplikasi XRecorder, siswa dapat membandingkan penggunaan kedua media pembelajaran yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 1.  
Perbandingan Implementasi Media Ms. Power Poin dan XRecorder

Butir pertanyaan	Video pembelajaran	Video pembelajaran
	1 (menggunakan Ms Power Point)	2 (menggunakan XRecorder)
Tingkat pemahaman	36,7%	64,3%
Tingkat kecenderungan	36,7%	64,3%
Tingkat antusias	21,4%	78,6%

<sup>14</sup>Nisaul Jamilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): 148.

---

Tingkat kuantitatif	14,3%	85,7%
---------------------	-------	-------

---

Tabel 1 menunjukkan bahwa aplikasi XRecorder yang digunakan guru lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan Ms. Power Point.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one-group-pretest-post-test*, dengan tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang diujicobakan. Adapun gambaran desain tersebut dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2.  
Desain Penelitian

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 = *Pre-test*

X = *Treatment* atau perlakuan

O2 = *Post-test*

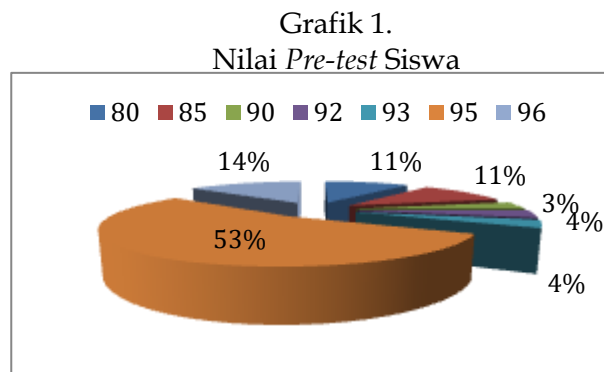
Siswa kelas empat SD Ma'arif YPM Wonocolo yang berjumlah 28 siswa, uji hipotesisnya menggunakan uji *N-Gain*, karena yang digunakan hanya satu kelompok saja, kategori nilai peningkatannya berdasarkan *N-Gain* adalah:

Tabel 1.  
Kriteria Perolehan Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
< 0.3	Rendah

0.3-0.7	Sedang
> 0.7	Tinggi

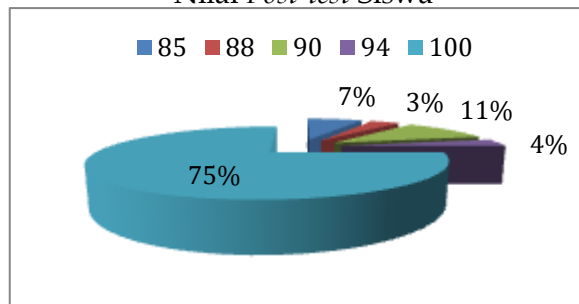
Berikut grafik nilai *pre-test* siswa kelas empat SD Ma'arif YPM Wonocolo sebelum *treatment* dengan menggunakan aplikasi XRecorder:



Grafik 1 memperlihatkan nilai *pre-test* siswa. Dari grafik tersebut diketahui bahwa sebesar 11% siswa mendapat nilai 80, begitu juga dengan yang mendapatkan nilai 85. Siswa yang mendapat nilai 90, 92, dan 93 sama-sama sebanyak 3.6% pada masing-masingnya. Sebanyak 13.2% siswa mendapat nilai sebesar 96, sementara persentase tertinggi, yaitu sebanyak 54% siswa mendapat nilai 95. Adapun nilai rata-rata keseluruhan *pre-test* siswa adalah 92.11.

Berikut grafik nilai *post-test* siswa kelas empat SD Ma'arif YPM Wonocolo setelah *treatment* dengan menggunakan aplikasi XRecorder.

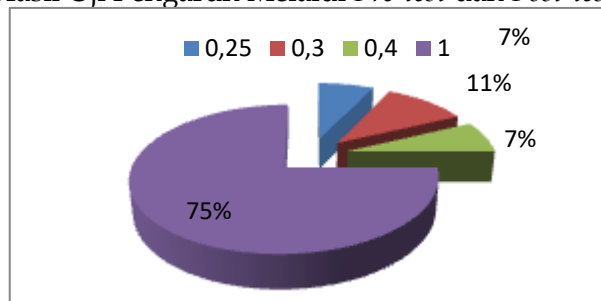
Grafik 2.  
Nilai *Post-test* Siswa



Grafik 2 menjelaskan tentang data *post-test* siswa. Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa 6.8% siswa mendapat nilai 85, 3.6% siswa mendapat nilai 88 sama dengan persentase pada nilai 94, 11% siswa mendapat nilai 90, dan 75% lainnya mendapat nilai 100. Adapun nilai rata-rata keseluruhan *post-test* siswa adalah 97.2.

Rumus normal *gain* yang digunakan adalah  $\frac{Skorposttest - skorpretest}{Skorideal - skorpretest}$ , maka hasil uji pengaruh antara nilai *pre-test* dan *post-test* tergambar dalam diagram berikut:

Grafik 3.  
Hasil Uji Pengaruh Melalui *Pre-test* dan *Post-test*





Grafik 3 menunjukkan pengaruh aplikasi *Xrecorder*. Dari grafik tersebut jelaslah bahwa aplikasi *XRecorder* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring bahasa Arab, hal ini terlihat dari hasil uji pengaruh *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa 75% siswa mendapatkan pengaruh kriteria yang tinggi, 18% siswa mendapatkan pengaruh kriteria yang sedang, dan 7% siswa mendapatkan pengaruh kriteria yang rendah. Maka, *predict-observe-explain* yang didapatkan dari penggunaan *XRecorder* dalam pembelajaran daring bahasa Arab termasuk dalam kriteria tinggi.

### **Pembahasan**

Pembelajaran daring yang dilaksanakan selama pandemi covid-19 membuat proses pembelajaran menggunakan teknologi sebagai satu-satunya media dalam membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Berbagai macam problematika yang muncul selama pembelajaran daring membuat guru harus berkreasi dalam pembelajaran. Kreativitas yang dilakukan oleh guru dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang dapat menghambat keberhasilan siswa mampu membuat siswa termotivasi dan senang dalam belajar.<sup>15</sup>

Permasalahan pada pembelajaran daring yang berfokus pada pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring membuat guru bahasa Arab terfokus pada media pembelajaran bahasa. Tujuan dari pengadaan media pembelajaran bahasa adalah 1) membantu pembelajar mengoptimalkan potensi dan karakteristiknya masing-masing; 2) menciptakan inovasi strategi pembelajaran bahasa; 3) meningkatkan motivasi pembelajar; 4) menciptakan pembelajaran yang efektif; 5) menciptakan pembelajaran bahasa berbasis *student-centered*; 6)

---

<sup>15</sup>Sri Narwanti, *Creative Learning: Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit* (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2011), 9.

menciptakan pembelajaran bahasa yang lebih bermakna; 7) mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup>

Salah satu media yang sangat aktif untuk digunakan dalam pembelajaran daring adalah media video, hal ini disebabkan media audiovisual dari video mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa dalam format gambar bergerak secara komprehensif.<sup>17</sup> Bahkan ketika pertama kali SD Insan Mandiri menggunakan aplikasi *Zoom* untuk pembelajaran daring, gurunya membuat video tutorial kepada siswa tentang tata cara menggunakan *Zoom* pada siswa agar mempermudah dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran melalui pembuatan video dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi pilihan guru SD Ma'arif YPM Wonocolo yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *XRecorder*.

Aplikasi *XRecorder* adalah salah satu aplikasi perekam layar dan suara yang diluncurkan oleh *Inshot Inch* yang dapat diakses melalui *Google Playstore* secara gratis. Aplikasi ini telah digunakan oleh 50 juta pengguna dan mendapatkan rating 4.7/5 dari 800 ribu pengguna. Selain digunakan untuk membuat video pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan untuk video editor, record *gameplay*, dan video tutorial yang hasil rekamannya mudah dibagikan melalui *Bluetooth*, *Whatsapp*, *Facebook*, *Line*, atau bisa langsung diunggah di *Youtube* maupun *Google Drive*.

---

<sup>16</sup>Nia Budiana Putri Kumala Dewi, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), 5-6.

<sup>17</sup>Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*, 137.

<sup>18</sup>Ni Komang Sari Astini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura* 11, no. 2 (2020): 23.

Kelebihan aplikasi XRecorder adalah: 1) Memiliki fitur tambahan kamera depan (*facecam*) yang mudah digunakan dan menambah kesan ekspresif serta dapat mengontrol letak *facecam* sesuai kebutuhan hanya dengan sekali sentuhan; 2) Terdapat penghitung waktu mundur yang membuat pengguna dapat menyiapkan diri sebelum memulai merekam layar; 3) Mudah untuk melakukan jeda selama proses pembuatan video berlangsung; 4) Bebas *watermark*; 5) Durasi video tidak terbatas; 6) Tidak membutuhkan akses *root*; 7) Dapat diunduh gratis; 8) Pengguna dapat memilih lokasi penyimpanan; 9) Pengguna dapat mengedit, memangkas, memotong atau menggabungkan video; 10) Kecepatan video dapat dirubah tanpa aplikasi tambahan.

Kekurangan aplikasi XRecorder adalah 1) muncul *bug* saat merekam; 2) Hanya dapat merekam suara dengan mikrofon sehingga tidak dapat merekam suara di internal perangkat; 3) Banyak penawaran pembelian untuk menghapus iklan atau mengakses fitur secara premium.

### C. Simpulan

Pembelajaran daring yang menjadi kebijakan pemerintah dalam menghadapi pandemi covid-19 menciptakan berbagai inovasi dan kreasi tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi yang menjadi satu-satunya media dalam memperlancar proses belajar mengajar. Demikian pula dengan bahasa Arab, guru bahasa Arab SD Ma'arif YPM Wonocolo pun berinovasi dalam membuat video yang menjadi media pembelajarannya dengan menggunakan aplikasi XRecorder.

Hasil *predict-observe-explain* dalam menggunakan aplikasi XRecorder menunjukkan bahwa hasil uji pengaruh *pre-test* dan *post-test*

menunjukkan bahwa pembelajaran daring bahasa Arab berada dalam peringkat kriteria tinggi, dengan penjelasan 75% siswa mendapat kriteria tinggi, 18% berada pada kriteria sedang, dan 7% berada dalam kriteria rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi XRecorder efektif dalam pembelajaran daring bahasa Arab.

Keefektifan penggunaan aplikasi ini diperkuat dengan meningkatnya pemahaman, antusias, dan kecenderungan siswa ketika pembelajaran menggunakan aplikasi XRecorder daripada sebelumnya yang menggunakan aplikasi Ms. Power Point. Selain itu, pendapat siswa dan guru mengenai kelebihan aplikasi XRecorder pun sangat mendukung data kuantitatif yang sudah didapatkan.

### Daftar Pustaka

- Ahmala, Majidatun. "Kamus Aplikasi Sebagai Media Pendamping Buku Al-'Arabiyah Al-Mu'ashiroh." *Alfazuna* 3 Nomor 1, no. 3 (2018): 32-50.  
<http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/alfazuna/article/view/266>
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011.
- Astini, Ni Komang Sari. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura* 11, no. 2 (2020): 13-25.
- Brame, Cynthia J. "Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content." *CBE Life Sciences Education* 15, no. 4 (2016): es6.1-es6.6.
- Gunadi, Gungun, Fachrur Razi Amir, and Agus Mulyana. "LUGHO: Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar."

- Tatsqifiy: *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020.
- Guswiani, Wini, Deni Darmawan, Nizar Alam Hamdani, and Mega Achdisty Noordiyana. "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Front Office Di Kelas XI Akomodasi." *JTEP- Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. September (2018): 688–698.
- Jamilah, Nisaul. "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): 141–154.
- Kemdikbud RI. "Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia." *Dk* 53, no. 9 (2020): 1689–1699.
- Kosasih, Robertus Angkowo dan A. *Optimalisasi Media Pembelajaran: Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Mufidah, Ismah, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 3 (2020): 449.
- Narwanti, Sri. *Creative Learning: Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit*. Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2011.
- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Putri Kumala Dewi, Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press, 2018.

- Sudarsana, I. Ketut, Ayu Ratih Nakayanti, Andy Sapta, Haimah, Erwinsyah Satria, Kundharu Saddhono, G. S. Achmad Daengs, Endrayana Putut, Trisna Helda, and M. Mursalin. "Technology Application in Education and Learning Process." *Journal of Physics: Conference Series* 1363, no. 1 (2019).
- Wiyani, Novan Ardy. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Yesilyurt, Ferahim. "The Learner Readiness for Online Learning: Scale Development and University Students' Perceptions." *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)* 8, no. 1 (2021): 29-42.