

---

## Pemanfaatan Aplikasi Audacity dalam Pembelajaran Istimia Kelas VII MTsN 10 Sungayang

Amrina<sup>1</sup>, Adam Mudinillah<sup>2</sup>, Assa Afifah<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Batusangkar, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia

E-mail: [amrina@iainbatusangkar.ac.id](mailto:amrina@iainbatusangkar.ac.id)

---

**Abstrak:** Penelitian ini berfungsi untuk menawarkan kemungkinan pemakaian audio sebagai alternatif pembelajaran. Dengan audio sebagai mediana seorang pengajar dapat mengenfisiensikan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini akan menjadi tawaran pembelajaran yang mengasikan bagi siswa-siswi. Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Analisis yang digunakan bertujuan untuk membandingkan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran istima'. Menganalisis bagaimana audio di produksi dan terdengar nyaman bagi siswa-siswi. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis teknologi. Audacity ini menyediakan ruang dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini menyediakan berbagai efek untuk daya tarik peserta didik.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan; Aplikasi audicity; Istimia; Sungayang

*Abstract: This study serves to offer the possibility of using audio as a learning alternative. With audio as the medium, a teacher can streamline teaching and learning activities. In addition, this research will be an offer of profitable learning for students. The research method used is a qualitative method that is descriptive and tends to use analysis. The analysis used aims to compare the applications used for special learning'. Analyze how audio is produced and sounds comfortable for students. This application is a technology-based application. Audacity provides space for learning. The features available in this application provide various effects to attract students*

---

**Keywords:** Utilization; Audicity application; Special; love

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat bukan lagi hal yang mengejutkan didunia ini. Bahkan pada zaman 4.0 ini para peneliti berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi yang semakin modern<sup>1</sup>. Membantu banyak orang untuk mendapatkan informasi dan mempermudah para orang-orang dalam melakukan aktivitasnya. Tidak jarang peneliti melakukan pembaruan dalam aplikasi yang telah ada dengan menambah fitur-fitur terbaru sehingga lebih canggih dan terlihat modern<sup>2</sup>.

Sebagaimana yang kita ketahui, bahwasannya negara kita saat ini mengalami perubahan, baik berasal segi ekonomi, sosial bahkan hingga pada jenjang pendidikan. Perubahan tersebut memunculkan berbagai problem, baik yang bersifat eksternal maupun internal<sup>3</sup>. Untuk menuntaskan permasalahan tersebut, tentunya tidak bisa diselesaikan oleh sembarangan orang, hal itu bisa diselesaikan oleh orang yang cerdas, dan orang yang cerdas itu tentunya memiliki ilmu pengetahuan yang luas, yang diperoleh melalui proses pendidikan<sup>4</sup>.

Namun Pandemi COVID-19 saat ini merupakan musibah yang memilukan seluruh manusia di muka bumi ini, tak terkecuali pendidikan. Bahkan saat ini sekolah ditutup dan melakukan pembelajaran secara online, tak terkecuali negara Indonesia. Krisisnya pendidikan yang datang secara tiba-tiba membuat para murid maupun guru merasa kesusahan dalam pembelajaran ini. Pembelajaran yang dilakukan tidak lagi dengan tatap muka melainkan dengan sosial media saja.<sup>5</sup>

Pembelajaran merupakan suatu keadaan dimana seseorang melakukan cara untuk mencapai suatu ilmu, keterampilan dan hal-hal yang positif dengan pemanfaatan beraneka ragam sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik dan guru sebagai fasilitator, pembelajaran yang baik terkadang dikaitkan dengan adanya fasilitas yang baik dan memadai belum tentu memiliki guru yang kreatif dan inovatif, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan konsep materi terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, masih banyak ditemui guru dalam penyampaian pembelajaran masih konvensional, dimana masih banyak guru yang tidak memanfaatkan media baru dalam sarana pembelajaran di kelas, sehingga para murid menjadi jenuh dan mengantuk saat pembelajaran dilakukan.<sup>6</sup>

Dengan adanya guru yang mempunyai kreatifitas inovatif yang tinggi dan memahami teknologi pembelajaran akan terasa menyenangkan<sup>7</sup>. Pembelajaran media yang cocok dan menarik akan membagikan dampak bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dalam hal ini media pembelajaran berupa audio dengan fitur yang canggih merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam mempertinggi kemampuan siswa sehingga para murid menjadi lebih antusias dalam belajar dan memahami pembelajaran.

---

<sup>1</sup> C. H. M. Versteegh and Mushira. Eid, *Encyclopedia of Arabic Language and Linguistics* (Brill, 2009).

<sup>2</sup> Ayu Fitria, *Ayu Fitria : Penggunaan Media Audio Visual* PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.

<sup>3</sup> Muhammad Hasan and Muhammad Azis, *Pembangunan Ekonomi & Pemberdayaan Masyarakat: Strategi Pembangunan Manusia Dalam Perspektif Ekonomi Lokal*, CV. Nur Lina, 2018.

<sup>4</sup> André Gide, '濟無 No Title No Title No Title', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.

<sup>5</sup> Al-Ihwanah Al-Ihwanah, 'Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pgm Iain Sulthan Thaha Saifuddin Jambi', *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11.1 (2016), 76–91 <<https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.102>>.

<sup>6</sup> Siti Zubaidah, 'Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran', *Seminar Nasional Pendidikan*, 2.2 (2016), 1–17.

Pada hakikatnya dunia ini diliputi oleh berbagai macam bahasa. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang diucapkan dan menghasilkan bunyi dan suara sehingga orang paham terhadap apa yang kita ucapkan<sup>7</sup>. Bahasa ini mempunyai beragam sifat, baik yang bersifat nasional maupun internasional<sup>8</sup>. Jadi, kita tidak hanya memahami bahasa nasional saja, akan tetapi alangkah baiknya kita juga memahami bahasa internasional, salah satunya adalah bahasa arab<sup>9</sup>. Bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dapat mempermudah kita untuk berinteraksi dimana pun kita berada, sehingga dengan banyaknya bahasa yang kita miliki, dapat mempermudah kita berada dengan siapapun dan dimanapun<sup>10</sup>. Salah satu bahasa yang harus kita pelajari dan yang termasuk kedalam kurikulum di sekolah sekolah yaitu bahasa arab. Bahasa arab adalah suatu kalimat yang dominan diucapkan oleh orang arab itu sendiri, untuk menyampaikan maksud dan tujuannya kepada orang lain, sehingga orang tersebut dapat memahami terhadap yang kita ucapkan<sup>11</sup>. Bahasa Arab memiliki keistimewaan dengan bahasa lainnya, sebab nilai sastra yang bermutu tinggi bagimereka yang mendalaminya serta bahasa Arab juga ditakdirkan menjadi bahasa al-Qur'an yg mengkomunikasikankalam Allah. karena pada dalamnya terdapat uslub bahasa yang indah bagi manusia serta tak terdapat seorangpun yang mampu menandinginya<sup>12</sup>. Bahasa Arab dan al-Qur'an adalah kesatuan yang tak mampu dipisahkan satu dengan yang lainnya. Dalam belajar al-Qur'an bahasa Arab adalah kondisi mutlak yang harus dikuasai, demikian halnya dengan belajar bahasa al-Qur'an berarti belajar bahasa Arab. Bahasa Arab termasuk galat satu pada antara bahasa yang banyak digunakan pada dunia, karena banyak yang menggunakannya, maka bahasa Arab ini sebagai bahasa Internasional dandiakui oleh global<sup>13</sup>.

Kemahiran yang harus dimiliki dalam pembelajaran bahasa arab meliputi empat keterampilan, yaitu maharah kitabah, yang mana dalam maharah kitabah ini terdapat keterampilan dalam menulis yang diperoleh melalui pola pikir kita serta gagasan yang dapat dikembangkan dalam suatu buku atau lainnya<sup>14</sup>. Istima' ini adalah kemampuan dalam mendengar penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik, pada maharah istima' ini media interaktif sangat berfungsi dalam pembelajaran istima' ini<sup>15</sup>.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan kemungkinan penggunaan audio sebagai alternatif pembelajaran. Dengan audio sebagai medianya seorang pengajar dapat mengenfisiensiakan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan keterbukaan untuk menerima teknologi baru dan menggunakannya dengan bijak. Dengan metode ajar audio hanya diproduksi sekali untuk beberapa kali pertemuan. Selain itu, penelitian ini akan menjadi tawaran pembelajaran yang mengasikkan bagi siswa-siswi.

---

<sup>7</sup> Dr. Dadan M.Pd Suryana, 'Dasar-Dasar Pendidikan TK', *Hakikat Anak Usia Dini*, 1 (2007), 1–65.

<sup>8</sup> Kata Kunci, 'Penumbuhan Semangat Kebangsaan Untuk Memperkuat Karakter Indonesia Melalui Pembelajaran Bahasa', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0.3 (2013).

<sup>9</sup> M Khalilullah and SAg MA Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, *PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT)*.

<sup>10</sup> Khalilullah and Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

<sup>11</sup> Dosen Fakultas and others, *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Oleh: Nandang Sarip Hidayat*.

<sup>12</sup> Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, and Dan Kebahasaaraban, *Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya*.

<sup>13</sup> Qomi Akid Jauhari Dosen Tetap UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, *PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA DI JURUSAN PBA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*, 2018, iii.

<sup>14</sup> Khoirotun Ni'mah, 'Khat Dalam Menunjang Kemahiran Kitabah Bahasa Arab', *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Humaniora*, 6.2 (2019), 263–84.

<sup>15</sup> Akid Jauhari Dosen Tetap UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, iii.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis<sup>16</sup>. Analisis yang digunakan bertujuan untuk membandingkan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran bahasa arab khususnya istima'<sup>17</sup>. Menganalisis bagaimana audio di produksi dan terdengar nyaman bagi siswa-siswi dan para siswa tidak merasa jenuh akan pembelajaran dengan menampilkan berbagai macam daya tarik dari suatu aplikasi dan efek-efek semenarik mungkin<sup>18</sup>.

Penelitian ini sangat sederhana yaitu dengan cara mewawancarai salah satu guru bahasa arab di MTsN 10 Tanah Datar untuk mengakses pembelajaran secara auditif dan refetitif. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan data yang telah diteliti di madrasah tersebut serta menjelaskan menu-menu yang ada dalam aplikasi audacity, serta bagaimana cara menggunakan aplikasi audacity pada pembelajaran mahara istima' di MTsN 10 Tanah Datar kelas VII<sup>19</sup>.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media merupakan bagian integral dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswanya, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan mendapatkan hasil yang dikehendaki<sup>20</sup>.

Media audio merupakan sebuah tawaran metode pembelajaran yang masih belum banyak dilirik dan dioptimalkan oleh para tenaga pendidik dan pendidikan. Saat ini metode pembelajaran masih sebatas sosial media berupa WhatsApp, classroom dan media sosial lainnya<sup>21</sup>. Sedangkan pendidikan tersebut merupakan suatu proses dimana adanya hubungan timbal balik antara dua orang yaitu guru dan murid dalam menimbang suatu ilmu dan dengan ilmu tersebutlah yang akan menjadi bekal dimasa depan<sup>22</sup>.

Media dan instrument pembelajaran memiliki dampak pada membantu pengajar mendemonstrasikan bahan atau bahan ajar pada peserta didik sehingga membangun proses belajar mengajar yang efektif dengan kata lain media dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif serta efisien<sup>23</sup>. Fasilitas belajar yang tersedia dalam jumlah memadai di suatu sekolah memiliki pengaruh terhadap

---

<sup>16</sup> Suliyanto, 'Pelatihan Metode Pelatihan Kuantitatif', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5.2 (2017), 223–32.

<sup>17</sup> Hamidah Hamidah and Marsiah Marsiah, 'Pembelajaran Maharah Al-Istima' Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi', *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8.2 (2020), 147–60  
<<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>>.

<sup>18</sup> Giandari Maulani, Sugeng Widada, and Nabila Geysaka Amir, 'Media Sistem Informasi Video Profile SMA Permata Insani Menggunakan Adobe Creative Cloud', *SENSI Journal*, 6.1 (2020), 24–37  
<<https://doi.org/10.33050/sensi.v6i1.937>>.

<sup>19</sup> Bhalla Prem, 'Tatacara Ritual Dan Tradisi Hindu. (Surabaya: Paramita, 2010).', *Paramita*, 3.1 (2017), 78–95.

<sup>20</sup> Novera Marbun, 'Related Papers', *Over The Rim*, 2017, 191–99  
<<https://doi.org/10.2307/j.ctt46nrzt.12>>.

<sup>21</sup> Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup', *Jurnal Pena Ilmiah*, 1.1 (2016), 841–50 <<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>>.

<sup>22</sup> A Agustyan, 'Pemikiran Pendidikan Karakter Menurut Azyumardi Azra Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Di Lembaga Pendidikan Agama Islam Indonesia', 2021.

<sup>23</sup> Ansori, 'PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI MIN BONDOWOSO (Studi Multi Kasus MIN Lombok Kulon Wonosari Bondowoso Dan MIN Locare Curahdami Bondowoso)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), 1689–99.

keberlangsungan proses belajar-mengajar. Tanpa ada fasilitas belajar yang tersedia dalam jumlah yang memadai di sekolah, proses interaksi belajar-mengajar kurang dapat berjalan secara maksimal dan optimal<sup>24</sup>.

Jika para pendidik dan pendidikan menggunakan media audio mendapatkan beberapa keuntungan, yaitu (1) Audio yang memiliki sifat auditif akan bekerja merangsang indera pendengaran yang mungkin seringkali diabaikan karena kita sudah terbiasa dengan materi-materi ajar yang bersifat visual. (2) Audio memiliki durasi bertahan yang cukup lama, proses produksinya hanya sekali tetapi dapat didengarkan berkali-kali. (3) sifat audio sangat fleksibel, audio tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Materi yang di ajarkan bisa didengarkan dimana saja. (4) bahkan seorang tuna rungu dapat belajar dan mengakses pengetahuan menggunakan media audio<sup>25</sup>.

Mahara istima' merupakan pembelajaran yang sering menggunakan media audio. Hal ini dikarenakan pembelajaran ini berupa publik speaking sehingga siswa-siswi wajib mendengarkan materi yang diputar oleh guru. Bahkan para tenaga pendidik menggunakan audio dan ditambah dengan beberapa fitur berupa gambar-gambar yang ditampilkan untuk menarik perhatian para siswa-siswi agar siswa-siswi tidak merasa bosan.

Audio selalu mengikuti dimana visual berada. Bahkan, audio juga memberi peran bagi manusia berupa pendidikan<sup>26</sup>. Kebutuhan manusia akan adanya pendidikan dan pengetahuan semakin hari makin perlu lebih fleksibel dan tetap akurat. Dunia pendidikan formal masih tetap perlu berkembang

Kecenderungan pelajaran saat ini adalah menggunakan media sosial berupa youtube, google, telegram, whatsapp, classroom dan lainnya. Beberapa konten yang beredar memberikan pengetahuan yang benar, namun tidak sedikit konten yang diberikan sangat instan, atau bahkan salah dalam pengajaran. Pada kepentingan inilah seorang pendidik/pengajar perlu ada untuk memberikan kedalaman pemahaman.

Pada pembelajaran istima' di MTsN 10 Tanah Datar para guru hanya menggunakan perekam suara lewat handphone lalu disalurkan ke dalam power poin. Guru di MTsN 10 Tanah Datar ini terkadang juga menggunakan gambar-gambar untuk menarik perhatian siswa-siswi meskipun demikian masih banyak siswa-siswi yang masih tidak mengerti dengan hal tersebut. Bahkan, guru bahasa arab mengatakan hanya 60% daya tangkap bagi semua pelajar. masalah yang sering timbul dari siswa dalam belajar bahasa Arab adalah pengalaman dasar latar belakang sekolah, penguasaan mufradhat (pembendaharaan istilah), dan dampak dari lingkungan keluarga akibatnya mereka mengalami kesulitan untuk memahami bacaan-bacaan serta tidak bisa menguasai bahasa Arab secara utuh baik dalam gramatika juga komunikasinya<sup>27</sup>.

Dalam kasus ini para guru juga memutar otak dengan mencari media lain yaitu menggunakan audacity. Dalam pengenalan audacity ini pada guru masih bingung

---

<sup>24</sup> Roinah Roinah, 'Problematika Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Stain Bengkalis', *Quality*, 7.1 (2019), 153–66 <<https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.4966>>.

<sup>25</sup> Dwi Agus Diartono, 'Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia', *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII.2 (2008), 155–67.

<sup>26</sup> Najmi Hayati and Febri Harianto, 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14.2 (2017), 160–80 <[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)>.

<sup>27</sup> André Gide, 'Bab 1 Pendahuluan', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24.

menggunakannya, namun setelah berulang-ulang menggunakan aplikasi ini guru lebih mudah menggunakan aplikasi ini <sup>28</sup>.

-Audacity dalam pembelajaran istima'

Audacity ini menyediakan fitur-fitur yang menarik, serta kegunaan dalam aplikasi audacity tersebut <sup>29</sup>. Melalui media ini, proses pembelajaran dapat berjalan secara kreatif dan dinamis. Dalam aplikasi ini tentu terdapat kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah:

- Mempermudah dan mempercepat pendidik dalam menyampaikan materi.
- Aplikasi ini mudah digunakan bagi pelajar.
- Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang menarik.
- Aplikasi ini mudah di akses oleh siapapun.
- Aplikasi ini gratis.
- Aplikasi ini menyediakan penyimpanan yang beragam seperti MP3, WAV dan OGG.

Kekurangan dari aplikasi tersebut adalah

- Proses nya lumayan lama, sehingga dalam proses pengeditan.
- Di dalam aplikasi ini tidak terdapat video.
- Bagi pemula tentu sangat sulit karena tidak ada tutorial dalam aplikasi.

Manfaat audacity untuk pendidik dan peserta didik, yaitu:

Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis teknologi. Audacity ini menyediakan ruang dalam pembelajaran.<sup>30</sup> Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi ini menyediakan berbagai efek untuk daya tarik peserta didik. Pemanfaatan audio interaktif ini tidak hanya diakses oleh pendidik saja, bahkan peserta didik juga dapat mengakses media pembelajaran audacity tersebut. Dengan audacity, pendidik juga dapat menginput lagu lagu backsound dalam audio tersebut, sehingga penyampaian materi tersebut tidak membosankan.

Langkah langkah serta manfaat pada aplikasi audacity

Aplikasi ini dapat digunakan melalui laptop. Cara menggunakan aplikasi ini tidak terlalu rumit, sehingga bisa diakses oleh peserta didik dan pendidik.

Langkah langkah untuk mengakses aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Download aplikasi audacity bisa pada play store dan bisa menggunakan link di bawah ini <https://www.audacityteam.org/download/>.
2. Setelah menginstal aplikasi tersebut, maka terbuka tampilan awalnya. di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa fitur yaitu transport toolbar yang man isinya terdapat beberapa fitur rekaman. lalu ada tools toolbar dimana terdapat selection tool ini gunanya untuk menyeleksi track atau audio, evelope tool gunanya untuk

---

<sup>28</sup> Gide, 'Bab 1 Pendahuluan'.

<sup>29</sup> Nukmatus Syahria and others, *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI ERA NEW NORMAL UNTUK PEMBELAJARAN SPEAKING DAN LISTENING BAGI GURU-GURU SMA/SMK KOTA SURABAYA*, 2021, V.

<sup>30</sup> Hanung Nindito Prasetyo Yusuf Ahmadi, Wardani Muhamad, 'Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar Untuk Pemula Berbasis Multimedia', *E-Proceeding of Applied Science*, 2.3 (2016), 944–50.

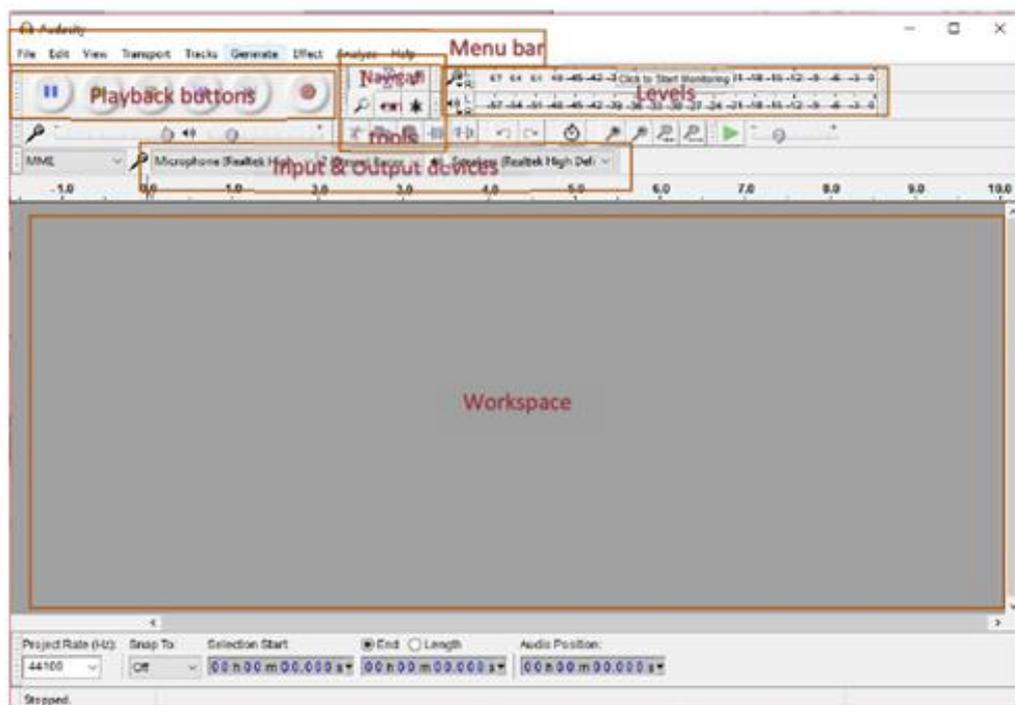
memperbesar atau memperkecil track, draw tool gunanya untuk menggambar track, zoom tool gunanya untuk membesarkan track, time shift tool gunanya untuk mengatur waktu dalam track, multi tool ini merangkup semua fitur-fitur yang tadi seperti selection, envelope, draw, zoom, time shift. Meter toolbar gunanya untuk mengukur audio kita, mixer toolbar gunanya untuk mengukur suara audio dan background, edit toolbar di mana isinya terdapat cut ini berguna untuk memotong track yang telah kita seleksi terlebih dahulu, copy gunanya untuk mengcopy track yang telah kita seleksi, paste gunanya untuk mengpaste track yang telah di seleksi. Meter toolbar gunanya untuk mengatur background, play at speed toolbar gunanya untuk mengatur cepat atau lambatnya sound yang digunakan. Selain itu terdapat efek-efek yang menarik.

3. Cara awal menggunakan audacity ini untuk pembelajaran adalah merekam materi yang akan di ajarkan, setelah itu kita bisa mengedit audio rekaman yang telah di sediakan dengan menyeleksi track, kita juga bisa menambahkan background pada audio dengan cara mengambil dari file, ambil import lalu audio maka akan tampil musik yang akan di ambil.
4. Jika sudah maka kita bisa menyimpannya. Dengan cara tekan file lalu ambil ekspor maka nanti kita akan diberi pilihan berupa MP3, WAV dan OGG<sup>31</sup>.

Fitur-fitur yang ada didalam Audacity.

### 1. Audacity interface

As one of the free sound editing tools, Audacity has full features for simple to intermediate editing. Here's what the Audacity interface looks like.



### Menu

---

<sup>31</sup> Zaid Romegar Mair, 'BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA MATA KULIAH PRAKTIKUM SISTEM OPERASI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK SEKAYU', *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, VII.2 (2017), 24–32.

At the very top there is a menu bar, where in File there are options to create a new file, open a past project, import audio files, and manipulate metadata. The important thing to note is Generate and Effect, because in these 2 tabs there are features that are most often used in audio editing.

### Playback Buttons

Pause, play, stop, skip to start, skip to end, and record.

### Navigation Tools

A set of tools for selecting, Selection tool for highlighting certain areas, Envelope tool for adjusting the height of the graphic. The draw tool is used to edit each sample point. Time shift is used to shift the location of the sound relative to time.

### Levels

Incoming or outgoing sound power level in db. In digital format the greatest power that can be rendered is 0 db.

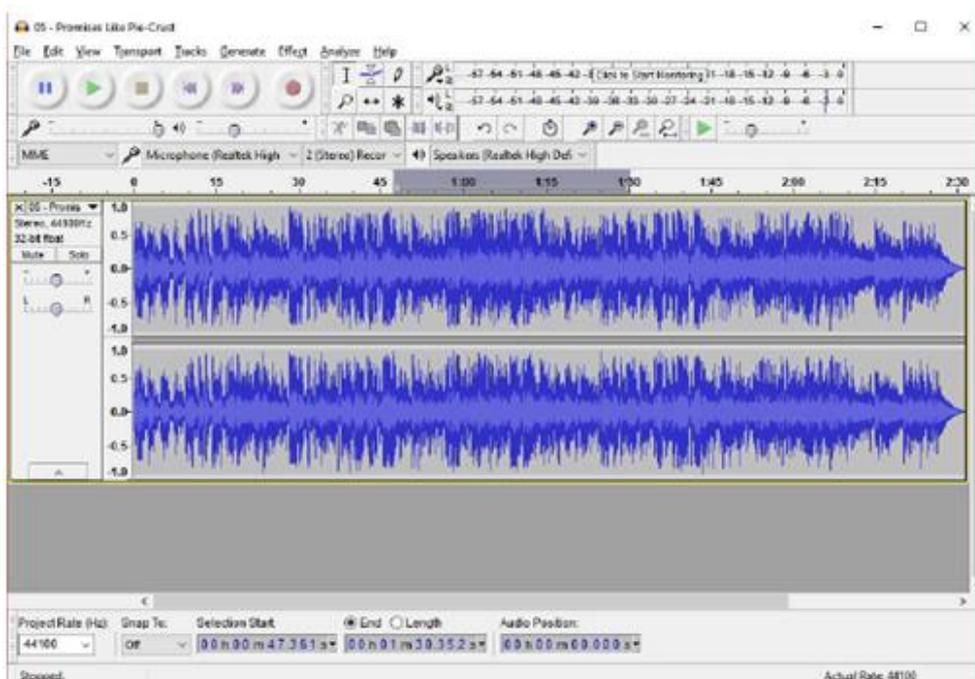
### Input Output Devices

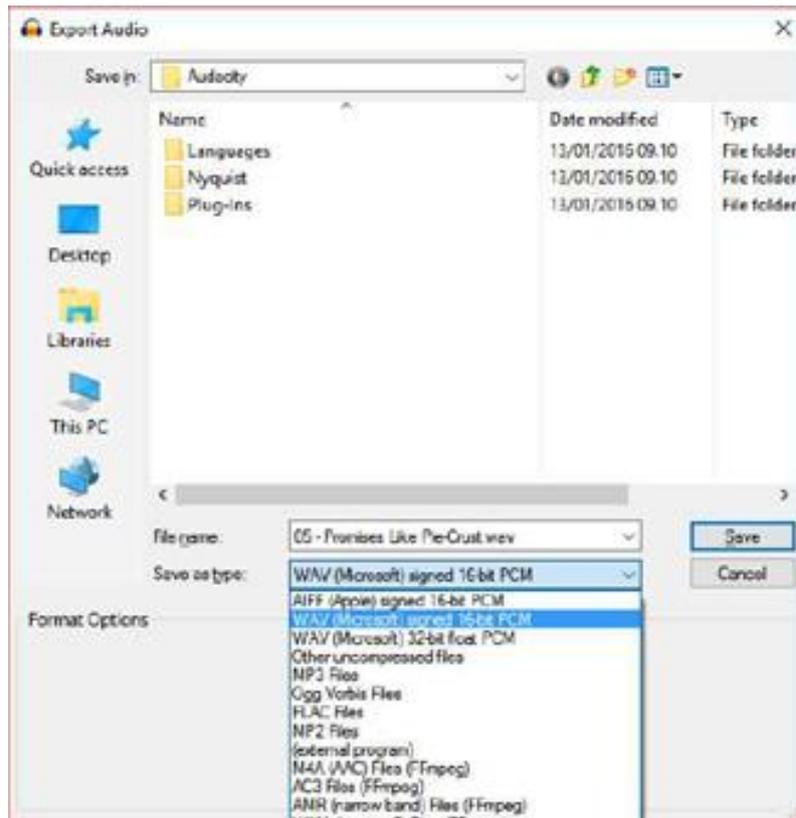
If there is more than one input device, you can select which device to use for playback or recording. If when recording through the microphone, no sound is detected, check this section again.

## 2. Audacity File Formats

In doing editing, Audacity saves the edited file in the Audacity Project file indicated with the.aup extension. This file cannot be used by other applications and besides saving the waveform of the currently opened sound, it also stores other information that only Audacity can read.

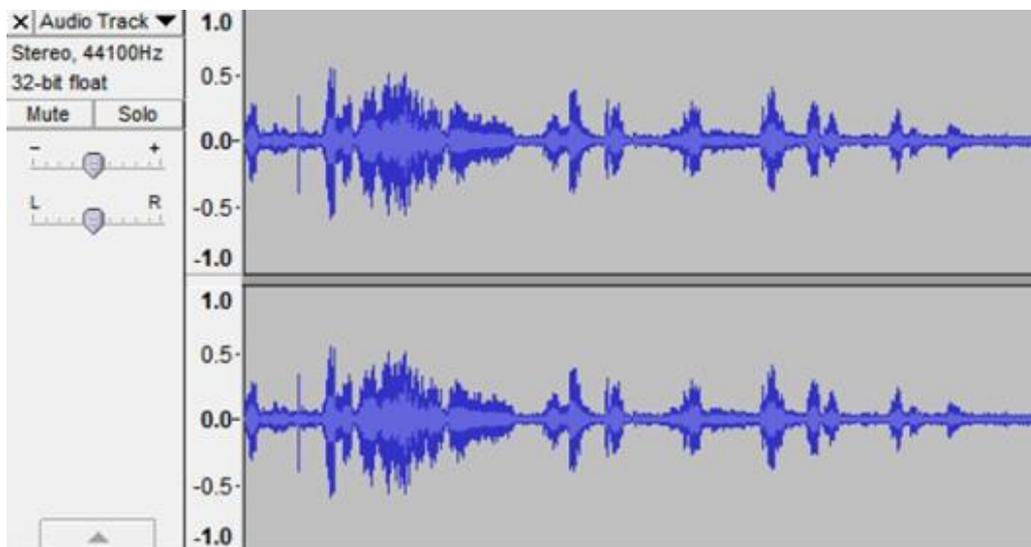
To save edits in other formats, you can use the Export function. Export will save all changes that have been made in a standard format such as wav or mp3.

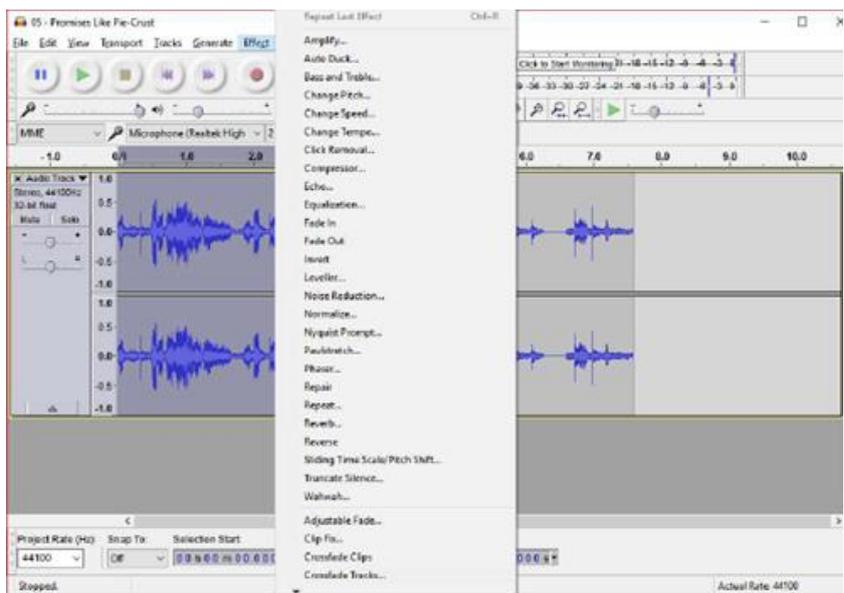




### 3. Recording

To make a recording, press the button on the playback buttons. In recording, what needs to be considered is the level of the mic input. If it exceeds the limit, there will be noise / crackling. If this happens lower the volume from the input.





4. Cut, Trim, and Silence

The waveform and timeline display in Audacity makes it easy for us to do sound editing, almost the same as image editing, Audacity makes edits based on selection. Use the Selection tool to make a selection. So that the selection can be done with precision, Audacity can zoom in and zoom out so that the selection can be done in a fraction of a second.

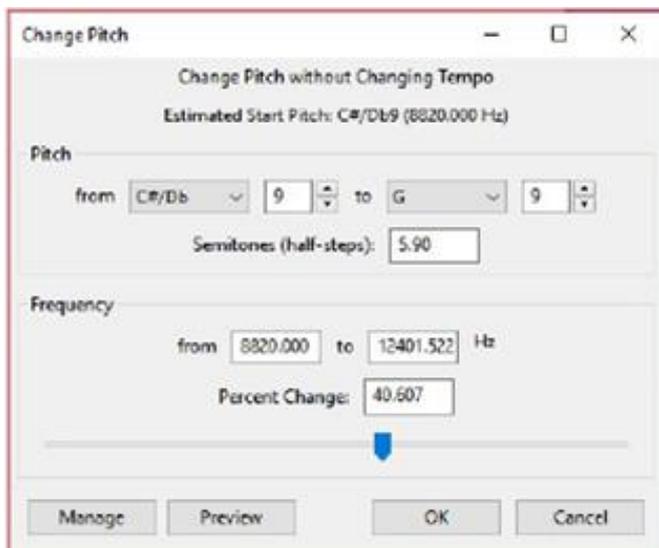
The Trim function will cut the selected part and remove the rest of the unselected audio clip. While Cut will cut the selected part and reconnect the cut audio. To remove unwanted noise between each word use Silence Audio.

5. Effects

Audacity provides a lot of sound effects that can be directly applied to audio clips.

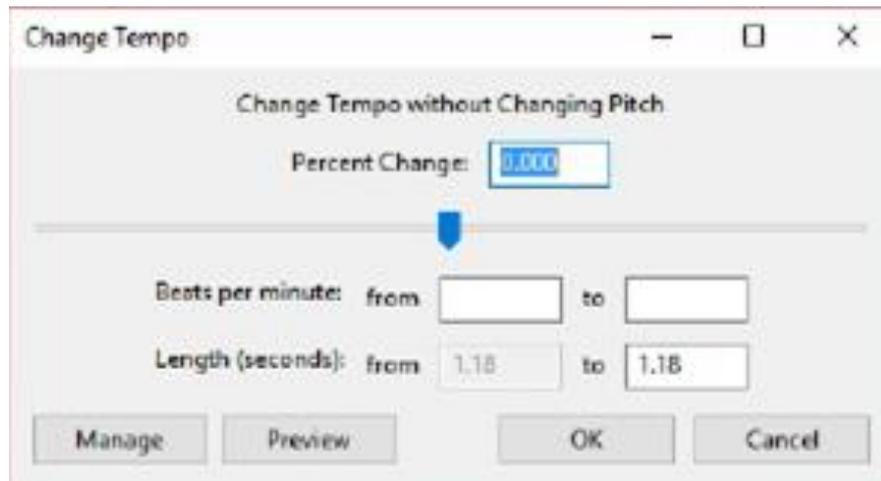
5.1 Change Pitch

To use the desired effect, you must select the part where the effect will be applied. Each effect has its own settings that can be adjusted as needed. To change the male voice to female voice or vice versa can use the Change Pitch effect.



. 5.2 Change Tempo

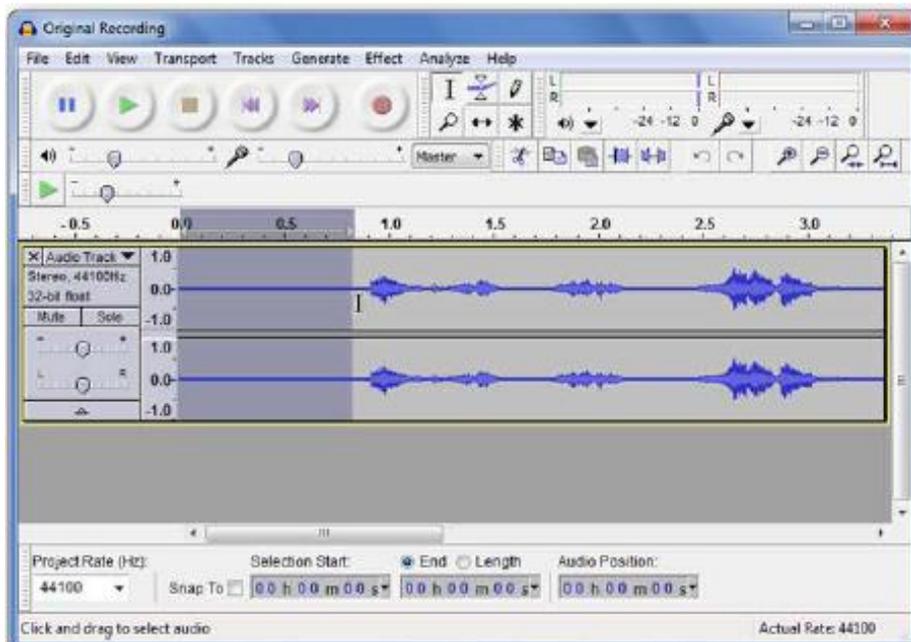
To speed up or slow down playback without changing the sound characteristics, you can use change tempo

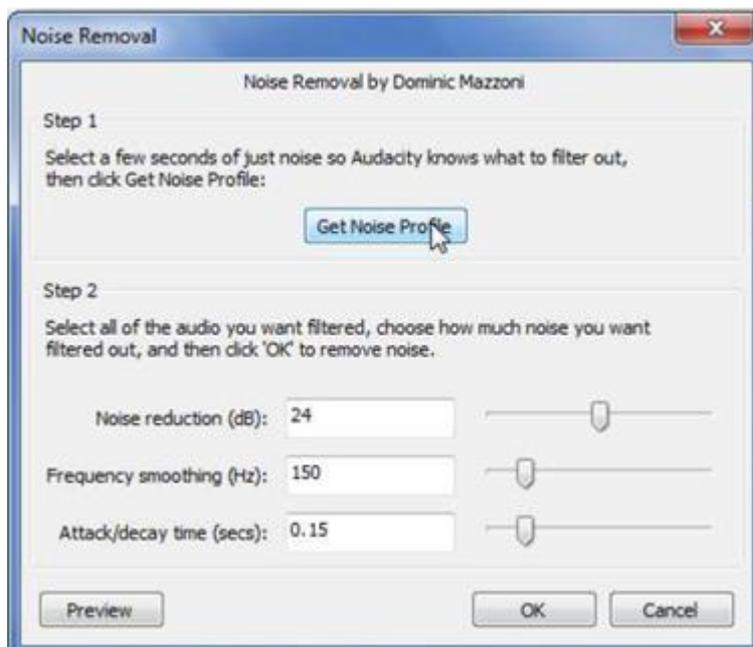


### 5.3 Noise Removal

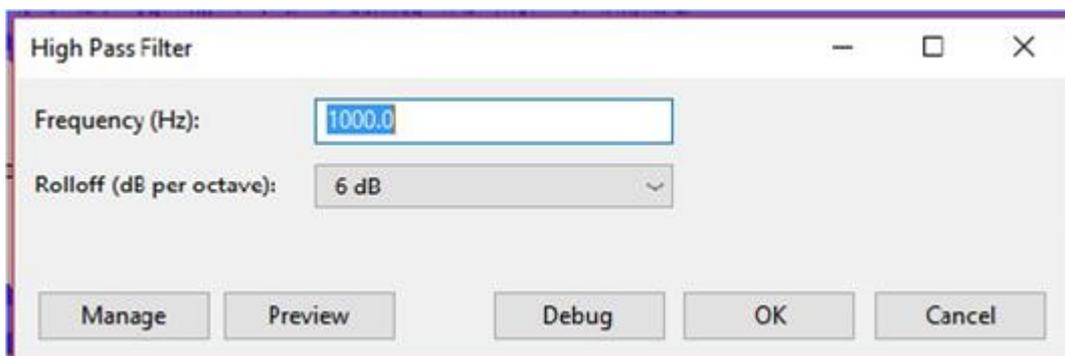
Further in using the Effects feature is noise removal. To remove noise in the sound recorded by the microphone, Audacity provides a Noise Removal tool. The most important element in noise removal is getting a sample of the noise itself, so Audacity can figure out which parts to remove.

To get a noise sample, record with the mic and let the recording run for a few seconds before finally starting to record sound. Then do the selection at the beginning when the mic is already recording but you haven't started talking.

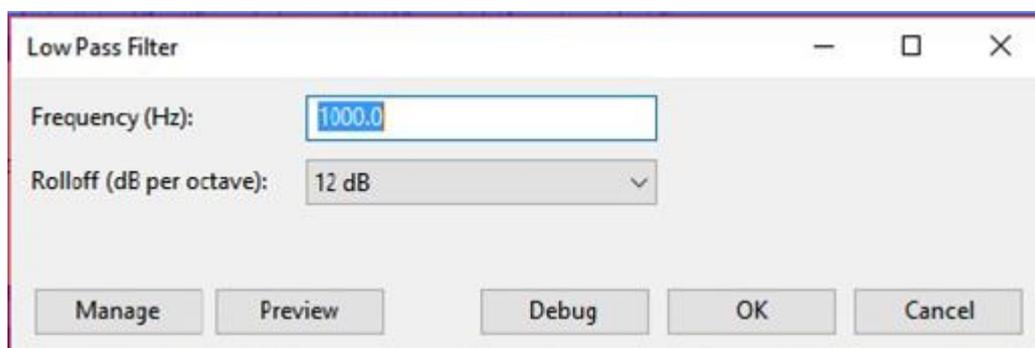




After the get noise sample button is pressed, the noise removal window will disappear, but the noise sample profile has been saved, so go back to the workspace and make a selection on the area to be filtered. Then go back to Effects -> Noise Removal. The greater the noise reduction (dB) number, the more aggressive Audacity will be in filtering noise with the risk that the sound that does not want to be filtered will also be lost.

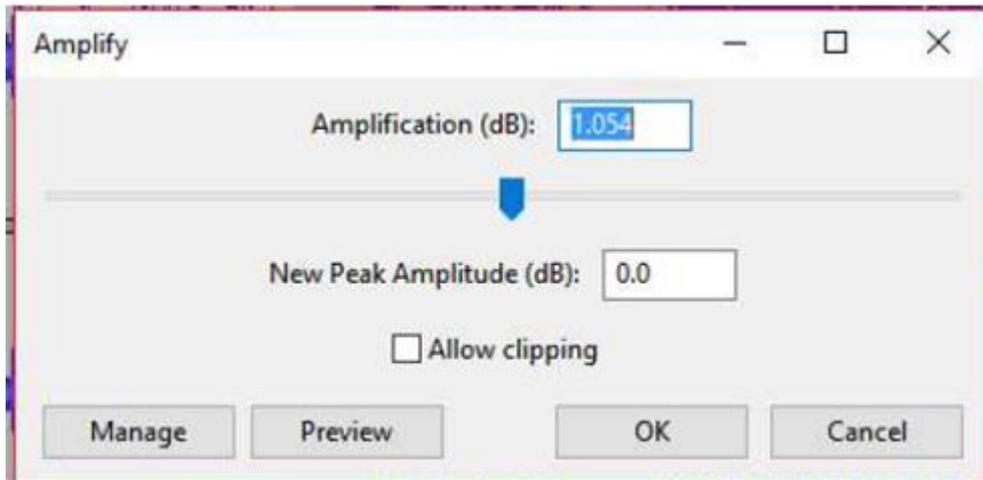


Keep the Frequency value at 1000 Hz, and select a Rolloff value of 6B, then click OK. After that go to Effect -> Low Pass Filter.



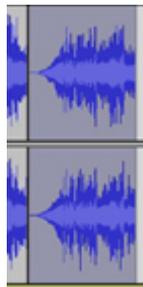
Select Rolloff 12 dB and click OK.

After both effects are applied, your recording will sound softer, so use Effect -> Amplify to restore the volume.

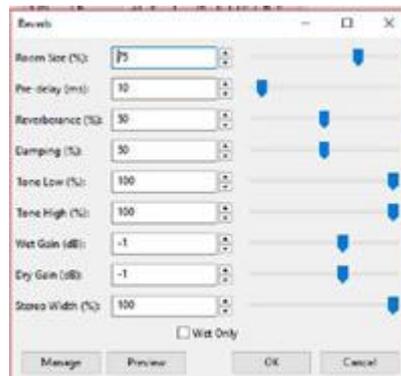


### 5.5 Reverse & Reverb

Reverse and combined with reverb will produce a unique sound that makes it seem as if the sound comes out of another world. This effect can be applied by selecting the part of the sound to be manipulated, then going to Effect -> Reverse.



After that go to Effect -> Reverb and as an experiment, leave the default values then press OK.



After that, return the audio to the initial position with Effect -> Reverse.

Kita juga bisa membah daya tarik siswa dengan cara berikut:

#### Memasukan arsip Ke Audacity

1. Open the Audacity software
2. Click the file then open or you can also use the Drag System (Drag the MP3 file to the application), if it's not mp3, try converting the sound file to mp3 using a free audio converter or other software

### **Menghapus Bagian tertentu pada arsip suara**

1. Open the Audacity software
2. Click the file then open or you can also use the Drag System (Drag the MP3 file to the application), if it's not mp3, try converting the sound file to mp3 using a free audio converter or other software

### **Menggabung-gabungkan arsip Musik**

If we want to combine music archives, as a result, the music played continues so that it is longer or is combined into play at the same time, we can do this by

1. Open the sound file that we want to open as the first sound (drag or open)
2. Drag the sound file of the next music (don't open it), then place it at the end of the end of the first music If you want to continue playing, or under the primary file If you want to merge it into a background (play together)
3. If the second music is even below the first music (even though we want the end of the first music). We can block all the second music and then select Copy. then go back to the end of the first music (click), then paste it there.

### **Memberi bunyi Background Musik pada arsip bunyi Rekaman**

1. Open the sound archive of Our Recorded Music (must file with mp3 extension). If it's not mp3, try converting it to mp3 with free audio converter software or other software
2. Drag the Music file that will be used as a Background and place it under the main music file
3. If you want to shift Music to the right or to the left, use the Time Shift Tools.

### **Memperbesar bunyi akibat Rekaman**

If the sound of the recording we want is too small, even though the volume of the player and speaker is full. we can try to edit the music sound files that my friends have bigger using this application.

1. Open the music sound file that we want to edit (already mp3)
2. Notice the Left above L and R
3. Increase the sound of the music using Swipe Towards Plus or negative.
4. Adjust the Volume In and Out

If we want to edit so that the first incoming sound sounds small and then gets bigger, we can use Fade In. Or adjust the sound at the end of the music to get smaller, you can use Fade Out.

1. Open the Music sound archive that we want to edit (already mp3)
2. Select an Area using the Selection Tools
3. Click Effect then Select Fade In or Fade Out
4. Exporting files as a result of Edit

If we have finished editing the music archive we have. We can save the results through the archive menu, then save it as an mp3 file or other type.

Select Export, then select the archive type (mp3, amr, etc). don't forget to select the kbps quality that will be entered in the options menu.

Or save the project if our work has not been completed<sup>32</sup>.

## KESIMPULAN

Media audio merupakan sebuah tawaran metode pembelajaran yang masih belum banyak dilirik dan dioptimalkan oleh para tenaga pendidik dan pendidikan. Media dan instrumen pembelajaran mempunyai efek pada membantu guru mendemonstrasikan bahan atau bahan ajar kepada siswa sebagai akibatnya membangun proses belajar-mengajar yang efektif dengan kata lain media dipergunakan dengan tujuan membantu pengajar agar proses belajar siswalebih efektif dan efisien. Fasilitas belajar yang tersedia pada jumlah memadai pada suatu sekolah mempunyai pengaruh terhadap keberlangsungan proses belajar-mengajar. Jika para pendidik dan pendidikan menggunakan media audio mendapatkan beberapa keuntungan, yaitu (1) Audio yang memiliki sifat auditif akan bekerja merangsang indera pendengaran yang mungkin seringkali diabaikan karena kita sudah terbiasa dengan materi-materi ajar yang bersifat visual. (2) Audio memiliki durasi bertahan yang cukup lama, proses produksinya hanya sekali tetapi dapat didengarkan berkali-kali. Mahara istima' merupakan pembelajaran yang sering menggunakan media audio. Audio selalu mengikuti dimana visual berada. Kebutuhan manusia akan adanya pendidikan dan pengetahuan semakin hari makinperlu lebih fleksibel dan tetap akurat. Kecenderungan pelajaran saat ini adalah menggunakan media sosial berupa youtube, google, telegram, whatsapp, classroom dan lainnya. Beberapa konten yang beredar memberikan pengetahuan yang benar, namun tidak sedikit konten yang diberikan sangat instan, atau bahkan salah dalam pengajaran. Pada pembelajaran istima' di MTsn 10 TANAH DATAR para guru hanya menggunakan perekam suara lewat handphone lalu disalurkan ke dalam power poin. Guru di MTsN 10 TANAH DATAR ini tekadang juga menggunakan gambar-gambar untuk menarik perhatian siswa-siswi meskipun demikian masih banyak siswa-siswi yang masih tidak mengerti dengan hal tersebut.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan para guru dalam belajar salah satunya pembelajaran istima'. Dalam pembelajaran ini sangat dibutuhkan audio sebagaimana dalam pembelajarannya menggukan pancra indera pendengaran siswa di latih untuk fokus mengenal mufradat yang di dengar dan merangsang otak dalam berfikir.hal ini membutuhkan aplikasi perekam suara, audacity salah satunya. Aplikasi menyediakan fitur-fitur menarik yang akan membuat para siswa tidak dilanda kebosanan apalagi ditambah dengan backsound, hal ini menambah daya tarik tersendiri dalam pembelajaran istima'. Bukan hanya guru yang dapat menggunakan aplikasi ini, murid juga bisa mengguankan ini karena aplikasi ini gratis dan dapat di jangkau di manapun. Meskipun aplikasi ini banyak keunggulannya pasti ada kelemahannya yaitu aplikasi ini tidak dapat di instal di handphone meskipun bisa maka harus mempunyai penyimpanan yang tinggi.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustyan, A, 'Pemikiran Pendidikan Karakter Menurut Azyumardi Azra Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Di Lembaga Pendidikan Agama Islam Indonesia', 2021
- Akid Jauhari Dosen Tetap UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Qomi, *PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA DI JURUSAN PBA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*, 2018, III
- Al-Ihwanah, Al-Ihwanah, 'Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pgmi Iain Sulthan Thaha Saifuddin Jambi', *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11.1 (2016), 76-91 <<https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.102>>
- Ansori, 'PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI MIN

---

<sup>32</sup> Eko Nursulistiyo, 'Seminar Nasional Quantum 2015 Pemanfaatan Suling Bambu', November, 2015.

- BONDOWOSO (Studi Multi Kasus MIN Lombok Kulon Wonosari Bondowoso Dan MIN Locare Curahdami Bondowoso)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), 1689–99
- Bhalla Prem, 'Tatacara Ritual Dan Tradisi Hindu. (Surabaya: Paramita, 2010).', *Paramita*, 3.1 (2017), 78–95
- Diartono, Dwi Agus, 'Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia', *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII.2 (2008), 155–67
- Djamaluddin, Ahdar, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Negeri Parepare, *FILSAFAT PENDIDIKAN (Educational Phylosophy)*, 2014
- Fakultas, Dosen, Tarbiyah Dan, Keguruan Uin, and Suska Riau, *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Oleh: Nandang Sarip Hidayat*
- Fitria, Ayu, *Ayu Fitria : Penggunaan Media Audio Visual PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia, 'Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup', *Jurnal Pena Ilmiah*, 1.1 (2016), 841–50 <<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3576>>
- Gide, André, 'Bab 1 Pendahuluan', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24
- , '濟無No Title No Title No Title', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1967, 5–24
- Hamidah, Hamidah, and Marsiah Marsiah, 'Pembelajaran Maharah Al-Istima' Dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika Dan Solusi', *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8.2 (2020), 147–60 <<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>>
- Hasan, Muhammad, and Muhammad Azis, *Pembangunan Ekonomi & Pemberdayaan Masyarakat: Strategi Pembangunan Manusia Dalam Perspektif Ekonomi Lokal*, CV. Nur Lina, 2018
- Hayati, Najmi, and Febri Harianto, 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota', *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14.2 (2017), 160–80 <[https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)>
- Khalilullah, M, and SAg MA Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, *PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT)*
- Kunci, Kata, 'Penumbuhan Semangat Kebangsaan Untuk Memperkuat Karakter Indonesia Melalui Pembelajaran Bahasa', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0.3 (2013)
- Mair, Zaid Romegar, 'BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA MATA KULIAH PRAKTIKUM SISTEM OPERASI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK SEKAYU', *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, VII.2 (2017), 24–32
- Marbun, Novera, 'Related Papers', *Over The Rim*, 2017, 191–99 <<https://doi.org/10.2307/j.ctt46nrzt.12>>
- Maulani, Giandari, Sugeng Widada, and Nabila Geysaka Amir, 'Media Sistem Informasi Video Profile SMA Permata Insani Menggunakan Adobe Creative Cloud', *SENSI Journal*, 6.1 (2020), 24–37 <<https://doi.org/10.33050/sensi.v6i1.937>>
- Ni'mah, Khoirotun, 'Khat Dalam Menunjang Kemahiran Kitabah Bahasa Arab', *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Humaniora*, 6.2 (2019), 263–84
- Nursulistiyo, Eko, 'Seminar Nasional Quantum 2015 Pemanfaatan Suling Bambu', November, 2015

- Pendidikan, Jurnal, Bahasa Arab, and Dan Kebahasaaraban, *Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya*
- Roinah, Roinah, 'Problematika Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Stain Bengkalis', *Quality*, 7.1 (2019), 153–66 <<https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.4966>>
- Suliyanto, 'Pelatihan Metode Pelatihan Kuantitatif', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5.2 (2017), 223–32
- Suryana, Dr. Dadan M.Pd, 'Dasar-Dasar Pendidikan TK', *Hakikat Anak Usia Dini*, 1 (2007), 1–65
- Syahria, Nukmatus, Irfan Rifai, Ferra Dian Andanty, and Salim Nabhan, *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI ERA NEW NORMAL UNTUK PEMBELAJARAN SPEAKING DAN LISTENING BAGI GURU-GURU SMA/SMK KOTA SURABAYA*, 2021, v
- Versteegh, C. H. M., and Mushira. Eid, *Encyclopedia of Arabic Language and Linguistics* (Brill, 2009)
- Yusuf Ahmadi, Wardani Muhamad, Hanung Nindito Prasetyo, 'Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar Untuk Pemula Berbasis Multimedia', *E-Proceeding of Applied Science*, 2.3 (2016), 944–50
- Zubaidah, Siti, 'Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran', *Seminar Nasional Pendidikan*, 2.2 (2016), 1–17