
Aplikasi Smartschool Genius Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif di Era Covid-19

Khoridatun Nafisah¹, Nur Patni², Wildana Wargadinata³, Nur Hasan Abdul Bary⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

⁴Universitas Islam Malang

E-mail: khoridanafisat@gmail.com

Abstrak Pembelajaran daring di Sekolah menciptakan ketentuan baru terkait serangkaian kurikulum, metode, materi dan media pembelajaran yang harus diperbaharui oleh pihak sekolah dan para guru untuk menyesuaikan dengan keadaan, maka timbullah berbagai inovasi terbaru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien dan diterima dengan mudah oleh para siswa. Salah satunya dengan memanfaatkan Aplikasi Smartschool Genius Pada Pembelajaran Bahasa Arab yang memiliki beberapa kendala selama pembelajaran dan beberapa manfaat selama penggunaannya di masa Pandemi Covid-19, namun didalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur-fitur sebagai penunjang efektifitas pembelajaran. Dengan metode deskriptif kualitatif, peneliti mengumpulkan beberapa data lapangan di MI Al-Khoiriyyah dengan wawancara, observasi dan dokumentasi online karena masih dilaksanakan pembatasan aktivitas masyarakat (PPKM) di Jawa dan Bali. Dan setelah semua data terkumpul, peneliti menganalisis data dengan tiga tahap dalam reduksi data (merangkum), penyajian data, dan verifikasi atau menarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi dapat membantu siswa dalam Belajar Bahasa Arab tanpa batasan waktu dan tempat dan juga aplikasi ini memiliki dampak yang signifikan tentang Pembelajaran Bahasa Arab dimasa yang akan datang. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan anak dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa arab.

Kata Kunci: Aplikasi, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Daring

Abstract: Online learning in Indonesia creates new provisions related of curriculum, methods, lessons and learning media that must be renewed by the school and the teachers to adapt to the situation, than the latest innovation by using technology-based learning media that is easily accesible to create effective, efficient and easily accepted by the student. One of them utilizing the Smartschool Genius application on arabic learning has several obstacles during learning and several benefits during its use in the pandemic covid-19, but in this application there are several features as supporting learning effectiviness. Using a descriptive qualitative method, the researcher gathered several field data at Al-Khoiriyyah Elementary School with interviews, observation and online documentation because community activity restrictions were still being implamented in Java and Bali. And after all data was collocated, the researcher analyzes the data with the stages in reduction data (summarizing), presenting data and verifying or providing concluions from the results of the research. The result of this research can be concluded that application utilization can help students learn arabic without time and place restrictions and this application also has a significant impact on arabic learning in the future. This research contribute to children's development technology in arabic learning.

Keywords: Applications, Interactive Multimedia, Online Learning

PENDAHULUAN

Perubahan masa di dunia membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia seperti adanya globalisasi yang berimbas pada perkembangan IPTEK dalam ranah pendidikan dan Indonesia merupakan salah satu Negara berkembang yang sudah menerapkannya sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Namun semenjak kehadiran wabah pneumonia yang disebabkan oleh Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) dikota Wuhan, provinsi Hubei, China pada bulan Desember secara mudah dapat menyebar hingga ke Negara Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020.¹ Dengan sigap pemerintah Indonesia menerapkan pembelajaran daring untuk menanggulangi lonjakan covid terutama pada wilayah yang berstatus kuning, oranye dan merah. Hal ini sudah diputuskan bersama oleh KEMENDIKBUD, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri bahwa pembelajaran dikelas akan dilakukan dari rumah atau disebut dengan *Learning From Home* (Belajar Dari Rumah) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti pada UU No. 23 pasal 1 ayat 15 bahwa Pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain.²

Salah satu *platform-platform digital* yang dapat membantu berjalannya pembelajaran daring yang diterapkan di Indonesia adalah Google Classroom, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education, Whatsapp Group (WAG), dan Zoom.³ Begitupun pada sekolah MI Al Khoiriyah yang menyediakan *platform digital* tambahan agar dapat memudahkan berjalannya proses belajar mengajar bagi para pendidik dan peserta didik, adapun platform digital tersebut adalah *SmartSchool Genius* salah satu aplikasi berupa multimedia yang memuat beberapa fitur-fitur seperti profil sekolah, ruang kelas online, *E-Rapor* dan *E-Library* pada menu tampilan siswa dan profil guru, manajemen kurikulum, soal, rapor siswa dan daftar materi guru. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk meneliti terkait aplikasi tersebut yang bertujuan untuk membantu berjalannya pembelajaran bahasa arab daring di Indonesia semakin mudah.

Menurut beberapa ahli menyebutkan bahwasannya multimedia merupakan kombinasi dua media input atau output yang dapat berupa animasi, video, teks, grafik dan gambar, dan jika beberapa fitur-fitur tersebut dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik disebut multimedia interaktif.⁴ Disamping itu, multimedia memiliki banyak fungsi dan manfaat untuk membantu siswa aktif dan kritis, memudahkan dalam menerima materi pembelajaran dan dapat mengetahui evolusi teknologi sedini mungkin.⁵ Seperti pada penelitian Purbatua Manurung yang menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak yang kerap mengalami penurunan pada masa Covid 19 dan menjadi salah satu langkah untuk merangsang akselerasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.⁶ Pada penelitian Andi Marjuni dan Hamzah Harun juga menyatakan bahwasannya multimedia memiliki

¹ Moch Halim Sukur et al., "Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan," *Journal Inicio Legis* 1, no. 1 (October 2020): 1–4.

² Asmuni, "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (October 2020): 281–282.

³ M H Assidiqi and W Sumarni, *Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. (Semarang, 2020).

⁴ Purbatua Manurung, "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19," *Al-Fikru : Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2020): 3.

⁵ Nur Samsiyah and Agil Fajar S, "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Integrated Elementary Education* 1, no. 1 (March 2021): 25–26.

⁶ Manurung, "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19."

fungsi yang sangat strategis untuk meningkatkan motivasi, minat dan perhatian murid dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran dan mempersingkat waktu pembelajaran.⁷ Dalam penelitian “Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar di era new normal” juga menyebutkan bahwasannya pemanfaatan aplikasi digital berhasil menambah wawasan peserta didik menjadi lebih luas.⁸

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif pada penelitian ini yang menurut Sugiyono merupakan suatu penelitian untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen utamanya, untuk teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁹ Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang menurut Nazir meneliti status manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran dimasa sekarang untuk menyajikan data secara sistematis, aktual dan faktual. Hal ini ditegaskan oleh Nana Syaodih Sukadimanata bahwa penelitian ini mendikripsikan fenomena yang berupa fakta atau rekyasa, karakteristiknya, kualitas dan keterkaitannya dengan kegiatan lain.¹⁰

Maka dari itu peneliti mencari dan mengumpulkan data dari lapangan penelitian melakukan 3 tahap yaitu wawancara dengan *key informan* (narasumber inti) dan *interviewee* (narasumber) seperti guru bahasa arab, pihak admin sekolah, pihak ketua yayasan dan siswa, kemudian peneliti melakukan observasi secara akurat dengan terjun langsung kepada objek yang akan diteliti di sekolah MI Al Khoiriyyah, dan dokumentasi dengan mengumpulkan informasi bersifat tercetak seperti foto dan berbagai literatur untuk melengkapi data tambahan pada penelitian.¹¹ Adapun sumber data yang diambil peneliti dari sumber data primer yang dapat berupa file dan sumber asli atau narasumber utama, selain itu juga menggunakan data sekunder yang dapat diperoleh dari dokumen-dokumen dan narasumber lainnya yang dapat memperkuat dan melengkapi data primer.¹²

Sedangkan analisis data kualitatif menyatu dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penyimpulan hasil penelitian. Hal ini ditekankan oleh Miles dan Huberman dengan bagan dibawah ini:

⁷ A Marjuni and Hamzah Harun, “P □ 194,” *Jurnal Idaarah III*, no. 36 (2019): 194.

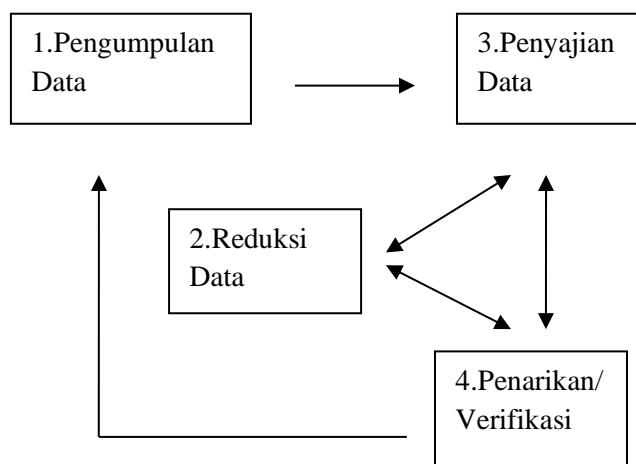
⁸ Umar Yeni Suyanto, Desi Romadhona, and Nur Hidayati, “Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era New Normal,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage* 1, no. 2 (2020): 122.

⁹ Ditha Prasanti, “Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan,” *JURNAL LONTAR* 6, no. 1 (2018): 16.

¹⁰ Asep. Utami, Destiani Putri. Melliani, Dwi. Maolana, Fermim Niman. Marliyanti, Fitriana. Hidayat, “Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 12 (May 2021): 2738.

¹¹ Fajar (Universitas Adhirajasa Raswara Sanjaya) Nurdiansyah and Henhen Siti (Universitas Adhirajasa Raswara Sanjaya) Rugoyah, “STRATEGI BRANDING BANDUNG GIRI GAHANA GOLF SEBELUM DAN SAAT PANDEMI COVID-19,” *Jurnal Purnama Berazam* 2, no. 2 (2021): 160–162.

¹² Nuning Indah Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017): 211–212.



Bagan yang telah disebutkan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut: proses Reduksi Data dengan memilih dan menyederhanakan data dilapangan, kemudian Penyajian Data mengumpulkan beberapa informasi untuk ditarik kesimpulan dan Verifikasi Data dengan memikirkan, meninjau ulang dan mendiskusikan data untuk disusun beberapa salinan dari hasil analisis tersebut.¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Multimedia Interaktif Aplikasi Smartschool Genius

MI Al-Khoiriyah menerapkan Aplikasi Smart School Genius sebagai media pembelajaran selama pembelajaran daring berlangsung yang merupakan multimedia interaktif dengan menyediakan beberapa fitur yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adapun fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi tersebut memuat dua tampilan layar menu yang berbeda, bagi guru terdapat menu Profil guru, Manajemen kurikulum yang terdiri dari jadwal mengajar dan jurnal kelas untuk mengupload materi pembelajaran, memulai *video conference* seperti fitur aplikasi zoom, *share screen*, *recording* selama pembelajaran tersebut. Menu soal yang digunakan guru untuk membuat soal dan menguploadnya ke menu tersebut dan Rapor siswa yang dapat digunakan untuk mengupload hasil rapor siswa ke aplikasi tersebut. Adapun bagi murid terdapat menu Profil Sekolah dan guru untuk memilih guru yang akan diikuti selama pembelajaran kelas daring, Ruang Kelas Online yang terdapat jadwal kegiatan belajar mengajar online, materi dan tugas agar dapat diakses siswa dengan mudah dan *E-Rapor* yang digunakan untuk melihat raport hasil belajar masing-masing siswa.

Hal ini selaras dengan pengertian Multimedia yang berasal dari kata “multi” dan “media” dengan menggabungkan beberapa media untuk mencapai tujuan pembelajaran,¹⁴ dan ditegaskan kembali oleh Suyanto bahwa suatu media yang menggabungkan antara teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berekreasi, dan berkomunikasi serta terdapat dua jenisnya yaitu multimedia linier dan interaktif. Maka dari itu, banyak para pendidik yang menggunakannya sebagai salah satu unsur utama dalam penyampaian materi pelajaran dikelas, karena terdapat banyak keunggulan dalam penerapannya. Menurut Kristanto keunggulannya diantaranya adalah interaktif, individual,

¹³ Ahmad Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 91–94.

¹⁴ Nurhikmah Sam, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 46 Makassar,” *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication* 1, no. 3 (2021): 140.

fleksibel, *cost effectiveness*, motivasi, umpan balik, *record keeping*, dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima suatu pelajaran, dapat berinteraksi dengan teman sebaya dibawah kendali siswa dan dapat menggunakan peralatan lain selama penggunaannya.¹⁵

Pada penelitian ini memfokuskan pada penerapan multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat kontrol dan dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Adapun salah satu contoh dari multimedia pembelajaran interaktif yaitu aplikasi, game dan lain sebagainya.¹⁶ Multimedia SmartSchool Genius merupakan sebuah aplikasi yang menurut Hasan Abdurrahman dan Asep Ririh Riswaya merupakan sebuah program siap pakai yang dapat digunakan dalam menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut untuk mendapatkan hasil, selain itu juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah pada suatu pemrosesan data yang diharapkan dan diinginkan dengan berpacu pada sistem komputansi.¹⁷

Menurut Chee & Wong terdapat tiga kriteria untuk mengukur efektifitas suatu multimedia yaitu: (1) *Appropriateness* yang mencakup kesesuaian materi siswa dengan karakteristik sekolah, siswa dan kurikulum setempat. Semenjak aplikasi Smartschool Genius diterapkan di sekolah MI Al-Khoiriyyah, para pihak Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Semarang mempertimbangkan kegunaan aplikasi tersebut bagi pihak sekolah untuk dapat menunjang terjadinya pembelajaran dikelas online secara efektif dan memudahkan para guru serta siswa dalam mengakses hal-hal yang terkait dengan pembelajaran bahasa arab tanpa terbatas waktu dan tempat. Karena pada dasarnya media pembelajaran untuk memberikan sumbangsih yang sangat besar pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga berimbas pada hasil pembelajaran yang bagus. Jadi, jika semakin bagus kualitas media, maka pembelajaran semakin efektif dan meningkatkan hasil nilai yang optimal, dan hal itu akan berbanding terbalik jika kualitas suatu media tidak bagus.¹⁸ Dan hakikatnya sebuah media sebagai alat bantu pembelajaran yang sangat dibutuhkan,¹⁹ menjadi stimulus perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial emosional dan nilai moral serta agama,²⁰ wadah penunjang pembelajaran yang efektif.

(2) *Accuracy, Currency and Clarity* yang mencakup keakuratan dan up-to-date sebuah materi, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, tidak membias dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa. Sesungguhnya aplikasi tersebut kurang cocok jika diterapkan pada siswa sekolah dasar karena terdapat banyak menu-menu yang harus diakses, maka dari itu aplikasi ini diterapkan bagi siswa kelas 4-6 MI karena mereka dianggap mampu dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Pada awal penerapan aplikasi ini juga membutuhkan beberapa peng-upgrade-an untuk dapat digunakan, hal ini yang semakin membuat

¹⁵ Fatimatuz Zahrah and Bachtiar S Bachri, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERSAMAAN NILAI MUTLAK MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS X DI SMAN 19 SURABAYA," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 11, no. 3 (2021): 2.

¹⁶ Inung Diah Kurniawati and Dan Sekreningsih Nita, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, Double Cklik: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 1 (Madiun, 2018).

¹⁷ Adi Widarma and Sri Rahayu, "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN," *JTI: Jurnal Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 167.

¹⁸ Muhammad Yaumi, *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial* (Makassar, 2017).

¹⁹ Rudi Muhammad Barnansyah, "Implementasi Media Pembelajaran Dalam Keterampilan Mengajar Bagi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Media Dan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 5, no. 2 (2021): 209.

²⁰ Syukri, "Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Al-Abyadh* 4, no. 1 (2021): 16.

kebingungan para guru dan terutama murid, karena pada dasarnya aplikasi tersebut belum layak untuk dipasarkan dan hanya wujud kerjasama antara pihak yayasan dan pihak perancang aplikasi tersebut. Namun dibalik semuanya, fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi tersebut dapat memudahkan para siswa untuk mempelajari materi yang telah disajikan sebagai bahan belajar mereka selama pandemi corona berlangsung.

(3) *Screen Presentation and Design* yang mencakup Text (jenis, besar huruf dan spasi tulisan sesuai dengan layar yang ditampilkan), untuk tulisan yang terdapat di layar aplikasi ini dapat dilihat dan terbaca secara jelas bagi penggunanya, namun untuk bahasa arab belum disesuaikan dari arah kanan ke kiri. Graphics (penggunaan gambar, diagram, foto, grafik yang dapat mendukung pembelajaran, sederhana, tidak membiasakan konsep, dapat memotivasi siswa dan berhubungan dengan materi siswa), sebenarnya didalam aplikasi tersebut tidak terdapat gambar maupun video yang dapat disajikan sebagai penunjang pembelajaran agar tidak membosankan para siswa selama pembelajaran, tetapi guru dapat menambahkan video atau gambar maupun animasi pada materi pembelajaran yang dibagikan oleh guru. Selain itu terdapat beberapa foto para guru untuk mempermudah mereka dalam memilih kelas yang akan mereka ikuti selama pembelajaran berlangsung agar tidak tertukar dengan kelas lain. Color (penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan), pada aplikasi ini tidak menampilkan kontras warna yang sangat memikat para peserta didik, hanya saja warna-warna yang digunakan pada layar aplikasi tidak menimbulkan kontras warna yang menyakitkan mata.

Animation (dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru), untuk animasi tidak disediakan didalam aplikasi tersebut kecuali jika disajikan oleh guru dalam materi pembelajaran. Audio (musik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan narasi dapat memperjelas konsep dan aplikasinya), aplikasi ini tidak disertai audio didalamnya kecuali jika seorang guru ingin menambahkan beberapa audio sebagai media dalam pembelajaran pada materi pembelajaran. Video Clip (dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan langsung kepada para pengguna untuk suatu contoh dari materi yang dipelajari, selain itu juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan). Aplikasi ini juga tidak disertai video sebagai penunjang pembelajaran siswa, namun ketika guru membagikan materi pembelajaran di aplikasi dapat berupa video.²¹

b. Smartschool Genius pada Pembelajaran Bahasa Arab Daring Interaktif di MI Al-Khoiriyyah Semarang

Aplikasi SmartSchool Genius diterapkan oleh pihak Sekolah MI Al-Khoiriyyah semenjak adanya virus corona dan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (dalam jaringan) untuk meminimalisir angka penularan covid-19, tetapi didalam penerapan aplikasi tersebut sangat maklum adanya jika terdapat beberapa problematika yang dapat menghambat keefektifitasan pada penggunaan aplikasi tersebut terutama pada pembelajaran bahasa arab disekolah. Namun sebelum guru menentukan sebuah media pembelajaran yang akan digunakan, alangkah baiknya jika media tersebut dipilih sesuai dengan beberapa kriteria agar tercipta pembelajaran yang interaktif, karena pada dasarnya multimedia pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang interaktif dimana guru sebagai pemeran utama dalam mengendalikan berjalannya pembelajaran sehingga tercipta situasi

²¹ I Kadek Suartama, *Bahan Ajar Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran* (Bali, 2016).

interaktif edukatif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran²². Dan adapun kriteria dalam memilih sebuah media pembelajaran diantaranya sebagai berikut (1) untuk sebuah informasi (tanpa evaluasi) atau pembelajaran (membutuhkan sebuah evaluasi setelah penggunaannya). Pada penelitian ini, aplikasi Smartschool Genius diterapkan dalam pembelajaran daring sebagai media pembelajaran yang dapat membantu berjalannya proses belajar mengajar. (2) menentukan transmisi pesan (pendidik digantikan oleh media atau media yang membantu pendidik untuk menjalankan sebuah pembelajaran). Aplikasi Smartschool Genius yang diterapkan pada pembelajaran bahasa arab disekolah MI Al-Khoiriyyah sebagai media pengganti peran pendidik dalam fitur penyajian materi pembelajaran, pembagian soal dan penilaian hasil peserta didik. Sedangkan sebagai media dalam pembelajaran bahasa arab dapat berupa fitur audio, video dan berupa pdf materi yang dapat digunakan untuk menjalankan proses belajar mengajar.

(3) menentukan karakteristik pembelajaran yang termasuk dalam ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Pada aplikasi ini dapat membantu ketiga ranah pembelajaran tersebut secara sekaligus, yaitu pada fitur video yang dapat membantu pada ranah kognitif dan afektif selama pembelajaran berlangsung dan pada fitur pembagian soal dapat membantu ranah psikomotorik siswa dengan mengemas soal-soal seperti maharah dan unsur-unsur bahasa yang telah disajikan oleh guru (4) klasifikasi media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan keadaan siswa, seperti pada aplikasi ini dapat menyajikan media audio dan audiovisual. (5) menganalisis karakteristik media. Pada aplikasi ini belum sepenuhnya menyajikan layanan pada pembelajaran bahasa arab terutama pada penulisan tulisan arab.²³ (6) sesuai dengan tujuan. Aplikasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mempermudah pembelajaran bahasa arab secara daring (7) Praktis, Luwes dan Bertahan. Aplikasi ini fleksibel digunakan bagi semua kalangan, praktis jika digunakan oleh guru dalam fitur penyusunan raport, pembagian materi dan soal, penilaian dan bagi siswa dapat membantu dalam menerima materi, soal dan mengerjakannya, meninjau hasil belajarnya. Selain itu aplikasi ini dapat bertahan dalam beberapa kurun waktu karena tidak berupa barang.

(8) mampu dan terampil dalam penggunaannya. Pada dasarnya pendidik dan peserta didik di sekolah ini belum mendapatkan petunjuk teknis pada penggunaan aplikasi sehingga diawal penerapan pada pembelajaran mengalami kebingungan bagi mereka, namun seiring berjalannya waktu aplikasi ini dapat dikuasai oleh para pendidik dan peserta didik (9) sesuai dengan keadaan peserta didik. Aplikasi ini sesuai dengan keadaan pandemi covid-19 yang memberlakukan pada ranah pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan, apalagi bagi peserta didik MI yang rentan dalam kasus penularannya. Oleh sebab itu, para pihak sekolah menerapkan aplikasi ini untuk memudahkan siswa dalam mengakses kebutuhan siswa dalam pembelajaran seperti materi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun (10) ketersediaan. Aplikasi ini tersedia di app store dan play store bagi para pengguna baru, selain itu juga dapat diakses melalui browser *chrome* yang dapat diakses siswa dan guru dengan memasukkan username dan password masing-masing tanpa harus membuka aplikasi yang telah terinstal didalam handphone.²⁴

²² S Ihsan and A Ahyanuardi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 02, no. 01 (2021): 70–74, <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/74>.

²³ Risnajayanti and Delvi, *Strategi Guru Dalam Memilih Media Pembelajaran Di Masa Pandemi*, Fkipum Kendari (Kendari, 2021).

²⁴ Siska Ana Astriani, *PRINSIP & KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Paiton, Probolinggo, 2018).

Bagi para murid dapat mengunduh serta menginstal melalui aplikasi Playstore dengan keyword genius Indonesia, setelah itu login dan menulis username/email dan password yang telah disediakan oleh admin sekolah. Setelah masuk, terdapat beberapa menu utama yaitu Profil Sekolah, Ruang Kelas Online untuk mengakses pembelajaran dengan menu jadwal KBM, materi dan tugas, bagi siswa untuk mengeklik profil gurunya yang berwarna biru sebagai tanda pembelajaran dimulai dan dapat mengikuti pembelajaran dikelas. Setelah itu dapat memilih tombol “masuk” dan “Launch in Web” yang terdapat pada menu perizinan untuk akses audio dan video. Kemudian memilih tombol “Joint Meeting” yang secara otomatis akan masuk virtual meeting status presensi kehadiran siswa terdeteksi secara otomatis “hadir” dalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi apabila siswa berhalangan untuk hadir dapat memilih menu izin dan mengupload buktinya serta dapat memilih menu materi untuk didownload agar dapat dipelajari secara offline. Kemudian siswa dapat mengerjakan tugas soal berbentuk pilihan ganda yang telah diberikan oleh guru dengan memilih tombol pilih dan simpan untuk dikumpulkan setelah selesai mengerjakannya secara keseluruhan. Namun untuk jawaban dari soal yang berbentuk essay dapat berupa teks atau file yang harus diupload oleh siswa. Setelah mengerjakan semuanya, siswa dapat melihat progres tugasnya dengan memilih tombol berbentuk kotak dibawah ujung kiri pada menu tugas dari guru.

Lalu bagi guru dapat mengakses aplikasi tersebut sesuai dengan pasword, email, biodata diri, data tugas mengajar disetiap kelas sesuai data yang telah diinput oleh Super Admin agar dapat diawasi dan dipantau dengan mudah kegiatan mereka. Dianjurkan bagi setiap guru untuk menginput jurnal pembelajaran sehari sebelum mengajar mata pelajaran tersebut dengan format pdf, video atau audio, lalu menjalankan pembelajaran dengan mengakses menu *video conference*. Ketika guru ingin membuat soal berupa pilihan ganda maka harus didampingi dengan aplikasi Pritsit yang merupakan blangko soal serupa dengan tampilan microsoft excel, dan melampirkan pilihan jawaban dari A-E untuk diupload. Jadi siswa dapat mengerjakan sesuai dengan deadline yang telah ditentukan oleh guru, dan hasil pekerjaan mereka dapat diupload oleh guru baik berupa nilai harian maupun rapot agar dapat dilihat oleh siswa sebagai kaca perbandingan untuk pembelajaran mereka kedepan.

Aplikasi ini dapat diakses secara langsung dengan signal yang kuat tanpa harus mendownload aplikasi penunjang atau bantuan lainnya sehingga dapat memudahkan serta tidak menimbulkan kebingungan seluruh pihak sekolah untuk menerapkan pembelajaran secara virtual, tetapi untuk pembelajaran bahasa arab belum diseminasi oleh pihak perancang aplikasi secara detail tentang penulisan huruf arab yang masih sering terbalik dari kiri ke kanan. Dan tingkat keefektifitasan dalam pembelajaran dapat diukur dari keteguhan siswa dalam mengikuti kelas virtual, karena peran guru dalam membimbing siswa berkurang dan digantikan oleh orang tua yang memiliki multiperan dalam keluarga terutama ibu.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Smartschool Genius pada pembelajaran bahasa arab daring di sekolah MI-Al Khoiriyyah sangat dapat membantu pihak guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, namun masih terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru bahasa arab dalam penulisan materi karena belum tersedia model penulisan huruf arab secara khusus. Aplikasi ini dirancang seperti semi *e-learning* yang hanya menyediakan beberapa fitur-fitur untuk kebutuhan guru dan siswa selama pembelajaran daring tanpa gambar ataupun video yang dapat menunjang kesemangatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aplikasi ini dapat dikategorikan baru dan diterapkan disekolah MI Al-Khoiriyyah, namun memiliki beberapa manfaat dan keunggulan untuk digunakan sebagai

media pembelajaran dan membantu jalannya pembelajaran daring bagi sekolah lainnya di Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Asmuni. "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (October 2020): 281–282.
- Assidiqi, M H, and W Sumarni. *Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. Semarang, 2020.
- Astriani, Siska Ana. *PRINSIP & KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Paiton, Probolinggo, 2018.
- Barnansyah, Rudi Muhammad. "Implementasi Media Pembelajaran Dalam Keterampilan Mengajar Bagi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Media Dan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Hayula : Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 5, no. 2 (2021): 209.
- Diah Kurniawati, Inung, and Dan Sekreningsih Nita. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Double Cklik : *Journal of Computer and Information Technology*. Vol. 1. Madiun, 2018.
- Ihsan, S, and A Ahyanuardi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 02, no. 01 (2021): 70–74. <http://jpte.ppj.unp.ac.id/index.php/JPTE/article/view/74>.
- Manurung, Purbatua. "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19." *Al-Fikru : Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2020): 3.
- Marjuni, A, and Hamzah Harun. "P □ 194." *Jurnal Idaarah* III, no. 36 (2019): 194.
- Nurdiansyah, Fajar (Universitas Adhirajasa Raswara Sanjaya), and Henhen Siti (Universitas Adhirajasa Raswara Sanjaya) Rugoyah. "STRATEGI BRANDING BANDUNG GIRI GAHANA GOLF SEBELUM DAN SAAT PANDEMI COVID-19." *Jurnal Purnama Berazam* 2, no. 2 (2021): 160–162.
- Prasanti, Ditha. "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan." *JURNAL LONTAR* 6, no. 1 (2018): 16.
- Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi." *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017): 211–212.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 91–94.
- Risnajayanti, and Delvi. *Strategi Guru Dalam Memilih Media Pembelajaran Di Masa Pandemi*. Fkipum Kendari. Kendari, 2021.
- Sam, Nurhikmah. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 46 Makassar." *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication* 1, no. 3 (2021): 140.
- Samsiyah, Nur, and Agil Fajar S. "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Integrated Elementary Education* 1, no. 1 (March 2021): 25–26.
- Suartama, I Kadek. *Bahan Ajar Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Bali, 2016.
- Sukur, Moch Halim, Bayu Kurniadi, Haris, and Faradillah Ray N. "Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan." *Journal Inicio Legis* 1, no. 1 (October 2020): 1–4.
- Suyanto, Umar Yeni, Desi Romadhona, and Nur Hidayati. "Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era New Normal." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage* 1, no. 2 (2020): 122.
- Syukri. "Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Al-Abyadh* 4, no. 1 (2021): 16.

- Utami, Destiani Putri. Melliani, Dwi. Maolana, Fermim Niman. Marliyanti, Fitriana. Hidayat, Asep. "Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 12 (May 2021): 2738.
- Widarma, Adi, and Sri Rahayu. "PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN." *JTI : Jurnal Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 167.
- Yaumi, Muhammad. *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*. Makassar, 2017.
- Zahrah, Fatimatuz, and Bachtiar S Bachri. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERSAMAAN NILAI MUTLAK MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS X DI SMAN 19 SURABAYA." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 11, no. 3 (2021): 2.