



**LAPORAN PENELITIAN  
REORIENTASI PENGAJARAN BAHASA ARAB  
PADA PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM  
NEGERI SE-SUMETERA (PENGEMBANGAN MODEL  
PEMBELAJARAN BAGI GENERASI ERA 4.0)**

**Disusun Oleh:  
Dr. Akla, M.Pd  
Ani Susilawati, M.Hum  
Sri Wahyuni, M.Pd**

**PENELITIAN PENGEMBANGAN NASIONAL  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT (LPPM) IAIN METRO  
2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul Penelitian : Reorientasi Pengajaran Bahasa Arab  
Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam  
Negeri Se-Sumatera (Pengembangan Model  
Pembelajaran Bagi Generasi Era 4.0)

Bidang Ilmu : Pendidikan  
Bidang Ilmu : Pendidikan  
Kategori Penelitian : Penelitian Pengembangan Nasional  
Peneliti  
Nama : 1. Dr. Akla, M.Pd (IVa)  
NIP. 19691008 200003 2 005  
2. Ani Susilawati, M.Hum  
3. Sri Wahyuni, M.Pd

Telp/HP : 085279793366  
Email : [akla@metrouniv.ac.id](mailto:akla@metrouniv.ac.id)  
Lokasi Penelitian : IAIN Metro  
Lama Penelitian : 8 (delapan) bulan  
Beaya yang diperlukan : 69.000.000

Metro, Oktober 2020

Menyetujui  
Ketua LPPM



Dr. Zainal Abidin, M.Ag  
NIP.197003161998031003

Peneliti



Dr. Akla, M.Pd  
NIP.196910082000032005



## PERNYATAAN KEASLIAN DAN KEORISINILAN

Dengan ini saya ketua peneliti:

Nama : Dr. Akla, M.Pd.

NIP : 19691008 200003 2 005

Menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “Reorientasi Pengajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri Se-Sumatera (Pengembangan Model Pembelajaran Bagi Generasi Era 4.0)” adalah orisinal yang belum diteliti sebelumnya dan naskah penelitian ini secara keseluruhan adalah asli penelitian/karya kami sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Metro, September 2020

Saya Yang menyatakan,



Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008 200003 2 005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dengan judul: “Reorientasi Pengajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri Se-Sumatera (Pengembangan Model Pembelajaran Bagi Generasi Era 4.0)” dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Penelitian ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui Pengajaran bahasa Arab di perguruan tinggi negeri se-Sumatera saat ini, desain pengajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang diinginkan, desain model pembelajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang dikembangkan, dan efektivitas desain model pengajaran bahasa Arab yang dikembangkan terhadap kemampuan bahasa arab maasiswa ptkin se Sumatera.

Selanjutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor IAIN Metro, Ketua LPPM, dan Ketua Pusat Penelitian, dan semua pihak yang telah membantu dalam mengumpulkan data penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan kesalahan, oleh karenanya kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi IAIN Metro.

Metro, September 2020  
Peneliti



Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008 200003 2 005

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian Dan Keorisinilan.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi.....	v
BAB 1 Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II Landasan Teori .....	7
A. Reorientasi Pengajaran Bahasa Arab .....	7
B. Pengajaran Bahasa Arab Era Milenial 4.0.....	13
C. Pengembangan Kurikulum Pengajaran Bahasa Arab.....	26
BAB III Metode Penelitian Dan Pengembangan .....	48
A. Desain Penelitian.....	48
B. Prosedur Penelitian.....	49
C. Data dan Sumber Data.....	56
D. Instrumen Penelitian.....	57
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	58
F. Teknik Analisis Data .....	60
BAB IV Hasil Penelitian Dan Pengembangan .....	64
A. Reorientasi pengajaran bahasa Arab di Perguruan Tinggi ...	64
B. Desain Pengajaran Bahasa Arab Bagi Generasi Era 4.0 Yang Diinginkan .....	67
C. Desain Model Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Generasi Era 4.0 Yang Dikembangkan.....	69
D. Efektivitas Desain Model Pengajaran Bahasa Arab Yang Dikembangkan Terhadap Kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa PTKIN Se Sumatera .....	101
BAB V Kesimpulan Dan Rekomendasi .....	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Rekomendasi .....	117
Daftar Pustaka .....	118

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **F. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Arab masih terus menarik untuk dikaji bukan hanya sebagai bahasa agama tetapi terlebih bahasa Arab digunakan sebagai bahasa ekonomi, politik dan budaya. Keberadaan bahasa Arab memiliki fungsi strategis sehingga keberadaannya dalam kurikulum pembelajaran masih dipandang sangat urgen. Oleh sebab itu bahasa Arab masih menjadi materi ajar yang dimuat pada kurikulum dari Madrasah Ibtidaiyah sampai Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa Perguruan Tinggi menghadapi berbagai kesulitan yang berdampak pada tidak tercapainya kompetensi pembelajaran yang ditetapkan. Kesulitan dalam penguasaan kompetensi kebahasaan berupa kesalahan makna indentifikasi dari suara yang diperdengarkan, kesalahan dalam melafalkan kosa kata yang berdampak pada kesalahan makna, kesulitan dalam memahami teks bacaan disebabkan rendahnya kemampuan menghubungkan ide satu kalimat satu dengan kalimat berikutnya. Kesulitan juga terjadi pada keterampilan menulis karena proses memerlukan proses berpikir kompleks dan sistematis. Beberapa kesulitan yang dialami mahasiswa bersumber pada gairah belajar yang rendah, tidak ada motivasi yang distimulasi oleh desain pembelajaran monoton yang cenderung menjenuhkan.

Studi Ramadhani menunjukkan bahwa kendala belajar bahasa Arab bagi mahasiswa Perguruan Tinggi terkait motivasi dan minat belajar yang variatif, perbedaan orientasi belajar

mahasiswa serta desain pembelajaran mulai dari proses sampai dengan evaluasi yang tidak berorientasi pada perkembangan teknologi komunikasi.<sup>1</sup> Kesulitan-kesulitan tersebut berdampak pada tingkat penguasaan bahasa Arab yang rendah. Laporan Bariyah dan Muassomah menunjukkan kesulitan mahasiswa dalam belajar bahasa Arab pada aspek berbicara adalah kesulitan menyatakan pendapat yang disebabkan tidak percaya diri dan tidak menguasai kosa kata dengan baik.<sup>2</sup> Hal serupa ditunjukkan oleh Wahida bahwa kesulitan belajar bahasa Arab mahasiswa terkait penggunaan metodologi mengajar yang tidak relevan, latar belakang mahasiswa yang heterogen, motivasi yang rendah dan tidak ada feedback dari mahasiswa pada setiap pembelajaran. Selain itu belum optimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehingga strategi dan pendekatan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi komunikasi.<sup>3</sup>

Kendala belajar bahasa Arab mahasiswa Perguruan Tinggi diidentifikasi berasal dari dua problema utama, yaitu kendala

---

<sup>1</sup> Ramadhani, D. A. Evaluasi Pengajaran Bahasa Arab Dengan Media Online Di Perguruan TINGGI. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2019, <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.105>.

<sup>2</sup> Bariyah, K., & Muassomah, M. Metode Ta'bir Ash-Shuwar Al-'Asywai: Inovasi Pembelajaran Maharah Kalam Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Iain Madura. *Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2019, <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v4i1.509>

<sup>3</sup> Besse Wahida. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab di IAIN Pontianak ). *Jurnal Al-Astar STAI Mempawah*, 7(1), 43–64.2017.



linguistik dan kendala nonlinguistik.<sup>4</sup> Kendala linguistik terkait kesulitan mahasiswa dalam pengucapan bunyi, tata tulisan yang berbeda dengan bahasa mahasiswa dan tata kalimat yang mengacu pada gramatika yang dirasa sulit dipahami.<sup>5</sup> Kesulitan nonlinguistik terkait desain pembelajaran yang tidak berorientasi pada perkembangan teknologi, selain kecenderungan belajar mahasiswa yang berbeda, latar belakang mahasiswa dengan pemahaman bahasa Arab yang berbeda, dan sarana prasarana yang tidak memadai dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>6</sup>

Sejauh ini studi tentang pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa Perguruan Tinggi cenderung mengkaji tiga isu pokok. *Pertama*, studi yang melihat pentingnya penguasaan bahasa Arab komunikatif dalam konteks perannya sebagai bahasa Internasional. Selain penguasaan bahasa secara komunikatif beberapa studi juga mengkaji tentang urgensi bahasa Arab untuk tujuan memahami kitab-kitab keislaman yang tertulis dalam bahasa Arab.<sup>7</sup> *Kedua*, studi yang mengkaji pentingnya metode dan

---

<sup>4</sup> Fahrurrozi, A. Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2014, <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>

<sup>5</sup> Al-Muslim Mustapa, Zamri Arifin, Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab: Satu Tinjauan Literatur di Negeri Sembilan. *Persidangan Kebangsaan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab 2012 (PKEBAR'12)*. 2012

<sup>6</sup> Maita, I., Zarnelly, Z., & Adawiyah, A. Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2018, <https://doi.org/10.24014/rmsi.v4i2.6227>

<sup>7</sup> Fahmi, R. M., & Tulungagung, I. Peran Ilmu Adab Arab dalam pengembangan Ilmu Islami dan Penghafalan Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Ilmu Agama*, 2019.

strategi dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Metode dan strategi yang relevan memudahkan mahasiswa dalam menguasai materi yang diajarkan.<sup>8</sup> *Ketiga*, studi yang menganalisis peran media teknologi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Kehadiran media dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa.<sup>9</sup> Media pembelajaran dinilai sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengaruh terhadap suasana dan lingkungan belajar yang diciptakan guru sehingga dapat membangkitkan kemauan dan minat belajar. Kemauan dan minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.<sup>10</sup> Pemanfaatan media secara efektif dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugas mengajar.<sup>11</sup> Dari ketiga kecenderungan penelitian terdahulu, tampak dimensi orientasi pembelajaran berbasis teknologi komunikasi yang mampu mengantarkan lulusan bersaing di dunia global belum dikaji secara seksama. Pada saat yang sama orientasi pembelajaran saat ini kurang ditujukan pada kebutuhan generasi

---

<sup>8</sup> Hasna Qonita Khansa. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 2016.

<sup>9</sup> Kuswanto, J., & Radiansah, F.,. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 2018, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>

<sup>10</sup> Dwijayani, N. M. Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2017, <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>.

<sup>11</sup> Ellsworth, E. Places of learning: Media, architecture, pedagogy. In *Places of Learning: Media, Architecture, Pedagogy*, 2004, <https://doi.org/10.4324/9780203020920>.

era milenial 4.0.

Studi ini melengkapi kekurangan dari studi-studi yang ada yang cenderung mengabaikan pengembangan pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi pada penggunaan teknologi komunikasi. Desain pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan teknologi akan memicu semangat belajar dan memudahkan proses memahami materi pelajaran. Kemudahan yang diperoleh dalam proses belajar akan mendorong tercapainya tujuan belajar.

Studi ini didasarkan pada tiga argumen. *Pertama*, desain pembelajaran bahasa Arab yang didasarkan orientasi belajar yang tepat akan memudahkan mahasiswa belajar. *Kedua*, keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat ditentukan oleh perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam rancangan pembelajaran. *Ketiga*, keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat ditentukan oleh lingkungan belajar.

## **G. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah, beberapa masalah pengajaran bahasa Arab yang dihadapi mahasiswa diidentifikasi sebagai berikut:

1. Orientasi belajar bahasa Arab masih terfokus pada satu keterampilan berbahasa
2. Kurangnya kesempatan mahasiswa melakukan kemandirian dalam belajar.
3. Gairah belajar bahasa Arab yang rendah
4. Kemampuan berbahasa Arab belum memadai

5. Belum maksimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran
6. Belum adanya desain pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi komunikasi.

#### **H. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada reorientasi pengajaran bahasa Arab yang difokuskan pada desain model pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi bagi generasi era 4.0.

#### **I. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana reorientasi pengajaran bahasa Arab di Perguruan Tinggi?
2. Bagaimana desain pengajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang diinginkan?
3. Bagaimana desain model pembelajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang dikembangkan?
4. Bagaimana efektivitas desain model pengajaran bahasa Arab yang dikembangkan terhadap kemampuan bahasa arab mahasiswa ptkin se Sumatera?

#### **J. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan menganalisis:

1. Pengajaran bahasa Arab di perguruan tinggi negeri se-Sumatera saat ini.
2. Desain pengajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang diinginkan.

3. Desain model pembelajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang dikembangkan.
4. Efektivitas desain model pengajaran bahasa Arab yang dikembangkan terhadap kemampuan bahasa arab maasiswa ptkin se Sumatera.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **D. Reorientasi Pengajaran Bahasa Arab**

Reorientasi adalah peninjauan kembali wawasan guna menentukan sikap dan lain sebagainya<sup>12</sup>. Reorientasi pengajaran bahasa Arab Indonesia baik pada lembaga formal maupun informal memiliki berbagai orientasi yaitu orientasi keagamaan, orientasi akademis orientasi profesional dan reorientasi ekonomis<sup>13</sup>. Orientasi keagamaan dituangkan dalam pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan untuk memahami tuntan Islam yang itu al-Quran dan as-Sunnah yang kajiannya banyak tertulis dalam kitab-kitab berbahasa Arab. Pengajaran bahasa Arab yang berorientasi keagamaan ini pada praktik pembelajarannya menekankan hanya pada dua aspek saja yaitu aspek mendengar, membaca dan menulis<sup>14</sup>. Pada praktik pembelajarannya, proses sangat didominasi oleh guru, pelajar hanya perlu mendengar dan mencatat. Tidak ada interaksi komunikatif aktif dalam proses pembelajaran. Hasilnya adalah pelajar mampu

---

<sup>12</sup> KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI )," *Kementerian Pendidikan dan Budaya*, 2016.

<sup>13</sup> Hassan Basri Awang Mat Dahan dan Mohd Azhar Zailani, "Pengajaran Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus: Satu Pandangan Awal," *Masalah Pendidikan*, 2005.

<sup>14</sup> Aziz Fahrurrozi, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB : PROBLEMATIKA DAN SOLUSINYA," *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2014, <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>.

membaca dan menterjemahkan kitab-kitab keagamaan yang bertulis bahasa Arab<sup>15</sup>.

Terdapat juga lembaga yang menerapkan pengajaran bahasa Arab dengan berorientasi pada kemampuan akademis, orientasi akademis adalah pembelajaran bahasa Arab dengan fokus utama menguasai keterampilan bahasa dengan tujuan sebagai instrumen untuk memahami ilmu-ilmu pengetahuan yang tertulis dalam bahasa Arab. Dalam proses pembelajarannya diajarkan empat keterampilan berbahasa Arab yaitu *kalam*, *qira'ah*, *kitabah*, dan *istima*. Tujuan pembelajaran ditekankan pada pemahaman bahwa bahasa Arab merupakan disiplin ilmu pengetahuan yang harus dipahami<sup>16</sup>.

Sebagian lembaga yang menerapkan pembelajaran bahasa Arab dengan orientasi profesional. Orientasi profesional adalah orientasi pada profesi tertentu dan bersifat praktis dan pragmatis. Praktik pembelajarannya lebih menekankan pada kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi ekonomis mempelajari bahasa Arab dengan tujuan penguasaan keterampilan berbahasa untuk kepentingan ekonomi. Pembelajaran bahasa yang berorientasi ekonomis seperti pembelajaran bahasa Arab pada lembaga-lembaga kursus<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Mohd Ismail Mustari dkk., "Model Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab," dalam *Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam [SEAPPI2012]*, 2012.

<sup>16</sup> Ismail Suardi Wekke, "Tradisi Pesantren Dalam Konstruksi Kurikulum Bahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Minoritas Muslim Papua Barat," *Karsa: The journal of Social and Islamic Culture*, 2015, <https://doi.org/10.19105/karsa.v22i1.549>.

<sup>17</sup> Ghazali Yusri dkk., "Penggunaan bahan pembelajaran dalam kursus bahasa arab," *GEMA Online Journal of Language Studies*, 2012.

Orientasi pengajaran bahasa Arab diatas masih menekankan pada tujuan belum pada proses pembelajaran. Penekanan pada proses pembelajaran menjadi arah baru dalam pembelajaran bagi generasi era milenial 4.0 dimana penggunaan teknologi menjadi sebuah kebutuhan urgen dalam kehidupan sehari-hari. Maka untuk mempersiapkan sumberdaya manusia yang menguasai bahasa Arab di era milenial ini, proses pembelajaran perlu didesain dengan pemanfaatan teknologi komunikasi. Pemanfaatan teknologi komunikasi dalam belajar memberi ruang kepada pelajar untuk dapat belajar secara mandiri dengan mempertimbangkan konsep belajar yang ditawarkan oleh UNESCO. Pembelajaran yang didesain bahwa belajar untuk menjadi tahu, belajar adalah proses melakukan aktifitas, belajar untuk menciptakan jati diri dan belajar adalah untuk kepentingan bersama<sup>18</sup>.

Arah baru model pembelajaran sebagai respon terhadap derasnya teknologi komunikasi yang sudah merambah kedalam dunia pendidikan maka diperlukan sebuah desain pembelajaran yang mendorong pelajar memiliki keterampilan berpikir kritis<sup>19</sup>. Desain pembelajaran yang diperlukan adalah desain yang memberi ruang kepada pelajar untuk memiliki kecakapan belajar berbasis teknologi<sup>20</sup>. Tujuannya adalah tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan,

---

<sup>18</sup> Rémi A. van Compernelle dan Ashlie Henery, "Learning to do concept-based pragmatics instruction: Teacher development and L2 pedagogical content knowledge," *Language Teaching Research* 19, no. 3 (2015): 351–72, <https://doi.org/10.1177/1362168814541719>.

<sup>19</sup> Alan Rogers, "Global media literacy in a digital age: Teaching beyond borders," *International Review of Education* 63, no. 1 (2017): 137–39, <https://doi.org/10.1007/s11159-016-9600-7>.

<sup>20</sup> Diāna Liepa dan Ausma Špona, "Teaching and Learning in Higher Education," *SOCIETY, INTEGRATION, EDUCATION*.



sikap dan sejumlah keterampilan semata, tetapi yang lebih urgen adalah bagaimana proses yang dilalui pelajar dalam mendapat pengetahuan tersebut<sup>21</sup>. Oleh sebab itu perlu didesain sebuah model pembelajaran yang berorientasi pada proses dengan pemanfaatan teknologi komunikasi<sup>22</sup>.

Arah baru pembelajaran bahasa Arab yang menekankan pada proses membangun pengetahuan dan bukan transfer pengetahuan. Pada kondisi ini pelajar dipandang sebagai subjek belajar yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kehadiran guru hanya sebagai fasilitator belajar yang memberikan bimbingan dan mengkondisikan aktifitas belajar. Kehadiran pelajar diarahkan untuk melakukan berbagai latihan, mencari pengetahuan melalui berbagai kegiatan belajar. Pelajar diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta konsep dan ilmu pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata<sup>23</sup>.

Proses pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan pelajar dalam mendapatkan pengetahuan. Pelajar diberi ruang agar secara langsung terlibat dalam semua pengalaman belajar. Arah baru ini membawa pelajar cakap dalam mendapatkan

---

*Proceedings of the International Scientific Conference, 2015,*  
<https://doi.org/10.17770/sie2014vol1.740>.

<sup>21</sup> Sally Ashton-Hay, "Review of: The Cambridge guide to research in language teaching and learning," *The English Australia Journal*, 2017.

<sup>22</sup> van Compernelle dan Henery, "Learning to do concept-based pragmatics instruction: Teacher development and L2 pedagogical content knowledge."

<sup>23</sup> Indah Wati dan Insana Kamila, "Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

informasi dan mengolahnya melalui aktifitas berpikir dan mengolah informasi melalui aktivitas berpikir dengan mengikuti tahap demi tahap dari prosedur berpikir ilmiah sampai pada hasil penemuan<sup>24</sup>.

Arah baru pembelajaran juga memberi ruang pada pelajar untuk membantu pelajar dalam memperoleh pengetahuan. Dalam proses memperoleh pengetahuan pelajar dibawa untuk menemukan makna, ide-ide dan struktur berpikir sehingga tahap demi tahap pelajar belajar bagaimana mengorganisasikan sebuah keterampilan dan melakukan belajar secara mandiri. Orientasi baru dalam pembelajaran merupakan perubahan paradigma proses dari *classroom meeting* menjadi *digital meeting*. Perubahan pengelolaan sistem pembelajaran digital menuntut eksistensi pengajar dan dukungan teknologi berupa jaringan internet, laptop, server, telpun selular, gadget, televisi, video interaktif dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi tersebut tidak dapat digunakan secara langsung tetapi memerlukan desain pembelajaran yang terencana dan sistematis.

## **E. Pengajaran Bahasa Arab Era Milenial 4.0**

### **1. Generasi Mileneal**

Pengajaran bahasa Arab di era milenial dihadapkan pada tantangan yang serius disebabkan derasnya arus perkembangan teknologi sudah merambah kedalam kehidupan generasi ini. generasi milenial merupakan klasifikasi generasi yang lahir antara tahun 1980 sampai dengan tahun 2000. Generasi milenial

---

<sup>24</sup> Muh Husyain Rifai, "Mengenal Generasi Mileneal Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia," *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2018.

disitilahkan juga sebagai generasi Y atau diistilahkan juga sebagai generasi digital<sup>25</sup>. Ada juga yang mendefinisikan bahwa generasi milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 1995 yang ditandai dengan dominasi komputer dalam semua aspek kehidupan<sup>26</sup>. Generasi milenial diistilahkan dengan generasi Y adalah generasi yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 2000 yang memiliki keunikan diantaranya adalah dominasi teknologi dalam semua aspek kehidupan baik kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Kehidupan pribadi seperti mengutarakan rasa senang, benci, dukungan, pembelaan, atau kehidupan sosial seperti belajar, bermasyarakat dan berniaga semua dilakukan dengan perantara teknologi komunikasi<sup>27</sup>.

## 2. Karakteristik Generasi Milenial

Karakteristik generasi milenial berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi milenial mempunyai karakteristik unik. Keunikannya dicirikan oleh tingginya pemanfaatan media komunikasi dan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari<sup>28</sup>. Generasi milenial hidup dengan teknologi digital yang secara garis

---

<sup>25</sup> Katherine McKnight dkk., "Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning," *Journal of Research on Technology in Education* 48, no. 3 (2016): 194–211, <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>.

<sup>26</sup> Giuseppe Mussardo, "Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia," *Statistical Field Theor*, 2019, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

<sup>27</sup> Noveliyati Sabani, "GENERASI MILLENNIAL DAN ABSURDITAS DEBAT KUSIR VIRTUAL," *INFORMASI*, 2018, <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i1.18078>.

<sup>28</sup> McKnight dkk., "Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning."

besar telah mempengaruhi pertumbuhan kreatifitas dan psikologis mereka. Generasi milenial hidupnya berteman dengan teknologi informasi<sup>29</sup>. Generasi milenial menghabiskan waktu lebih banyak bersama gadget dan peduli dengan lingkungan, ia juga gemar membaca dan mengembangkan diri<sup>30</sup>. Hampir semua generasi milenial menggunakan handphone pintar dalam kesehariannya. Penggunaan perangkat ini generasi milenial dapat melakukan apa saja secara online baik untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari sampai kebutuhan pembelajaran. Maka generasi ini memiliki karakter yang kreatif, produktif, informatif dan reaktif<sup>31</sup>. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Maka dari itu, generasi milenial dapat menciptakan berbagai peluang sejalan dengan kemajuan teknologi<sup>32</sup>. Generasi milenial dicirikan sebagai pribadi yang terbuka yang dengan mudah menerima informasi apa saja yang karena generasi milenial mendominasi dalam penggunaan media sosial. Kehidupan generasi milenial sangat dipengaruhi oleh

---

<sup>29</sup> Anandre Forastero, Bertina Sjabadhyni, dan Martina Dwi Mustika, "What Millennials Want: How to Optimize Their Work," *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2018, <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2489>.

<sup>30</sup> Syarif Hidayatullah, Abdul Waris, dan Riezky Chris Devianti, "Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food," *JURNAL MANAJEMEN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 2018, <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>.

<sup>31</sup> McKnight dkk., "Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning."

<sup>32</sup> Monovatra Predy Rezky, "Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital ( Society 5 . 0 dan Revolusi Industri 4 . 0 ) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia," dalam *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2019*, 2019.

perkembangan teknologi<sup>33</sup>. Saat ini, generasi milenial adalah anak-anak muda yang memiliki usia antara 18-35 tahun yang kehidupannya dikelilingi oleh perangkat elektronik dan jaringan internet. Oleh karena itu mayoritas interaksi sosial dilakukan dalam jaringan internet<sup>34</sup>.

Dalam dunia pembelajaran generasi milenial mempunyai kualitas yang lebih maju. Generasi milenial memiliki kecenderungan untuk studi lanjut kejenjang yang lebih tinggi. Generasi ini sangat sadar bahwa pendidikan merupakan modal utama dalam bersaing didunia global. Karakteristik generasi milenial yang memiliki pola pikir yang bebas, kritis, berani dan terbuka<sup>35</sup>. Karakteristik ini menjadi modal utama bagi pengelola pembelajaran dalam mendesain pembelajaran yang inovatif.

### 3. Model Pembelajaran Generasi Milenial

Mengacu pada karakteristik generasi milenial, maka model pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran berbasis teknologi digital<sup>36</sup>. Desain pembelajaran digital merupakan penyusunan rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai instrumen dalam *transfer of knowledge*<sup>37</sup>. Desain yang

---

<sup>33</sup> Rifai, "Mengenal Generasi Milenial Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia."

<sup>34</sup> Bambang Soesatyo, "Generasi Milenial dan Era Industri 4.0," dalam *detikNews*, 2018.

<sup>35</sup> Liepa dan Špona, "Teaching and Learning in Higher Education."

<sup>36</sup> Agus Iswanto, "MEMBACA KECENDERUNGAN PEMIKIRAN ISLAM GENERASI MILENIAL INDONESIA," *Harmoni*, 2018, <https://doi.org/10.32488/harmoni.v17i1.299>.

<sup>37</sup> Tika Mutia, "Generasi Milenial, Instagram Dan Dramaturgi: Suatu Fenomena Dalam Pengelolaan Kesan Ditinjau Dari Perspektif Komunikasi Islam," *An-Nida'*, 2017.

disusun berisi kompetensi yang hendak dicapai dalam sebuah proses pembelajaran, penentuan tujuan dan indikator, merancang threatmen berbasis teknologi digital untuk membantu proses transisi dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil .Pembelajaran digital merupakan pembelajaran dengan pemanfaatan *hardware* berupa media komputer yang saling terhubung dan tekoneksi dengan jaringan internet <sup>38</sup>. Perangkat komputer ini dapat digunakan dalam transfer data dengan berbagai jenis baik berupa pesan, teks, visual atau audio. Selain pemanfaatan perangkat *hardware*, pembelajaran digital juga terkait dengan *software* berupa data yang disimpan dan dapat diakses <sup>39</sup>.

Pembelajaran digital adalah sistem pembelajaran yang berfungsi memfasilitasi pelajar untuk bebas dalam belajar dan lebih variatif <sup>40</sup>. Berbagai fasilitas yang disiapkan oleh sistem pembelajaran pelajar dapat menentukan waktu dan tempat belajar secara mandiri tanpa disekat oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat dikemas secara kreatif dan varaiatif , selain

---

<sup>38</sup> Dony Sugianto dkk., “MODUL VIRTUAL: MULTIMEDIA FLIPBOOK DASAR TEKNIK DIGITAL,” *Innovation of Vocational Technology Education*, 2017, <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.

<sup>39</sup> Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah, “INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0,” *Jurnal Tatsqif*, 2018, <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.

<sup>40</sup> Sodiq Anshori, “Strategi pembelajaran di era digital (tantangan profesionalisme guru di era digital),” *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 2016.

bebentuk verbal materi juga dapat berupa tek, audio visual, audio, visual bahkan materi gerak <sup>41</sup>.

Pembelajaran digital membangun komunikasi secara interaktif antara pengajar dan pelajar. Peran pengajar sebagai fasilitator memastikan pelajar dapat belajar secara kondusif <sup>42</sup>. Pemanfaatan media laptop yang terhubung dengan internet, handphone pintar dengan bermacam aplikasi cerdas, video conference, telepon whatsapp disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari . Pemanfaatan jenis media tergantung pada jenis komunikasi yang dibutuhkan yang disesuaikan dengan materi. Transkrip pembicaraan, jenis informasi, dan teks-teks tertulis yang tersambung secara digital merupakan indikator urgensi dokumentasi pembelajaran secara digital <sup>43</sup>.

Pembelajaran digital yang menerapkan sistem pembelajaran berbasis web perlu direncanakan secara sistematis sebagai acuan belajar yang membutuhkan pengajar yang handal. Pengajar dituntut memiliki kemampuan merencanakan, mengorganisir pembelajaran, kemampuan menyajikan, kemampuan kerjasama, menguasai materi, kemampuan melibatkan pelajar dalam aktifitas

---

<sup>41</sup> Ananda Hadi Elyas, "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Warta*, 2018.

<sup>42</sup> Wartomo Wartomo, "Peran guru dalam pembelajaran era digital," *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Vii*, 2016.

<sup>43</sup> Danang Wahyu Puspito, "Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah," *Konferensi Bahasa dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*, 2017.

pembelajaran, dan memiliki keterampilan menggunakan media digital <sup>44</sup>.

Dari aspek tempat, pembelajaran berbasis digital menerapkan pembelajaran tidak terpaku pada satu tempat saja. Pembelajaran bisa berlangsung dimana saja dengan syarat terdapat koneksi jaringan internet. Sistem yang dibangun adalah interaksi tidak langsung yang dilakukan dalam bentuk waktu nyata atau waktu yang tidak nyata. Interaksi dalam bentuk waktu nyata dilakukan dalam pertemuan online melalui *video call*, *online meeting*, *conference* dan lain-lain <sup>45</sup>. Sedangkan interaksi yang dilakukan pada waktu yang tidak nyata adalah berupa diskusi grup atau dalam bentuk mail.

#### **4. Fungsi Teknologi Digital dalam Pembelajaran**

Kehadiran teknologi digital dalam pembelajaran telah merambah kesemua jenjang pendidikan disemua mata ajar. Kehadiran teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan berbagai keterampilan dalam mendesain sebuah pembelajaran berbasis digital. Pemanfaatan teknologi digital bisa dilakukan dalam upaya mengembangkan berbagai program aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran <sup>46</sup>. Berbagai aplikasi

---

<sup>44</sup> Min Ling Hung, "Teacher readiness for online learning: Scale development and teacher perceptions," *Computers and Education* 94 (2016): 120–33, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.012>.

<sup>45</sup> Joshua Stern, "Introduction to Online Teaching and Learning," *International Journal of Science Education*, 2018, <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eeltv06b>.

<sup>46</sup> Diah Mintasih, "Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2016, <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol9iss1.art3>.



yang dikembangkan diselaraskan dengan konten pembelajaran dan menjadi materi pembelajaran elektronik. Materi pembelajaran yang sudah dirancang sedemikian rupa disimpan dalam perangkat digital dan dapat diakses kapan dan dimana saja <sup>47</sup>.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital memerlukan pengajar memiliki kemampuan mengorganisir dengan baik pelaksanaan proses pembelajaran digital dalam jaringan internet <sup>48</sup>. Pembelajaran berbasis teknologi digital dapat diberikan dalam beragam model seperti pesan elektronik, beranda dengan fungsi diskusi group dan fungsi download <sup>49</sup>.

Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital berfungsi sebagai tambahan pengetahuan bagi pelajar karena pelajar memiliki kebebasan memilih materi sesuai dengan yang diinginkan. Peran pengajar adalah sebagai motivator dan fasilitator belajar yang mendorong pelajar untuk mengakses berbagai pengetahuan melalui perantara materi digital yang ada <sup>50</sup>. Selain

---

<sup>47</sup> Dewi Sri Kuning, "TECHNOLOGY IN TEACHING SPEAKING SKILL," *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 2019, <https://doi.org/10.31540/jeell.v2i1.243>.

<sup>48</sup> Kyungmee Lee dan Clare Brett, "Dialogic understanding of teachers' online transformative learning: A qualitative case study of teacher discussions in a graduate-level online course," *Teaching and Teacher Education*, 2015, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2014.11.001>.

<sup>49</sup> Jared Keengwe, "Handbook of Research on Digital Content, Mobile Learning, and Technology Integration Models in Teacher Education," *Handbook of Research on Digital Content, Mobile Learning, and Technology Integration Models in Teacher Education*, 2017, 1–474, <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2953-8>.

<sup>50</sup> Doug Parkin, "Leading Learning and Teaching in Higher Education," *Leading Learning and Teaching in Higher Education*, 2016, <https://doi.org/10.4324/9780203817599>.

fungsi tambahan, pembelajaran digital berfungsi sebagai pelengkap dari pembelajaran klasikal. Materi pembelajaran digital diprogram sebagai materi penguat, pengaya dan pengulang dari materi yang diterima dalam kelas . Selain itu, pembelajaran digital juga sebagai alternatif pembelajaran yang berfungsi mempermudah pelajar dalam mengelola kegiatan pembelajarannya. Dengan bantuan teknologi digital pelajar dapat menselaraskan waktu belajar dengan kegiatan pembelajarannya.

## **5. Mendesain Pembelajaran Digital**

Melaksanakan pembelajaran berbasis digital harus didesain secara matang agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Langkah awal dalam pengajaran berbasis digital adalah merancang desain yang dikaji secara komprehensif <sup>51</sup>. Dalam merancang desain perlu merujuk kepada beberapa prinsip pelaksanaan desain yang akan dilaksanakan oleh pengguna desain yaitu pelajar. Beberapa prinsip dalam mendesain pembelajaran digital adalah prinsip kebebasan, prinsip kemandirian, prinsip fleksibel, prinsip kekinian, prinsip keselarasan, prinsip mobilitas, dan prinsip efisiensi <sup>52</sup>.

Prinsip kebebasan bermakna bahwa pola pembelajaran yang dirancang dapat diikuti oleh semua pelajar dengan prinsip kebebasan dalam menentukan cara belajar, materi apa yang akan

---

<sup>51</sup> Ye He, "Universal design for learning in an online teacher education course: Enhancing learners' confidence to teach online," *Journal of Online Learning and Teaching*, 2014.

<sup>52</sup> Zongkai Yang dan Qingtang Liu, "Research and development of web-based virtual online classroom," *Computers and Education*, 2007, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.12.007>.

dipelajari dan kapan dan dimana proses belajar akan dilakukan<sup>53</sup>. Prinsip kebebasan dalam rancangan pembelajaran harus diperhatikan karena mempertimbangkan bahwa pelajar memiliki karakteristik, minat, tingkat kecerdasan dan pengalaman belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Maka dari itu, isi pembelajaran, strategi penyajian materi, dan proses pelaksanaan pembelajaran didesain secara khusus dan tidak terbatas.

Prinsip kemandirian dalam mendesain pembelajaran berupa perancangan pembelajaran yang diprogram sedemikian mungkin yang memberi ruang kepada pelajar untuk dapat belajar secara mandiri<sup>54</sup>. Dalam kemandirian belajar, peran pengajar sebagai fasilitator yang memfasilitasi memberikan arahan dan kemudahan pelajar dalam proses belajar. Pada prinsip kemandirian, materi pembelajaran didesain dengan materi yang beragam agar pelajar dapat belajar secara mandiri<sup>55</sup>. Artinya bahwa pelajar dapat menentukan sendiri materi mana yang akan ia pelajari.

Peranan materi dalam pembelajaran digital sangat urgen, maka dalam menyusun materi pembelajaran harus berkualitas. Maka, materi yang disusun perlu dikaji dan dievaluasi dengan

---

<sup>53</sup> Dr. R Sivakumar R Manikandan, "Machine Learning Algorithms for Classification," *International Journal of Academic Research and Development*, 2018, <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2044.4003>.

<sup>54</sup> Carmel Kent, Esther Laslo, dan Sheizaf Rafaeli, "Interactivity in online discussions and learning outcomes," *Computers and Education*, 2016, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.002>.

<sup>55</sup> Karen E. Brinkley-Etzkorn, "Learning to teach online: Measuring the influence of faculty development training on teaching effectiveness through a TPACK lens," *Internet and Higher Education* 38, no. February (2018): 28–35, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.04.004>.

berbagai pertimbangan yang komprehensif sehingga hasil evaluasi menjadi perbaikan bagi pengembangan materi pembelajaran berbasis digital.

Prinsip fleksibel dalam mendesain pembelajaran digital bertujuan memberi ruang kepada pelajar bisa secara lentur mengatur waktu, model kegiatan belajar, pola evaluasi dan kemajuan belajar. Prinsip keselarasan dalam materi disesuaikan dengan kebutuhan pelajar, tuntutan stake holders dan tuntutan perkembangan. Prinsip mobilitas perlu dipertimbangkan agar pelajar dapat mudah belajar dengan tidak terpaksa pada waktu dan tempat. Prinsip efisiensi adalah dengan mempertimbangkan berbagai aspek pendukung dan sumber belajar yang bervariasi yang mendorong pelajar bisa belajar secara maksimal<sup>56</sup>. Desain yang dirancang memberikan manfaat bagi semua yang terlibat dalam pengajaran digital yaitu pengajar, pelajar, pengambil kebijakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Beberapa komponen dalam rancangan pembelajaran digital terdiri dari silabus, standar kompetensi, materi pembelajaran, strategi belajar, waktu dan evaluasi<sup>57</sup>. Silabus digital yang disusun dengan sistematis adalah bentuk riil dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses sampai pada proses evaluasi. Dalam silabus harus memuat standar kompetensi, kompetensi

---

<sup>56</sup> Mark W. Hardy, "Online Learning: Concepts, Strategies, and Implications," *The Internet and Higher Education*, 2005, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2005.03.006>.

<sup>57</sup> Jeroen J.G. van Merriënboer dan Liesbeth Kester, "The four-component instructional design model: Multimedia principles in environments for complex learning," dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition*, 2014, <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>.

dasar, indikator, materi ajar, pengalaman belajar, penetapan waktu, dan sumber belajar. Silabus yang disusun menjadi acuan bagi pengajar dalam melaksanakan pembelajaran digital untuk mencapai standar kompetensi yang diinginkan.

Orientasi pembelajaran perlu dimuat dalam desain yang berupa tujuan dari pembelajaran digital, identitas pengajar, program pembelajaran, daftar pelajar, deskripsi program dan informasi singkat merupakan petunjuk penggunaan program. Didalamnya disediakan ruang informasi untuk memudahkan akses program, fasilitas yang disiapkan, dan terdapat juga link yang dapat digunakan pelajar dalam memperkaya pengetahuan dan memudahkan proses belajar<sup>58</sup>.

Materi Pembelajaran pada desain merupakan sajian bahan yang harus dikuasai pelajar dan dapat diakses kapan dan dimana saja. Materi yang disusun tidak hanya berupa materi ini tetapi juga materi-materi pendukung dan pengayaan. Materi dirancang dan disajikan secara lengkap disertai contoh dan latihan. Dalam perancangan materi pembelajaran ini dapat disertakan perangkat lunak lainnya seperti powerpoint, film, video dan lain sebagainya<sup>59</sup>. Waktu pembelajaran harus direncanakan secara matang agar pelajar bisa merencanakan kapan ia harus belajar dan kapan ia mengikuti proses penilaian. Menejemen waktu dalam desain juga

---

<sup>58</sup> Walton Hall dan Milton Keynes, "The Net Generation and Digital Natives Implications for Higher Education," *Higher Education Academy*, 2011.

<sup>59</sup> Mark Anthony Camilleri dan Adriana Caterina Camilleri, "Digital Learning Resources and Ubiquitous Technologies in Education," *Technology, Knowledge and Learning*, 2017, <https://doi.org/10.1007/s10758-016-9287-7>.

menampilkan hari efektif belajar, jadwal evaluasi, waktu registrasi dan waktu libur. Manajemen waktu ini dapat dijadikan acuan baik bagi pengajar maupun pelajar dalam melaksanakan pembelajaran. Manajemen waktu bagi pelajar berfungsi sebagai *timer* dalam menjelajahi program-program yang ada di perangkat digital<sup>60</sup>. Dalam mengatur manajemen waktu perlu dimunculkan skala prioritas terhadap materi apa yang harus dikuasai terlebih dahulu, termasuk juga cakupan materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh pelajar. Manajemen waktu yang dirancang secara efektif dalam desain memberi kemudahan pelajar untuk mengikuti proses belajar. Perlu juga menampilkan *site map* berupa visual dalam bentuk *flow chart* guna mempermudah memberi petunjuk kepada pelajar<sup>61</sup>.

Dalam desain harus terdapat juga proses evaluasi. Proses evaluasi perlu di cantumkan guna mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Hasil evaluasi dapat juga digunakan untuk melakukan klasifikasi pelajar. Bagi pelajar yang sudah berhasil dalam mengikuti evaluasi dapat melanjutkan pembelajaran pada materi berikutnya, sedangkan bagi pelajar yang mengalami kegagalan dapat mengulang kembali sampai materi pelajaran dikuasai.

---

<sup>60</sup> Ewan W. McDonald, Jessica L. Boulton, dan Jacqueline L. Davis, "E-learning and nursing assessment skills and knowledge – An integrative review," *Nurse Education Today*, 2018, <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.03.011>.

<sup>61</sup> Wan Ng dan Wan Ng, "Theories Underpinning Learning with Digital Technologies," dalam *New Digital Technology in Education*, 2015, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-05822-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-05822-1_4).

Hulme menjelaskan bahwa dalam menyusun desain pembelajaran digital harus memuat beberapa komponen yaitu (1) mendesain sarana pembelajaran digital (2) perencanaan pembelajaran digital (3) setting materi digital (4) penetapan strategi pembelajaran interaktif (5) pengaturan waktu belajar (6) proses belajar berorientasi pada pelajar aktif dan mandiri (7) setting materi digital (8) setting informasi sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran<sup>62</sup>.

Di era milenial, pembelajaran digital yang disampaikan dengan strategi yang tepat banyak memberi manfaat. Diantara manfaat bagi pelajar selain penguasaan materi pelajaran, penggunaan gawai atau komputer oleh pelajar adalah untuk kepentingan belajar. Dengan gawai atau komputer yang dimiliki pelajar dapat mengakses pengetahuan dengan mudah tanpa sekat ruang dan waktu. Pola pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dapat memantau kegiatan belajar yang dilakukan pelajar dan mengevaluasi aktifitas belajar sehingga pengajar mengetahui bagaimana cara pelajar belajar.

Arcega menjelaskan bahwa pembelajaran digital memberikan kontribusi signifikan terhadap interaksi dalam proses pembelajaran era milenial. Interaksi dalam pembelajaran digital disebabkan karena adanya dukungan alat yang terhubung dengan akses internet melalui aplikasi chatting, email, diskusi grup, video, film dan lain sebagainya. Pembelajaran digital dapat

---

<sup>62</sup> Agnes Kukulska-Hulme dan John Traxler, "Design principles for mobile learning," dalam *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning*, 2013, <https://doi.org/10.4324/9780203078952-29>.

mendorong pelajar menjadi aktif dalam berinteraksi ketika proses pembelajaran berlangsung <sup>63</sup>.

## **F. Pengembangan Kurikulum Pengajaran Bahasa Arab**

### **1. Definisi Pengembangan Kurikulum**

Kurikulum merupakan perencanaan program pembelajaran yang disusun dan dilaksanakan untuk mengatur capaian pembelajaran, materi kajian, proses pembelajaran dan evaluasi yang digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan sebuah pembelajaran <sup>64</sup>. Kurikulum juga dimaknai sebagai seperangkat aturan yang berisi tujuan, bahan, metode dan cara penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan <sup>65</sup>. Kurikulum berupa seperangkat rencana program yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya tercantum sejumlah penguasaan yang harus dicapai. <sup>66</sup>. Kurikulum juga dipandang sebagai panduan belajar yang berisi program yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan <sup>67</sup>.

---

<sup>63</sup> Marco Chávez Arcega, "Instructional technology and media for learning," *Revista mexicana de investigación educativa*, 2010.

<sup>64</sup> Maree Gosper dkk., *Maree Gosper, Dirk Ifenthaler (auth.), Maree Gosper, Dirk Ifenthaler (eds.) - Curriculum Models for the 21st Century; Using Learning Technologies in Higher Education-Springer-Verlag New York (2014).pdf*, t.t.

<sup>65</sup> Hari Setiadi, "Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013," *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2016, <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>.

<sup>66</sup> Moh Ali, "IMPLEMENTASI KURIKULUM PENDIDIKAN NASIONAL 2013," *Jurnal Pedagogi*, 2013.

<sup>67</sup> Masrifah Hidayani, "MODEL PENGEMBANGAN KURIKULUM," *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 2018, <https://doi.org/10.29300/attalim.v16i2.845>.



Pengembangan kurikulum merupakan upaya merencanakan program pembelajaran yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengembangan kurikulum adalah upaya memperbaiki kurikulum yang ada berdasarkan kebutuhan untuk tujuan yang lebih baik yang didalamnya terdapat kegiatan merencanakan, menerapkan dan mengevaluasi.

Dalam melakukan pengembangan kurikulum memperhatikan prinsip-prinsip yaitu relevansi, fleksibel, berkesinambungan, praktis dan efektifitas<sup>68</sup>. Prinsip relevansi dalam penyusunan kurikulum terkait keserasan antara semua komponen yang ada termasuk tujuan, materi, metode, pendekatan, media dan evaluasi. Relevansi kurikulum menandakan sebuah keserasian dalam kurikulum. Prinsip fleksibel terkait dengan isi kurikulum bersifat luwes dapat digunakan oleh siapa saja disesuaikan dengan pengguna. Prinsip berkesinambungan terkait dengan runtutan materi yang saling terkait satu sama lain dan berjenjang sehingga capaian dapat diukur secara nyata pada setiap jenjang. Prinsip praktis bermakna kurikulum yang dikembangkan bersifat mudah dilaksanakan dengan waktu yang efisien dan menghasilkan capaian yang memuaskan. Prinsip efektifitas mempertimbangkan bahwa

---

<sup>68</sup> Jack C. Richards, "Curriculum approaches in language teaching: Forward, central, and backward design," *RELC Journal*, 2013, <https://doi.org/10.1177/0033688212473293>.

kurikulum yang dikembangkan harus berkualitas dalam semua aspek komponen dalam kurikulum<sup>69</sup>.

Kurikulum yang dikembangkan bertujuan mewujudkan tujuan nasional dan tujuan institusi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, perkembangan pelajar, perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Oleh karena itu pengembangan kurikulum harus dilandaskan pada tujuan nasional pendidikan sebagai acuan dalam merumuskan tujuan institusi yang diturunkan menjadi tujuan pada satuan pendidikan. Selain tujuan nasional, pengembangan kurikulum juga dilandaskan pada perkembangan pelajar, sosial budaya dimana ia hidup dan berkembang, lingkungan belajar, kebutuhan pembangunan nasional dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## **2. Fungsi Kurikulum**

Kurikulum berfungsi sebagai manajemen pengajaran untuk menentukan arah pembelajaran secara filosofis membentuk atmosfer dan pola pembelajaran sebagai hasil interaksi manajerial sebuah program studi dalam mencapai tujuan pembelajaran<sup>70</sup>.

---

<sup>69</sup> Jack C. Richards dan Manel Lacorte, "Book Reviews : Curriculum Development in Language Teaching," *RELC Journal*, 2002, <https://doi.org/10.1177/003368820203300112>.

<sup>70</sup> Denise Summers dan Roger Cutting, *Education for Sustainable Development in Further Education: Embedding sustainability into*

Kurikulum dapat dijadikan acuan bagi ukuran kualitas penjaminan mutu dan standar keberhasilan program studi dalam menghasilkan luaran yang diinginkan oleh *stake holders*<sup>71</sup>. Mengacu pada prinsip ini maka kurikulum bukan hanya sekedar dokumen mati, tetapi ia sebagai acuan dalam menjalankan roda dinamis sebuah pembelajaran. Kurikulum berupa dokumen yang memuat perencanaan dan pelaksanaan program pembelajaran.

### **3. Landasan Pengembangan Kurikulum**

Landasan merupakan pondasi yang menjadi tempat berpijak dari perbuatan. Dalam pengembangan kurikulum beberapa landasan yang perlu diperhatikan yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, landasan kultural dan landasan yuridis<sup>72</sup>. Pentingnya memperhatikan landasan dalam berbagai aspek, diharapkan agar kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan pelajar baik dari aspek perkembangan mental, kemampuan berpikir, motivasi, latar belakang, lingkungan belajar dan keunikan pelajar. Landasan filosofis dalam pengembangan sebuah kurikulum adalah cara berpikir sistematis, analitis dan logis dalam menyusun rancangan kurikulum, melaksanakan,

---

*teaching, learning and the curriculum*, 2016,  
<https://doi.org/10.1057/978-1-137-51911-5>.

<sup>71</sup> Philip Chappell, *Group Work in the English Language Curriculum, Group Work in the English Language Curriculum*, 2014, <https://doi.org/10.1057/9781137008787>.

<sup>72</sup> Dadang Sukirman dkk., "Landasan pengembangan kurikulum," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2012, <https://doi.org/10.1303/jjaez.2014.351>.

mengevaluasi dan mengembangkan dalam bentuk desain tertulis maupun dalam bentuk panduan operasional <sup>73</sup>.

Landasan psikologis dalam pengembangan kurikulum landasan yang merujuk kepada perilaku manusia dalam kaitannya dengan lingkungan dengan melibatkan proses mental yang tercermin dalam tingkah laku <sup>74</sup>. Pertimbangan psikologis dalam mengembangkan kurikulum bertujuan agar kurikulum yang dikembangkan selaras dengan karakteristik pelajar baik dari aspek usia, latar belakang, kemampuan berpikir, motivasi belajar, gairah belajar dan kemampuan berinteraksi.

Pijakan psikologis dalam mengembangkan sebuah kurikulum harus menjadi prioritas karena keberadaan kurikulum dalam proses pembelajaran menempati posisi sentral. Dalam pelaksanaan kurikulum terdapat interaksi antara pelajar dan pengajar juga antara sesama pelajar. Adanya interaksi antar satu dengan yang lain yang memiliki karakteristik yang berbeda yang melibatkan kondisi psikologis yang berbeda akan menjadi kendala tersendiri jika tidak disiapkan secara matang. Kondisi psikologis merupakan karakteristik mental individu yang ditampilkan dalam bentuk tingkah laku ketika berinteraksi dengan lingkungan <sup>75</sup>. Oleh sebab itu, interaksi yang terjadi dalam suasana pembelajaran harus diselaraskan dengan kondisi

---

<sup>73</sup> E Wara Suprihatin, "Filosofi Sebagai Landasan Pengembangan Kurikulum," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2007.

<sup>74</sup> Badrus Sulaiman dan Nisa Muktiana, "Landasan dan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.

<sup>75</sup> Kaimuddin Kaimuddin, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi," *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 2015, <https://doi.org/10.31332/ATDB.V8I1.391>.

psikologis pelajar dan pengajar dengan mempertimbangkan semua aspek secara komprehensif.

Pelajar adalah individu dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis. Maka tugas pengajar adalah membantu dan mengarahkan pelajar dalam mengoptimalkan perkembangannya. Oleh sebab itu, landasan psikologis dalam pengembangan kurikulum bertujuan agar kurikulum yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kondisi pelajar baik secara fisik maupun psikis. Penyesuaian pada aspek psikologis tersebut adalah pada aspek cakupan materi, model materi, keluasan materi, capaian, metode dan strategi pembelajaran, media yang digunakan serta model evaluasi.

Landasan psikologis dalam pengembangan kurikulum mempertimbangkan psikologi perkembangan individu pelajar. Artinya bahwa komponen-komponen yang terdapat dalam kurikulum harus memperhatikan psikologi perkembangan pelajar. Pelajar adalah individu yang merupakan satu kesatuan dari fisik dan psikis yang tidak terpisah satu dengan yang lain. Kesatuan fisik dan psikis ini membentuk karakteristik unik pada tataran emosi, moral, intelektual, gairah, kecenderungan positif dan kecenderungan negatif yang berbeda-beda pada masing-masing pelajar<sup>76</sup>. Keunikan individual ini menjadi pertimbangan utama dalam mengembangkan kurikulum agar kurikulum sebagai instrumen dapat mengantarkan proses belajar pada tujuan.

---

<sup>76</sup> Suarga Suarga, "KERANGKA DASAR DAN LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM 2013," *Inspiratif Pendidikan*, 2017, <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.3579>.

Implikasi dari keunikan individual dalam pengembangan kurikulum adalah (1) kurikulum yang dikembangkan memberi kesempatan kepada pelajar untuk mengembangkan minat, bakat dan kebutuhannya, (2) kurikulum harus menyediakan materi inti yang wajib dikuasai dan materi tambahan sesuai dengan bakat dan minat pelajar, (3) kurikulum memuat tujuan yang komprehensif baik sikap, mengetahui maupun keterampilan (4) bahan ajar sesuai dengan tuntutan kebutuhan, (5) strategi dan pendekatan pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan pelajar, (6) media yang digunakan selaras dengan perkembangan zaman dan usia pelajar, (7) sistem evaluasi berkesinambungan<sup>77</sup>.

Landasan kultural atau disebut juga landasan budaya menjadi pijakan dalam mengembangkan kurikulum. Kurikulum sebagai acuan dalam mencapai tujuan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses transfer budaya<sup>78</sup>. Kebudayaan manusia telah berperan dalam membentuk ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam hajat hidup manusia. Kebudayaan merupakan modal manusia untuk saling beradaptasi satu dengan yang lain yang didalamnya terkandung nilai-nilai yang disepakati. Nilai-nilai luhur dalam budaya dapat dihayati, dipelajari ditransfer dari generasi kegenerasi melalui proses belajar. Oleh karena itu kurikulum yang dipandang sebagai acuan proses belajar mesti mempertimbangkan budaya dalam proses pengembangan.

---

<sup>77</sup> Naf'an Tarihoran, *Pengembangan Kurikulum*, Loquen Press, 2017, <http://repository.uinbanten.ac.id/2000/>.

<sup>78</sup> Rosichin Mansur, "PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MULTIKULTURAL (Suatu Prinsip-prinsip Pengembangan)," *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma*, 2016.

Landasan yuridis dalam pengembangan kurikulum merupakan pijakan hukum sebagai dasar dalam mengembangkan kurikulum. Kurikulum sebagai acuan pelaksanaan pendidikan hakikatnya adalah produk yuridis sebagai amanah UUD 1945 yang diturunkan dalam keputusan menteri pendidikan nasional Republik Indonesia. Landasan yuridis menjadi pijakan hukum keabsahan kurikulum yang dikembangkan.

Kurikulum sebagai sebuah program dalam pendidikan mempunyai posisi strategis karena semua pelaksanaan pembelajaran di lembaga bermuara pada kurikulum. Begitu pentingnya keberadaan kurikulum maka dalam proses pengembangan harus memperhatikan berbagai aspek. Kurikulum bersifat dinamis yang selalu berubah disesuaikan dengan kebutuhan subjek belajar, masyarakat dan tuntutan perkembangan zaman.

#### **4. Prinsip Pengembangan Kurikulum**

Dalam mengembangkan kurikulum harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu (a) prinsip relevansi, (b) prinsip efektifitas (c) prinsip efisiensi (d) prinsip keberlanjutan (e) prinsip fleksibilitas<sup>79</sup>.

Prinsip relevansi dalam merencanakan sebuah kurikulum dalam pengajaran bahasa merupakan keserasian substansi kurikulum baik tujuan yang ditetapkan maupun penyajian materi. Relevansi tercermin dalam materi yang mengantarkan pelajar

---

<sup>79</sup> Syamsul Bahri, "PENGEMBANGAN KURIKULUM DASAR DAN TUJUANNYA," *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 2017, <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.

menguasai ilmu pengetahuan, sikap serta keterampilan sesuai dengan kebutuhan hidup. Relevansi kurikulum internal terkait keselarasan keseluruhan komponen kurikulum antara tujuan yang hendak dicapai serasi dengan materi dan pengalaman belajar yang akan dilakukan, sesuai dengan strategi, metode dan karakteristik pelajar, dan selaras juga dalam pola atau model evaluasi yang akan dilakukan<sup>80</sup>. Relevansi eksternal terkait keselarasan kurikulum dengan tuntutan kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>81</sup>. Kurikulum harus senantiasa mengakomodir setiap pergerakan kemajuan baik dari ilmu pengetahuan, teknologi komunikasi, kebutuhan masyarakat dan kehidupan sosial baik nasional maupun internasional agar pelajar sebagai subjek pengguna kurikulum dapat diakui kompetensinya.

Prinsip efektifitas dalam pengembangan kurikulum berkenaan dengan perencanaan pembelajaran yang dirancang untuk tujuan yang telah ditetapkan<sup>82</sup>. Kurikulum merupakan instrumen dalam mencapai tujuan, maka karakteristik dan jenis kurikulum harus jelas<sup>83</sup>. Jenis dan karakteristik kurikulum yang jelas arahnya akan menentukan pemilihan isi kurikulum berserta

---

<sup>80</sup> Abdullah Idi, *Pengembangan kurikulum: teori & praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010, <https://doi.org/10.1101/gr.170985.113>.

<sup>81</sup> Ratnawati Susanto, "Pengembangan kurikulum pendidikan," *Prosiding Inovasi PGSD*, 2018.

<sup>82</sup> Nurul Huda, "MANAJEMEN PENGEMBANGAN KURIKULUM," *AL-TANZIM : JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*, 2017, <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>.

<sup>83</sup> Bahri, "PENGEMBANGAN KURIKULUM DASAR DAN TUJUANNYA."



komponen lain. Kurikulum yang karakteristiknya sudah direncanakan dengan tepat memudahkan terwujudnya tujuan yang diinginkan. Prinsip efektifitas adalah terkait sejauhmana tujuan yang diinginkan bisa dicapai<sup>84</sup>.

Prinsip efisiensi merupakan keseimbangan antara hasil yang dicapai dengan usaha yang dilakukan<sup>85</sup>. Dalam pengembangan kurikulum harus memperhatikan kondisi dan segala kemungkinan yang terjadi dilapangan, untuk itu perlu analisis terhadap situasi dan kondisi lapangan dimana kurikulum itu akan diterapkan. Pengetahuan tentang kondisi dan situasi ini memberikan gambaran dalam menyusun kurikulum beserta komponen-komponen didalamnya sehingga ketika diterapkan memenuhi prinsip efisiensi.

Prinsip keberlanjutan dalam pengembangan kurikulum bermakna bahwa kurikulum yang dikembangkan tidak berhenti pada satu jenjang saja atau satu materi saja. Keberlanjutan meliputi jenjang pendidikan dan jenjang kelas<sup>86</sup>. Prinsip berkelanjutan ini dimaksudkan agar kurikulum yang dikembangkan dapat digunakan pelajar secara sistematis dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang saling terkait antara jenjang satu dengan jenjang berikutnya.

---

<sup>84</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*, Nizmania Learning Center, 2016.

<sup>85</sup> Asep Hernawan Herry dan Dewi Andriyani, "Hakikat Kurikulum dan Pembelajaran," *Modul Pembelajaran*, 2014.

<sup>86</sup> W Sanjaya, "Kurikulum dan pembelajaran: teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)," *Jakarta: Kencana*, 2008.

Prinsip fleksibilitas dalam pengembangan kurikulum bermakna kurikulum bersifat lentur mudah digunakan dalam beragam situasi dan kondisi daerah yang bermacam-macam<sup>87</sup>. Prinsip fleksibilitias dari aspek pengajar yaitu kurikulum yang dikembangkan memberi ruang bagi pengajar untuk melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan situasi yang ada dilapangan. Fleksibilitas dari aspek pelajar bermakna kurikulum yang dikembangkan menyediakan kompetensi-kompetensi pilihan sesuai dengan keinginan dan bakat pelajar.

Memperhatikan prinsip-prinsip dalam melakukan pengembangan kurikulum menjadi keharusan agar kurikulum tidak menyimpang dari tujuan pendidikan baik lokal maupun nasional. Prinsip-prinsip seperti yang dijabarkan diatas mutlak harus ada dalam kurikulum yang akan didesain.

## **5. Tahap Pengembangan Kurikulum**

Melakukan pengembangan kurikulum pengajaran bahasa adalah proses medesain kurikulum, memperbaiki kurikulum yang ada, mengimplementasikan kurikulum dan mengevaluasi kurikulum. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kurikulum adalah (a) analisis situasi, (b) analisis pembelajaran, (c) menentukan tujuan dan luaran pembelajaran (d) merancang silabus dan pembelajaran (e) merancang materi ajar (f) menetapkan pendekatan evaluasi<sup>88</sup>.

---

<sup>87</sup> Mukminan, "Kurikulum Masa Depan," *Seminar dan Kuliah Tamu*, 2015.

<sup>88</sup> Jack C. Richards, "Curriculum development in second language teaching," dalam *The Language Teaching Matrix*, 2010, <https://doi.org/10.1017/cbo9780511667152.003>.

Untuk lebih memudahkan kerja pengembangan, seringkali digunakan grafik dalam menggambarkan elemen kurikulum, keterkaitan antar elemen, proses pengembangan dan evaluasi. Berdasarkan langkah yang ditawarkan Richard pengembangan kurikulum pengajaran bahasa digambarkan pada grafik dibawah ini:

**Gambar.1**  
**Langkah-Langkah Pengembangan Kurikulum**



### a. Analisis Situasi

Analisis situasi adalah langkah awal yang dalam istilah Macalister disebut dengan *environment analysis*. Analisis situasi diperlukan sebelum mengembangkan kurikulum. Untuk melakukan analisis situasi perlu memperhatikan pertanyaan berikut: (1) siapakah pelajar bahasa itu?. Mengembangkan kurikulum bahasa harus diketahui siapa objek belajar, bagaimana karakteristiknya. Dengan mengetahui objek belajar

maka semua komponen pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik pelajar. (2) Tujuan apa yang diharapkan pelajar dalam pembelajaran bahasa?. Mengetahui tujuan yang ingin dicapai dapat dijadikan acuan dalam menentukan cakupan materi yang akan dipelajari. Selain materi, adanya tujuan dapat menentukan strategi dan pendekatan yang akan dilakukan. (3) gaya belajar seperti apa yang diinginkan pelajar (4) bagaimana tingkat kompetensi kebahasaan pengajar (5) siapa yang akan mengajar bahasa (6) pengalaman apa yang dimiliki pengajar (7) pendekatan apa yang akan digunakan pengajar (8) apa harapan pengajar dari program pengajaran bahasa<sup>89</sup>.

Objek analisis lingkungan terdiri dari analisis pelajar, analisis pengajar dan analisis situasi pembelajaran. Analisis situasi pelajar terkait usia, latar belakang pendidikan, minat, tingkat kecerdasan dan kemampuan kebahasaan. Analisis situasi pengajar meliputi kualifikasi akademik, kompetensi kebahasaan, kompetensi pedagogis dan kompetensi profesional. Analisis situasi pembelajaran terkait kesediaan waktu, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.

#### **g. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan tujuan apa yang ingin dicapai dan isi pembelajaran seperti apa yang diharapkan. Kebutuhan dapat diklasifikasikan menjadi kebutuhan target dan kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan target merupakan

---

<sup>89</sup> John Macalister dkk., "Language Curriculum Design," dalam *Language Curriculum Design*, 2020, <https://doi.org/10.4324/9780429203763-1>.

kemampuan apa yang dibutuhkan pelajar dalam situasi tujuan<sup>90</sup>. Kebutuhan target dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *necessities*, *lacks*, dan *wants*. *Necessities* merupakan skill apa yang dibutuhkan pelajar untuk dapat berperan dengan baik. *Lacks* adalah analisis terhadap apa yang belum dikuasai. Adapun *wants* adalah analisis terhadap apa yang ingin pelajari<sup>91</sup>.

Kebutuhan pembelajaran adalah analisis terhadap kebutuhan pelajar terkait apa yang perlu dilakukan pelajar agar dapat belajar dan menguasai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks kebahasaan, untuk memiliki kompetensi kebahasaan yang unggul baik reseptif maupun komunikatif, pelajar membutuhkan pembelajaran mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang dikemas dalam pembelajaran tutorial, praktik, belajar mandiri maupun latihan<sup>92</sup>.

Dalam konteks pengajaran bahasa, analisis kebutuhan lebih dihubungkan pada beberapa pertanyaan berikut; (a) untuk kepentingan apa pelajar menggunakan bahasa sasaran (b) keterampilan berbahasa apa saja yang akan dilibatkan (c) peristiwa komunikatif seperti apa yang diinginkan (d) tingkat

---

<sup>90</sup> Keiko Takahashi dkk., "Needs Analysis: Investigating Students' Self-directed Learning Needs Using Multiple Data Sources," *Studies in Self-Access Learning Journal*, 2013, <https://doi.org/10.37237/040305>.

<sup>91</sup> John Macalister dkk., "Environment Analysis," dalam *Language Curriculum Design*, 2020, <https://doi.org/10.4324/9780429203763-2>.

<sup>92</sup> John Macalister dan I. S.P. Nation, *Case studies in language curriculum design: Concepts and approaches in action around the world*, *Case Studies in Language Curriculum Design: Concepts and Approaches in Action Around the World*, 2012, <https://doi.org/10.4324/9780203847855>.

kemahiran seperti apa yang dikehendaki<sup>93</sup>. Jawaban atas pertanyaan ini memberi gambaran bahwa kemahiran berbahasa sebagai hasil dari proses belajar akan digunakan untuk kepentingan pendidikan, sosial, ekonomi, politik dan agama.

Pengembangan kurikulum didasarkan pada *need analysis* yang hasilnya menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan kurikulum. Kurikulum yang sudah dikembangkan dilaksanakan dan dievaluasi. Hasil evaluasi menjadi acuan perbaikan pada setiap program studi. Komponen kurikulum paling tidak memuat nama mata kuliah, standar kompetensi, silabus, desain pembelajaran, sistem evaluasi belajar.

#### **h. Menentukan Tujuan dan Luaran Pembelajaran**

Tujuan dalam sebuah kurikulum adalah gambaran nilai-nilai yang hendak dicapai dalam sebuah proses pendidikan<sup>94</sup>. Tujuan dalam sebuah kurikulum memiliki fungsi sebagai barometer dari keseluruhan kegiatan pendidikan dan dan sasaran kegiatan pendidikan<sup>95</sup>. Sebagai komponen kurikulum, tujuan

---

<sup>93</sup> Richards, "Curriculum development in second language teaching."

<sup>94</sup> Samsila Yurni dan H. Erwin Bakti, "Pengembangan kurikulum di sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan," *Jurnal Universitas Muhammadiyah Palembang Sumatera Selatan*, 2016.

<sup>95</sup> Achmad Fanani dan Dian Kusmaharti, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2014, <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.091.01>.

berperan penting dari keseluruhan komponen yang ada. Komponen-komponen seperti materi ajar, metode, strategi media dan evaluasi, kesemuanya diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Oleh karena itu dalam kurikulum semua komponen yang ada harus mendukung tercapainya tujuan. Maka, kegiatan yang tidak sesuai dengan tujuan yang ditetapkan semaksimal mungkin dihindari agar pencapaian tujuan dapat dilakukan dengan efektif.

Menentukan tujuan kurikulum adalah point penting dalam sebuah pengembangan. Tujuan kurikulum adalah apa yang hendak dicapai dari proses pelaksanaan kurikulum. Tujuan harus direncanakan sebaik mungkin karena sebuah tujuan akan menentukan pelaksanaan proses pendidikan<sup>96</sup>. Tujuan kurikulum akan menentukan kemana arah yang akan dicapai oleh pelajar sebagai subjek pengguna kurikulum. Penetapan tujuan pada pengembangan kurikulum akan memberi warna pada semua komponen yang ada didalam kurikulum. Merumuskan tujuan secara umum dilakukan dengan mempertimbangkan dua aspek yaitu; pertama, tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kondisi sosial masyarakat. Kedua, nilai-nilai filosofis yang mendasari pengembangan kurikulum<sup>97</sup>. Pada tataran operasional, tujuan kurikulum dirumuskan secara rinci

---

<sup>96</sup> Patimah Patimah, "PENDIDIK DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2016, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.582>.

<sup>97</sup> Sri Wahyuni, "CURRICULUM DEVELOPMENT IN INDONESIAN CONTEXT THE HISTORICAL PERSPECTIVES AND THE IMPLEMENTATION," *UNIVERSUM*, 2016, <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.225>.

yang menunjuk kepada perubahan yang diinginkan pada diri pelajar baik perubahan pengetahuan, sikap maupun perilaku. Penetapan tujuan secara operasional memberikan gambaran spesifik terhadap tujuan yang akan dicapai maka harus memenuhi beberapa ketentuan : (1) tujuan yang dirumuskan menggunakan kata kerja sebagai indikator dari perilaku yang diobservasi (2) menampilkan stimulus yang mendorong tingkah laku pelajar (3) tujuan ditetapkan menunjuk kepada situasi belajar yang akan dilakukan (4) merumuskan perubahan perilaku minimal <sup>98</sup>.

Selain tujuan yang ditetapkan, dalam pengembangan kurikulum juga harus ditetapkan *outcome* pembelajaran <sup>99</sup>. *Outcome* pembelajaran atau luaran pembelajaran merupakan statemen yang menunjukkan kemampuan pelajar baik dari aspek ilmu pengetahuan, sikap maupun keterampilan setelah mengikuti serangkaian kegiatan belajar. Fokus luaran adalah apa yang dapat diraih dan dilakukan oleh pelajar. Teknik penyusunan luaran pembelajaran adalah (1) menggunakan kata-kata yang terukur yang sesuai dengan ranah pembelajaran (2) menyebutkan berbagai aspek yang harus dikuasai secara spesifik (3) terdapat target yang akan dituju (4) ada standar yang dijadikan acuan dalam penilaian belajar <sup>100</sup>.

---

<sup>98</sup> Deni Kurniawan, "Model dan Organisasi Kurikulum," *Kurikulum Pembelajaran*, 2014.

<sup>99</sup> DEDI LAZWARDI, "Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan," *Kependidikan Islam*, 2017.

<sup>100</sup> Karima Nabila Fajri, "Proses Pengembangan Kurikulum," *ISLAMIKA*, 2019, <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>.



### **i. Merancang silabus dan Pembelajaran**

Silabus merupakan rencana yang mengendalikan sebuah kegiatan pembelajaran mulai dari proses sampai dengan evaluasi pembelajaran. Silabus adalah bagian dari kurikulum yang berisi jabaran dari kompetensi-kompetensi yang ada dalam kurikulum yang disertai dengan indikator pembelajaran. Pengembangan silabus memuat kompetensi yang harus dimiliki pelajar, metode, strategi, media dan materi yang mendukung tercapainya kompetensi serta evaluasi. Silabus yang dikembangkan menjadi acuan bagi pengajar dalam melaksanakan tugas mengajar serta cara mengukur keberhasilan pembelajaran.

Dalam pengembangan silabus terdapat komponen-komponen (1) standar kompetensi pembelajaran (2) kompetensi dasar (3) hasil belajar (4) indikator keberhasilan (5) materi inti (6) kegiatan pembelajaran (7) alokasi waktu (8) penilaian (9) media. Standar kompetensi dalam silabus memuat arah kemampuan pelajar setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur dan di munculkan dalam ranah pengetahuan, sikap dan psikomotor. Kompetensi dasar merupakan batas kemampuan minimal yang harus dimiliki pelajar dalam suatu mata pelajaran. Perumusan kompetensi dasar dalam sebuah silabus berfungsi sebagai target pencapaian sebuah pembelajaran. Hasil belajar yang dirumuskan merupakan kemampuan pelajar dalam yang ditargetkan dalam suatu tahapan pembelajaran yang berfungsi sebagai petunjuk tentang pencapaian pelajar dalam sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa peningkatan pengetahuan, peningkatan sikap dan peningkatan psikomotorik. Indikator pembelajaran merupakan rambu-rambu ketercapaian kompetensi dasar. Penetapan indikator dalam sebuah silabus digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan setiap perubahan pelajar dalam setiap tahapan belajar.

## **j. Merancang Meteri Ajar**

Materi ajar merupakan segala bentuk bahan belajar yang digunakan oleh pengajar dalam sebuah proses pembelajaran guna mencapai tujuan<sup>101</sup>. Materi ajar merupakan ilmu pengetahuan, rangkaian keterampilan dan sekumpulan sikap yang harus dimiliki pelajar untuk mencapai kompetensi yang dikehendaki<sup>102</sup>. Materi ajar bisa berbentuk bahan tertulis maupun bahan yang tidak tertulis yang merupakat informasi dan teks sebagai instrumen guru dalam menelaah penerapan pembelajaran. Materi ajar adalah bahan-bahan yang berisi materi pelajaran yang disusun dengan sistematis dan terencana yang digunakan pengajar mengantarkan pelajar untuk belajar<sup>103</sup>. Bahan ajar juga dimaknai sebagai satu kesatuan sarana, instrumen yang terdiri dari materi pelajaran, metode, sumber belajar dan strategi

---

<sup>101</sup> A. D. Paramita, A. Rusilowati Sugianto, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Materi Suhu dan Kalor,” *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 2017, <https://doi.org/10.21580/phen.2017.7.1.1495>.

<sup>102</sup> LISA TANIA, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURABAYA,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2017.

<sup>103</sup> Moh Ainin, “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Okara*, 2013.

pengukuran keberhasilan belajar yang bersifat menarik dan merangsang minat pelajar untuk belajar<sup>104</sup>.

Dalam mendesain materi ajar beberapa kriteria harus diperhatikan (1) materi ajar memiliki kesesuaian, kebermaknaan dan ketepatan dengan perkembangan pelajar (2) materi ajar mencerminkan kebutuhan kehidupan sosial masyarakat (3) materi ajar terdiri dari ilmu pengetahuan dan keterampilan yang komprehensif (4) materi ajar terdiri dari bahan-bahan yang dapat diuji kebenaran dan keabsahannya (5) materi ajar berisi bahan yang mengantarkan pelajar pada tujuan kurikulum<sup>105</sup>. Selain itu, dalam mendesain materi ajar perlu mempertimbangkan validitas materi yang dituangkan dalam kurikulum, kebutuhan pelajar, materi memiliki makna bagi hidup pelajar, materi ajar layak dikuasai pelajar.

Materi ajar yang dikembangkan harus mempertimbangkan bahwa rancangan materi ajar memberi ruang kepada pelajar untuk bisa belajar secara mandiri. Materi ajar yang disusun harus mencakup kompetensi utama seperti yang tercantum dalam kurikulum serta sub-sub kompetensi. Pengembangan materi ajar tidak boleh keluar dari rambu-rambu kompetensi yang ditetapkan dan memiliki perbedaan dengan materi ajar yang ada. Materi ajar

---

<sup>104</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2019, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

<sup>105</sup> Gede Nurjaya, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN APLIKATIF MAHASISWA," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2015, <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i2.4490>.

dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi pengajar dan pelajar. Selain itu, materi ajar yang dikembangkan terdapat ilustrasi menarik dan ada ruang bagi pelajar memberikan umpan balik pada setiap proses pembelajaran<sup>106</sup>. Materi ajar yang dikembangkan diselaraskan dengan konteks kehidupan sosial pelajar dan bahasa yang digunakan logis dan sesuai dengan perkembangan pelajar.

Materi ajar yang baik wajib memenuhi standar uji kepatutan baik dari aspek isi, bahasa maupun penyajian.

#### **k. Menetapkan pendekatan Evaluasi**

Menetapkan evaluasi dalam rancangan kurikulum adalah langkah akhir dalam pengembangan guna mengukur sejauhmana keberhasilan proses yang dilakukan. Kegiatan evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuktikan secara benar terhadap capaian pembelajaran yang telah diperoleh baik pada aspek pengetahuan, sikap dan psikomotor<sup>107</sup>. Evaluasi juga dipandang sebagai sebuah kegiatan yang bertujuan menyediakan data valid sebagai informasi terhadap ketercapaian tujuan yang berfungsi sebagai dasar mengambil keputusan. Melalui kegiatan

---

<sup>106</sup> Ianah Ianah dan Hendri Raharjo, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 2014, <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.59>.

<sup>107</sup> M. Darodjat & Wahyudhiana, "Model Evaluasi Program Pendidikan," *Islamadina*, 2015.

evaluasi dapat diketahui penguasaan pelajar dari berbagai aspek baik keterampilan berbahasa, pengetahuan serta sikap<sup>108</sup>.

Dalam konteks evaluasi pengajaran bahasa, bentuk alat ukur bisa berupa tes bisa juga berupa non tes. Bentuk evaluasi berupa tes bisa digunakan untuk mengevaluasi kemahiran berbahasa seperti kemahiran mengekspresikan ungkapan dan pikiran, analisis bacaan, penguasaan kosa kata dan gramatika serta kemampuan menyimak. Evaluasi non tes dapat juga dilakukan dalam bentuk pemberian tugas untuk mengevaluasi kompetensi berbicara atau menulis. Evaluasi non tes bisa diukur melalui lembar-lembar observasi yang dibuat skala skoring untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar.

---

<sup>108</sup> Adea H. Z. Wulan dan Risa Aristia, "Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

### **G. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*research and development*). Borg dan Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Atau disebut juga ‘*research based development*’.<sup>109</sup> Borg dan Gall juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah: “*The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.*”<sup>110</sup> Gay, Mills dan Airasian juga mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai: “*The procces of researching consumer and then developing products to fulfill those needs*”.<sup>111</sup>

Berdasarkan definisi tersebut dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk yang efektif dan layak untuk digunakan di lembaga pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan menemukan pengetahuan–pengetahuan baru melalui *basic research* dan menjawab pertanyaan–pertanyaan

---

<sup>109</sup> Walter R Borg dan Meredith Damien Gall, *Educational Research An Introduction* ( London, Longman, Fourth Edition,1983) h.772

<sup>110</sup> *Ibid*

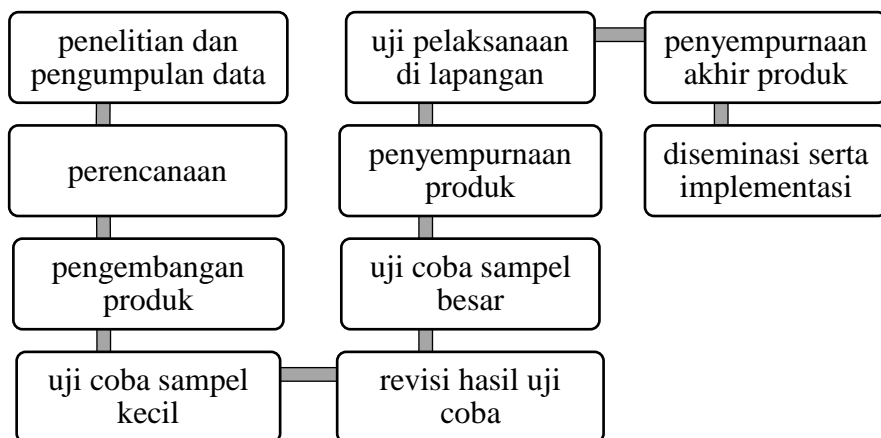
<sup>111</sup> L.R Gay, Geoffrey E Mills dan Peter Airasian, *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications* ( London, Pearson Education Ltd, 2009 ) h.18

khusus tentang masalah–masalah yang bersifat praktis melalui *applied research* yang digunakan untuk meningkatkan praktik–praktik pendidikan.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran Bahasa Arab dalam rangka reorientasi pengajaran Bahasa Arab pada PTKIN se–Sumatera merespon perkembangan teknologi digital era revolusi 4.0.

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan ini mengikuti sepuluh langkah yang disarankan oleh Borg and Gall dalam melakukan penelitian dan pengembangan yaitu dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>112</sup>



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan Produk Borg dan Gall**

Berdasarkan langkah yang dikembangkan Borg dan Gall penelitian ini akan dilakukan *multiyears* yang terbagi dalam dua fase penelitian yaitu tahun 2020 dan 2021. Hal ini dilakukan agar produk

<sup>112</sup> Walter R Borg dan Meredith Damien Gall, *Educational Research An Introduction*, h.773

yang dihasilkan layak dan efektif untuk digunakan. Penjabaran dari prosedur pengembangan di atas sebagai berikut:

#### 1. Penelitian dan pengumpulan data

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran Bahasa Arab yang ada di PTKIN se-Sumatera bagian selatan dalam merespon perkembangan teknologi digital era revolusi 4.0. Pada langkah ini dilakukan *need analysis* yang bertujuan untuk mengetahui orientasi pengajaran Bahasa Arab yang ada di PTKIN se-Sumatera saat ini. Selain itu, *need analysis* juga digunakan untuk mengetahui desain pengajaran bagi generasi 4.0 yang diinginkan oleh para pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera. *Need analysis* dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang akan diberikan ke pengajar Bahasa Arab dan Mahasiswa. Responden yang digunakan dalam *need analysis* ini diambil secara random yang mewakili pengajar dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di PTKIN se-Sumatera. Rincian responden yang digunakan dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Data Responden *Need Analysis***

No	Asal Perguruan Tinggi	Responden		Jml
		Dosen	Mahasiswa	
1	UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi	3	30	33
2	UIN Raden Fatah Palembang	3	30	33
3	UIN Raden Intan Lampung	3	30	33
4	IAIN Metro Lampung	3	30	33
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>120</b>	<b>132</b>

Seluruh responden tersebut diminta untuk mengisi angket *need analysis* mengetahui orientasi pengajaran Bahasa Arab yang ada di PTKIN se-Sumatera saat ini dan mengetahui desain



pengajaran bagi generasi 4.0 yang diinginkan oleh para pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera. Selain itu, juga dilakukan kajian studi terdahulu atau kajian literatur yang dapat dijadikan landasan teori dalam menyusun desain model pembelajaran Bahasa Arab.

## 2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari *need analysis* dan kajian literatur. Data hasil respon jawaban angket yang telah diisi oleh dosen dan mahasiswa dikumpulkan. Selanjutnya dilakukan tabulasi data untuk memudahkan identifikasi masalah dan merumuskan permasalahan yang ada serta menyusun tujuan yang akan dicapai dalam mengembangkan produk berupa model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0. Tahapan ini dijadikan acuan dalam melakukan tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk.

## 3. Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk ini dilakukan dengan membuat desain model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0. Desain yang dikembangkan mengacu hasil *need analysis* dan kajian literatur yang telah dilakukan pada tahapan awal. Desain model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0 ini disesuaikan dengan empat keterampilan berbahasa Arab yang meliputi *maharoh kalam*, *maharoh qiro'ah*, *maharoh istima'*, dan *maharoh kitabah*. Selanjutnya mengkaji model pembelajaran Bahasa Arab yang telah ada selama ini sebagai acuan dalam mengembangkan desain model. Desain model

pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang definisi model pembelajaran yang dikembangkan dan langkah-langkah dari model pembelajaran yang mengacu pada empat keterampilan berbahasa Arab di atas. Pada tahapan ini produk yang telah dikembangkan siap untuk digunakan dalam tahap uji coba yaitu uji coba lapangan awal.

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba ini dilakukan dalam dua tahapan yaitu uji validitas dari produk awal dan uji coba penggunaan produk pada sampel kecil. Uji validitas dari desain yang telah dikembangkan dilakukan dengan menggunakan uji validitas *expert judgment*. Pada tahapan ini desain yang dikembangkan diberikan kepada tiga ahli yaitu ahli dalam bidang pendidikan Bahasa Arab. Setiap ahli akan diberikan lembar penilaian dan saran terhadap desain model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0 yang dikembangkan sebagai bentuk validasi. Selanjutnya, hasil penilaian ahli akan dianalisis dengan menggunakan uji validitas koefisien aikens'V dengan rumus sebagai berikut:<sup>113</sup>

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s : r - I<sub>0</sub>

r : skor yang diberikan ahli

n : jumlah ahli (validator)

c : skor maksimum yang diberikan ahli

I<sub>0</sub> : skor terendah yang diberikan ahli

---

<sup>113</sup> Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014), h.113.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil validitas dengan menggunakan koefisien validitas Aiken's V yaitu produk dikategorikan valid jika nilai koefisien validitas Aiken's V minimal 0,50.<sup>114</sup> Pengujian validitas ini digunakan untuk pedoman atau acuan dalam memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Pemberian penilaian produk dengan validitas dilakukan untuk melihat kualitas dari produk yang dikembangkan.

Selanjutnya, produk yang telah divalidasi oleh ahli siap digunakan untuk uji coba pada sampel kecil. Uji coba sampel kecil dilakukan di IAIN Metro dan UIN Raden Intan Lampung pada mahasiswa Program Studi Bahasa Arab semester V yang masing-masing diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji coba ini dilakukan selama 8 kali pertemuan termasuk *pretest* dan *posttest* dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2. Desain Uji Coba Sampel Kecil**

Lokasi Uji coba	Sampel	<i>Pretest</i>	Tindakan	<i>Posttest</i>
UIN Raden Intan Lampung	Kontrol	X <sub>1</sub>	O	X <sub>2</sub>
	Eksperimen	X <sub>1</sub>	Y	X <sub>2</sub>
IAIN Metro Lampung	Kontrol	X <sub>1</sub>	O	X <sub>2</sub>
	Eksperimen	X <sub>1</sub>	Y	X <sub>2</sub>

Keterangan:

X<sub>1</sub> : pretest

X<sub>2</sub> : posttest

O : pembelajaran saat ini

Y : pembelajaran dengan menggunakan desain yang dikembangkan

---

<sup>114</sup> Ibid

Selama pelaksanaan ujicoba pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan observasi dalam rangka mengamati implementasi atau penerapan dari model pembelajaran yang dikembangkan.

#### 5. Revisi Hasil Uji Coba

Setelah uji coba selesai, dilakukan analisis hasil pengamatan dan hasil *pretest* dan *posttest* dari sampel baik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengamatan dianalisis untuk melihat kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran yang dikembangkan. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan uji perbandingan dengan statistik. Setelah dilakukan analisis hasil uji coba berupa hasil pengamatan dan hasil uji perbandingan dengan statistik maka hasil tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi hasil uji coba. Revisi hasil uji coba dilakukan dengan mempertimbangkan seluruh kritik dan saran dan hasil validasi ahli. Selain itu, revisi produk juga dilakukan dengan mengumpulkan seluruh informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan dalam penerapan model pembelajaran yang dikembangkan serta hasil analisis perbandingan dari nilai *pretest* dan *posttest*.

#### 6. Uji Lapangan

Setelah produk awal direvisi maka dilakukan kembali uji coba dengan tahapan yang sama dengan tahap uji coba awal. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas dengan *expert judgment* dan uji coba penerapan produk pada sampel seperti pada uji coba

awal. Uji coba sampel besar dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Desain Uji Coba Sampel Besar**

Lokasi Uji coba	Sampel	<i>Pretest</i>	Tindakan	<i>Posttest</i>
UIN Raden Intan Lampung	Kontrol	X <sub>1</sub>	O	X <sub>2</sub>
	Eksperimen	X <sub>1</sub>	Y	X <sub>2</sub>
IAIN Metro	Kontrol	X <sub>1</sub>	O	X <sub>2</sub>
	Eksperimen	X <sub>1</sub>	Y	X <sub>2</sub>

Keterangan:

X<sub>1</sub> : pretest

X<sub>2</sub> : posttest

O : pembelajaran saat ini

Y : pembelajaran dengan menggunakan desain yang dikembangkan

#### 7. Penyempurnaan Produk

Penyempurnaan produk dilakukan sesuai dengan hasil validasi yang diberikan oleh ahli serta hasil pengamatan dan hasil *pretest-posttest* dari sampel. Penyempurnaan produk mengacu pada seluruh saran dari ahli dan hasil pengamatan dengan catatan jika masih ada kekurangan atau kelemahan yang ditemukan oleh ahli. Selain itu hasil analisis perbandingan *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan uji statistik. Jika hasil uji statistik menyatakan model telah efektif maka tidak dilakukan revisi.

#### 8. Diseminasi

Diseminasi produk dilakukan dengan memaparkan hasil pengembangan produk berupa model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0 kepada dosen Bahasa Arab. Kegiatan ini dilakukan dengan metode diskusi dengan dua tahapan yaitu sosialisasi atau pengenalan produk dan penawaran produk untuk

diimplemmentasikan. Sosialisasi produk dilakukan dengan mengenalkan produk berupa model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0. Tim sosialisasi menjelaskan deskripsi dari produk yang dihasilkan serta langkah-langkah penerapan dari produk tersebut. Selanjutnya, peserta sosialisasi ditawarkan untuk dapat menggunakan atau menerapkan model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0 sehingga diketahui kualitas dari model tersebut.

## **I. Data dan Sumber Data**

Data dan sumber data yang ada dalam penelitian ini disesuaikan dengan tahapan penelitian.

- a. Tahap 1. Penelitian dan pengumpulan data awal. Data yang diperlukan terkait data orientasi pengajaran Bahasa Arab yang ada di PTKIN se-Sumatera saat ini. Selain itu, *need analysis* juga digunakan untuk mengetahui desain pengajaran bagi generasi 4.0 yang diinginkan oleh para pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera. Sumber data pada tahapan ini yaitu dosen dan mahasiswa Program studi Bahasa Arab.
- b. Tahap 2. Perencanaan dan pengembangan awal produk. Hasil dari pengembangan awal dilakukan uji validasi untuk melihat kelayakan produk. Uji validasi ini akan melibatkan ahli pendidikan dan pengajaran Bahasa Arab.
- c. Tahap 3. Uji lapangan dan revisi produk awal. mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Sumber data pada uji lapangan ini adalah dosen dan mahasiswa Program studi

Bahasa Arab. Hasil dari uji lapangan tahap satu ini akan dilakukan revisi.

- d. Tahap 4. Uji lapangan dan penyempurnaan produk untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Sumber data pada uji lapangan ini adalah dosen dan mahasiswa Program studi Bahasa Arab. Hasil dari uji lapangan tahap ini dijadikan acuan dalam penyempurnaan produk.

## **J. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen angket, lembar observasi, dan tes.

### **1. Instrumen angket**

Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui orientasi pengajaran Bahasa Arab yang ada di PTKIN se-Sumatera saat ini. Selain itu, *need analysis* juga digunakan untuk mengetahui desain pengajaran bagi generasi 4.0 yang diinginkan oleh para pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera. Instrumen angket yang akan diberikan ke dosen dan mahasiswa menggunakan tipe skala Likert. pengukuran instrumen angket yang digunakan adalah dengan skala Likert.

### **2. Lembar Observasi**

Instrumen Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan atau implementasi dari model pembelajaran Bahasa Arab pada generasi era 4.0 yang telah dikembangkan. Pada lembar observasi ini mencakup seluruh langkah produk model pembelajaran yang diterapkan.

### 3. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis, instrumen tes yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan.

## K. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini terdiri dari dua uji yaitu uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Uji validitas isi dilakukan untuk mengetahui item-item dalam instrumen yang digunakan relevan dan representative terhadap konstruk yang sesuai dengan pengukuran. Uji validitas isi dilakukan untuk menguji seluruh instrumen yang telah disusun yaitu Instrumen angket, lembar observasi, dan instrumen tes. Uji validitas isi dilakukan dengan menggunakan koefisien validitas Isi Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s :  $r - I_0$

r : skor yang diberikan ahli

n : jumlah ahli (validator)

c : skor maksimum yang diberikan ahli

$I_0$  : skor terendah yang diberikan ahli

Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil validitas dengan menggunakan koefisien validitas Aiken's V yaitu



produk dikategorikan valid jika nilai koefisien validitas Aiken's V minimal 0,50.<sup>115</sup>

Uji validitas konstruk dilakukan untuk membuktikan hasil pengukuran yang diperoleh memiliki korelasi antara item-item instrumen dengan konstruk teori yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Pengujian validitas konstruk dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *factor analysis*. Pendekatan ini dilakukan dengan prosedur *Exploratory Factor Analysis* (EFA) dan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Prosedur EFA dilakukan untuk mengidentifikasi factor yang membentuk konstruk dengan cara mengetahui varians skor terbesar dengan jumlah factor yang paling sedikit, yang dinyatakan dalam bentuk *eigenvalue*>1.0. Prosedur CFA merupakan lanjutan dari prosedur EFA dengan menyertakan dasar teori yang digunakan dalam pengembangan instrumen. CFA ini dilakukan untuk menguji struktur laten suatu tes yaitu memverifikasi dimensi yang menjadi dasar suatu instrumen dan pola hubungan antara item dengan faktor.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk menguji reliabilitas dari instrumen tes yang digunakan pada uji efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan. Uji reliabilitas

---

<sup>115</sup> Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014), h.113.

## L. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menganalisis data pada analisis kebutuhan dan data uji efektivitas model yang dikembangkan. Kedua analisis data ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif dalam penelitian ini hanya menjelaskan suatu gejala terkait pertanyaan penelitian yang diajukan yang telah dicatat melalui alat ukur yang kemudian diolah sesuai dengan fungsinya. Hasil pengolahan ini kemudian ditampilkan dalam bentuk numerik sehingga mudah dipahami maknanya. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mentabulasikan data dan mendeskripsikan data dengan teori sebagai acuan dalam mengembangkan produk.

Selanjutnya, analisis produk dilakukan dengan menggunakan kategorisasi produk penelitian. Data-data yang diperoleh melalui lembar telaah, lembar observasi dan angket kemudian di deskripsikan sesuai dengan skor yang diperoleh. Skor perolehan dikategorikan dengan menggunakan distribusi normal, berikut ini merupakan Tabel kategorisasi menurut pendapat Djemari Mardapi<sup>116</sup> (2008:123).

**Tabel 3.4. Kategorisasi Produk Penelitian**

No	Skor	Kategori
1.	$X \geq \bar{X} + 1,5 SBx$	Sangat Baik
2.	$\bar{X} + 1,5 SBx > X \geq \bar{X}$	Baik
3.	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1,5 SBx$	Kurang Baik
4.	$X < \bar{X} - 1,5 SBx$	Tidak Baik

Keterangan:

$\bar{X}$  : rerata skor keseluruhan

SBx : simpangan baku skor keseluruhan

X : skor yang dicapai

---

<sup>116</sup> Djemari Mardapi. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. (Yogyakarta: Mitra Cendikia Press 2008), h. 123.

Analisis efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis uji perbedaan dengan *independent sample t test*. Sebelum dilakukan uji *independent sample t test*, maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini langkah pengujian efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Rumusan hipotesis uji normalitas sebagai berikut:

$H_0$ : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji statistik *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Assumsi hipotesis yang digunakan yaitu dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hasil pengujian yaitu jika nilai signifikansi hitung ( $\text{sig}$ )  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi hitung ( $\text{sig}$ )  $< \alpha$  maka  $H_1$  diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji bahwa data dari sampel memiliki varians yang sama atau berbeda. Rumusan hipotesis uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (variens skor sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen sama atau homogen)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (variens skor sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak sama atau tidak homogen)

Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji statistik *Levene's Test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16. Asumsi hipotesis yang digunakan yaitu dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Kesimpulan hasil pengujian yaitu jika nilai signifikansi hitung ( $\text{sig}$ )  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima yang artinya varians skor sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen sama atau homogen. Jika nilai signifikansi hitung ( $\text{sig}$ )  $< \alpha$  maka  $H_1$  diterima yang artinya varians skor sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak sama atau tidak homogen.

### 3. Uji Efektivitas (Uji t)

Pengujian hipotesis tentang efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan uji t dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi. Langkah pengujian *independent sample t test* yaitu sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$ : rata-rata nilai mahasiswa kelas kontrol

$\mu_2$ : rata-rata nilai mahasiswa kelas eksperimen

Pengujian hipotesis dengan uji t dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Asumsi hipotesis yang digunakan yaitu dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Jika nilai sig hitung  $> \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata mahasiswa pada kelas dengan model pembelajaran yang dikembangkan dengan kelas dengan pembelajaran klasik. Begitu juga sebaliknya, Jika nilai sig hitung  $< \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata mahasiswa pada kelas dengan model pembelajaran yang dikembangkan dengan kelas dengan pembelajaran klasik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **E. Reorientasi pengajaran bahasa Arab di Perguruan Tinggi**

Pengajaran bahasa Arab di PTKIN mengacu pada sistem *an-Nadzariyah al Furu'iyah* yaitu pembelajaran bahasa Arab yang dibagi menjadi beberapa mata ajar yang masing-masing memiliki perencanaan yang terpisah, tujuan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, metode dan teknik pembelajaran dan evaluasi yang berbeda antara mata ajar satu dengan lainnya. Pengajaran bahasa Arab dengan pendekatan sistem terpisah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengalaman belajar yang komprehensif berdasarkan pengalaman belajar yang diberikan oleh masing-masing Dosen yang berbeda pendekatannya satu dengan yang lain. Pengalaman belajar bahasa Arab yang dikemas pada mata kuliah yang beragam seperti *Istima'*, *Kalam*, *Muthal'ah*, *Kitabah*, *Tarjamah*, *Nahwu*, *Sharaf*, *Balaghah*, *Ilmu Dalalah* diajarkan oleh dosen yang memiliki kompetensi kebahasaan serta kemampuan mengelola pembelajaran dengan baik. Pengajaran dilakukan secara klasikal sesuai dengan tujuan dari masing-masing mata ajar. Penggunaan metode dan teknik dalam pembelajaran dilakukan dosen secara variatif untuk memudahkan mahasiswa memahami materi yang diajarkan. Pendekatan yang dilakukan berorientasi pada pembelajaran mahasiswa aktif.

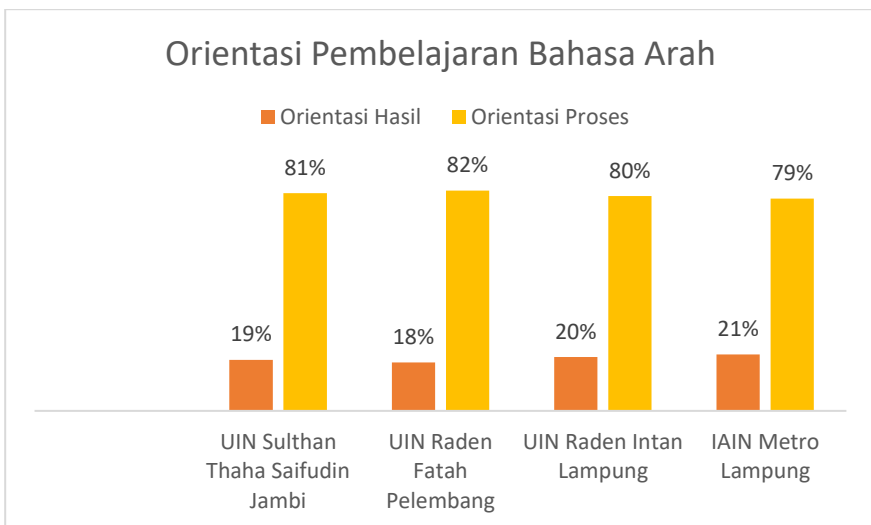
Pengajaran bahasa Arab yang semula berorientasi pada tujuan pembelajaran beralih pada orientasi proses. Pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi pada tujuan mencakup orientasi keagamaan, orientasi akademik. Orientasi keagamaan terlihat dari

tujuan pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang mendorong mahasiswa dapat menguasai kitab-kitab keagamaan yang ditulis menggunakan bahasa Arab. Penekanan keterampilan berbahasa hanya pada kemampuan membaca dan gramatika. Pengajaran yang berorientasi pada akademik bertujuan mengantarkan mahasiswa menguasai kemampuan kebahasaan untuk kepentingan akademik seperti kemampuan mengajarkan bahasa Arab pada jenjang pendidikan sekolah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa orientasi pengajaran bahasa Arab sudah bergeser dari orientasi tujuan menjadi orientasi proses dengan pendekatan berbasis teknologi komunikasi. Pembelajaran lebih ditekankan pada bagaimana proses mahasiswa belajar, bagaimana sikap mahasiswa dan dengan apa mahasiswa belajar. Pembelajaran lebih menekankan pada proses interaktif, holistik, integratif, tematik, efektif, kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa aktif. Pembelajaran bahasa Arab interaktif tampak pada proses yang dilakukan dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa terutama pada aspek keterampilan berbicara terjadi interaksi aktif antara dosen dan mahasiswa baik didalam kelas pembelajaran maupun diluar kelas. Interaksi mahasiswa dan dosen telah mendorong tumbuhnya pola berpikir komprehensif yang tidak hanya terikat dengan materi yang diajarkan tetapi juga pada konteks kehidupan nyata. Pembelajaran bersifat integratif tampak dari kolaborasi para dosen pemegang mata kuliah dalam mensinergikan cakupan pembelajaran antara satu mata kuliah dengan mata kuliah lain untuk tujuan memudahkan mahasiswa dalam belajar. Cakupan materi dituangkan dalam bentuk tema-

tema yang up to date dengan tujuan mengajarkan keterampilan berbahasa sekaligus memberi pengetahuan sesuai dengan tema yang diajarkan. Pembelajaran disusun seefektif mungkin dengan memberi ruang latihan yang cukup sehingga mahasiswa bisa belajar mandiri diluara kelas. Dosen dalam pembelajaran sebagai fasilitator dan motivator belajar. Keseluruhan proses belajar berpusat pada mahasiswa aktif.

Pergeseran orientasi pengajaran bahasa Arab menjadi orientasi proses dengan pendekatan teknologi telah melahirkan desain baru dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa orientasi pembelajaran bahasa Arab di PTKIN digambarkan pada diagram berikut:



**Gambar 4.1 Persentase Orientasi Pengajaran Bahasa Arab**

Dari gambar di atas diketahui bahwa telah terjadi pergeseran orientasi pembelajaran yang semula berorientasi pada hasil berubah menjadi pembelajaran berorientasi pada proses dengan

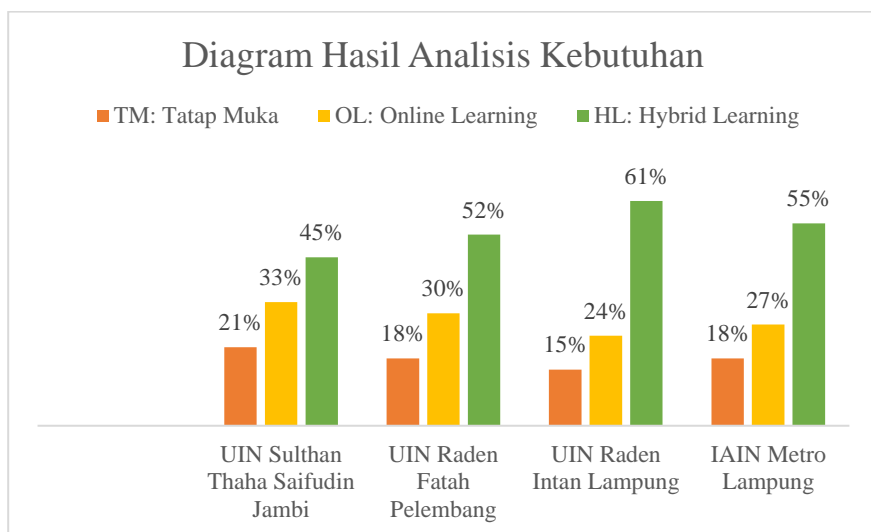


melibatkan pemanfaatan teknologi. Rata-rata persentase orientasi proses berbasis teknologi sebesar 81%. Data ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Arab di PTKIN dalam semua rumpun mata kuliah bahasa Arab menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sebuah pendekatan. Dan sebesar 19% orientasi pengajaran bahasa Arab pada hasil yang tidak melibatkan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pengajaran generasi era 4.0.

#### **F. Desain Pengajaran Bahasa Arab Bagi Generasi Era 4.0 Yang Diinginkan**

Untuk mengetahui bagaimana pengajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang diharapkan dilakukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan kemudian dijadikan dasar dalam tahap pengembangan desain. Proses analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala likert. Kemudian, instrumen ini diberikan kepada responden yaitu pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera dengan jumlah sampel 12 Dosen dan 120 mahasiswa. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang desain pengajaran Bahasa Arab yang bagi generasi 4.0 yang diinginkan oleh para pengajar dan mahasiswa Bahasa Arab PTKIN se-Sumatera. Instrumen angket diberikan secara *online* melalui *google formulir*. Instrumen ini terdiri dari indikator 3 desain yang diinginkan dalam pelaksanaan pengajaran Bahasa Arab di era 4.0 yaitu pembelajaran tatap muka, *online*, dan *hybrid learning*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa

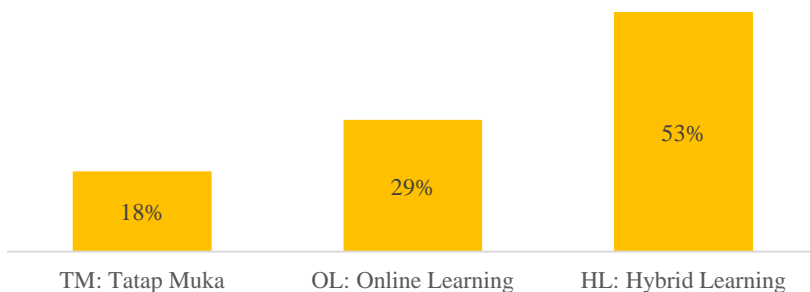
pembelajaran bahasa Arab yang dibutuhkan saat ini adalah proses pembelajaran dengan melibatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pelibatan teknologi dalam pembelajaran memberi ruang belajar kepada mahasiswa secara mandiri.



**Gambar 4.2 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan**

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa model *Hybrid Learning* merupakan desain pengajaran Bahasa Arab yang banyak dipilih oleh responden, baik dosen ataupun mahasiswa. Berikut ini rata-rata pengajaran bahasa Arab hasil analisis kebutuhan.

**Diagram Hasil Total Analisis Kebutuhan  
Seluruh PTKIN**



### **Gambar 4.2. Diagram Hasil Total Analisis Kebutuhan**

Dari gambar 4.2 dijelaskan bahwa rata-rata keinginan responden terhadap model pembelajaran bahasa Arab bagi generasi 4.0 yaitu tatap muka 18%, *online learning* 29%, dan *hybrid learning* 53%. Persentase Hybrid learning menjadi pilihan utama oleh responden sebagai desai pembelajaran bahasa Arab bagi generasi 4.0. Hasil dari analisis kebutuhan di atas selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menyusun produk yang berupa desain pengajaran Bahasa Arab bagi generasi 4.0. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas maka disimpulkan bahwa desain pengajaran bahasa Arab yang diinginkan yaitu *Hybrid Learning*. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan pengembangan desain pengajaran Bahasa Arab yaitu *Hybrid Learning*.

### **G. Desain Model Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Generasi Era 4.0 Yang Dikembangkan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan desain pengajaran Bahasa Arab dikembangkan berbasis *hybrid learning*. Pengembangan model pengajaran bahasa Arab berbasis *hybrid learning* dilakukan melalui tahapan (1) konsep *hybrid learning*, (2) faktor pendukung *hybrid learning*, (3) Desain *hybrid learning*, (4) implementasi *hybrid learning*. Desain yang dikembangkan dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Aspek Hybrid Learning**

Berikut ini ditampilkan aspek-aspek hybrid learning dalam desain pembelajaran (Tabel 4.1)

**Tabel 4.1. Aspek *Hybrid Learning***

No	Aspek	Sub Aspek
1	Konsep <i>Hybrid Learning</i>	Definisi <i>Hybrid Learning</i>
		Fenomena dan Tren Pembelajaran Saat Ini
2	Faktor Pendukung Implementasi <i>Hybrid Learning</i>	Menciptakan Lingkungan belajar
		Menciptakan Ketertarikan belajar
		Menciptakan Pengalaman belajar
		Menciptakan Kemampuan belajar
3	Desain <i>Hybrid Learning</i>	Kreativitas
		Alat dan Teknik
		Merancang Pembelajaran Online
		Melakukan Kontrak Pembelajaran Dengan Pebelajar
		Menggunakan Media Pendukung
4	Implementasi <i>Hybrid Learning</i>	Scenario Pembelajaran
		Pedoman Pelaksanaan
		Strategi Pelaksanaan
		Evaluasi Pelaksanaan

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa produk yang dikembangkan terdiri dari empat aspek utama. *Pertama*, apa itu *Hybrid Learning* yang terdiri dari dua sub yaitu definisi *Hybrid Learning* dan fenomena dan tren pembelajaran saat ini. *Kedua*, Bagaimana mendukung implementasi *Hybrid Learning* yang terdiri dari empat sub yaitu menciptakan lingkungan belajar, ketertarikan belajar, pengalaman belajar, dan kemampuan belajar. *Ketiga*, desain *Hybrid Learning* yang terdiri dari lima sub yaitu kreativitas, alat dan teknik, merancang pembelajaran online, melakukan kontrak

pembelajaran dengan pebelajar, dan menggunakan media pendukung. *Keempat*, implementasi hybrid learning yang terdiri dari empat sub yaitu skenario, pedoman, strategi, dan evaluasi.

## **2. Konsep *Hybrid Learning***

### **a. Definisi *Hybrid Learning***

Perkembangan teknologi memberikan dampak pada desain pembelajaran saat ini. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai macam desain pembelajaran yang beraneka ragam. Desain pembelajaran yang menjadi tren saat ini yaitu pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, pada era revolusi industri saat ini, para pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dilakukan dalam berbagai teknik seperti pembelajaran tatap muka dan *online learning*. Selain itu, desain pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggabungkan kedua teknik tersebut. Penggabungan beberapa teknik pembelajaran disebut juga *blended learning*.

Istilah *blended learning* dipahami sebagai pembelajaran gabungan atau campuran. *Blended learning* kemudian berkembang menjadi *hybrid learning*. Secara definisi, *blended learning* dan *hybrid learning* adalah desain pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*offline* ataupun *online*). Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa *hybrid learning* merupakan desain

pembelajaran yang menggabungkan proses pembelajaran secara tatap muka (*face to face*), pembelajaran berbasis teknologi komputer (*offline*) dan pembelajaran berbasis teknologi *mobile learning* (*online*).

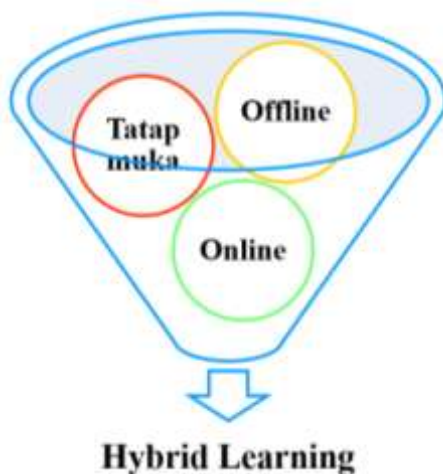
*Hybrid learning* telah berkembang sejak tahun 2000-an menggantikan istilah *e-learning*. Pembelajaran *hybrid learning* memfasilitasi pendidik dalam merancang sebuah desain pembelajaran tanpa melemahkan desain pembelajaran yang lain. Hal ini dapat dijelaskan bahwa desain *hybrid learning* memadukan atau mengkombinasikan model pembelajaran yang memungkinkan untuk dilaksanakan sesuai dengan kondisi lingkungan belajar yang ada.

Pada proses mengkombinasikan model pembelajaran menjadi sebagai desain *hybrid learning* dapat dilakukan dengan menganalisis teknologi pembelajaran seperti pemanfaatan komputer, handphone, dan sumber belajar tatap muka. Proses pembelajaran tatap muka memang tidak dapat dipisahkan dalam mendesain pembelajaran, baik pembelajaran *online* maupun *hybrid learning*.

Desain *hybrid learning* dilakukan dengan beberapa cara dalam hal alokasi waktu, misal desain 50%:50% desain seperti ini diartikan bahwa *hybrid learning* dilakukan dengan alokasi waktu 50% pembelajaran tatap muka dan 50% pembelajaran *online*. Selain itu dapat juga 25%:75% yang berarti bahwa 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran *online* atau pun sebaliknya yaitu 75%:25%. Pertimbangan dalam menentukan persentase desain pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik lingkungan yang ada baik sarana, prasarana,

karakteristik pebelajar (mahasiswa), tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Pada prinsip pelaksanaan pembelajaran dengan desain hybrid learning memanfaatkan kelebihan dari masing-masing teknik pembelajaran baik tatap muka, *offline*, dan *online*.

Desain *hybrid learning* menggunakan prinsip pembelajaran gabungan dengan berbasis masalah. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan perlu mengakomodir aspek pemecahan masalah. Proses pemecahan masalah menunjang kemampuan pebelajar secara individu dalam memahami materi. Kemudian pemahaman secara individu akan disinergikan ke dalam kelompok belajar yang didiskusikan dalam aplikasi pembelajaran secara *online*. Setelah itu, setiap individu akan menghasilkan sebuah produk hasil belajar masing-masing. Tugas seorang pendidik dalam desain pembelajaran hybrid learning yaitu sebagai perencana pembelajaran yang menyiapkan seluruh desain pembelajaran, sebagai fasilitator dalam memfasilitasi proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*, dan yang terakhir yaitu sebagai evaluator dalam mengevaluasi hasil belajar yang berupa portofolio dan hasil kinerja.



**Gambar 1. Desain *Hybrid Learning***

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain *hybrid learning* yaitu desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan dengan menggabungkan antara pembelajaran teknik tatap muka, *offline*, serta *online learning*. *Hybrid learning* merupakan desain pembelajaran yang fleksibel karena memanfaatkan fasilitas belajar seperti perangkat komputer dan handphone. Oleh karena itu, pembelajaran dengan desain hybrid learning adalah salah satu pilihan terbaik dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif, efisien, serta memiliki daya tarik bagi pendidik maupun pebelajar. *Hybrid learning* juga memberikan pilihan yang fleksibel dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat dilakukan secara bersama atau terpisah, serta dapat dilakukan dari segala penjuru.



## **b. Fenomena dan Tren Pembelajaran Saat Ini**

Pelaksanaan pembelajaran telah berkembang pesat dalam era milenial saat ini. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Teknologi informasi dan komunikasi telah merubah sistem pembelajaran. Fenomena dan tren yang terjadi yaitu fenomena dan tren digitalisasi dalam proses pembelajaran saat ini. Berbagai teknologi digital dimanfaatkan dalam mengembangkan sebuah desain pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif, dan efisien.

Digitalisasi telah memberikan kemudahan pada proses pembelajaran saat ini. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai multimedia pembelajaran digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai multimedia digital yang dikembangkan dalam pembelajaran dapat diakses baik secara *offline* maupun *online*. Selain itu, berbagai platform atau aplikasi pembelajaran secara *online* juga telah banyak dikembangkan. Aplikasi pembelajaran *online* atau digital dapat diakses melalui gawai atau gadget seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop* serta program komputer.

Platform pembelajaran digital saat ini menuntut pendidik untuk mengembangkan sebuah desain pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif, dan efisien. Pembelajaran yang inovatif artinya pembelajaran yang memiliki kebaruan dalam segala aspek pembelajaran seperti pemanfaatan multimedia pembelajaran serta aplikasi pembelajaran baik *offline* maupun *online*. Selanjutnya, pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada pendidik, namun pembelajaran yang mampu memunculkan interaksi edukatif

antara pendidik dan pebelajar. Interaksi edukatif dimaksudkan agar pebelajar terlatih dalam mengungkapkan pendapat dan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Selain inovatif dan interaktif, pembelajaran yang dikembangkan saat ini yaitu pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman materi kepada para pebelajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sedangkan pembelajaran yang efisien merupakan pembelajaran yang tepat guna dalam segala aspek pembelajaran. Artinya pembelajaran yang efisien yaitu pembelajaran yang mampu memanfaatkan waktu, tenaga, dan biaya sebaik mungkin dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2. Fenomena Pembelajaran**

Berdasarkan hal tersebut maka fenomena pembelajaran dan tren pembelajaran yang terjadi saat ini adalah pembelajaran digital. Pembelajaran digital yaitu pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta dilaksanakan secara offline maupun online. Oleh karena itu pembelajaran yang berkembang saat ini telah mengarah ke dalam pembelajaran hybrid learning.

### 3. Faktor Pendukung Implementasi *Hybrid Learning*

#### a. Menciptakan Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan bagian terpenting yang menunjang proses pembelajaran. Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua sifat yaitu lingkungan fisik dan nonfisik. Lingkungan fisik terkait dengan ruangan atau tempat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan lingkungan nonfisik yaitu lingkungan yang berkaitan dengan suasana pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, suasana pembelajaran juga berkaitan dengan pemilihan desain pembelajaran yang menciptakan proses interaksi pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, pengaturan lingkungan belajar menjadi poin utama sebelum melaksanakan pembelajaran.



**Gambar 3. Lingkungan Belajar**

Pengaturan lingkungan belajar dilakukan agar selama proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada tiga poin yang dapat dilakukan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif, efektif dan efisien. *Pertama*, yaitu merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dengan baik. Perencanaan pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam menyiapkan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan pembelajaran

berkaitan dengan desain pembelajaran yang digunakan baik model, metode, strategi, pendekatan, media, serta evaluasi pembelajaran yang akan digunakan. *Kedua*, yaitu pengaturan lingkungan fisik baik di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Pengaturan lingkungan fisik berkaitan penting pada proses pembelajaran tatap muka dan *offline*. Lingkungan fisik yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan suasana aman dan nyaman. *Ketiga*, yaitu pengaturan lingkungan nonfisik. Lingkungan nonfisik berkaitan dengan atmosfer atau suasana yang timbul selama proses pembelajaran. Atmosfer pembelajaran yang efektif merupakan dampak dari desain pembelajaran yang digunakan. Desain pembelajaran yang digunakan harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif antara pendidik dan pebelajar. Selain itu, suasana pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang mampu menciptakan minat, motivasi, semangat, dan rasa ingin tahu pebelajar.



**Gambar 4. Menciptakan Lingkungan Belajar**

Berdasarkan gambar tersebut, diketahui bahwa setiap proses pembelajaran Berdasarkan penjabaran di atas maka secara sederhana proses menciptakan lingkungan belajar yang baik terdiri dari tiga aspek yaitu perencanaan, pengaturan lingkungan fisik, dan pengaturan lingkungan nonfisik. Hal utama yang berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik yaitu perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran memuat desain pembelajaran yang dilakukan sehingga pengaturan lingkungan fisin dan nonfisik akan menjadi pendukung dalam proses pemebelajaran.

Proses pembelajaran dengan desain *hybrid learning* memanfaatkan kelebihan proses pembelajaran tatap muka, *offline*, dan *online*. Pada pembelajaran *hybrid learning* terdapat tiga aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik yaitu interaksi sosial, kognitif, dan pembelajaran. Interaksi sosial dalam pembelajaran *hybrid learning* berkaitan dengan proses komunikasi secara sosial dan emosional antara pendidik dan pebelajar baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (*online*). Komuikasi secara *online* dapat dilakuan dengan memanfaatkan media digital. Selanjutnya, interaksi kognitif berkaitan dengan proses berpikir kognitif pebelajar. Pembelajaran dengan desain *hybrid learing* membangun proses berpikir pebelajar dalam memahami materi dan merefleksi seluruh kegiatan pembelajaran. Aspek yang terakhir yaitu interaksi pembelajaran, hal ini berkaitan dengan fungsi pendidik sebagai fasilitator pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran *hybrid learning*, ketersediaan media dan fasilitas berperan

penting dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga proses pembelajaran *hybrid learning* dapat berjalan dengan baik.



**Gambar 5. Lingkungan Belajar *Hybrid Learning***

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa proses pembelajaran *hybrid learning* menciptakan lingkungan belajar yang mampu memunculkan interaksi sosial, kognitif, dan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

#### **b. Menciptakan Ketertarikan Belajar**

Ketertarikan belajar juga menjadi faktor utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Ketertarikan belajar dapat dikatakan sebagai minat pebelajar dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan ketertarikan belajar atau minat belajar dari pebelajar. Ketertarikan belajar yang tercipta pada proses pembelajaran dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran yang inovatif memberikan rasa tertarik

bagi pebelajar selama mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu desain pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam menciptakan ketertarikan belajar.

Pembelajaran dengan desain *hybrid learning* merupakan salah satu pembelajaran yang inovatif. Pada desain *hybrid learning* terdapat empat cara yang dapat menciptakan ketertarikan belajar. *Pertama*, yaitu pembelajaran inovatif. Pada proses pembelajaran penggunaan model, metode, strategi, serta pendekatan pembelajaran merupakan bagian utama sehingga perlu ada inovasi dalam penggunaannya. Pada desain *hybrid learning* model, metode, strategi, serta pendekatan dapat bervariasi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan yang ada. *Kedua*, yaitu pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang interaktif yaitu pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi antara pendidik dan pebelajar atau antar pebelajar. Interaksi yang timbul dalam pembelajaran dengan desain *hybrid learning* yaitu interaksi yang berupa penyampaian ide atau gagasan dan pemecahan masalah. Pebelajar diberi kesempatan dalam menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi, penyampaian pendapat dalam desain *hybrid learning* dapat dilakukan secara *offline* maupun *online*. *Ketiga*, pemanfaatan teknologi. Di era milenial saat ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu pilihan penting dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang telah menyediakan pilihan dalam mendesain proses dan media yang digunakan. Proses pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan dengan tatap muka, *offline*, dan *online*. Hal ini sesuai dengan desain

pembelajaran *hybrid learning*. Desain *hybrid learning* juga melatih keterampilan pebelajar dalam menggunakan teknologi. Selain itu pemanfaatan teknologi juga berperan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran berbasis teknologi akan memberikan ketertarikan belajar bagi pebelajar. *Keempat*, keterbukaan penilaian. Penilaian yang baik adalah penilaian yang terbuka. Penilaian proses dan hasil pembelajaran dilakukan secara terbuka sehingga pebelajar mengetahui aspek apa saja yang dinilai beserta persentase penilaian yang dilakukan. Dengan demikian pebelajar akan tertarik pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan.



**Gambar 6. Proses Menciptakan Ketertarikan Belajar**

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa setiap proses pembelajaran dengan desain *hybrid learning* akan menciptakan ketertarikan belajar. Ketertarikan belajar menjadi poin penting dalam menciptakan kreativitas pebelajar. Kreativitas tersebut dapat berupa produk maupun gagasan atau ide dalam pemecahan masalah.



### c. Menciptakan Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang berupa kemampuan dalam mengkonstruksi pengetahuan. Oleh karena itu, setiap tahapan dalam proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar memperoleh pengalaman belajar secara optimal. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya diketahui bahwa desain pembelajaran *hybrid learning* menggunakan gabungan metode pembelajaran yaitu tatap muka, *offline*, dan *online*. Hal tersebut menjadikan setiap tahapan dalam desain *hybrid learning* menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Pengalaman belajar yang diperoleh selama pembelajaran dengan desain *hybrid learning* terbagi menjadi 3 yaitu pengalaman belajar pencarian informasi, pemerolehan informasi, dan mensintesis pengetahuan.

Pada tahap pencarian informasi, pengalaman belajar yang diperoleh yaitu pembelajar akan terdorong untuk mencari informasi sumber belajar yang sesuai dengan materi yang dipejari, kemudian munculah proses berpikir kritis dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, dan menciptakan rasa percaya diri pada pembelajar.

Pada tahap pemerolehan informasi terdapat lima pengalaman belajar yang muncul. Pengalaman proses berpikir kritis hal ini muncul pada saat pemerolehan informasi sehingga pembelajar terdorong untuk mengolah informasi yang diperoleh. Pada saat mengolah informasi, muncul proses elaborasi dan analisa dalam mengolah informasi. Setelah itu pengolahan informasi akan dikomunikasikan dengan kelompok belajar.

Sehingga timbul kerjasama antar pebelajar. Hasil akhir pada proses ini yaitu pebelajar akan memperoleh pengalaman belajar dalam menentukan keputusan.

Pada tahap mensintesis pengetahuan, pebelajar mempresentasikan hasil dan mengunggah dan mengkomunikasikan hasil diskusi via online. Dalam tahap ini kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, kreativitas, kemampuan menentukan keputusan, dan rasa percaya diri dari hasil kerja kelompok.



**Gambar 7. Pengalaman Belajar pada Hybrid Learning**

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa pada desain hybrid learning membangun proses pengalaman belajar yang baik untuk dijadikan referensi dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, interaktif, efektif, dan efisien di era generasi 4.0.

#### **d. Membangun Kemampuan Berpikir**

Pembelajaran di era digital saat ini memerlukan sebuah desain pembelajaran yang mampu membangun kemampuan berpikir pebelajar. Desain pembelajaran hybrid learning memiliki karakteristik yang dapat membangun kemampuan berpikir

peserta didik. Kemampuan berpikir yang timbul saat proses pembelajaran dengan desain hybrid learning merupakan hasil dari setiap tahapan pembelajaran yang dilakukan.

Pada seluruh proses pembelajaran dengan desain *hybrid learning* terdapat empat kemampuan berpikir yang dibangun yaitu kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreatif, dan komunikasi. Berikut ini gambaran proses berpikir pada desain



**Gambar 8. Kemampuan berpikir pada Hybrid Learning**

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa proses berpikir pembelajar dikembangkan dalam proses *hybrid learning*. Baik pembelajaran tatap muka, *offline*, dan *online*. Pada pembelajaran tatap muka pendidik memberikan apersepsi dan informasi sumber belajar yang digunakan. Pembelajar diarahkan untuk mencari informasi terkait materi yang disampaikan melalui media *online*. Hal tersebut membangun kemampuan berpikir kritis. Kemudian, pembelajar melakukan diskusi dengan kelompok masing-masing, setelah itu diarahkan untuk

berpartisipasi aktif dalam diskusi *online*. Tahapan tersebut membangun kemampuan berkolaborasi dan komunikasi pebelajar. Kemampuan kreatif muncul pada saat pebelajar mencari sumber belajar dan memecahkan masalah dalam diskusi.

#### **4. Desain *Hybrid Learning***

##### **a. Kreativitas**

Salah satu tujuan dalam sebuah pembelajaran yaitu membangun pebelajar untuk memiliki kreativitas yang baik. Kreativitas didefinisikan sebagai kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kefasihan yaitu kecakapan dalam memikirkan ide, fleksibilitas yaitu kecakapan dalam melakukan dan menggunakan berbagai hal atau cara, orisinalitas yaitu kecakapan dalam menciptakan hal-hal unik dan berbeda, elaborasi yaitu kecakapan dalam mengerjakan ide-ide yang diciptakan. Kreativitas tidak terbatas pada seni rupa, sastra, seni pertunjukan, musik, dan domain artistik serupa, tetapi juga terjadi di bidang-bidang seperti bisnis, manufaktur, teknologi, kedokteran, administrasi, pendidikan, bahkan pertahanan. Secara istilah kreativitas dapat didefinisikan dalam tiga kata yaitu proses, karakteristik, dan hasil atau produk.

Kreativitas merupakan salah satu bentuk kecerdasan dalam mengolah pemikiran menjadi sebuah ide atau bentuk karya yang baru. Mengembangkan kreativitas seseorang itu lebih sulit karena kreativitas berhubungan dengan perasaan dan inspirasi dari setiap individu. Pembentukan kreativitas dapat dilakukan dalam beberapa tahapan. Setiap individu memiliki

kemampuan kreativitas dalam kondisi yang berbeda-beda, misalnya ada seseorang yang kreatif pada saat sendiri, atau sedang berdiskusi, atau bahkan memperoleh inspirasi dari lingkungan sekitar dan lainnya. Berikut ini tahapan kreativitas:



**Gambar 9. Proses Kreativitas**

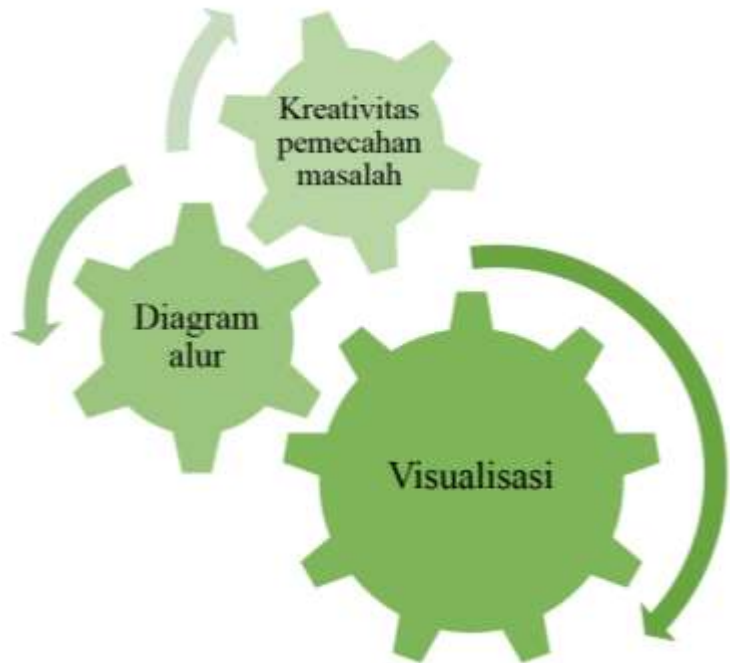
Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa terdapat enam tahapan dalam proses kreativitas yaitu informasi, inkubasi, iluminasi, verifikasi, komunikasi, dan validasi. Dari setiap tahapan tersebut terdapat proses, isi, dan afektif yang berkaitan.

- 1) Informasi, pada tahap ini dimensi yang muncul yaitu persepsi dan ingatan pembelajaran, yang dihubungkan dengan pengalaman dengan dunia luar, hal ini akan menimbulkan rasa ingin tahu untuk memberikan solusi pemecahan masalah.

- 2) Inkubasi, pada tahap ini dimensi yang muncul yaitu pemikiran konvergen dengan memunculkan aspek motivasi dan pemikiran untuk memahami masalah yang akan dipecahkan, kemudian memperkaya informasi sehingga akan mampu menentukan pilihan pemecahan masalah.
- 3) Iluminasi, pada tahap ini dimensi yang muncul yaitu pemikiran divergen dengan memunculkan aspek keterbukaan, toleransi terhadap ambiguitas, kesediaan untuk mengambil risiko. Hal tersebut memerlukan kemampuan kognitif yang kompleks. Kemampuan afektif yang diperlukan dalam tahapan ini yaitu sikap semangat dalam memecahkan masalah.
- 4) Verifikasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi pada hal-hal baru dan pengetahuan di lapangan sehingga memunculkan konfigurasi kebaruan dan akan menimbulkan kepuasan dan sikap percaya diri.
- 5) Komunikasi, pada tahap ini dilakukan deskripsi dari langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan, kemudian mengkomunikasikan kepada orang lain, sehingga memunculkan verifikasi konfigurasi dan sikap kewaspadaan bahwa solusi akan diterima atau tidak.
- 6) Validasi, pada tahap ini diperoleh hasil berupa kriteria evaluasi dari public atau masyarakat, efektivitas, dan relevansi. Solusi atau hasil produk telah dapat dikomunikasikan sesuai harapan, dan diakui secara sosial sehingga mampu menciptakan kegembiraan.

## b. Alat dan teknik

Alat dan teknik berpengaruh penting dalam melatih kreativitas dalam implementasi *hybrid learning*. Ada beberapa alat dan teknik yang dapat mendukung implementasi *hybrid learning*. Alat dan teknik yang digunakan dalam *hybrid learning* harus mampu melatih dan memunculkan kreativitas dari pebelajar. Berikut ini beberapa alat dan teknik yang dapat dijadikan pedoman dalam implementasi *hybrid learning*:



**Gambar 11. Alat dan Teknik Hybrid Learning**

### 1) Visualisasi

Visualisasi secara harfiah diartikan dapat diamati oleh indera penglihatan. Oleh karena itu, visualisasi merupakan alat dan teknik yang digunakan dalam implementasi *hybrid learning* harus dapat

mengungkapkan suatu gagasan atau materi dengan menggunakan grafik, gambar, tulisan, peta konsep atau yang lainnya. Visualaisasi merupakan alat dan teknik yang sangat penting dalam implementasi *hybrid learning* sehingga perlu dipersiapkan dan disesuaikan dengan karakteristik dari materi yang akan disampaikan. Alat dan teknik yang digunakan dimaksudkan dapat membantu individu dalam memahami materi dan mampu mengembangkan kreativitas pebelajar. Alat dan teknik yang digunakan dapat berupa media audiovisual dan teknik *online*.

## 2) Kreativitas Pemecahan Masalah

Kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah juga bagian dari alat dan teknik dalam implementasi *hybrid learning*. Kreativitas dalam memecahkan masalah dapat menghasilkan beberapa solusi atau alternatif dari masalah yang ada. Alur pemecahan masalah dapat dilakukan dengan langkah berikut:





**Gambar 10. Proses Kreativitas Pemecahan Masalah**

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam melatih kreativitas pemecahan masalah. *Pertama*, identifikasi masalah yaitu menginventarisasi atau mengenali masalah yang akan dipecahkan. Hal ini dapat dilakukan dengan mendaftar masalah-masalah yang akan diselesaikan, agar dapat mengenali masalah tersebut. *Kedua*, memikirkan masalah yaitu memikirkan masalah yang telah diidentifikasi sebagai langkah awal pemecahan masalah. Sehingga memunculkan ide kreatif dalam pemecahan masalah. *Ketiga*, mencari keterlibatan dan pandangan orang lain yang memiliki sudut pandang yang berbeda dari masalah yang akan dipecahkan. Hal ini dilakukan agar solusi dari pemecahan masalah yang diberikan dapat diberikan dari berbagai sudut pandang. *Keempat*, membuat batasan dan ruang lingkup pemecahan masalah. Batasan dan ruang

lingkup masalah disusun agar dalam memecahkan masalah sesuai dengan fokus masalah yang akan diselesaikan. *Kelima*, menggunakan teknik pemecahan masalah agar mempermudah proses langkah-langkah pemecahan masalah. *Keenam*, mengeksplorasi ide dan pilihan pemecahan masalah agar berbagai solusi pemecahan masalah dapat diperoleh sehingga dapat menentukan pilihan solusi yang akan diberikan. *Ketujuh*, fokus pada solusi dengan cara terstruktur. Pada langkah ini menentukan pilihan solusi yang akan digunakan dan fokus pada solusi tersebut sesuai dengan teknik dan langkah dari pemecahan masalah yang diberikan. *Kedelapan*, menyetujui dan melaksanakan pemecahan masalah. Pada langkah ini pilihan solusi disetujui dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang diberikan sehingga diperoleh hasil dari pemecahan masalah. *Kesembilan*, meninjau dan mengevaluasi hasil yaitu untuk melihat hasil dari solusi yang diberikan telah sesuai dengan masalah yang diselesaikan.

### 3) Diagram Alur

Pembelajaran dengan model *hybrid learning* membutuhkan aplikasi teknologi dalam menyusun materi sehingga mudah dipahami oleh pebelajar. Alat dan teknik yang dapat dimanfaatkan yaitu dengan membuat diagram alur atau peta konsep. Diagram alur atau peta konsep disusun agar memberikan petunjuk kepada pebelajar tahapan konsep materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penyusunan diagram alur atau peta konsep harus dilakukan sebaik mungkin agar pebelajar mudah memahami setiap alur pada

diagram alur atau peta konsep yang disusun. Kunci dalam menyusun peta konsep yaitu memerlukan urutan yang logis dari materi yang diajarkan. Urutan logis dari setiap dibuat agar pebelajar mampu mengeksplorasi konsep materi dari setiap alur pada peta konsep yang ada. Diagram alur dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi, seperti program computer. Diagram alur atau peta konsep disusun layaknya sebuah peta perjalanan yang menunjukkan titik-titik tujuan. Oleh karena itu setiap kata kunci harus mampu mengeksplor pengetahuan yang akan dipahami oleh pebelajar. Pada kata kunci tertentu juga perlu bimbingan dan arahan dari pendidikan yang dapat membantu proses eksplorasi pengetahuan pebelajar. Selain itu, pada setiap kata kunci dan alur konsep mampu menciptakan rasa ingin tahu dari materi yang disampaikan.

### c. **Merancang Pembelajaran *Online***

Pembelajaran online merupakan bagian dari *hybrid learning* yang perlu disiapkan sebaik mungkin agar dalam pelaksanaan dapat berjalan lancar sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Merancang pembelajaran online pada dasarnya juga sama dengan pembelajaran *offline* atau tatap muka. Prinsip dalam merancang pembelajaran *online* ataupun *offline* memiliki preferensi masing-masing. Dalam mendesain pembelajaran, seseorang dapat memperhitungkan pengalaman belajar dalam dan menyiapkan variasi agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diperlukan kemampuan berpikir kreatif dalam merancang

pembelajaran *online* agar mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi pebelajar.

Peran pendidik dalam mendesain pembelajaran *online* mudah jika memiliki keahlian khusus dalam mengembangkan web pembelajaran atau dapat juga memanfaatkan web deasainer untuk membantu mengembangkan web. Prinsip-prinsip yang harus dilakukan dalam merancang pembelajaran *online* yaitu digambarkan dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 11. Prinsip Online Learning**

- 1) Meteri berkualitas dan menarik, materi yang disampaikan dalam pembelajaran online harus berkulaitas dan menarik agar pebelajar mampu memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Sederhana dan mudah dipahami, penyampaian materi dalam pembelajaran online dapat dibuat sederhana,

misal dengan memanfaatkan peta konsep sehingga mudah dipahami.

- 3) Jurnalistik, bahasa yang digunakan dalam pembelajaran online sebaiknya menggunakan bahasa ilmiah seperti rangkuman materi-materi yang ditampilkan tetap memiliki tat bahsa dan format ilmiah (jurnalistik).
- 4) Ilustrasi dan animasi, materi yang menarik didukung oleh penggunaan ilustrasi dan animasi pada penyampaian materi sehingga pebelajar dapat lebh mudah memahami. Ilustrasi dan animasi yang digunakan sebaiknya merujuk pada pembelajaran yang kontekstual berdasarkan pengalaman sehari-hari.

#### **d. Melakukan Kontrak Pembelajaran dengan Pebelajar**

Kontrak pembelajaran dengan pebelajar juga merupakan salah satu hal yang tidak kalah penting dengan yang lain. Kontrak pembelajaran dilakukan antara pendidik dan pebelajar untuk memberikan kejelasan dan keterbukaan pada pelaksanaan pembelajaran. Kontrak pembelajaran disusun berdasarkan kesepakatan antara pendidik dan pebelajar. Kesepakatan yang dibuat yaitu kesepakatan terkait desain pembelajaran yang akan dilakukan, waktu dan tempat pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar.



**Gambar 12. Kontrak Pembelajaran**

Kontrak pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan pebelajar yang pertama adalah desain pembelajaran. Pada poin ini kontrak pembelajaran terkait dengan desain pembelajaran yang digunakan yaitu *hybrid learning* dan berkaitan dengan teknis pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya perlu dilakukan kontrak tentang waktu pembelajaran. Desain *hybrid learning* menggunakan waktu dan tempat yang fleksibel. Kontrak waktu digunakan untuk menentukan batas waktu pembelajaran dan pengumpulan tugas baik secara offline maupun online. Tempat yang digunakan untuk pembelajaran *hybrid learning* mencakup ruang kelas dan luar kelas. Pada pembelajaran online pebelajara dapat mengakses pembelajaran dari berbagai tempat. Tempat pembelajaran yang digunakan dalam desain *hybrid learning* yaitu untuk memberikan ruang kepada pembelajar dalam mengakses. Selanjutnya, kontrak terkait evaluasi hasil belajar juga perlu dilakukan. Hal ini menjadi bagian yang penting karena keterbukaan dan kejelasan dalam penilaian menjadi kriteria pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

#### **e. Menggunakan Media Pendukung**

Pada penjelasan sebelumnya telah dipaparkan bahwa pembelajaran dengan desain *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka, *offline*, dan *online*. Pembelajaran dengan desain *hybrid learning* menjadi desain yang direkomendasikan di era 4.0 saat ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan desain *hybrid learning* memanfaatkan berbagai media baik visual maupun

audio visul serta *platform* pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam istilah lain pembelajaran dengan desain *hybrid learning* menggunakan *learning management system* (LMS). Hal ini memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang dapat di akses oleh pebelajar. Penggunaan aplikasi yang tidak berbayar menjadi pilihan penting dalam pelaksanaan pembelajaran ini. Berikut ini berbagai platform digital gratis yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran *hybrid learning*:



**Gambar 13. Platform Pembelajaran**

Gambar di atas merupakan beberapa contoh platform atau media yang dapat dimanfaatkan dalam implementasi pembelajaran dengan desain *hybrid learning*. *Google classroom* merupakan salah satu platform pembelajaran gratis yang dapat digunakan sebagai media dalam *hybrid learning*. Aplikasi ini memberikan berbagai fasilitas yang memudahkan pembelajaran

secara online. Pendidik dapat memberikan materi melalui aplikasi ini. Selain itu diskusi online juga dapat dilaksanakan melalui aplikasi ini. Proses pemberian tugas dan evaluasi juga dapat dilakukan secara mudah.

Selanjutnya aplikasi Schoology juga memberikan fasilitas yang tidak jauh berbeda dengan aplikasi google classroom. Namun, aplikasi ini memiliki kelebihan dalam fitur absensi, analisis, dan filter. Fitur absensi digunakan untuk mengontrol kehadiran pebelajar. Kemudian fitur analisis digunakan untuk mengetahui aktivitas pebelajar selama login di aplikasi ini. selanjutnya fitur filter digunakan untuk memfilter postingan yang diublish oleh pebelajar.

Aplikasi zoom meeting digunakan untuk kegiatan diskusi online dengan dengan desain video conference. Aplikasi ini telah menjadi pilihan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran secara online. Aplikais ini dapat menampung 100 partisipan dan prsentasi secara online. Batasan waktu yang digunakan secara gratis adalah 40 menit.

Kahoot dan quizizz merupakan aplikasi yang berkaitan dengan evaluasi pemebelajaran. Desai pada aplikasi ini sangat menarik bagi para penggunanya. Hal ini dikarenakan penilaian hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan permainan. Penilaian yang dilakukan dalam bentuk pilihan ganda. Selain itu pada aplikasi kahoot memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa berupa analisis video dan menyimak.

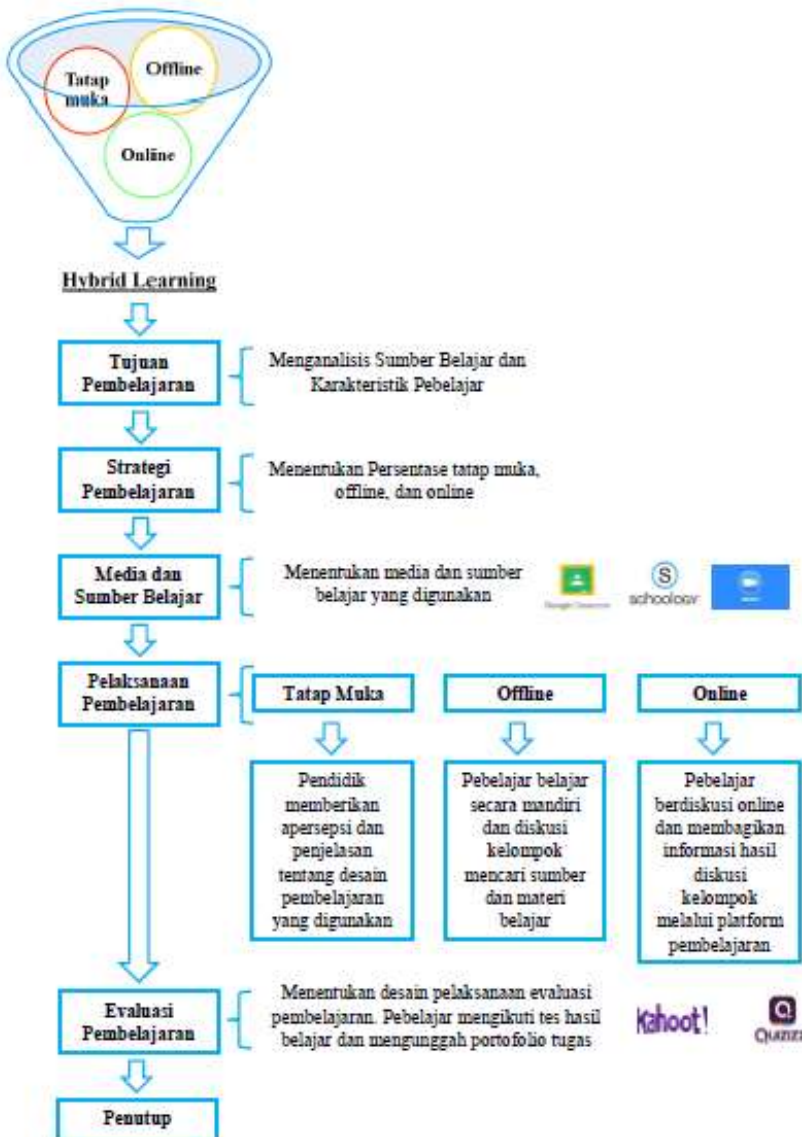
Berbagai aplikasi di atas merupakan rekomendasi platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan desain hybrid learning. Masih ada berbagai



platform pembelajaran lain yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran dengan desain *hybrid learning*. Oleh karena itu, pendidik dapat memilih dan memilah platform apa yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

### 5. Implementasi *Hybrid Learning*

Berikut ini desain implementasi *hybrid learning*:



Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa implementasi hybrid learning dilakukan dalam beberapa tahapan. Pada tahap pertama, pendidik menyiapkan tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan bagian dari tahap utama karena pendidik harus menganalisis sumber belajar dan karakteristik pebelajar. Analisis sumber belajar berkaitan dengan persiapan sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran. Analisis sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meliputi sumber belajar secara offline dan juga online. Analisis ini dilakukan untuk memastikan ketersediaan dan kemudahan akses sumber belajar yang akan digunakan.

Selanjutnya pendidik menentukan strategi pembelajaran yang digunakan. Strategi ini berkaitan dengan persentase pembelajaran yang dilakukan. Pada desain hybrid learning pendidik dapat menentukan persentase pembelajaran tatap muka, offline, dan online sesuai dengan yang direncanakan dan kontrak dengan pebelajar.

Tahap selanjutnya adalah, pendidik memanfaatkan media dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media dan sumber yang digunakan dapat berupa media audiovisual, alat peraga, video pembelajaran, buku referensi, jurnal dan yang lainnya. Selain itu, pendidik juga menentuka penggunaan platform pembelajaran online yang digunakan, seperti google classroom, schoology, zoom meeting, dan yang lainnya. Pemilihan platform pembelajaran dapat diupayakan menggunakan platform yang tidak berbayar atau gratis agar dapat diakses dengan mudah oleh semua pebelajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Tahap proses pembelajaran, Pada tahapan ini terdiri dari tiga proses yaitu pembelajaran tatap muka, offline, dan online. Pada tahap tatap muka dilakukan untuk memberikan pemahaman di awal pembelajaran yang berkaitan dengan apersepsi materi dan desain pembelajaran yang digunakan. Pada pembelajaran offline pebelajar diminta untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar yang disediakan, kemudian berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Pada tahap pembelajaran online, seluruh pebelajar diminta untuk aktif dalam berdiskusi online. Pebelajar mengunggah hasil diskusi kelompok masing-masing dan mengunggah tugas portofolio.

Tahap akhir dari pembelajaran hybrid learning yaitu evaluasi hasil belajar. Evaluasi hasil belajar dilakukan secara online. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi kahoot dan quizizz. Pada aplikasi ini pebelajar diminta mengerjakan soal-soal dan analisis video yang berkaitan dengan materi pembelajaran bahasa Arab. Tahap akhir pembelajaran dengan desain hybrid learning yaitu memberikan umpan balik kepada pebelajar hasil dari pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

#### **H. Efektivitas Desain Model Pengajaran Bahasa Arab Yang Dikembangkan Terhadap Kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa PTKIN Se Sumatera**

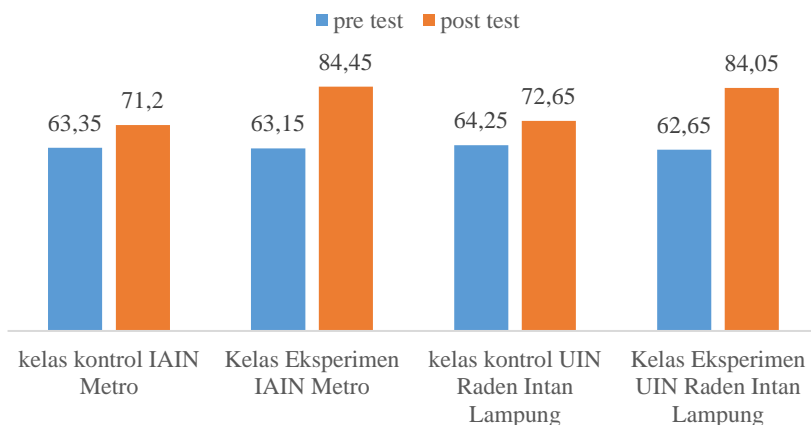
Uji efektivitas desain pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan, dilakukan dalam dua tahap yaitu uji efektivitas *online learning* dan uji efektivitas *hybrid learning*. Uji efektivitas dilakukan dengan mengimplementasikan desain pengajaran bahasa Arab yang telah dikembangkan pada proses perkuliahan. Desain

pengajaran berupa *hybrid learning* dilakukan di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam yang menjadi sampel yaitu IAIN Metro dan UIN Raden Intan Lampung. Desain implementasi pengajaran Bahasa Arab dengan model *Hybrid Learning* dilakukan dengan melakukan pretest dan posttest pada setiap kelas sampel. Pretest ini merupakan tes kemampuan awal penguasaan Bahasa Arab mahasiswa sebelum menggunakan *Hybrid Learning*. Berikut ini hasil dari uji efektivitas pembelajaran bahasa dengan menggunakan *online learning* dan *hybrid learning*. Berikut ini deskripsi dari masing-masing uji efektivitas model pembelajaran *Online Learning* dan *Hybrid Learning*.

### **1. *Online Learning***

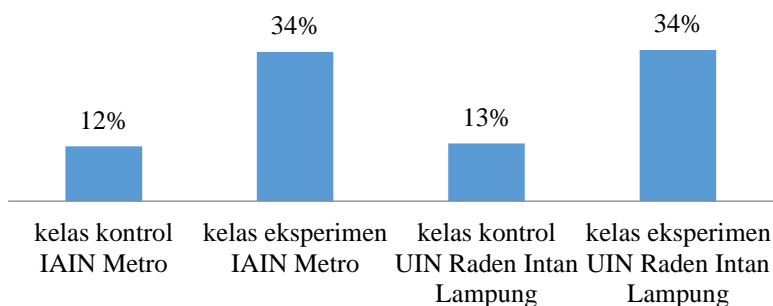
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *online learning* dilakukan di IAIN Metro Lampung dan UIN Raden Intan Lampung. Pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan pembagian kelas kontrol dan kelas eksperimen pada masing-masing PTKIN. Di awal pembelajaran dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing mahasiswa. Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *online learning*. Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran tatap muka dan pada kelas eksperimen dilakukan dengan *online learning*. Kegiatan ini berlangsung selama 8 kali pertemuan. Setelah dilakukan pembelajaran selama 8 kali pertemuan kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui penguasaan bahasa Arab dari setiap mahasiswa. Berikut ini diagram hasil nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas.

### Diagram Hasil nilai Pretest dan Posttest



Dari gambar di atas dijelaskan bahwa pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan nilai hasil pretest dan posttest. Pada kelas kontrol Peningkatan nilai pretest dan posttest pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

### Diagram Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest



Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest dari seluruh kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat. Pada kelas kontrol peningkatan nilai pretest dan posttest yaitu

12 % pada IAIN Metro Lampung dan 13% pada UIN Raden Intan Lampung. Pada kelas eksperimen peningkatan nilai pretest dan posttest cenderung sama yaitu 34%. Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengujian hipotesis untuk membuktikan efektivitas teknologi web interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Arab mahasiswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasayart yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis uji normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 16. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas dengan menggunakan program SPSS 16:

**Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas Online Learning**

kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI 1	.130	40	.084	.911	40	.004
2	.140	40	.067	.912	40	.004
3	.138	40	.063	.914	40	.005
4	.138	40	.072	.911	40	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa hasil analisis dengan menggunakan program SPSS 16 pada uji normalitas sig hitung masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berturut-turut 0.084, 0.067, 0.063, dan 0.072 yang berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians populasi sama atau homogen.

Berikut ini hasil uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS 16:

**Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas Online Learning**

Test of Homogeneity of Variances			
NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.030	3	156	.993

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa hasil analisis dengan menggunakan program SPSS 16 pada uji homogenitas nilai sig hitung 0.993 yang berarti populasi memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data penelitian normal dan homogen. Oleh karena itu uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu uji t. Uji t digunakan untuk membuktikan efektivitas teknologi web interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Arab mahasiswa. Analisis uji t juga dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Berikut ini:

**Tabel 4.4. Hasil Uji t Online Learning**

	Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
NILAI	.000	.999	-11.443	158	.000	-16.47500	1.43974	-19.31861	-13.63139	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			-11.443	157.999	.000	-16.47500	1.43974	-19.31861	-13.63139	

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa hasil analisis dengan menggunakan program SPSS 16 pada uji t diperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu 0.000 sehingga disimpulkan bahwa teknologi web interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Arab mahasiswa di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri Sumatera.

## 2. *Hybrid Learning*

Hasil pretest dari sampel diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Tes Kemampuan Awal**

<b>Sampel</b>	<b>Nilai</b>
UIN Raden Intan Lampung	62,23
IAIN Metro Lampung	60,68

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa rata-rata kemampuan awal mahasiswa dalam penguasaan bahasa Arab masih dalam kategori cukup. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Hybrid Learning*. Proses pembelajaran dengan desain *Hybrid Learning* dilakukan selama satu semester. Berikut ini hasil nilai rata-rata setelah dilakukan *Hybrid Learning*.

**Tabel 4.6 Hasil Posttest**

<b>Sampel</b>	<b>Nilai</b>
UIN Raden Intan Lampung	86,38
IAIN Metro Lampung	85,78

Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran, kemudian dilakukan pengujian efektivitas penggunaan *Hybrid*



*Learning*. Sebelum dilakukan uji efektivitas, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini hasil uji Normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS:

**Tabel 4.7 Tabel Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality							
kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai	1	.174	40	.074	.933	40	.020
	2	.061	40	.200*	.981	40	.736
	3	.130	40	.084	.924	40	.010
	4	.117	40	.181	.946	40	.057

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa seluruh nilai sig hitung berturut-turut 0.74, 0.200, 0.084, dan 0.181. Oleh karena itu, diketahui bahwa seluruh nilai sig hitung lebih dari nilai  $\alpha=5\%$  maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui bahwa varians populasi sama atau homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS:

**Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene	df1	df2	Sig.
Statistic			
.075	3	156	.974

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai sig hitung berturut-turut 0.974. Oleh karena itu, diketahui bahwa

nilai sig hitung lebih dari nilai  $\alpha=5\%$  maka dapat disimpulkan bahwa varians populasi sama atau homogen.

Setelah diketahui hasil uji prasyarat bahwa sampel berasal dari pupulasi yang berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji lanjut yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Hybrid Learning* pada pelaksanaan pengajaran Bahasa Arab. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji t. proses analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berikut ini hasil dari uji t dengan menggunakan aplikasi SPSS:

**Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji t**

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed )	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	.161	.689	-6.077	158	.000	-8.73750	1.43772	-11.57713	-5.89787
	Equal variances not assumed			-6.077	157.838	.000	-8.73750	1.43772	-11.57715	-5.89785

Berdasarkan hasil analisis di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) 0.000. Oleh karena itu jelas bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari nilai  $\alpha=5\%$  maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Hybrid Learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Arab mahasiswa.

Pembelajaran bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan Institut Agama Islam Negeri Metro telah berlangsung menggunakan model *Hybrid Learning* selama delapan pertemuan. Proses pembelajaran yang dilakukan pengajar dengan mengkombinasikan berbagai teknologi berbasis web dan tatap muka untuk mencapai tujuan keterampilan berbahasa Arab. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menggabungkan teknologi e-learning, video streaming, film, kelas virtual dengan pembelajaran tatap muka. Lingkungan belajar dirancang pengajar dengan pola; pembelajaran online-tatap muka-belajar mandiri dengan porsi 40% pembelajaran tatap muka dan 60% pembelajaran online dalam satu kesatuan sistem pembelajaran. Pembelajaran tatap muka berjalan dengan menggunakan beberapa strategi dan metode yaitu metode langsung, metode audio visual, metode audio lingual, metode gramatika terjemah, metode tanya jawab, metode penugasan dan strategi pembelajaran kooperatif. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka dilakukan dalam ruang-ruang kelas dengan model komunikasi dan interaksi langsung dengan mahasiswa. Interaksi langsung yang dilakukan dosen dimanfaatkan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi penguasaan keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis) dan unsur bahasa (kosa kata dan gramatika).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Hybrid Learning* dapat meningkatkan penguasaan berbahasa Arab siswa. Peningkatan penguasaan bahasa Arab dicapai sejalan dengan pelaksanaan pembelajaran mengikuti prosedur yang direncanakan secara matang. Aktifitas mahasiswa selama

proses penggunaan Hybrid Learning adalah memperhatikan dengan seksama instruksi pembelajaran, mengikuti proses belajar offline dengan menulis hal-hal yang dianggap penting, mengekspresikan pendapat, bertanya dan mengkritisi jawaban yang dianggap kurang tepat dari teman sejawat dalam bahasa Arab. Walaupun pada pertemuan awal beberapa mahasiswa menggunakan bahasa campuran antara bahasa Arab dan bahasa Indonesia dalam mengungkapkan pikiran, pada pertemuan berikutnya mahasiswa sudah memiliki keberanian mengutarakan pikiran dengan bahasa Arab walaupun ditemui beberapa kalimat salah.

Dalam pembelajaran online, mahasiswa menyimak dengan seksama audio yang diperdengarkan. Hasil mendengar mahasiswa mengekspresikan dalam bentuk jawaban dari soal-soal yang diberikan. Mahasiswa juga membaca teks Arab dan menjelaskan pemahaman bacaan dalam bentuk ekspresi tertulis. Aktifitas menulis ini penting sebagai pengukuran pemahaman mahasiswa dari apa yang didengar dan dibaca pada content materi yang diberikan. Tulisan mahasiswa menjadi bahan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan dosen serta menjadi acuan dalam tugas kelompok pada kegiatan belajar tatap muka. Pada saat pembelajaran offline dan online berlangsung, dosen memperhatikan dan mencatat berbagai sikap mahasiswa selama mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Catatan-catatan dosen akan dijadikan bahan untuk mengevaluasi proses sebagai refleksi bagi kegiatan berikutnya.

Penggunaan Hybrid Learning sebagai pendekatan dalam pembelajaran diakhiri dengan evaluasi yang dilakukan dosen. Proses evaluasi didasarkan selain pada pengamatan dosen juga pada tes kemampuan berbahasa yang meliputi penguasaan materi mendengar, kemampuan mengekspresikan pikiran melalui berbagai ungkapan, kemampuan membaca teks Arab yang diukur melalui pemahaman bacaan dan mengungkapkan pikiran secara tertulis. Evaluasi yang dilakukan dosen untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan Hybrid Learning.

Penggunaan teknologi Hybrid Learning dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam belajar bahasa Arab. Dosen mempersiapkan mental mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dosen membangkitkan minat belajar mahasiswa dengan menjelaskan urgensi penguasaan keterampilan berbahasa yang akan dipelajari. Keterlibatan psikologis dalam belajar mendorong mahasiswa dapat menentukan sikap belajar. Sikap belajar mahasiswa yang menunjukkan kecenderungan positif tinggi dalam mengikuti pembelajaran Hybrid Learning berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, kemudahan belajar dirasakan mahasiswa karena pendekatan Hybrid Learning tidak terpaku pada ruang kelas yang monoton. Perpaduan pembelajaran offline dan online menjadi daya tarik tersendiri dalam diri mahasiswa karena bahan pelajaran yang disajikan variatif, menarik dan disertai dengan contoh-contoh sehingga materi pelajaran mudah dipahami. Rasa mudah dan tertarik dalam belajar melahirkan

semangat dan antusias yang tinggi dalam diri mahasiswa dan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan bahasa Arab.

Keberhasilan pembelajaran berbasis Hybrid Learning sangat ditentukan oleh ketersediaan infrastruktur pendidikan. Dukungan infrastruktur menjadi penentu keberhasilan pembelajaran. Infrastruktur pada UIN Raden Intan Lampung dan IAIN Metro Lampung sangat memadai untuk melaksanakan pembelajaran Hybrid Learning. Belajar sebagai proses memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk mencapai kemampuan berbahasa dengan baik. Stimulus berupa materi kebahasaan yang disampaikan dengan alat bantu dan pendekatan yang menarik dilengkapi sarana pendukung yang memadai menjadi stimulus belajar sebagai sebuah proses yang mudah dan menyenangkan. Infrastruktur yang lengkap dan menarik menumbuhkan sikap belajar positif mahasiswa dalam belajar bahasa Arab. Sikap belajar positif penting dikuatkan dalam diri mahasiswa karena tidak adanya sikap belajar positif akan berdampak pada proses belajar yang tidak kondusif yang berujung pada tidak tercapainya standar kompetensi yang ditetapkan.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan Hybrid Learning bisa dilakukan jika tingkat literasi teknologi yang dimiliki dosen memadai. Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab menggunakan pendekatan Hybrid Learning didukung oleh dosen yang kompeten dalam bidang pembelajaran bahasa Arab. Dosen bahasa Arab memiliki kepemimpinan yang baik, memahami digital literacy, memiliki kecerdasan emosional yang baik serta tingkat kerjasama yang

tinggi. Pentingnya tingkat literasi memadai bagi dosen bahasa Arab sebagai prasyarat bisa melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan Hybrid Learning. Penguasaan literasi teknologi yang memadai menjadi urgen karena fungsi dosen bukan hanya sebagai pengajar yang fungsinya *transfer of knowledge and value* tetapi juga sebagai fasilitator belajar. Sebagai fasilitator belajar dosen harus memiliki kemampuan memanfaatkan segala komponen pembelajaran agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, mudah dan menyenangkan. Tingkat literasi teknologi yang memadai mendorong dosen segera merespon setiap problem-problem pembelajaran bahasa Arab yang terjadi. Selain dosen, mahasiswa juga harus memiliki kemampuan literasi teknologi yang cukup. Proses pembelajaran online menuntut mahasiswa bisa menggunakan vitur-vitur teknologi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan literasi teknologi yang baik menjadi kendala dosen dalam pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan Hybrid Learning tidak terbebas dari kendala. Dalam penggunaan pendekatan Hybrid Learning terdapat tiga kendala. *Pertama*, mahasiswa tidak memiliki tingkat kesungguhan yang sama dalam mengikuti pembelajaran. Sikap belajar yang berbeda juga terlihat dari kecenderungan belajar yang ditampakkan, selain tingkat konsentrasi yang beragam antara satu dengan yang lain. Maka tugas dosen memberi dorongan pada mahasiswa untuk bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Pemberian dorongan disertai dengan *reward* dan *punishment* yang

kemudian berdampak pada kesungguhan belajar mahasiswa. *Kedua*, dalam penggunaan pendekatan Hybrid Learning kemampuan dosen dalam mendesain pembelajaran online masih terbatas sehingga porsi materi penguasaan unsur bahasa dan keterampilan berbahasa belum seimbang. Keterbatasan dosen juga terkait perancangan aplikasi pembelajaran online sehingga perlu melibatkan ahli yang memerlukan biaya mahal dan waktu cukup lama. Komitmen pimpinan Perguruan Tinggi diperlukan untuk mengalokasikan dana bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. *Ketiga*, pada saat yang sama dukungan teknologi pada mahasiswa tidak sepenuhnya memadai. Teknologi yang ada masih out of date yang kadang-kadang masih terganggu oleh kualitas signal, gambar atau suara. Selain itu, beberapa mahasiswa tidak bisa mengikuti informasi yang disampaikan dalam pembelajaran online karena tidak memahami instruksi yang disampaikan dalam bahasa Arab. mahasiswa yang tertinggal informasi ini akan menunjukkan sikap negatif dalam pembelajaran. Selain itu, dosen bisa mengevaluasi durasi waktu dalam setiap materi kebahasaan yang disesuaikan dengan tingkat pengetahuan mahasiswa.

Studi ini berbeda dari studi-studi sebelumnya yang lebih menekankan pada hasil belajar. Studi ini lebih berorientasi pada proses dengan menekankan peran sikap positif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pemberian reinforcement dilakukan dosen secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran baik bersifat offline maupun online. Reinforcement yang dilakukan dosen berupa reward dan punishment: reward diberikan kepada mahasiswa yang menunjukkan penguasaan keahliannya



meningkat disetiap pertemuan, sementara punishment diberikan kepada mahasiswa yang menunjukkan sikap negatif dalam belajar seperti tidak mengikuti instruksi yang diberikan dan tidak hadir dalam kelas baik offline maupun online. Reinforcement yang diberikan dosen mampu meningkatkan perhatian, motivasi, meningkatkan produktifitas belajar dan meningkatkan kepercayaan diri untuk mengatur diri dalam pengalaman belajar. Dari studi ini disarankan agar pembelajaran bahasa Arab pada mahasiswa Perguruan Tinggi lebih difokuskan pada proses yang mendorong sikap positif mahasiswa dalam belajar. Pelibatan sikap positif dalam diri mahasiswa yang tinggi akan mendorong keberhasilan belajar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **C. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa orientasi pengajaran bahasa Arab bergeser dari orientasi hasil menjadi orientasi proses berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Desain pembelajaran bahasa Arab bagi generasi era 4.0 yang diinginkan adalah model pembelajaran *online learning* dan *hybrid learning*. Hasil uji efektivitas menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pembelajaran *online learning* terhadap penguasaan berbahasa Arab mahasiswa. Demikian juga pembelajaran *hybrid learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan berbahasa Arab mahasiswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa apa yang selama ini dikatakan tentang pembelajaran bahasa Arab bersifat sulit dan kecenderungan belajar mahasiswa rendah tidak terdapat alasan yang mendasar. Studi ini menghasilkan temuan bahwa sikap positif dalam belajar meningkat signifikan setelah menggunakan pendekatan *online learning* dan *Hybrid Learning*. Peningkatan sikap positif dalam belajar disebabkan karena materi dalam kegiatan pembelajaran didesain secara menarik baik pada kegiatan offline maupun online. Motivasi Kecenderungan sikap belajar positif yang tinggi menimbulkan semangat dan konsentrasi dalam mengikuti setiap proses dalam pembelajaran. Selain peningkatan kecenderungan positif dalam belajar pada diri mahasiswa, kemampuan bahasa Arab mahasiswa juga meningkat. Kemampuan ini meliputi penguasaan mendengar, kosa kata dan gramatika yang ditunjukkan dalam percakapan, mengemukakan pendapat, kemampuan membaca dan menulis. Penggunaan pendekatan *online*

*learning* dan *hybrid learning* yang didesain sesuai dengan perkembangan mahasiswa menjadikan belajar bahasa Arab mudah dan menyenangkan.

Model pembelajaran pendekatan *online learning* dan *hybrid learning* telah mampu menjawab persoalan kesulitan-kesulitan belajar bahasa Arab pada mahasiswa Perguruan Tinggi. Kesulitan yang disebabkan rendahnya minat belajar, pembelajaran berpusat pada dosen, kemampuan berbahasa Arab rendah dapat diatasi dengan penggunaan pendekatan *online learning* dan *hybrid learning*. Kemampuan bahasa Arab tidak hanya menyangkut persoalan akademik dalam proses belajar, tetapi menyangkut kondisi psikologis yang distimulasi oleh penggunaan teknologi pembelajaran. Pendekatan *online learning* dan *hybrid learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab telah menumbuhkan sikap positif dalam belajar mahasiswa siswa dan menstimulasi komitmen mahasiswa dalam belajar bahasa Arab.

#### **D. Rekomendasi**

Dari kesimpulan di atas penelitian ini memberikan rekomendasi kepada para dosen bahasa Arab di PTKIN menggunakan pembelajaran bahasa Arab berbasis *online learning* dan *hybrid learning* guna memberikan ruang belajar secara mandiri bagi mahasiswa dan menghasilkan penguasaan berbahasa yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Ainin, Moh. “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Okara*, 2013.

Ali, Moh. “Implementasi Kurikulum Pendidikan Nasional 2013.” *Jurnal Pedagogi*, 2013.

Anshori, Sodiq. “Strategi pembelajaran di era digital (tantangan profesionalisme guru di era digital).” *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 2016.

Asep Hernawan Herry, dan Dewi Andriyani. “Hakikat Kurikulum dan Pembelajaran.” *Modul Pembelajaran*, 2014.

Ashton-Hay, Sally. “Review of: The Cambridge guide to research in language teaching and learning.” *The English Australia Journal*, 2017.

Bahri, Syamsul. “Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya.” *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 2017.  
<https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.

Brinkley-Etzkorn, Karen E. “Learning to teach online: Measuring the influence of faculty development training on teaching effectiveness through a TPACK lens.” *Internet and Higher Education* 38, no. February (2018): 28–35.  
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.04.004>.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2019.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Camilleri, Mark Anthony, dan Adriana Caterina Camilleri. “Digital Learning Resources and Ubiquitous Technologies in Education.” *Technology, Knowledge and Learning*, 2017.  
<https://doi.org/10.1007/s10758-016-9287-7>.

Chappell, Philip. *Group Work in the English Language Curriculum*. *Group Work in the English Language Curriculum*, 2014.  
<https://doi.org/10.1057/9781137008787>.

Chávez Arcega, Marco. “Instructional technology and media for learning.” *Revista mexicana de investigación educativa*, 2010.

Compernelle, Rémi A. van, dan Ashlie Henery. “Learning to do concept-based pragmatics instruction: Teacher development and L2 pedagogical content knowledge.” *Language Teaching Research* 19, no. 3 (2015): 351–72. <https://doi.org/10.1177/1362168814541719>.

Darodjat & Wahyudhiana, M. “Model Evaluasi Program Pendidikan.” *Islamadina*, 2015.

Elyas, Ananda Hadi. “Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Warta*, 2018.

Fahrurrozi, Aziz. “Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya.” *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2014. <https://doi.org/10.15408/a.v1i2.1137>.

Fajri, Karima Nabila. “Proses Pengembangan Kurikulum.” *Islamika*, 2019. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>.

Fanani, Achmad, dan Dian Kusmaharti. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2014. <https://doi.org/10.21009/JPD.091.01>.

Forastero, Anandre, Bertina Sjabadhyni, dan Martina Dwi Mustika. “What Millennials Want: How to Optimize Their Work.” *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2018. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2489>.

Gosper, Maree, Dirk Ifenthaler, Using Learning Technologies, dan Higher Education. Maree Gosper, Dirk Ifenthaler (auth.), Maree Gosper, Dirk Ifenthaler (eds.) - *Curriculum Models for the 21st Century; Using Learning Technologies in Higher Education-Springer-Verlag New York (2014).pdf*, t.t.

Hall, Walton, dan Milton Keynes. “The Net Generation and Digital Natives Implications for Higher Education.” *Higher Education Academy*, 2011.

Hardy, Mark W. "Online Learning: Concepts, Strategies, and Implications." *The Internet and Higher Education*, 2005. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2005.03.006>.

Hassan Basri Awang Mat Dahan, dan Mohd Azhar Zailani. "Pengajaran Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus: Satu Pandangan Awal." *Masalah Pendidikan*, 2005.

He, Ye. "Universal design for learning in an online teacher education course: Enhancing learners' confidence to teach online." *Journal of Online Learning and Teaching*, 2014.

Hidayani, Masrifah. "Model Pengembangan Kurikulum." *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 2018. <https://doi.org/10.29300/attalim.v16i2.845>.

Hidayatullah, Syarif, Abdul Waris, dan Riezky Chris Devianti. "Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food." *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 2018. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>.

Huda, Nurul. "manajemen Pengembangan Kurikulum." *Al-tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2017. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>.

Hung, Min Ling. "Teacher readiness for online learning: Scale development and teacher perceptions." *Computers and Education* 94 (2016): 120–33. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.012>.

Ianah, Ianah, dan Hendri Raharjo. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 2014. <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.59>.

Idi, Abdullah. *Pengembangan kurikulum: teori & praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010. <https://doi.org/10.1101/gr.170985.113>.

Iswanto, Agus. "Membaca Kecenderungan Pemikiran Islam Generasi Milenial Indonesia." *Harmoni*, 2018. <https://doi.org/10.32488/harmoni.v17i1.299>.

Kaimuddin, Kaimuddin. “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi.” *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*, 2015. <https://doi.org/10.31332/ATDB.V8I1.391>.

KBBI. “Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI ).” *Kementerian Pendidikan dan Budaya*, 2016.

Keengwe, Jared. “Handbook of Research on Digital Content, Mobile Learning, and Technology Integration Models in Teacher Education.” *Handbook of Research on Digital Content, Mobile Learning, and Technology Integration Models in Teacher Education*, 2017, 1–474. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2953-8>.

Kent, Carmel, Esther Laslo, dan Sheizaf Rafaeli. “Interactivity in online discussions and learning outcomes.” *Computers and Education*, 2016. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.002>.

Kukulska-Hulme, Agnes, dan John Traxler. “Design principles for mobile learning.” Dalam *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning*, 2013. <https://doi.org/10.4324/9780203078952-29>.

Kuning, Dewi Sri. “Technology In Teaching Speaking Skill.” *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, 2019. <https://doi.org/10.31540/jeell.v2i1.243>.

Kurniawan, Deni. “Model dan Organisasi Kurikulum.” *Kurikulum Pembelajaran*, 2014.

Lazwardi, Dedi. “Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan.” *Kependidikan Islam*, 2017.

Lee, Kyungmee, dan Clare Brett. “Dialogic understanding of teachers’ online transformative learning: A qualitative case study of teacher discussions in a graduate-level online course.” *Teaching and Teacher Education*, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2014.11.001>.

Liepa, Diāna, dan Ausma Špona. “Teaching and Learning in Higher Education.” *Society, Integration, Education. Proceedings of the International Scientific Conference*, 2015. <https://doi.org/10.17770/sie2014vol1.740>.

Macalister, John, dan I. S.P. Nation. *Case studies in language curriculum design: Concepts and approaches in action around the world. Case Studies in Language Curriculum Design: Concepts and Approaches in Action Around the World*, 2012. <https://doi.org/10.4324/9780203847855>.

Macalister, John, I.S.P. Nation, John Macalister, dan I.S.P. Nation. "Environment Analysis." Dalam *Language Curriculum Design*, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429203763-2>.

———. "Language Curriculum Design." Dalam *Language Curriculum Design*, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429203763-1>.

Mansur, Rosichin. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural (Suatu Prinsip-prinsip Pengembangan)." *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma*, 2016.

McDonald, Ewan W., Jessica L. Boulton, dan Jacqueline L. Davis. "E-learning and nursing assessment skills and knowledge – An integrative review." *Nurse Education Today*, 2018. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.03.011>.

McKnight, Katherine, Kimberly O'Malley, Roxanne Ruzic, Mariakelly Horsley, John J. Franey, dan Katherine Bassett. "Teaching in a digital age: How educators use technology to improve student learning." *Journal of Research on Technology in Education* 48, no. 3 (2016): 194–211. <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>.

Merriënboer, Jeroen J.G. van, dan Liesbeth Kester. "The four-component instructional design model: Multimedia principles in environments for complex learning." Dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition*, 2014. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.007>.

Mintasih, Diyah. "Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital." *Jurnal Pendidikan Islam*, 2016. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol9iss1.art3>.

Mukminan. "Kurikulum Masa Depan." *Seminar dan Kuliah Tamu*, 2015.



Mussardo, Giuseppe. "Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia." *Statistical Field Theor*, 2019. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

Mustari, Mohd Ismail, Kamarul Azmi Jasmi, Azhar Muhammad, dan Rahmah Yahya. "Model Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab." Dalam *Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam [SEAPPI2012]*, 2012.

Mutia, Tika. "Generasi Milenial, Instagram Dan Dramaturgi: Suatu Fenomena Dalam Pengelolaan Kesan Ditinjau Dari Perspektif Komunikasi Islam." *An-Nida'*, 2017.

Ng, Wan, dan Wan Ng. "Theories Underpinning Learning with Digital Technologies." Dalam *New Digital Technology in Education*, 2015. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-05822-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-05822-1_4).

Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Nizmania Learning Center, 2016.

Nurjaya, Gede. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2015. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i2.4490>.

Parkin, Doug. "Leading Learning and Teaching in Higher Education." *Leading Learning and Teaching in Higher Education*, 2016. <https://doi.org/10.4324/9780203817599>.

Patimah, Patimah. "Pendidik Dalam Pengembangan Kurikulum." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2016. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.582>.

Puspito, Danang Wahyu. "Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah." *Konferensi Bahasa dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*, 2017.

Putrawangsa, Susilahudin, dan Uswatun Hasanah. "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0." *Jurnal Tatsqif*, 2018. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.

R Manikandan, Dr. R Sivakumar. "Machine Learning Algorithms for Classification." *International Journal of Academic Research and Development*, 2018. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2044.4003>.

Rezky, Monovatra Predy. "Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital ( Society 5 . 0 dan Revolusi Industri 4 . 0 ) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia." Dalam *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2019*, 2019.

Richards, Jack C. "Curriculum approaches in language teaching: Forward, central, and backward design." *RELC Journal*, 2013. <https://doi.org/10.1177/0033688212473293>.

———. "Curriculum development in second language teaching." Dalam *The Language Teaching Matrix*, 2010. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511667152.003>.

Richards, Jack C., dan Manel Lacorte. "Book Reviews : Curriculum Development in Language Teaching." *RELC Journal*, 2002. <https://doi.org/10.1177/003368820203300112>.

Rifai, Muh Husyain. "Mengenal Generasi Milenial Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia." *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2018.

Rogers, Alan. "Global media literacy in a digital age: Teaching beyond borders." *International Review of Education* 63, no. 1 (2017): 137–39. <https://doi.org/10.1007/s11159-016-9600-7>.

Sabani, Noveliyati. "GENERASI MILLENNIAL DAN ABSURDITAS DEBAT KUSIR VIRTUAL." *INFORMASI*, 2018. <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i1.18078>.

Sanjaya, W. "Kurikulum dan pembelajaran: teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)." *Jakarta: Kencana*, 2008.

Setiadi, Hari. "Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 2016. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>.

Soesatyo, Bambang. “Generasi Milenial dan Era Industri 4.0.” Dalam *detikNews*, 2018.

Stern, Joshua. “Introduction to Online Teaching and Learning.” *International Journal of Science Education*, 2018. <https://doi.org/10.1002/9781118784235.eeltv06b>.

Suarga, Suarga. “Kerangka Dasar Dan Landasan Pengembangan Kurikulum 2013.” *Inspiratif Pendidikan*, 2017. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.3579>.

Sugianto, A. D. Paramita, A. Rusilowati. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Sains Materi Suhu dan Kalor.” *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 2017. <https://doi.org/10.21580/phen.2017.7.1.1495>.

Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, dan Yuda Muladi. “Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital.” *Innovation of Vocational Technology Education*, 2017. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.

Sukirman, Dadang, Masitoh, Ocih Setiasih, dan Rita Mariyana. “Landasan pengembangan kurikulum.” *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2012. <https://doi.org/10.1303/jjaez.2014.351>.

Sulaiman, Badrus, dan Nisa Muktiana. “Landasan dan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum.” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2012.

Summers, Denise, dan Roger Cutting. *Education for Sustainable Development in Further Education: Embedding sustainability into teaching, learning and the curriculum*, 2016. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-51911-5>.

Suprihatin, E Wara. “Filosofi Sebagai Landasan Pengembangan Kurikulum.” *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2007.

Susanto, Ratnawati. “Pengembangan kurikulum pendidikan.” *Proseding Inovasi PGSD*, 2018.

Takahashi, Keiko, Jo Mynard, Junko Noguchi, Akiyuki Sakai, Katherine Thornton, dan Atsumi Yamaguchi. “Needs Analysis: Investigating Students’ Self-directed Learning Needs Using

Multiple Data Sources.” *Studies in Self-Access Learning Journal*, 2013. <https://doi.org/10.37237/040305>.

Tania, Lisa. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2017.

Tarihoran, Naf’an. *Pengembangan Kurikulum*. Loquen Press, 2017. <http://repository.uinbanten.ac.id/2000/>.

Wahyuni, Sri. “Curriculum Development In Indonesian Context The Historical Perspectives And The Implementation.” *Universum*, 2016. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.225>.

Wartomo, Wartomo. “Peran guru dalam pembelajaran era digital.” *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VII*, 2016.

Wati, Indah, dan Insana Kamila. “Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019.

Wekke, Ismail Suardi. “Tradisi Pesantren Dalam Konstruksi Kurikulum Bahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Minoritas Muslim Papua Barat.” *Karsa: The journal of Social and Islamic Culture*, 2015. <https://doi.org/10.19105/karsa.v22i1.549>.

Wulan, Adea H. Z., dan Risa Aristia. “Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.

Yang, Zongkai, dan Qingtang Liu. “Research and development of web-based virtual online classroom.” *Computers and Education*, 2007. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.12.007>.

Yurni, Samsila, dan H. Erwin Bakti. “Pengembangan kurikulum di sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.” *Jurnal Universitas Muhammadiyah Palembang Sumatera Selatan*, 2016.

Yusri, Ghazali, Nik Mohd Rahimi, Parilah M. Shah, Muhammad Arsyad Abdul Majid, dan Wan Haslina Wah. “Penggunaan bahan

pembelajaran dalam kursus bahasa arab.” *GEMA Online Journal of Language Studies*, 2012.