

MODEL-MODEL PENGEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Sri Nur Fadilah Syam
UIN Alauddin Makassar
srinurfadilahsyam@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Arab. Fokus utamanya adalah mengeksplorasi berbagai model, seperti ASSURE, ADDIE, Bergman dan Moore, serta Hannafin dan Peck, untuk memahami keefektifan masing-masing dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan efisien. Pendekatan ini mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan strategi pembelajaran, implementasi teknologi, hingga evaluasi hasil pembelajaran. Studi ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kompetensi siswa dalam memahami Bahasa Arab, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya kesesuaian model dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode studi pustaka. Artikel ini mengkaji berbagai model pengembangan media dan teknologi pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: Model Pengembangan; Media Pembelajaran; Teknologi Pembelajaran

Abstract

This research discusses models of media and technology development in Arabic language teaching. Its main focus is to explore various models, such as ASSURE, ADDIE, Bergman and Moore, as well as Hannafin and Peck, to understand the effectiveness of each in creating relevant, interactive, and efficient learning media. This approach includes analyzing student needs, designing learning strategies, implementing technology, and evaluating learning outcomes. The study shows that the application of learning technology can enhance students' interest, motivation, and competence in understanding Arabic, both in cognitive, affective, and psychomotor aspects. This research also highlights the importance of aligning the model with the needs and characteristics of learners to achieve optimal learning outcomes. The method used in this article is a literature study. This article examines various models of media and technology development in Arabic language learning.

Keywords: Development Models; Learning Media; Learning Technology.

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran difokuskan pada media pembelajaran yang merupakan peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada siswa. (Sudianto, 2024). Perkembangan teknologi memberikan ruang yang cukup besar bagi perkembangan teknologi pembelajaran karena dalam teknologi pembelajaran mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

Media secara umum adalah jembatan untuk menyampaikan sebuah pesan. Media juga merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan tujuan mempermudah pemahaman siswa atau untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Mubarokah et al., 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif. Maka dalam pemilihan media pembelajaran ini haruslah sesuai dengan kebutuhan siswa (Nitami & Sari, 2023). Dengan menggunakan media yang bervariasi dan sesuai dengan gaya belajar siswa, mereka akan lebih mudah menyerap materi, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi untuk mempelajari bahasa Arab. Sebagai contoh, penggunaan video yang menampilkan percakapan sehari-hari dalam bahasa Arab dapat membantu siswa mengasah kemampuan mendengarkan dan memahami konteks percakapan secara lebih nyata. Selain itu, aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat memberikan latihan secara langsung yang

memungkinkan siswa untuk berlatih kapan saja dan di mana saja.

Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan. Aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk kongkrit dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar (Irawan, 2022).

Model pembelajaran yang memiliki struktur pembelajaran yang jelas diperlukan agar pembelajaran sesuai untuk mencapai kompetensi yang diinginkan (Purwowidodo, 2018). Oleh karena itu, muncullah model-model yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran agar media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan materi dan menimbulkan feedback (timbang balik) dari siswa atas responnya terhadap media tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode studi pustaka. Artikel ini mengkaji berbagai model pengembangan media dan teknologi pembelajaran Bahasa Arab. Sumber data diperoleh dari beberapa jurnal dan buku, yang kemudian dianalisis dan disajikan dalam artikel ini. Data yang terkumpul dianalisis untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Model Dan Teknologi Pembelajaran

Menurut Banggur model merupakan tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Berbeda dengan konsep yang dikemukakan oleh De Jong & van Joolingen yang mengatakan bahwa model merupakan sistem yang mengandung variabel atau konsep yang memiliki hubungan kuantitatif dan kualitatif yang berguna untuk memprediksi perilaku suatu sistem dengan cara simulasi. Sedangkan Schwarz & White yang mengatakan bahwa model merupakan serangkaian representasi, aturan-aturan dan struktur alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan prediksi dan penjelasan. (Syamsuddin, 2021).

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model merujuk pada suatu rangkaian aktivitas yang mencakup prosedur kerja, aturan, dan pola pikir yang terstruktur secara sistematis untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam mencapai tujuan tersebut, penting untuk mengikuti prosedur dan sistem kerja yang jelas. Model pembelajaran bahasa Arab dapat dipahami sebagai sebuah pendekatan yang terorganisir yang mencakup tahapan-tahapan tertentu, seperti penggunaan metode yang tepat, pengaturan materi yang sistematis, serta penerapan aturan-aturan bahasa yang harus diikuti oleh siswa. Dengan mengikuti prosedur dan sistematika tersebut, tujuan dalam penguasaan bahasa Arab dapat tercapai dengan maksimal, baik dalam hal keterampilan berbicara, menulis, membaca, maupun memahami

teks-teks bahasa Arab secara lebih mendalam.

Pengembangan menurut Gustafson merupakan aktivitas yang terdiri dari menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi, implementasi materi yang dikembangkan, mengevaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan (Yaumi et al., 2024). Dapat dipahami bahwa pengembangan sebagai konsep pelaksanaan aktivitas yang dilakukan secara sistematis sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Model pengembangan merupakan suatu pendekatan untuk merancang sebuah model secara optimal dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan model yang sudah ada sebelumnya. Dengan adanya model pengembangan, diharapkan kualitas yang dihasilkan menjadi lebih baik di masa depan. Pengembangan ini mencakup berbagai aspek, seperti memanfaatkan sumber daya yang ada, membuka peluang baru, mengakui keberhasilan, dan mengintegrasikan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai. Oleh karena itu, pengembangan dilakukan melalui program yang telah dilaksanakan, analisis kebutuhan individu maupun kelompok, serta perubahan yang terjadi dalam lingkungan. Jika pengertian pengembangan tersebut diterapkan dalam konteks teknologi pembelajaran, maka pengembangan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu konsep yang melibatkan penciptaan dan pengelolaan media serta teknologi untuk

memaksimalkan proses pembelajaran. Dengan adanya konsep pengembangan ini, kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran dapat meningkat.

Teknologi pembelajaran merupakan metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar (Titsa Raky Andjani, n.d.).

Menurut Silber teknologi pembelajaran merupakan pengembangan (riset, desain, produksi, evaluasi, pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, baha, peralatan, teknik dan latar) serta engelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personal) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar (Ramli, 2012).

Tujuan utama dari teknologi pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah dalam proses belajar atau untuk mendukung kegiatan pembelajaran itu sendiri. Sebagai perangkat lunak (software technology), teknologi pembelajaran menyediakan metode yang sistematis untuk menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran, dan semakin berkembang pesat serta diterima secara luas dalam bidang pendidikan. Penerapan nyata teknologi pembelajaran dalam menyelesaikan masalah belajar dapat dilihat melalui sumber belajar yang tersedia, yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan lebih efektif. (S et al., 2008). Dapat disimpulkan bahwa Teknologi pembelajaran merupakan usaha yang

sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia agar belajar dapat berlangsung dengan efektif.

B. Macam-macam dan Tahapan model pengembangan media dan Teknologi pembelajaran bahasa arab

Model pembelajaran berorientasi pada produk dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan merancang desain pembelajaran yang menghasilkan produk yang relevan, seperti pemahaman kosakata, struktur kalimat, atau kemampuan komunikasi dalam Bahasa Arab. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran adalah agar siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga dapat menghasilkan karya atau produk yang menunjukkan pemahaman dan keterampilan bahasa Arab mereka.

1. Model Bergman dan Moore

Model Bergman dan Moore digunakan sebagai pedoman dalam mengelola dan memproduksi produk video dan multimedia interaktif dalam konteks pengembangan pembelajaran. Meskipun awalnya dikembangkan untuk menciptakan video dan multimedia interaktif, prinsip-prinsip dalam model ini juga relevan untuk pengembangan produk pembelajaran interaktif lainnya, termasuk pembelajaran daring. Model ini menekankan pentingnya evaluasi hasil pada setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Model Bergman dan Moore yang memuat enam aktivitas utama

tersebut memberikan kerangka kerja yang sangat terstruktur dalam pengembangan materi pembelajaran interaktif yaitu:

a. Analisis

Tahap analisis mencakup penilaian kebutuhan pembelajaran. Ini melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran, audiens target, serta pemahaman tentang masalah dan tantangan yang harus dipecahkan.

b. Desain

Pada tahap desain, materi pembelajaran direncanakan secara rinci. Ini mencakup perancangan konten, struktur materi, dan organisasi bahan pembelajaran.. Contoh outputnya kerangka materi dan struktur program. Pada desain rinci untuk menentukan unsur-unsur motivasi, strategi interaksi, jenis media dan metode penilaian. Contoh outputnya adalah pemberian apesepsi sebagai unsur motivasi, penyajian stimulus, sajian materi dengan berbagai media dan pemberian soal umpan balik.

c. Pengembangan

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Ini termasuk pembuatan video, multimedia, atau konten interaktif..

d. Produksi

Pada tahap produksi, materi pembelajaran yang telah dikembangkan diproduksi atau dibuat dalam format final. Ini mencakup tahap produksi video, rekaman suara, atau pengembangan produk multimedia lainnya.

e. Penggabungan

Tahap penggabungan melibatkan penggabungan berbagai elemen materi pembelajaran, seperti teks, gambar,

video, dan suara, menjadi produk pembelajaran yang lengkap.. Tahap ini memiliki tiga subkegiatan, yang terdiri dari pengodean (mocoding), pengujian (testing), dan penyetelan (tuning). Tahap pengodean, maksudnya untuk mengintegrasikan unsur multimedia menggunakan kode-kode tertentu sesuai dengan software yang digunakan agar menjadi satu rangkaian produk yang utuh.

f. Validasi

Tahap validasi melibatkan evaluasi produk pembelajaran untuk memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan, yaitu : persiapan pembuatan instrument evaluasi, menentukan validator ahli, melakukan validasi melalui pengamatan, wawancara, maupun rekaman, menilai hasil validasi yaitu menganalisis temuan menjadi laporan resmi untuk diperiksa dan untuk menentukan tindakan berikutnya yang mungkin dilakukan (Eka Jaya Putra Utama & Dkk, 2023).

2. Model Assure

Model ASSURE adalah model perencanaan pembelajaran yang sederhana dan sistematis. Guru diminta untuk mengintegrasikan teknologi dan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitasnya (Sabrina & Sya, 2024). ASSURE merupakan model yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, dengan fokus utama pada penerapan di kelas. Akronim "ASSURE" merujuk pada serangkaian tahapan yang terdapat dalam model ini. Berikut ini adalah uraian dari setiap tahapannya :

1. A – *Analyze Learners*

Tahapan pertama dalam model ini adalah analisis atribut siswa oleh guru, yang berfokus pada karakteristik siswa yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Informasi yang diperoleh membantu guru merencanakan langkah selanjutnya dan memilih strategi serta sumber belajar yang tepat. Atribut yang dianalisis meliputi usia, kemampuan akademis, jenis kelamin, minat, kompetensi awal, dan gaya belajar siswa. Dalam pembelajaran bahasa Arab, analisis karakteristik siswa membantu menyesuaikan materi dan metode pengajaran. Misalnya, jika siswa tertarik pada budaya Arab, guru dapat mengintegrasikan aspek budaya tersebut. Mengenali gaya belajar siswa—visual, auditori, atau kinestetik—juga membantu guru memilih metode yang lebih efektif, seperti menggunakan media audio atau materi visual sesuai kebutuhan siswa.

2. *S – State Standards dan Objectives.*

Setelah menganalisis atribut siswa, langkah selanjutnya adalah guru merumuskan standar dan tujuan pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Penggunaan Format ABCD. *Audience*: siapa yang menjadi sasaran tersebut?. *Behaviour* - Perilaku atau keterampilan apa yang diharapkan tercapai? *Conditions* - kondisi atau situasi seperti apa yang dilihat?. *Degree* - Sejauh mana tingkat pencapaian yang dimiliki?.
- b. Menentukan jenis tujuan pembelajaran yang lebih dominan, yang berkaitan dengan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.pembelajaran bahasa

Arab, mengklasifikasikan tujuan pembelajaran berdasarkan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat penting. Misalnya, untuk aspek kognitif, tujuan bisa fokus pada pemahaman kosakata atau struktur bahasa. Untuk afektif, tujuan bisa berhubungan dengan sikap positif terhadap budaya Arab, sementara untuk psikomotorik, tujuan dapat mencakup kemampuan berbicara atau menulis dalam bahasa Arab. Pengklasifikasian ini membantu guru memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

- c. Perbedaan Individu. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi. Dengan adanya tujuan pembelajaran, guru dapat memperoleh gambaran untuk menyesuaikan pengajaran agar dapat mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa.

3. *S – Select Strategies, Technology, Media, and Materials*

“S” berikutnya pada akronim ASSUE merujuk pada pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi pembelajaran. Guru sebaiknya memilih metode yang paling efektif, misalnya metode yang lebih berpusat pada siswa, agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa. Setelah memilih strategi, guru kemudian menentukan teknologi, media, dan materi yang mendukung metode tersebut, mulai dari alat sederhana seperti papan tulis hingga presentasi PowerPoint. Dalam pembelajaran bahasa Arab, meskipun teknologi dan media digunakan, peran

pengajar tetap sangat penting untuk menyampaikan materi dengan efektif.

4. U – *Utilize Technology, Media, and Material.*

Tahapan selanjutnya dalam model ASSURE adalah merencanakan penggunaan teknologi, media, dan materi yang telah dipilih oleh guru. Seperti langkah pembelajaran pada umumnya, guru memastikan bahwa rencana ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Ada "5" proses dalam tahapan ini, yang harus dipertimbangkan, :

a. *Preview the Technology, Media, and Materials.*

Dalam hal ini guru melakukan pengecekan terhadap teknologi, media, dan material pembelajaran sebelum guru mengajarkannya di kelas untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

b. *Prepare the Technology, Media, and Materials.*

Guru perlu menyiapkan semua hal yang diperlukan untuk pembelajaran, baik teknologi, media, dan materi.

c. *Prepare the Environment.*

Persiapan harus dilakukan di lingkungan pembelajaran yang kondusif, di mana guru perlu menjaga wibawa dan mengendalikan situasi agar tidak ada gangguan suara yang mengganggu siswa. Hal ini penting untuk mendukung penggunaan teknologi, media, dan materi dalam pembelajaran.

d. *Prepare the Learners.*

Pertama, guru harus menginformasikan dengan jelas tujuan pembelajaran kepada siswa agar mereka dapat memahami materi yang akan dipelajari. Guru juga perlu menjelaskan tugas, penilaian, dan tes yang akan

digunakan. Selain itu, guru harus menjelaskan manfaat materi yang dipelajari.

e. *Provide the Learning Experience.*

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan. Semua persiapan yang telah dibuat sebelumnya diterapkan, dan keberhasilan guru dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran dapat terlihat di sini.

5. R – *Require Learner Participation.*

Pada tahap ini, guru diharapkan untuk merancang kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk memantau tingkat keterlibatan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu cara yang paling efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas adalah melalui diskusi. Kegiatan ini memaksa siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Guru juga memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjadi pemimpin diskusi dan menyampaikan hasilnya di depan kelas.

6. E – *Evaluate and Revise.*

Tahapan terakhir pada model ASSURE adalah evaluasi dan revisi. Pada tahap ini, guru diminta untuk menilai dan memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk evaluasi terhadap strategi, teknologi, media, dan materi yang digunakan. Evaluasi dan perbaikan dilakukan berdasarkan sejauh mana efektivitas proses pembelajaran tersebut (Huda, 2022). Model pembelajaran ASSURE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran ASSURE yaitu (Mardin et al., 2023):

- 1) Model ini memiliki lebih banyak komponen dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Komponen-komponen tersebut meliputi analisis pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode penyampaian materi, penilaian proses belajar, dan penilaian hasil belajar.
- 2) Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan Evaluasi and Review. Selain itu model ini mengedepankan pembelajar, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan bersyarat
- 3) Model ini juga menekankan pentingnya partisipasi aktif dari pembelajar dalam poin "Require Learner Participation", dengan cara mengadakan pengelompokan kecil, seperti pembelajar yang belajar secara mandiri maupun dalam kelompok. Selain itu, diberikan penugasan yang dirancang untuk mendorong keaktifan siswa.
- 4) Menunjukkan bahwa guru perlu menyampaikan materi dengan jelas dan mengelola jalannya kegiatan kelas dengan baik.
- 5) Pada poin Select Methods, Media, and Materials serta Utilize Media and Materials, guru atau pendidik didorong untuk aktif dalam mencari dan memilih bahan serta media yang sesuai, serta memanfaatkan media yang tersedia secara maksimal.
- 6) Model ini dapat diterapkan sendiri oleh guru.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran ASSURE yaitu:

- 1) Tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu.
- 2) Walaupun komponen relative banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk didalamnya

3. Model ADDIE

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya (Rachma et al., 2023). ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Menurut Barokati dan Anna, model ADDIE membantu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri dengan membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Dengan cara yang sama, Tegeh dan Kirna menyatakan bahwasanya model ADDIE adalah sebuah model desain pembelajaran yang paling sistematis. Model ini dirancang atau disusun secara berurutan secara sistematis untuk memecahkan masalah belajar dengan sumber belajar yang sinkron dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Model ADDIE memiliki manfaat sebagai pedoman untuk merancang program pelatihan yang efektif dan mendukung kinerja pelatihan. Tahapannya yang sistematis memudahkan pendidik. Keunggulan model ini adalah fokus pada perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, serta sifatnya yang

konsisten, dapat diandalkan, dan saling terhubung (Harefa et al., 2023). Dan Model ADDIE ini juga sederhana, mudah dipelajari, dan memiliki struktur yang sistematis. Namun, kelemahannya terletak pada tahap analisis yang memerlukan waktu cukup lama (Rosita, 2019). Pada tahap analisis, guru diharapkan dapat mengidentifikasi dua komponen siswa dengan membagi analisis menjadi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu :

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, tugas utama adalah melakukan analisis kebutuhan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran baru. Analisis dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan, yaitu: 1) apakah media pembelajaran baru dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, 2) apakah fasilitas yang ada mendukung penerapannya, dan 3) apakah guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, meskipun rancangan media sangat baik, namun mungkin tidak dapat diterapkan jika ada keterbatasan, seperti fasilitas yang tidak memadai di sekolah. Oleh karena itu, analisis media pembelajaran baru penting untuk menilai kelayakannya untuk digunakan. Berikut 3 tahapan-tahapan analisis yang dilakukan :

- a) Analisis Kebutuhan: Analisis kebutuhan dimulai dengan memeriksa materi ajar sebagai informasi utama dalam proses pembelajaran, serta mengevaluasi ketersediaan media ajar yang dapat mendukung pembelajaran tersebut. Pada tahap ini, media ajar yang perlu dikembangkan untuk

membantu siswa dalam belajar akan ditentukan.

- b) Analisis Kurikulum: Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum di suatu sekolah, untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.
- c) Analisis karakter siswa: Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana siswa memandang pembelajaran, guna memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa.

b. *Design* (Desain/Perancangan)

Tahap ini mirip dengan merancang kegiatan pembelajaran, yang merupakan proses sistematis dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau aktivitas pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, materi, dan alat evaluasi hasil belajar. Desain media pembelajaran tetap bersifat konseptual dan menjadi dasar bagi proses pengembangan selanjutnya. Langkah-langkah desain dalam model ADDIE adalah:

- a) Langkah analisis bertujuan untuk mempelajari masalah yang ada dan menemukan solusi yang efektif melalui analisis kebutuhan.
- b) Langkah ini penting untuk menentukan pengalaman belajar yang harus dialami oleh setiap pihak selama kegiatan pembelajaran.
- c) Langkah ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan kemampuan siswa.

d) Kesenjangan kemampuan merujuk pada perbedaan antara kemampuan siswa saat ini dengan kemampuan yang seharusnya mereka capai. Contoh kesenjangan kemampuan adalah ketika siswa tidak dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan setelah pembelajaran, atau hanya mampu mencapai 60% dari standar kompetensi yang diharapkan.

c. Develoment (Pengembangan)

Model ADDIE mencakup semua langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari desain produk dilakukan pada tahap pengembangan. Kerangka konseptual untuk penerapan media pembelajaran baru telah disusun selama tahap desain, dan pada tahap pengembangan, kerangka ini diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan. Sebagai contoh, jika penggunaan media baru sudah direncanakan pada tahap desain, maka pada tahap pengembangan, perangkat pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut akan dibuat atau dirancang. Uji coba sebelum pengembangan menjadi langkah penting, terutama jika desain melibatkan penggunaan software multimedia pembelajaran. Membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran merupakan bagian dari langkah pengembangan, yang mencakup pemilihan, penentuan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi atau substansi program.

d. Implementation (implementasi)

Proses implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan, diinstal, dan disusun

sesuai fungsinya untuk digunakan di kelas. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi, sementara evaluasi awal dilakukan untuk memberikan umpan balik bagi penerapan berikutnya. Tujuan implementasi adalah membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, mengatasi kesenjangan, dan menghasilkan kompetensi yang dibutuhkan, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Evaluasi juga dilakukan untuk memperbaiki draft produk yang telah dikembangkan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil memenuhi harapan awal (Wardani dan Sudarwanto 2020).. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap minggu, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan selesai (misalnya, semester). Evaluasi sumatif menilai kemampuan siswa dalam mata pelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik dan melakukan revisi pada media pembelajaran jika diperlukan.

4. Model Hannafin dan Peck

Model ini adalah model pembelajaran yang berorientasi pada hasil, yang memanfaatkan bantuan komputer dalam proses pembelajaran. Model ini menekankan pada analisis kontekstual, karakteristik peserta didik, dan penilaian berkelanjutan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan pembelajaran yang efektif.

Model ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik dengan memahami permasalahan belajar dan memberikan respons yang tepat. (Nugraha et al., 2024). Menurut Pratomo & Irawan, penggunaan model Hannafin dan Peck dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Model pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap, yaitu:

- a. Penilaian kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi semua kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Pada fase ini, proses pengembangan produk dianalisis, termasuk tantangan yang dihadapi, lokasi, dan target pengguna produk.
- b. Desain adalah proses untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan bahan, alat, dan sumber daya yang diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal.
- c. Pengembangan dan implementasi melibatkan proses pembuatan atau pemrograman, uji coba, dan evaluasi. Fase ini menghasilkan produk akhir berupa program komputer berbasis CAI. (Sudianto, 2024)

Setiap model penggunaan media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Dalam penerapan model tersebut, penting untuk memperhatikan fase dan mekanisme penggunaannya agar hasil yang dicapai sesuai dengan rencana. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, penting untuk

mempertimbangkan kondisi peserta didik dan faktor lainnya dalam menentukan penggunaan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Media dan teknologi pembelajaran bahasa Arab memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi yang mencakup desain, pengembangan, dan evaluasi, media pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi secara efektif tetapi juga merangsang pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik. Model pembelajaran seperti Model Bergman dan Moore, ADDIE, ASSURE, dan Hannafin-Peck menawarkan kerangka sistematis dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran.

Setiap model pengembangan pembelajaran memiliki tahapan dan pendekatan unik. Sebagai contoh, model ADDIE mengedepankan analisis mendalam untuk merancang media pembelajaran yang relevan, sementara model ASSURE menekankan pada integrasi teknologi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Model Hannafin-Peck, di sisi lain, memprioritaskan analisis kontekstual dan karakteristik peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan. Melalui penerapan model-model ini, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa sekaligus meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka.

Penggunaan teknologi pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu mengatasi

berbagai tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Evaluasi dan revisi yang berkelanjutan menjadi kunci dalam memastikan efektivitas media pembelajaran. Dengan mengikuti kerangka kerja dari model-model yang ada, pendidik dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mendesain pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Jaya Putra Utama, & Dkk. (2023). PENERAPAN MODEL BERORIENTASI PRODUK DALAM MENGEMBANGKAN PAKET PEMBELAJARAN MANDIRI. *Historica Didaktika Jurnal Sejarah, Budaya Dan Sosial*, 3(3), 65–115.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Huda, M. S. (2022). MODEL-MODEL PENGEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(2), 177–183.
- Irawan, R. (2022). KONSEP MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. In *Eureka Media Aksara*.
- Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 1(10), 2261–2268.
- Mubarokah, Z. Al, Hardiyanti, P., & Enramika, T. (2023). Model Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar tujuan mempermudah pemahama peserta didik . Tahap perkembangan peserta didik pustaka (library research) yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode bahasa A. *Tarbiyah Al-Aulad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Sekolah Dasar*, 13(1), 1–8.
- Nitami, N., & Sari, R. (2023). Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 4(2), 259–274.
- Nugraha, M. S., Awwalina, L. S., & Ujang Dedih. (2024). Dinamika Pembelajaran PAI di Era Digital : Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin-Peck untuk Pembelajaran yang Lebih Dinamis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 836–844.
- Purwowidodo, A. (2018). PENGEMBANGAN DISAIN MODEL PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS APLIKASI LECTORA INSPIRE SEBAGAI MINDTOOLS PADA PROSES PEMBELAJARAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 06, 105–120. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.105-120>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S.

- S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. IAIN Antasari Press.
- Rosita. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ADDIE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA PADA SMK PABA BINJAL. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1).
- S, B. M., I, C. R., Annisa, F., Maulida, L., Kholiq, M. S., Miftahul, S., & Nglawak, U. (2008). *Desain Teknologi Pembelajaran*. 1–12.
- Sabrina, N., & Sya, M. F. (2024). Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5203–5211.
- Sudianto, D. (2024). MODEL-MODEL PENGEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI. *NETIZEN: JOURNAL OF SOCIETY AND BUSSINESS*, 1(6), 282–290.
- Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Refleksi*, 10(3), 247–254.
- Titsa Raky Andjani. (n.d.). *Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*.
- Yaumi, M., Mustami, M. K., & Bulukumba, A. (2024). Taksonomi Model - Model Desain Media Dan Teknologi Pembelajaran. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(1), 464–473.