



Submitted : July, 4th 2025
Revised : September, 11th 2025
Accepted : September, 11th 2025
Published : September, 20th 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL BERBASIS KEMAHIRAN ABAD-21
PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB DI UNIVERSITAS
PANGERAN DIPONEGORO NGANJUK**

Asmaul Husna¹
asmaulok@gmail.com

Inchinia Angger Rowin²
inchiniaar@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: 1). Mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis keterampilan abad ke-21 untuk mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk. 2). Mendeskripsikan dan menganalisis kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbasis keterampilan abad ke-21 untuk mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang menggabungkan kerangka kerja ADDIE. Metode pengumpulan data meliputi survei, wawancara mendalam, studi observasi, dan analisis dokumenter. Analisis data melibatkan teknik deskriptif kualitatif dan analisis statistik menggunakan rumus uji-t. Penelitian ini menghasilkan hasil sebagai berikut: 1). Pengembangan Media Pembelajaran: Pendekatan ADDIE digunakan, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2). Validasi Pakar: Pakar Materi Subjek: 90% (sangat sesuai), Pakar Media: 88% (sesuai), Pakar Bahasa: 92% (sangat sesuai). Umpan Balik Dosen dan Mahasiswa: 85% dosen menganggap media bermanfaat untuk pembelajaran terstruktur, dan 90% mahasiswa merasa termotivasi oleh konten yang menarik dan relevan. Efektivitas Media: Peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara bahasa Arab: peningkatan 20 poin (30,7%) dari pra-tes (65) ke pasca-tes (85). Analisis statistik (uji-t): perbedaan signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes ($p < 0,05$). Observasi: 80% mahasiswa berpartisipasi dalam kegiatan berbicara, dan 90% mahasiswa melaporkan peningkatan kelancaran dan struktur berbicara.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pembelajaran Digital, Keterampilan Berbicara.*

¹ Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk

² Institut Agama Islam Hasanuddin Pare



**DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MEDIA BASED ON 21ST CENTURY
SKILLS IN ARABIC SPEAKING SKILLS AT PAGERAN DIPONEGORO
UNIVERSITY NGANJUK**

Abstract

The objectives of this research are: 1). To describe and analyze the development process of 21st-century skill-based digital instructional media for Arabic Speaking Skills courses at Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk. 2). To describe and analyze the feasibility and effectiveness of using 21st-century skill-based digital instructional media for Arabic Speaking Skills courses at Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk. This research adopts a Research and Development (R&D) methodology, incorporating the ADDIE framework. Data collection methods comprise surveys, in-depth interviews, observational studies, and documentary analysis. Data analysis involves qualitative descriptive techniques and statistical analysis using the t-test formula. The research yields the following results: 1). Instructional Media Development: The ADDIE approach was employed, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2). Expert Validation: Subject Matter Expert: 90% (highly suitable), Media Expert: 88% (suitable), Language Expert: 92% (highly suitable). Lecturer and Student Feedback: 85% of lecturers found the media helpful for structured learning, and 90% of students felt motivated by engaging and relevant content. Media Effectiveness: Significant improvement in Arabic speaking skills: 20-point (30.7%) increase from pre-test (65) to post-test (85), Statistical analysis (t-test): significant difference between pre-test and post-test scores ($p < 0.05$). Observations: 80% student participation in speaking activities, and 90% students reported improved speaking fluency and structure.

Keywords: *Learning Media, Digital Learning, Speaking Skills.*

A. PENDAHULUAN

Konsep Society 5.0 pertama kali digagas oleh pemerintah Jepang sebagai respons terhadap tantangan global yang ditimbulkan oleh Revolusi Industri 4.0. Revolusi ini membawa kemajuan pesat yang berpotensi menggantikan peran manusia dalam banyak aspek kehidupan. Untuk mengatasi kekhawatiran ini, Society 5.0 hadir dengan pendekatan yang lebih humanistik, yaitu dengan menjadikan manusia sebagai pusat dari segala inovasi teknologi (Puspita dkk., 2020).

Dalam kerangka Society 5.0, teknologi tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu kerja, melainkan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang mendukung kesejahteraan manusia. Tujuannya adalah menciptakan masyarakat yang seimbang antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan. Dengan demikian, teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, mempercepat layanan publik, serta mendorong inovasi sosial yang inklusif (Heri dkk., 2021). Pendekatan ini menjadikan Society 5.0 sebagai

sebuah paradigma baru dalam pembangunan masyarakat masa depan yang berorientasi pada keberlanjutan dan kesejahteraan bersama.

Zulfikar Alimuddin, Direktur Highly Functioning Educations Consulting Services, menyatakan bahwa pada era Society 5.0, guru memiliki peran strategis fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong kreativitas dan kolaborasi. Konteks ini, guru dituntut untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman agar dapat membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan (Kahar dkk., 2021).

Tujuan dari pendekatan pembelajaran inovatif ini adalah membekali peserta didik dengan kemampuan tersebut, mereka diharapkan mampu menghadapi tantangan di era digital secara lebih adaptif dan solutif. Teknologi diintegrasikan dalam proses belajar sebagai sarana untuk mengeksplorasi ide-ide baru, menyelesaikan masalah kompleks, dan mengasah daya nalar. Inilah esensi pendidikan mempersiapkan manusia yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya secara bijak dan produktif (Heri dkk., 2021).

Tuntutan terhadap guru muncul sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan, mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, serta mempersiapkan manusia agar mampu menghadapi tantangan di masa depan. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu cara strategis yang dapat dilakukan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah melalui penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum.

Zulkifli dan Nadjamudin menyatakan bahwa merancang bahan ajar bukan hanya sekadar menyusun materi pembelajaran, tetapi juga merupakan langkah penting berkelanjutan. Kegiatan ini memungkinkan guru untuk lebih memahami isi pelajaran, mengembangkan kreativitas dalam mengemas materi, serta memperkuat identitasnya sebagai pendidik profesional. Selain itu, penyusunan bahan ajar juga membantu guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi yang terus berubah. Dengan demikian, guru tidak hanya mampu menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan adaptif bagi siswa di tengah tantangan era digital.

Menyesuaikan dengan beberapa fenomena fakta di atas, penelitian melihat adanya urgensi dari pemilihan topik dengan teori dan fakta berikut:



Pertama, kurangnya sumber belajar yang tersedia. Keterampilan Bahasa Arab khusus dalam keterampilan berbicara merupakan bidang studi yang spesifik dan terfokus. Saat ini menunjukkan kurangnya media ajar pada matakuliah ini. Dengan mengembangkan media digital interaktif yang ditujukan untuk Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab, diharapkan dapat memenuhi kekosongan ini dan memberikan akses pada mahasiswa ke sumber belajar yang relevan dan bermanfaat. Hasil wawancara peneliti dengan sejumlah dosen Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi dalam metode maupun media pembelajaran yang tepat untuk mendukung keterampilan berbicara.

Kedua, Permintaan Peningkatan Kompetensi Bahasa Arab. Bahasa Arab menjadi semakin penting dalam konteks global saat ini. Banyak organisasi, bisnis, dan lembaga internasional memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab dalam konteks tujuan khusus, seperti diplomasi, bisnis pendidikan bahasa Arab, Al-Arabiyyah li Al-Athfal, Travel haji dan Umroh, pariwisata, atau kegiatan lintas budaya. Dalam menghadapi permintaan ini, pengembangan media yang fokus pada bahasa Arab tujuan khusus akan membantu mempersiapkan mahasiswa dengan kompetensi yang diperlukan dalam bidang ini.

Ketiga, Perkembangan Teknologi. Keterampilan abad 21 mencakup penerapan teknologi dalam pembelajaran dan pengajarannya. Media digital memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka berinteraksi dengan konten secara langsung dan mendapatkan umpan balik secara instan.

Keempat, Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad-21. Teori pendidikan kontemporer menekankan perlunya adanya interkoneksi dengan keterampilan Abad-21, yaitu keterampilan komunikasi, berkolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Media ajar digital dapat mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam materi pembelajaran, memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan mengasah keterampilan tersebut dalam konteks bahasa Arab. Keterampilan berbicara merupakan bagian dari keterampilan produktif (*al-mahârat al-intâjijyah*) dalam berbahasa yang memerlukan dukungan informasi memadai agar gagasan dan pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat. Beragam bentuk penyampaian, seperti penggunaan model pembelajaran, teknik, dan media yang sesuai, dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tersebut.



Kelima, aspek fleksibilitas dan aksesibilitas menjadi salah satu keunggulan utama dari penggunaan media pembelajaran digital. Dengan dukungan perangkat elektronik seperti laptop, tablet, dan ponsel pintar, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Media digital memungkinkan proses belajar berlangsung secara lebih mandiri, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan waktu belajar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan masing-masing.

Kemudahan akses ini sangat membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa, karena siswa memiliki kesempatan untuk berlatih secara konsisten di berbagai situasi. Materi digital yang tersedia kapan saja memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan keterampilan komunikasi secara bertahap. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru di kelas, tetapi bisa dilakukan secara berkelanjutan di lingkungan yang lebih fleksibel. Keunggulan ini mendukung terciptanya proses belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa di era teknologi saat ini. Dalam menyusun media ajar digital diperlukan kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa. Menurut Lestari (2013), media pembelajaran merupakan himpunan materi pelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Lenny Indriyani (2023), seorang mahasiswa, dan Khosip Ihsan (2023), dosen pengampu mata kuliah tersebut, keduanya sepakat bahwa ketersediaan media ajar untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab masih terbatas, sehingga mahasiswa belum dapat memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Dengan memadukan teknologi, keterampilan abad 21, dan keterampilan berbicara bahasa Arab dalam media ajar digital, Peneliti berharap dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan bahasa Arab dalam konteks profesional.

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini meliputi: Bagaimanakah proses pengembangan Media Ajar Digital yang mengintegrasikan Keterampilan Abad-21 pada mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro? Serta, bagaimana tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaan media ajar digital tersebut dalam mendukung pembelajaran mata kuliah tersebut di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk?

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan dan Menganalisis Proses Pengembangan Media Ajar Digital Berbasis Keterampilan Abad-21 juga Mendeskripsikan dan Menganalisis Kelayakan dan Efektifitas penggunaan Media Ajar Digital Berbasis Keterampilan Abad-21 pada Matakuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk.

Berikut ini hasil-hasil literature review yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu:

Pertama, Suci Ramadhanti Febriani, dkk (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Keterampilan Abad ke-21 dalam proses Pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan pembelajaran sudah memenuhi standar keterampilan abad ke-21 dimana pembelajaran sudah menekankan pembelajaran aktif. yang berpusat pada siswa (Centered student).

Kedua, Syamsul Arifin, Dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus di Indonesia dan Malaysia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa Arab tujuan khusus telah diterapkan di Indonesia dan Malaysia dan lebih terlihat kontekstual karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Ketiga, Yuliana, dkk. (2022) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata kuliah teori Ekonomi Mikro”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar yang dihasilkan layak serta efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Teori

1. Teori Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Istilah "media" berasal dari kata Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam perspektif bahasa Arab, media dipahami sebagai jembatan komunikasi yang memungkinkan terjadinya proses penyampaian informasi secara efektif dapat diterima dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Secara lebih luas, media mencakup segala hal yang mampu menciptakan suasana belajar, baik berupa manusia, benda, maupun peristiwa. Media tidak terbatas hanya pada alat bantu visual atau teknologi, tetapi juga mencakup guru sebagai fasilitator, buku sebagai sumber informasi, serta lingkungan sekolah sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan. Semuanya berperan dalam



membentuk pengalaman belajar yang komprehensif. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mengembangkan berbagai bentuk interaksi yang mendukung proses pendidikan secara efektif dan bermakna.

Secara khusus, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya media, proses penyampaian informasi dapat berlangsung lebih efisien dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rosyid, 2019).

Menurut National Education Association (NEA), media dalam konteks pendidikan mencakup berbagai bentuk komunikasi, mulai dari media cetak hingga audiovisual, termasuk pula perangkat-perangkat yang mendukung penggunaannya. Media yang ideal adalah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, mudah diamati, didengar, dibaca, serta mampu merangsang berbagai indera peserta didik dalam proses belajar. Sapriyah (2019) menekankan bahwa karakteristik media yang demikian akan membantu peserta didik menyerap informasi secara multisensori dan menyeluruh.

Pembelajaran digital berfungsi sebagai sarana yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan tuntutan zaman, serta dirancang untuk memberikan ruang aktivitas kolaboratif dan komunikasi (Suciati, 2018). Selain itu, pembelajaran digital juga dapat dipahami sebagai sistem berbasis digital yang mendukung pembelajaran aktif, pengembangan pengetahuan, eksplorasi, serta pendekatan inkuiri. Sistem ini memungkinkan terjadinya komunikasi jarak jauh dan pertukaran data di ruang kelas yang berbeda.

Pembelajaran digital merujuk pada penggunaan teknologi berbasis komputer untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui berbagai bentuk presentasi. Pemanfaatan media digital ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik. Dengan beragam format tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses. Teknologi ini juga mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih visual dan kontekstual, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Melalui pendekatan digital, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran dalam bentuk narasi atau alur cerita yang berkesinambungan. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk cerita, siswa cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi karena materi tersebut

disajikan dalam konteks yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Ini memberi ruang bagi guru untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan belajar yang tidak monoton dan lebih sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Selain itu, integrasi animasi, musik, dan elemen visual lainnya dalam media digital mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Kombinasi media yang multisensori ini memberikan stimulus tambahan yang dapat memperkuat konsentrasi dan minat peserta didik terhadap materi. Dengan demikian, pembelajaran digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan di era Society 5.0.

Teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa perlu secara aktif menemukan dan mentransformasi informasi yang kompleks, membandingkan pengetahuan baru dengan pemahaman sebelumnya, serta melakukan penyesuaian jika pengetahuan lama tidak lagi relevan. Dalam pandangan ini, peran utama guru bukanlah sekadar menyampaikan pengetahuan, melainkan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri. Siswa didorong untuk mengembangkan ide-ide mereka secara mandiri dan secara sadar menggunakan strategi belajar yang sesuai (Trianto, 2008). Oleh karena itu, kehadiran teknologi dan media pembelajaran digital dapat secara tidak langsung menjadi sarana pendukung dalam mempermudah siswa memahami materi yang diberikan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang kini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Arista Aulia, terdapat beberapa karakteristik dari media pembelajaran digital, yaitu:

Pertama, Pembelajaran dari rumah yang menggunakan sistem daring berbasis web merupakan salah satu solusi pendidikan yang dirancang dikembangkan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi peserta didik yang beragam, terutama dalam masa-masa darurat seperti pandemi atau ketika pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan. Tujuannya bukan semata-mata menyelesaikan seluruh isi kurikulum, melainkan memastikan bahwa siswa tetap mendapatkan pembelajaran inti yang relevan dan esensial sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Sistem daring ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana siswa dapat mengakses materi dan tugas melalui platform digital yang tersedia, seperti website sekolah, aplikasi pembelajaran, atau Learning Management System (LMS). Guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran dengan kondisi siswa di rumah, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif. Fokus utamanya adalah pada pemahaman konsep dasar, penguatan karakter, dan pengembangan keterampilan yang esensial, bukan sekadar pada pencapaian nilai atau target administratif seperti kenaikan kelas.

Dengan pendekatan ini, tekanan terhadap siswa untuk memenuhi seluruh target kurikulum secara ketat dapat diminimalkan. Sebaliknya, pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi inti yang mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran dari rumah secara daring ini diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih ramah, manusiawi, dan menyenangkan secara mandiri sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing. Pembelajaran menjadi lebih inklusif dan menekankan pentingnya kualitas pengalaman belajar, bukan sekadar kuantitas materi yang harus diselesaikan.

Kedua, Kegiatan belajar dari rumah tidak hanya terbatas pada penyampaian materi akademik, tetapi juga dapat diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran dirancang agar siswa mampu mengasah keterampilan yang berguna untuk memperkuat kemampuan adaptasi, tanggung jawab, dan kemandirian siswa selama proses belajar berlangsung di luar lingkungan sekolah formal.

Salah satu bentuk kecakapan hidup yang bisa dikembangkan melalui pembelajaran dari rumah adalah pemahaman terhadap isu-isu aktual, seperti pandemi Covid-19. Siswa dapat diberikan tugas atau proyek yang berkaitan dengan pentingnya menjaga kebersihan, menerapkan pola hidup sehat, serta memahami protokol kesehatan yang berlaku. Materi semacam ini tidak hanya relevan, tetapi juga kontekstual, karena langsung berkaitan dengan pengalaman nyata yang sedang mereka hadapi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak positif terhadap perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, pendekatan memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat praktis dan reflektif, seperti membantu orang

tua di rumah, mengatur jadwal belajar mandiri, atau mendokumentasikan kegiatan harian yang mencerminkan nilai-nilai positif. Melalui kegiatan semacam ini, untuk membentuk karakter. Oleh karena itu, pembelajaran dari rumah dapat menjadi sarana strategis untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan sekaligus meningkatkan kesadaran siswa terhadap peran dan tanggung jawabnya sebagai individu dalam masyarakat.

Ketiga, aktivitas dan tugas selama pembelajaran jarak jauh dapat disesuaikan dengan kondisi dan minat masing-masing siswa, termasuk memperhatikan perbedaan dalam akses dan fasilitas belajar di rumah.

Keempat, hasil atau produk pembelajaran dari rumah sebaiknya diberikan umpan balik yang bersifat kualitatif dan membangun, bukan sekadar penilaian angka. Seluruh pendekatan ini tentu memerlukan sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang kompeten (Aulia Firdaus, Arista, 2021). Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM menjadi kebutuhan mutlak yang harus segera ditangani agar tidak menimbulkan masalah berkelanjutan dalam dunia pendidikan.

c. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran Digital

Dalam penyusunan media pembelajaran, terdapat berbagai komponen yang digunakan untuk mewakili dan menyesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan. Secara umum, pengembangan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama.

Pertama, media bahan (media material), yaitu segala sesuatu yang berfungsi sebagai wadah yang dikemas melalui perangkat tertentu maupun melalui bentuk objek secara langsung. Beberapa contoh dari media bahan ini antara lain slide presentasi, transparansi, grafik, foto, serta berbagai jenis bahan cetak lainnya yang mendukung proses penyampaian materi secara visual.

Kedua, media perlengkapan (equipment), yaitu alat atau sarana yang membantu proses pemindahan atau penyampaian bahan ajar kepada audiens atau siswa. Perlengkapan ini berfungsi untuk menampilkan materi kepada khalayak, seperti penggunaan proyektor, alat perekam video, pemutar slide, papan tulis, papan lem, serta kain flanel yang umum digunakan dalam metode pembelajaran interaktif.

Ketiga, perangkat keras dan lunak (hardware dan software) yang memiliki peran penting dalam menyampaikan materi digital. Perangkat keras adalah komponen seperti monitor, CPU, keyboard, mouse, RAM, hard disk, printer,

scanner, speaker, dan proyektor. Sedangkan perangkat lunak merupakan aplikasi atau sistem digital yang menyimpan serta mengatur isi materi pembelajaran. Contoh software yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain Windows, Opera Mini, CorelDraw, Paint, Publisher, serta perangkat lunak antivirus seperti AVG dan Smadav. Seluruh media ini bekerja secara terpadu, efektif dan interaktif.

Adapun jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung diantaranya:

Dalam pengembangan media pembelajaran digital, berbagai platform dan aplikasi digunakan untuk mendukung efektivitas proses belajar-mengajar. Beragam alat berbasis teknologi ini memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan interaktif. Berikut adalah beberapa media digital yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan:

Pertama, Microsoft PowerPoint.

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi yang sangat populer dan sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna menyusun presentasi yang profesional, menarik, dan mudah dipahami. Dengan fitur-fitur seperti pembuatan slide, penataan outline presentasi, tampilan visual yang dinamis, serta integrasi clip art dan animasi, PowerPoint memudahkan guru dalam menyampaikan gagasan secara terstruktur dan visual. Tampilan slide yang mudah diakses di layar monitor komputer menjadikan materi lebih hidup dan tidak monoton (Arsyad, Azhar, 2020). Dengan memanfaatkan PowerPoint, pendidik dapat menyajikan konten pembelajaran secara lebih sistematis dan komunikatif.

Kedua, Google Classroom.

Layanan ini berfungsi sebagai ruang kelas virtual yang memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel tanpa penggunaan kertas. Google Classroom mengintegrasikan berbagai layanan Google seperti Google Drive, Google Docs, Gmail, dan Google Meet, yang memungkinkan dosen atau guru mengelola kelas, memberikan tugas, melakukan penilaian, serta berkomunikasi dengan peserta didik secara online. Melalui platform ini, guru dapat membuat dan membagikan tugas secara digital, sementara peserta didik dapat mengakses materi dan mengerjakan tugas mendukung transisi pendidikan menuju digitalisasi dan sangat membantu saat

pembelajaran jarak jauh seperti masa pandemi COVID-19 (Purwa Yunita, Noralia, & Eko Indrajit, Richardus, 2020).

Ketiga, Google Form.

Dalam konteks pendidikan, Google Form banyak dimanfaatkan oleh para akademisi untuk berbagai keperluan, seperti pelaksanaan kuis daring, survei kepuasan atau efektivitas pembelajaran, serta pengumpulan data melalui pertanyaan terbuka dan tertutup. Kemudahan penggunaannya membuat Google Form menjadi alat yang sangat praktis untuk mengelola informasi secara cepat dan efisien. Selain itu, data yang dikumpulkan dapat diolah secara otomatis dalam bentuk spreadsheet, memudahkan analisis bagi pendidik. Kesimpulannya, Google Form adalah solusi digital yang dapat digunakan untuk menyusun evaluasi pembelajaran, merencanakan kegiatan, atau mengumpulkan data penting secara daring (Zulkarnain Sianipar, Anton, 2019).

Keempat, YouTube.

Platform ini menjadi salah satu sumber belajar yang sangat populer, terutama di kalangan usia 12 hingga 17 tahun. Data menunjukkan bahwa tren menonton video di YouTube meningkat signifikan setiap tahunnya, bahkan jumlah video yang ditonton per hari mencapai angka ratusan ribu. Dengan jumlah pengguna yang terus bertambah, YouTube menjadi media yang sangat potensial dalam pembelajaran, baik untuk menyampaikan materi, memberikan ilustrasi visual, maupun menampilkan eksperimen atau simulasi yang sulit dijelaskan secara langsung di kelas. Konten edukatif yang tersedia di YouTube sangat beragam, memungkinkan guru dan siswa untuk mengeksplorasi berbagai topik sesuai kebutuhan (Saraswati Ekarini, dikutip oleh Faiqah dkk, 2020).

Kelima, Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan peserta didik mengikuti kuis secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memperkenalkan suasana kompetitif dan kolaboratif di ruang kelas melalui fitur seperti avatar, musik, meme lucu, dan papan peringkat langsung. Siswa dapat mengerjakan kuis secara bersamaan menggunakan perangkat mereka, sementara guru dapat memantau proses dan hasil kuis secara real time. Selain itu, guru juga dapat mengunduh laporan hasil untuk keperluan evaluasi pembelajaran. Quizizz menjadikan proses penilaian tidak hanya sebagai bentuk

pengukuran memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan kelas (Sanga Lamsari Purba, Leony, 2019). Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan fokus, semangat, serta minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan modern.

Keenam, Canva.

Aplikasi ini sangat ramah bagi pemula dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna membuat desain menarik tanpa perlu keahlian khusus di bidang desain. Canva menyediakan ribuan template, elemen grafis, font, serta fitur kolaboratif yang memudahkan proses pembuatan poster, infografis, presentasi, hingga media pembelajaran visual lainnya. Dalam konteks pendidikan, Canva sering digunakan untuk menciptakan materi ajar yang kreatif dan visual, baik oleh guru maupun siswa. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, Canva juga dapat dijadikan media pelatihan keterampilan desain visual bagi peserta didik, terutama dalam mengembangkan kreativitas dan estetika mereka (Poerna Wardhanie, Ayouvi, 2021). Fleksibilitas dan kemudahan yang ditawarkan Canva menjadikannya salah satu media digital yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis elektronik.

Berbagai aplikasi dan platform digital seperti Microsoft PowerPoint, Google Classroom, Google Form, YouTube, Quizizz, dan Canva telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Penggunaan media-media ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih efektif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

d. Manfaat Media Pembelajaran Digital

Kemp dan kawan-kawan dalam bukunya Hamzah B dan Nina Lamatenggo menjabarkan sejumlah memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut (B Uno, Hamzah dan Lamatenggo, Nina, 2011):

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- 5) Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai denganyang diinginkan

- 6) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadilebih kuat atau baik
- 7) Memberikan nilai positif bagi pengajar

2. Teori Keterampilan Abad 21

Memasuki abad ke-21, dunia mengalami perkembangan pesat, transformasi ini terjadi secara menyeluruh dan membawa dampak yang signifikan terhadap pola kehidupan manusia. Sahin (2009) menyatakan bahwa memasuki era abad ke-21, masyarakat global akan menghadapi perubahan besar yang ditandai oleh adanya pergeseran nilai dan struktur sosial. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada cara hidup atau bekerja, tetapi juga mencakup cara berinteraksi dalam masyarakat serta pandangan terhadap keteraturan sosial.

Seiring dengan perubahan besar yang terjadi di sektor ekonomi, politik, teknologi, komunikasi, dan informasi, sektor pendidikan pun tidak luput dari dampaknya. Lestari dan Sundari (2018) menjelaskan bahwa transformasi yang berlangsung di berbagai bidang tersebut secara langsung maupun tidak langsung turut memengaruhi kebijakan dan praktik pendidikan.

Pendidikan di era ini tidak cukup hanya mengandalkan metode konvensional atau pengetahuan teoritis semata. Dunia kerja dan kehidupan modern menuntut keterampilan yang lebih kompleks. Keterampilan ini mencakup seperangkat kompetensi yang diperlukan agar individu mampu menghadapi dinamika global yang cepat berubah serta dapat berkontribusi secara efektif dalam masyarakat yang berbasis informasi dan teknologi.

Secara umum, keterampilan abad ke-21 dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama. Pertama adalah life and career skills atau keterampilan hidup dan berkarir. Jenis keterampilan ini mengacu pada kemampuan individu untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata dan menavigasi lingkungan kerja yang dinamis. Dalam kategori ini, terdapat berbagai aspek penting seperti kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan, inisiatif pribadi, tanggung jawab sosial, kemampuan menjalin hubungan interpersonal dan lintas budaya, produktivitas kerja, serta kepemimpinan dan akuntabilitas.

Kategori kedua adalah learning and innovation skills, atau keterampilan belajar dan berinovasi. Dalam kategori ini, terdapat kolaborasi dengan berbagai pihak, serta kreativitas dan inovasi dalam menciptakan solusi baru. Keterampilan ini menekankan

pentingnya proses individu menerima informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan ide-ide baru. Dalam lingkungan pembelajaran yang ideal, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga sebagai pencipta dan pengembang gagasan.

Selanjutnya, kategori ketiga adalah *information, media, and technology skills*, yaitu keterampilan dalam mengakses dan mengelola informasi, serta kemampuan dalam memanfaatkan media dan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Di era digital seperti sekarang ini, peserta didik perlu dibekali dengan literasi digital, literasi media, dan literasi informasi agar dapat memilah informasi yang akurat, bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial, serta terampil dalam menggunakan perangkat teknologi untuk keperluan pembelajaran maupun pekerjaan. Literasi ICT menjadi keterampilan dasar yang sangat krusial mengingat hampir seluruh aspek kehidupan kini terhubung dengan teknologi digital.

Meskipun terdapat variasi dalam definisi keterampilan abad ke-21 yang dikemukakan oleh berbagai lembaga atau organisasi internasional, namun secara garis besar terdapat tema umum yang serupa. Inti dari keterampilan abad ke-21 terletak pada penguatan empat pilar utama yaitu: berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kerja sama atau kolaborasi, komunikasi yang efektif, serta kreativitas dan inovasi. Semua aspek tersebut saling terkait dan membentuk dasar kemampuan yang diperlukan agar individu dapat sukses dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional.

Di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, keterampilan abad ke-21 menjadi landasan penting dalam merancang sistem pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman. Pendidikan tidak lagi hanya bertujuan mencetak lulusan yang hafal teori, tetapi lebih dari itu—pendidikan harus mampu mencetak manusia yang memiliki kemampuan beradaptasi, mampu berpikir secara mandiri, dan dapat berkontribusi dalam menyelesaikan berbagai persoalan di lingkungannya.

Untuk mewujudkan hal tersebut, sistem pendidikan di Indonesia perlu melakukan transformasi menyeluruh, mulai dari kurikulum, metode pembelajaran, hingga penilaian. Kurikulum harus dirancang agar mampu menstimulus kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Di sisi lain, peserta didik juga perlu didorong untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, semangat belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*), serta etika dalam menggunakan teknologi. Nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, integritas, dan

kepedulian sosial juga tidak boleh diabaikan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, karena semua itu merupakan fondasi dalam membangun masyarakat yang beradab dan berdaya saing tinggi.

3. Teori Keterampilan Berbicara

Keterampilan Berbicara: Hakikat, Fungsi, dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi sehari-hari, kemampuan berbicara. Menurut Nurgiyantoro (2011), berbicara merupakan aktivitas menghasilkan bahasa secara lisan untuk mengkomunikasikan ide yang ada dalam pikiran. Aktivitas ini melibatkan kemampuan untuk merangkai kata-kata dan mengucapkannya agar dapat dimengerti oleh lawan bicara. Dengan demikian, berbicara merupakan bentuk ekspresi diri yang bersifat aktif, dan menjadi bagian tak terpisahkan dari proses komunikasi interpersonal.

Sebagai keterampilan yang produktif, berbicara tidak hanya memerlukan penguasaan kosakata dan tata bahasa, melainkan juga membutuhkan ketepatan dalam pengucapan, intonasi, serta penyesuaian konteks. Hal ini menunjukkan bahwa berbicara bukanlah kegiatan pasif atau spontan semata, melainkan aktivitas linguistik yang kompleks dan terstruktur. Dalam kaitannya dengan keterampilan berbahasa, berbicara termasuk dalam kategori keterampilan aktif-produktif, sebagaimana diungkapkan oleh Djiwandono (1996), yang menekankan bahwa kegiatan berbicara menuntut prakarsa dan keterlibatan nyata dari penutur dalam penggunaan bahasa.

Kegiatan berbicara juga merupakan bentuk dari manifestasi kemampuan berbahasa yang paling terlihat dalam interaksi sosial. Ketika seseorang berbicara, ia sebenarnya sedang mempraktikkan kemampuan berpikir secara lisan. Ia harus mampu mengorganisasikan ide-idenya secara runtut, memilih diksi yang tepat, dan menyampaikan pesan dengan cara berbicara menjadi alat utama untuk menghubungkan satu individu dengan individu lainnya, baik dalam lingkungan formal maupun informal. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara sangat penting untuk menunjang keberhasilan komunikasi dan integrasi sosial.

Lebih lanjut, Tarigan (dalam Yuniawan, 2012) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara secara esensial merujuk pada ide, menyampaikan pendapat, dan mengungkapkan perasaan. Dengan kata lain, keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam memproduksi bunyi atau ucapan, tetapi

juga mencakup kecakapan kognitif dalam menyusun dan menyampaikan makna secara tepat. Kemampuan ini mensyaratkan penguasaan berbagai aspek linguistik sekaligus keterampilan pragmatis yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam konteks sosial tertentu.

Dalam praktiknya, pikirannya secara jelas dan terstruktur memengaruhi, meyakinkan, atau menginformasikan kepada orang lain secara lebih efektif. Tarigan menekankan bahwa keterampilan berbicara mencerminkan bagaimana seseorang menyusun pikiran dan mengekspresikannya secara verbal. Semakin baik seseorang dalam berbicara, semakin jelas pula alur berpikirnya terlihat oleh pendengarnya. Maka, dapat dikatakan bahwa kualitas berbicara seseorang dapat menjadi indikator dari kejernihan dan kedalaman berpikirnya.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pandangan Ramelan (dalam Yuniawan, 2012) yang menyatakan bahwa bahasa mencerminkan pikiran penuturnya. Artinya, cara seseorang menggunakan bahasa dalam berbicara menunjukkan tingkat pemahamannya terhadap topik yang dibahas serta kemampuannya dalam berpikir logis dan sistematis.

Berbicara dalam bahasa Arab tidak hanya memerlukan penguasaan tata bahasa (nahwu) dan morfologi (sharaf), tetapi juga kefasihan dalam pelafalan huruf-huruf Arab, serta keluwesan dalam memilih ungkapan yang sesuai dengan situasi komunikasi. Oleh karena itu, latihan berbicara harus menjadi bagian penting dalam kurikulum pembelajaran bahasa Arab. Proses pelatihan tersebut tidak cukup hanya dengan metode hafalan atau terjemahan, melainkan harus melibatkan praktik langsung yang kontekstual dan interaktif.

Dalam konteks bahasa Arab, keterampilan ini mengacu pada kemampuan menggunakan bahasa Arab secara lisan dalam berbagai situasi untuk tujuan komunikasi yang efektif. Keterampilan ini tidak hanya menunjukkan seberapa dalam pemahaman seseorang terhadap bahasa Arab, tetapi juga mencerminkan tingkat kematangan berpikir dan kemampuan interpersonalnya.

Akhirnya, keterampilan berbicara bukanlah sekadar kemampuan teknis, melainkan sebuah kecakapan kompleks yang melibatkan aspek linguistik, kognitif, sosial, dan afektif. Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan ini memegang peran kunci dalam mengembangkan kemampuan komunikasi lisan siswa, sekaligus menjadi sarana untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka dalam bahasa yang

sedang dipelajari. Maka, penguatan keterampilan berbicara hendaknya menjadi prioritas dalam proses pembelajaran bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan sekaligus menguji tingkat efektivitas dari produk yang dihasilkan tersebut. Menurut Sugiyono (2011), pendekatan R&D tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada proses validasi dan evaluasi untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan secara optimal dalam konteks yang relevan, dalam hal ini adalah media ajar digital.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran digital ini, model ADDIE dipilih sebagai kerangka kerja utama. Model ADDIE merupakan model pengembangan instruksional yang sistematis dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan serta pelatihan. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap pengembangan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki peran yang saling terintegrasi untuk memastikan bahwa media ajar yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Tahap perancangan mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan format media, serta perencanaan isi materi. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan, dilakukan pembuatan dan penyempurnaan produk berdasarkan desain yang telah dibuat. Tahap implementasi melibatkan penggunaan media dalam situasi nyata untuk mengetahui respon pengguna. Terakhir, tahap evaluasi bertujuan menilai efektivitas media dan melakukan revisi jika diperlukan.

Dengan mengikuti tahapan ADDIE secara berurutan, diharapkan media ajar digital yang dikembangkan benar-benar sesuai kebutuhan pembelajaran dan relevan dengan perkembangan zaman, yaitu:

No	Tahapan	Keterangan
a	Analisis (Analyze):	analisis kebutuhan dan observasi awal untuk memahami kebutuhan pengguna dan kondisi yang ada.
b	Perancangan (Design)	Perancangan Media Ajar Digital dan pengumpulan data yang diperlukan. Desain media ajar disesuaikan dengan keterampilan abad-21
c	Pengembangan (Development)	dilakukan pengembangan media ajar berbasis keterampilan abad ke-21. Media ajar dikembangkan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan saran dari Uji Ahli
d	Implementasi (Implementation)	dilakukan uji coba produk atau media ajar yang telah dikembangkan. Media ajar digital diterapkan dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab.
e	Tahap Evaluasi (Evaluation)	evaluasi terhadap media ajar yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh masukan dan umpan balik dari pengguna serta mengevaluasi keefektifan media ajar dalam meningkatkan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data non-tes, yaitu pendekatan yang tidak melibatkan pengukuran melalui soal-soal atau pertanyaan terstruktur seperti dalam tes tertulis. Adapun metode non-tes yang diterapkan dalam studi ini meliputi angket (kuesioner), wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keempat metode ini digunakan secara bersamaan untuk memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam, sehingga mendukung proses pengambilan kesimpulan yang lebih valid.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, di mana data dianalisis berdasarkan penjabaran kata-kata, pernyataan, dan dokumentasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Untuk memperkuat validitas hasil penelitian, dilakukan pula teknik triangulasi, yaitu pendekatan yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data untuk mengamati satu fenomena yang sama. Pengamatan dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, sehingga memungkinkan munculnya data yang bervariasi dan kompleks. Menurut Sugiyono (2011), pengamatan berkelanjutan seperti ini dapat meningkatkan akurasi dan kedalaman data yang diperoleh.

Selain pendekatan kualitatif, penelitian ini juga memanfaatkan analisis kuantitatif, khususnya dengan menggunakan uji-t (t-test) sebagai metode statistik. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data, atau untuk menguji apakah nilai rata-rata suatu kelompok berbeda secara signifikan dari suatu nilai tertentu. Penggunaan uji t ini penting dalam konteks pengujian keefektifan media ajar digital, terutama dalam membandingkan hasil belajar atau tanggapan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif memberikan gambaran yang komprehensif terhadap proses dan hasil pengembangan media ajar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pengembangan media ajar digital berbasis keterampilan abad-21 pada mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk

Proses pengembangan media ajar dalam penelitian ini dijelaskan dengan menggunakan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) sebagai berikut:

a. Analisis (Analyze)

Proses awal dalam pengembangan media ajar digital berbasis keterampilan abad ke-21 diawali dengan beberapa tahapan penting yang bersifat sistematis dan terstruktur. Tahap pertama adalah Identifikasi Kebutuhan, yakni proses mengenali kebutuhan pembelajaran mahasiswa, khususnya dalam pengembangan kemampuan berbicara dalam bahasa Arab. Melalui identifikasi ini, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan. Pertama, mahasiswa menunjukkan kebutuhan terhadap kurikulum yang lebih spesifik dan terfokus, terutama dalam hal

peningkatan keterampilan berbicara. Kedua, dosen sebagai fasilitator pembelajaran perlu menetapkan kompetensi dasar yang jelas untuk dicapai oleh mahasiswa. Ketiga, terungkap adanya berbagai hambatan yang dialami mahasiswa saat mengikuti pembelajaran berbicara, seperti kurangnya media pendukung yang menarik dan kurang efektifnya metode yang digunakan. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya pengembangan media ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.

Tahap kedua adalah Analisis Masalah, yang bertujuan untuk menelusuri lebih dalam berbagai kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Melalui kegiatan observasi dan wawancara mendalam dengan dosen serta mahasiswa, peneliti mengelompokkan berbagai permasalahan ke dalam beberapa kategori utama. Pertama, Aspek Linguistik, yaitu keterbatasan mahasiswa dalam penguasaan kosa kata, struktur kalimat, dan pelafalan yang tepat. Kedua, Aspek Psikologis, seperti kurangnya rasa percaya diri, rasa cemas saat berbicara di depan umum, serta minimnya motivasi dalam berlatih berbicara. Ketiga, Aspek Pedagogis, terkait dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa. Terakhir, Aspek Lingkungan Belajar, yaitu terbatasnya fasilitas yang mendukung kegiatan praktik berbicara, seperti laboratorium bahasa, media audio-visual, dan akses terhadap teknologi pembelajaran.

Tahapan berikutnya adalah Observasi Awal, yang dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung dari lapangan guna memahami kebutuhan serta kondisi aktual pengguna media ajar, yaitu mahasiswa dan dosen. Beberapa metode yang digunakan dalam tahap ini meliputi survei, wawancara, dan observasi lingkungan belajar. Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa untuk mengetahui pengalaman, kendala, dan harapan mereka terhadap pembelajaran berbicara bahasa Arab. Wawancara dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah guna menggali informasi mengenai strategi pengajaran yang digunakan, kesulitan dalam menyampaikan materi, serta harapan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, dilakukan juga Observasi Teknologi, yang mencakup pemetaan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, seperti laboratorium bahasa, aplikasi pembelajaran daring, perangkat komputer, dan koneksi internet di lingkungan kampus.

Dari hasil analisis pada ketiga tahapan tersebut, terdapat beberapa temuan penting yang menjadi dasar untuk pengembangan media ajar digital. Pertama, terdapat laporan kebutuhan media pembelajaran digital yang berbasis keterampilan abad ke-21, yang memuat rincian mengenai tantangan dan kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara dalam bahasa Arab. Kedua, laporan ini juga merangkum rekomendasi fitur-fitur penting yang seharusnya dimiliki oleh media ajar digital, seperti kemampuan untuk mengakomodasi pembelajaran mandiri, interaktif, serta integrasi antara teks, suara, dan visual. Selain itu, laporan ini menyampaikan hasil pemetaan terhadap potensi pemanfaatan teknologi yang ada di kampus, termasuk penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis web dan perangkat pendukung lainnya.

Ketiga, dari hasil evaluasi tersebut, dirumuskan sejumlah rekomendasi solusi yang sesuai dengan karakteristik keterampilan abad ke-21. Solusi tersebut antara lain mencakup penerapan komunikasi digital yang efektif, seperti forum diskusi daring dan video conference, pengembangan kolaborasi virtual, misalnya melalui proyek kelompok secara daring, serta mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah melalui media ajar yang interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran digital yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran keterampilan berbicara secara lebih relevan dan kontekstual, sekaligus mendorong mahasiswa menjadi pembelajar aktif dan mandiri sesuai dengan tuntutan zaman.

b. Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti membuat perancangan dalam penelitiannya dengan hal-hal berikut : 1). Desain Media Ajar Digital: Konten media ajar yang relevan dengan pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab, seperti video interaktif dan animasi.

2). Integrasi Keterampilan Abad-21: Media dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi teknologi.

3). Perencanaan Evaluasi: Menentukan alat ukur untuk mengevaluasi efektivitas media ajar. Dan

4). Output: Blueprint atau prototipe media ajar digital.

c. Pengembangan (Development)

Peneliti melakukan pengembangan pembuatan media ajar digital dalam bentuk video, yang mana video ini mengajarkan keterampilan berbicara bahasa Arab berbasis Keterampilan Abad-21 yang mengadopsi dari modul panduan pembelajaran bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro. Ada 4 aspek Keterampilan Abad-21 yang harus dihadirkan dalam pengembangan media ini, yaitu : Communication, Collaboration, Creativity, dan Critical Thinking.

Beberapa spesifikasi model Media Ajar Digital Berbasis Keterampilan Abad-21 adalah sebagai berikut: Durasi, Format Video, Konten Utama (Pembukaan, Materi, Latihan, dan Penutup), Visual dan Audio, dan Gaya Penyampaian.

d. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan: 1). Uji Coba Produk, yaitu Media ajar diuji coba pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab yaitu Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam, jumlah 30 Mahasiswa, 2). Penerapan dalam Pembelajaran: Media ajar diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan latihan mandiri, 3). Pengumpulan Feedback: Mengumpulkan umpan balik dari mahasiswa dan dosen terkait penggunaan media ajar, dan 4). Output: Data hasil uji coba penggunaan media ajar digital.

e. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan: 1). Evaluasi Formatif: Dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi untuk memperbaiki media ajar, 2). Evaluasi Sumatif: Mengukur efektivitas media ajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab 3). Feedback Pengguna: Mendapatkan masukan dan umpan balik untuk pengembangan lebih lanjut, Dan 4). Output: Laporan evaluasi dan rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lanjutan media ajar dari validator.

2. Kelayakan dan Efektivitas Penggunaan Media Ajar Digital Berbasis Keterampilan Abad-21 pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab di Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk

Berikut adalah hasil dari uji kelayakan dan efektivitas penggunaan media ajar digital dalam bentuk video yang dikembangkan oleh peneliti :

a. Kelayakan Media Ajar

1) Validasi Ahli

- a) Ahli Materi, yang meliputi : (1). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ajar dinilai “sangat layak” dengan skor rata-rata 90%. Media ini relevan dengan capaian pembelajaran mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab, memiliki cakupan materi yang sesuai, dan mendukung pengembangan keterampilan berbicara, (2). Indikator tertinggi: Kejelasan tujuan pembelajaran, dan (3). Indikator terendah: Kompleksitas tugas berbicara yang membutuhkan penyesuaian untuk tingkat pemula.
- b) Ahli Media : Skor rata-rata 88% (layak). Media ajar dinilai interaktif, mudah diakses, dan kompatibel dengan berbagai perangkat. Beberapa masukan termasuk peningkatan kualitas visual dan navigasi antarmuka.
- c) Ahli Bahasa : Skor 92% (sangat layak). Penggunaan bahasa Arab dalam media ajar akurat, kontekstual, dan mendukung komunikasi aktif.

2) Respon Dosen dan Mahasiswa

- a) Dosen: 85% responden menyatakan bahwa media ajar ini membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien.
- b) Mahasiswa: 90% mahasiswa merasa lebih termotivasi belajar karena media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan abad-21.

b. Efektivitas Media Ajar

1) Peningkatan Kompetensi Berbicara

- a) Hasil Pre-test dan Post-test, adalah sebagai berikut : Rata-rata skor pre-test: 65 dan Rata-rata skor post-test: 85. Peningkatan rata-rata: 20 poin (30.7%), menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab.
- b) Analisis Uji Statistik yang Berdasarkan uji t, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test dengan nilai $p < 0.05$.

2) Keterlibatan Mahasiswa

- a) Observasi menunjukkan bahwa 80% mahasiswa aktif berpartisipasi dalam aktivitas berbicara, seperti simulasi percakapan, presentasi, dan diskusi kelompok.
- b) Media dinilai meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara menggunakan bahasa Arab.

3) Penguasaan Keterampilan Abad-21

- a) Communication: 90% mahasiswa merasa media membantu mereka berbicara lebih lancar dan terstruktur.
- b) Collaboration: Aktivitas kelompok yang difasilitasi media mendorong kerja sama dalam menyusun dialog.
- c) Creativity: Mahasiswa mampu membuat konten kreatif, seperti video presentasi atau skenario percakapan, dengan memanfaatkan media.
- d) Critical Thinking: Mahasiswa menunjukkan kemampuan menganalisis situasi komunikasi dan memilih ekspresi bahasa yang sesuai.

Dari hasil dan pembahasan penelitian ini peneliti menemukan beberapa analisis yang menjadi perlunya perhatian dan evaluasi dari beberapa pihak, yaitu :

1. Media ajar digital berbasis keterampilan abad-21 layak dan efektif digunakan dalam mata kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Arab.
2. Media ini mampu meningkatkan kompetensi berbicara mahasiswa serta mendorong penguasaan keterampilan abad-21.
3. Beberapa kendala teknis dan masukan pengembangan perlu diperhatikan untuk optimalisasi penggunaan media.
 - a. Masukan :
 - 1) Mahasiswa mengusulkan agar media dilengkapi dengan fitur simulasi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan pengalaman belajar interaktif.
 - 2) Penambahan konten budaya untuk memperkaya konteks berbicara.
 - b. Kendala :
 - 1) Tidak semua mahasiswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan media ajar.
 - 2) Sebagian mahasiswa membutuhkan waktu adaptasi untuk memahami cara kerja media.

E. KESIMPULAN

1. Proses pengembangan media ajar dalam penelitian ini dijelaskan dengan menggunakan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), yaitu: 1) Analisis (Analyze), pada tahap ini dilakukan: Identifikasi Kebutuhan, Analisis Masalah, Observasi Awal. 2) Perancangan (Design) : Desain Media Ajar Digital, Integrasi Keterampilan Abad-21, Perencanaan Evaluasi, Output. 3) Pengembangan (Development), beberapa hal yang diperhatikan di dalam pengembangan media ajar

digital ini adalah Durasi, Format Video, Konten Utama, Pembukaan, Materi, Latihan, Penutup, Visual dan Audio, Alat dan Peralatan, Software Editing Video, Gaya Penyampaian. 4) Implementasi (Implementation), pada tahap ini dilakukan Uji Coba Produk, Penerapan dalam Pembelajaran, Pengumpulan Feedback, Output. 5) Evaluasi (Evaluation), pada tahap akhir ini dilakukan: Evaluasi Formatif, Evaluasi Sumatif, Feedback Pengguna, Output.

2. Hasil uji validasi ahli kelayakan media ajar dari Ahli Materi menunjukkan bahwa media ajar dinilai sangat layak dengan skor rata-rata 90%. Sedangkan dari Ahli Media menunjukkan Skor rata-rata 88% (layak) dan dari Ahli Bahasa mendapatkan Skor 92% (sangat layak). Selain itu respon dosen menunjukkan 85% responden menyatakan bahwa media ajar ini membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien dan respon mahasiswa menunjukkan 90% mahasiswa merasa lebih termotivasi belajar karena media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan abad-21. Selanjutnya hasil efektivitas media ajar menunjukkan adanya peningkatan kompetensi berbicara yang ditunjukkan dari Hasil Pre-test dan Post-test: Rata-rata skor pre-test: 65 dan Rata-rata skor post-test: 85. Peningkatan rata-rata: 20 poin (30.7%), menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab. Dan Analisis Uji Statistik berdasarkan uji t, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test dengan nilai $p < 0.05$. Dalam Observasi juga menunjukkan bahwa 80% mahasiswa aktif berpartisipasi dalam aktivitas berbicara, seperti simulasi percakapan, presentasi, dan diskusi kelompok. Ditambah penguasaan keterampilan Abad-21 dari keterampilan komunikasi khususnya menunjukkan 90% mahasiswa merasa media membantu mereka berbicara lebih lancar dan terstruktur.



DAFTAR PUSTAKA

- Yenny Puspita et al, *Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0 Selamat Datang Revolusi Industri 5.0*, dalam *Seminar Nasional Pendidikan*, Januari 2020
- Heri et al, *Revolusi Industri 5.0 dalam Persepektif EKOLOGI Administrasi Desa*, Dalam *Jurnal Ilmiah Neo Politea FISIP Universitas Al-Ghifari*, Vol. 2, Nomor 1, 2021
- M Iksan Kahar et al, *Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19*, dalam *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 2, Nomor 1, 2021
- Rosyid, Moh. Zaiful, *Ragam Media Pembelajaran*, Batu: Literasi Nusantara, 2019
- Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, *Jurnal Untirta*, Vol. 2, No. 1, 2019
- Suciati, *Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 19 No. 2, 2018
- Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual, (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*, Jakarta: Cerdas Pustaka Pubisher, 2008
- Aulia Firdaus, Arista, *Dampak Covid-19 Terhadap Kebijakan Pendidikan Di Indonesia: Antar Idealisme Dan Realitas*, Yogyakarta: UAD Press, 2021
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Depok: Rajawali Pers, Cet. 22, 2020
- Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit, *Digital Mindset-Menyiapkan Generasi Muda Indonesia Menghadapi Disrupsi Teknologi*, Yogyakarta: ANDII: 2020
- Zulkarnain Sianipar, Anton, *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa*. ISSN : 2598-8719 (Online) ISSN : 2598- 8700, 3(1), 2019
- Saraswati, Ekarini, *Peran Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SMA*, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020
- Sanga Lamsari Purba, Leony, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui*



Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,
Jurnal Pendidikan, No. 1, Vol. 12, 2019

Poerna Wardhanie, Ayouvi, dkk., *Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolahislami Berbasis Kewirausahaan*, dalam Jurnal Society, Vol. 2, No. 2, 2021

B Uno Hamzah, dan Lamatenggo, Nina, *Teknologi Komunikasi dan Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011

Can Sahin, Mehmet, *Instructional Design Principles for 21st Century Learning Skills*,
Procedia - Social and Behavioral Sciences, 1.1 (2009), 1464–68
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.258>

Nurgiyantoro, *Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa*, dalam Jurnal Litera Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 10, Nomor 2, 2011

Djiwandono, M. Soenardi, *Tes Bahasa dalam Pengajaran*, Bandung: ITB Bandung, 1996

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode penelitian pendidikan*, Cetakan 9, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013