

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran CALL dan Flash CardAisyah Maimunah¹, Moh. Khasairi², Irhamni³Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3}aisyah.maimunah.2302318@students.um.ac.id¹, moh.khasairi.fs@um.ac.id²,irhamni.fs@um.ac.id³**Abstract (English)**

The aim of this research is to develop CALL (Computer Assisted Language Learning) based Arabic language learning media using Moodle and Flash Cards. The name of learning in Moodle is At-Tashil which is filled with learning material according to the curriculum used, while Flash Cards are used to measure the impact of Moodle learning on students. This research uses descriptive qualitative methods. The development model used is a procedural model, which describes the steps in producing CALL learning media products assisted by Moodle and Flash Cards. Data collection for this research was carried out through interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis. The results and discussion of this research show that the CALL Arabic language learning media assisted by Moodle and Flash Cards called At-Tashil is in the very suitable category for influencing students' interest in learning and competence in class X SMA Darul Qur'an Singosari Malang. Thus, this research product presents an innovative and environmentally friendly Arabic language learning solution according to the needs of high school students in the modern era.

Article History*Submitted: 29 October 2024**Accepted: 7 November 2024**Published: 8 November 2024***Key Words**

CALL, Flashcards, Learning, Moodle.

Abstrak (Indonesia)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa arab berbasis CALL (Computer Assisted Language Learning) menggunakan Moodle dan Flash Card. Nama pembelajaran di Moodle adalah At-Tashil yang diisi materi pembelajaran sesuai kurikulum yang dipakai, sedangkan Flash Card digunakan untuk mengukur dampak dari pembelajaran Moodle pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Model pengembangan yang digunakan adalah model prosedural, yaitu mendeskripsikan langkah-langkah dalam menghasilkan produk media pembelajaran CALL berbantuan Moodle dan Flash Card. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil dan pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab CALL berbantuan moodle dan Flash Card bernama At-Tashil termasuk kategori sangat layak digunakan untuk mempengaruhi minat belajar dan kompetensi siswa pada maharah kalam siswa kelas X SMA Darul Qur'an Singosari Malang. Sehingga, produk penelitian ini menyajikan solusi pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dan ramah lingkungan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah menengah atas di era modern.

Sejarah Artikel*Submitted: 29 October 2024**Accepted: 7 November 2024**Published: 8 November 2024***Kata Kunci**

CALL, Flashcards, Moodle, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa telah membuka peluang baru dan memperluas cakrawala belajar bagi siswa. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa adalah peningkatan aksesibilitas (Aladdin et al., 2004). Melalui internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya dan materi pembelajaran bahasa dari seluruh dunia. Mereka dapat mengikuti kursus online, mengunduh aplikasi pembelajaran bahasa, atau mengakses situs web yang menyediakan latihan dan materi Pelajaran.

Teknologi juga meningkatkan pengalaman belajar bahasa melalui berbagai fitur interaktif. Aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran bahasa sering dilengkapi dengan fitur seperti perekaman suara, pemutaran ulang, latihan interaktif, dan kuis online (Marisa et al.,

2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk berlatih mendengarkan dan berbicara, terlibat dalam aktivitas berbasis permainan, dan menguji pemahaman mereka dengan cepat dan efisien.

Desain pembelajaran telah lama menjadi fokus perhatian para teknolog pendidikan. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, desain pembelajaran terus berkembang. Istilah-istilah seperti telekomunikasi (on-line learning atau web-based learning), kelas maya (virtual classroom), dan pembelajaran hibrida (hybrid instruction) merupakan bukti perkembangan tersebut (Terbeh & Zrigui, 2012).

Gagne, Briggs, & Wager (1992) mengembangkan konsep desain pembelajaran yang membantu proses belajar seseorang, baik dalam jangka pendek maupun jangka Panjang (Primasari, 2019). Mereka percaya bahwa proses belajar terjadi karena adanya kondisi belajar internal dan eksternal. Kondisi internal meliputi kemampuan dan kesiapan pelajar, sedangkan kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan yang didesain. Penyiapan kondisi eksternal inilah yang disebut sebagai desain pembelajaran.

Dick, Carey & Carey (2005) menekankan penggunaan konsep pendekatan sistem sebagai landasan pemikiran desain pembelajaran (Maraoui et al., 2009). Pendekatan sistem umumnya terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem tersebut. Kemajuan teknologi dan temuan para teknolog pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Salah satu bentuk pengembangan pembelajaran di institusi pendidikan adalah pembelajaran berbasis web atau web-based learning, yang digunakan untuk mengakomodasi kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

Moodle sebagai platform e-learning yang handal, memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Arab (Armanila, 2021). Bersama dengan itu, flash card digital menawarkan cara belajar yang interaktif dan menyenangkan. Gabungan kedua alat ini membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih menarik dan efisien. Moodle adalah platform pembelajaran berbasis web yang mampu mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti forum diskusi, tugas online, dan penilaian otomatis (Rachmawati et al., 2020). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, Moodle dapat menjadi alat yang sangat berguna.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaan dalam bahasa Arab secara lisan (Zubaidillah & Hasan, 2019). Untuk mengembangkan keterampilan berbicara, penggunaan flash card juga dapat menjadi alternatif yang efektif. Flash card adalah kartu-kartu yang berisi kata-kata atau kalimat-kalimat dalam bahasa Arab beserta terjemahannya. Dengan menggunakan flash card, siswa dapat melatih kemampuan berbicara mereka dengan mengucapkan kata-kata atau kalimat-kalimat yang tertera pada kartu.

Penggunaan Moodle dan flash card dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab memiliki beberapa keuntungan. Pertama, dengan menggunakan Moodle, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Arab secara mandiri dan fleksibel. Selain itu, Moodle juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sesama siswa dan guru melalui forum diskusi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Kedua, penggunaan flash card dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara cepat dan efektif. Dengan menggunakan flash card, siswa dapat melatih kemampuan mengucapkan kata-kata atau kalimat-kalimat dalam bahasa Arab secara berulang-ulang (Mu'minin, 2022). Hal ini akan membantu siswa dalam menguasai kosa kata dan pola kalimat dalam bahasa Arab dengan lebih baik.

Namun, dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Moodle dan flash card, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi. Pertama, diperlukan upaya yang lebih dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran bahasa Arab membutuhkan pendekatan yang berbeda dengan pembelajaran bahasa lainnya. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dikembangkan harus dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Kedua, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknologi Moodle dan flash card. Guru yang bertanggung jawab dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab harus memahami dengan baik cara mengintegrasikan Moodle dan flash card dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mampu memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam Moodle untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa (Ni'mah, 2019).

Dalam mengatasi tantangan tersebut, kerjasama antara guru dan pihak terkait sangat penting. Guru dapat bekerja sama dengan pengembang media pembelajaran, ahli bahasa Arab, dan juga siswa dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan efisien. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Moodle dan flash card merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Penggunaan Moodle dan flash card dapat memberikan keuntungan dalam hal fleksibilitas, interaksi, dan efektivitas pembelajaran. Namun, tantangan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab juga perlu diatasi dengan kerjasama antara guru dan pihak terkait. Dengan demikian, diharapkan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode 4D (Define, Design, Development, Dissemination). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang menggunakan platform LMS (*Learning Management System*) berupa Moodle untuk penyajian materi Bahasa Arab tingkat SMA kurikulum merdeka. Model penelitian yang dipakai dalam pengembangan media ini adalah Model prosedural. Model prosedural adalah Model yang bersifat deskriptif, yaitu mendeskripsikan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa Moodle dan Flash Cards. Subjek coba dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Darul Qur'an Singosari Malang. Data dikumpulkan menggunakan teknik studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan Moodle dan flash card, analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting. Analisis ini mencakup tiga aspek utama: karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan sumber daya yang tersedia.

Analisis Kebutuhan

Pemahaman tentang karakteristik peserta didik merupakan landasan penting bagi guru atau tenaga pendidik lainnya dalam mengembangkan model atau metode pembelajaran. Karakteristik peserta didik dapat dikelompokkan dalam dua aspek utama, yaitu gaya belajar dan kecerdasan terbaik untuk siswa (Zahid et al., 2021).

Gaya belajar anak secara umum dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu Auditori (belajar dengan mendengar), Visual (belajar dengan melihat), dan Kinestetik (belajar dengan melakukan).

Pemahaman tentang gaya belajar ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran bahasa Arab dengan karakteristik peserta didik. Misalnya, untuk peserta didik dengan gaya belajar auditori, penggunaan materi audio dalam Moodle dapat lebih efektif, sementara flash card digital dapat sangat membantu peserta didik dengan gaya belajar visual.

Tujuan pembelajaran bahasa Arab perlu diselaraskan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Menurut Arief Sadiman, pembelajaran merupakan usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam konteks bahasa Arab, tujuan pembelajaran mencakup empat keterampilan utama meliputi kemampuan menyimak (الإستماع مهارة), kemampuan berbicara (الكلام مهارة), kemampuan membaca (القراءة مهارة), kemampuan menulis (الكتابة مهارة).

Pengembangan media pembelajaran dengan Moodle dan flash card harus mempertimbangkan keempat keterampilan ini. Misalnya, Moodle dapat digunakan untuk menyediakan materi bacaan dan latihan menulis, sementara flash card digital dapat membantu dalam pengembangan kosakata dan kemampuan berbicara.

Analisis sumber daya meliputi evaluasi terhadap teknologi yang tersedia dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab (Khoirunnisa & Fauji, 2023). Beberapa bentuk teknologi yang dapat digunakan antara lain:

1. Internet dan web: Memungkinkan akses ke berbagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan bahasa Arab, serta interaksi langsung dengan penutur asli.
2. CD Interaktif: Menyediakan program pengajaran bahasa Arab dalam bentuk yang interaktif, seperti Alif-Ba-Ta, Al-Qamus al-mushowwar li As-Shigar, dan Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah.
3. Satelit/Parabola: Memungkinkan akses ke siaran TV Arab secara langsung, memperkaya pengalaman belajar dengan konten otentik.
4. Arabic E-learning: Memfasilitasi penyampaian bahan ajar melalui internet, intranet, atau jaringan komputer lainnya.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran dengan Moodle dan flash card, perlu dipertimbangkan integrasi sumber daya ini ke dalam platform e-learning. Misalnya, Moodle dapat digunakan untuk mengorganisir materi dari berbagai sumber digital, sementara flash card dapat memanfaatkan konten interaktif dari CD atau sumber daring. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar untuk merancang media pembelajaran bahasa Arab yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan sumber daya yang tersedia. Dengan mempertimbangkan ketiga aspek ini, pengembangan media pembelajaran dengan Moodle dan flash card dapat lebih terarah dan memenuhi kebutuhan spesifik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Perancangan Media Pembelajaran

Dalam era digital yang terus berkembang, perancangan media pembelajaran bahasa Arab memerlukan pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi. Proses perancangan ini mencakup tiga aspek utama: desain instruksional, desain interface, dan desain konten.

Desain Instruksional

Desain instruksional merupakan landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 4D (define, design, development, dissemination). Model pengembangan yang diterapkan adalah model prosedural, yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

Salah satu contoh penerapan desain instruksional adalah pengembangan Moodle, yang dirancang sebagai sarana pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile. Aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan bahasa Arab dan meningkatkan pemahaman masyarakat. Metode User-Centered Design digunakan dalam pengembangan aplikasi ini, yang memastikan bahwa kebutuhan pengguna menjadi fokus utama dalam proses perancangan.

Desain Interface

Desain interface memainkan peran krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, desain interface harus mempertimbangkan karakteristik unik bahasa Arab dan kebutuhan peserta didik. E-learning,

misalnya, dirancang menggunakan platform LMS (*Learning Management System*) Moodle dan At-Tashil adalah nama dari pembelajaran bahasa arab. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan responsif, sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Desain Konten

Desain konten merupakan aspek vital dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Konten harus dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan memfasilitasi penguasaan keterampilan berbicara bahasa arab. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning. Penelitian menunjukkan bahwa konten pembelajaran interaktif dapat membantu guru menciptakan interaksi dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami setiap isi materi mata pelajaran Bahasa Arab.

Contoh implementasi desain konten yang efektif adalah media pembelajaran bahasa Arab siswa X SMA Darul Qur'an berbasis platform LMS (*Learning Management System*). Media ini dirancang untuk mengelola kelas online dengan menyajikan materi empat keterampilan berbahasa Arab dalam bentuk video, gambar, dan latihan soal. Sasaran penerapan media ini adalah para pendidik bahasa Arab di tingkat pendidikan madrasah Aliyah.

Dalam merancang konten, penting untuk mempertimbangkan berbagai sumber daya teknologi yang tersedia. Ini dapat mencakup penggunaan internet dan web untuk akses ke berbagai sumber informasi, CD interaktif untuk program pengajaran interaktif, dan satelit/parabola untuk akses ke siaran TV Arab secara langsung.

Evaluasi konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning untuk mata pelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk materi Ta'aruf, menunjukkan hasil yang positif. Konten ini dinyatakan valid, efektif, praktis, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan memadukan desain instruksional yang tepat, interface yang user-friendly, dan konten yang interaktif dan relevan, perancangan media pembelajaran bahasa Arab dapat menghasilkan solusi pembelajaran yang efektif dan menarik. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi proses belajar-mengajar yang lebih dinamis, tetapi juga membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran bahasa Arab di era digital.

Pengembangan Platform E-Learning dengan Moodle

Pengembangan platform e-learning dengan Moodle merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran digital yang efektif dan interaktif. Moodle, sebagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang populer, menawarkan berbagai fitur dan kemampuan yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik pembelajaran bahasa Arab (Nurlaili & Nurmairina, 2020).

Instalasi dan Konfigurasi Moodle

Proses instalasi dan konfigurasi Moodle merupakan langkah awal yang krusial dalam pengembangan platform e-learning. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, instalasi Moodle memungkinkan penciptaan lingkungan belajar online yang dapat diakses melalui situs web khusus. Sebagai contoh, sebuah penelitian mengembangkan platform e-learning bahasa Arab menggunakan Moodle dengan domain www.arabicstudyclub.com.

Konfigurasi Moodle melibatkan penyesuaian berbagai pengaturan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna. Salah satu aspek penting dalam konfigurasi adalah pengaturan bahasa. Moodle menyediakan integrasi langsung berbagai bahasa, memungkinkan administrator untuk menggabungkan peralihan bahasa ke dalam kursus dan situs multibahasa mereka dengan cepat. Fitur ini sangat bermanfaat bagi institusi pendidikan yang memiliki siswa internasional, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan sistem manajemen pembelajaran dalam bahasa yang mereka kuasai.

Pengembangan Modul Pembelajaran

Pengembangan modul pembelajaran dalam Moodle merupakan tahap kunci dalam menciptakan konten e-learning yang efektif untuk pembelajaran bahasa Arab. Modul-modul ini dirancang untuk mencakup berbagai aspek pembelajaran bahasa, termasuk keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pengembangan modul, penting untuk memperhatikan kualitas materi yang disajikan. Sebuah studi menunjukkan pentingnya melibatkan ahli materi dalam proses pengembangan untuk memastikan konten yang disajikan akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Modul pembelajaran yang dikembangkan dalam Moodle dapat mencakup berbagai jenis konten, seperti video, gambar, dan latihan soal. Pendekatan ini memungkinkan penyajian materi yang komprehensif untuk empat keterampilan berbahasa Arab. Penggunaan konten multimedia ini tidak hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa.

Integrasi Multimedia

Integrasi multimedia dalam platform e-learning Moodle merupakan aspek penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep bahasa dengan lebih baik.

Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis discovery learning dapat membantu guru menciptakan interaksi dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami setiap isi materi mata pelajaran Bahasa Arab. Integrasi multimedia dalam Moodle memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Dalam mengintegrasikan multimedia, penting untuk memperhatikan aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Pengalih bahasa, misalnya, harus diposisikan di lokasi yang mudah terlihat dan dapat diakses oleh pengguna namun tidak mengganggu elemen penting lainnya dari antarmuka Moodle. Konsistensi dalam tampilan visual dan fungsionalitas juga penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

Dengan memadukan instalasi dan konfigurasi yang tepat, pengembangan modul pembelajaran yang berkualitas, dan integrasi multimedia yang efektif, platform e-learning Moodle dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Pembuatan Flash Card Digital

Dalam era digital, pembuatan flash card digital menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Flash card digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan gambar, animasi, dan suara untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pengembangan flash card digital melibatkan beberapa tahap penting, mulai dari pemilihan software hingga pengintegrasian dengan platform e-learning.

Pemilihan Software

Pemilihan software yang tepat merupakan langkah awal yang krusial dalam pembuatan flash card digital. Salah satu platform yang populer dan mudah digunakan adalah Quizlet. Quizlet merupakan perangkat sederhana namun inovatif yang dapat diunduh melalui playstore atau diakses melalui <https://quizlet.com/>. Platform ini menawarkan fitur flashcard yang memungkinkan pengguna untuk membuat sekumpulan kartu digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain Quizlet, <https://www.canva.com/> juga menjadi pilihan yang menarik untuk membuat flash card digital. Canva menyediakan berbagai template flash card yang dapat disesuaikan, serta pustaka font, ikon, ilustrasi, dan stiker gratis yang dapat digunakan untuk

membuat flash card yang lebih menarik dan efektif. Keunggulan Canva terletak pada fleksibilitasnya, memungkinkan pengguna untuk membuat atau mengubah kartu pengingat di berbagai perangkat.

Proses Pembuatan

Proses pembuatan flash card digital melibatkan beberapa langkah penting:

1. **Pemilihan Template:** Jika menggunakan Canva, pilih template flash card dari perpustakaan atau mulai dari awal.
2. **Penyesuaian Desain:** Mulai menyesuaikan kartu pengingat sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Jelajahi galeri media untuk menemukan ikon dan ilustrasi yang relevan.
3. **Penambahan Konten:** Masukkan kosakata bahasa Arab, definisi, atau informasi penting lainnya ke dalam flash card. Pastikan untuk menyertakan gambar atau ilustrasi yang mendukung pemahaman.
4. **Pengaturan Ukuran:** Flash card digital biasanya berukuran 8 x 12 cm, namun ukuran ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas.
5. **Penambahan Elemen Interaktif:** Manfaatkan fitur animasi atau suara untuk membuat flash card lebih interaktif dan menarik.
6. **Peninjauan dan Perbaikan:** Minta masukan dari rekan guru atau siswa dengan membagikan tautan lihat/edit ke draf kasar. Lakukan perbaikan berdasarkan umpan balik yang diterima.
7. **Finalisasi:** Periksa kembali informasi yang ada sebelum membagikan dan mempublikasikan flash card digital. Dalam proses pembuatan, penting untuk memperhatikan beberapa aspek kunci:
8. **Kejelasan Informasi:** Pastikan tulisan dan gambar dibuat sedikit lebih besar dan jelas agar mudah dibaca.
9. **Variasi Konten:** Sertakan topik-topik mengenai benda-benda, binatang, buah-buahan, anggota keluarga, peralatan sekolah, dan sebagainya.
10. **Dua Sisi Informasi:** Manfaatkan kedua sisi flash card, dengan sisi depan berisi gambar atau simbol, dan sisi belakang berisi definisi atau keterangan.

Pengintegrasian dengan Moodle

Setelah flash card digital selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengintegrasikannya dengan platform e-learning Moodle. Integrasi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar online yang komprehensif dan mudah diakses oleh siswa (Fahrudin et al., 2022). Berikut adalah beberapa cara untuk mengintegrasikan flash card digital dengan Moodle:

1. **Ekspor Flash Card:** Ekspor desain flash card dalam format JPG, PNG, atau PDF, sesuai dengan kebutuhan dan kompatibilitas dengan Moodle.
2. **Unggah ke Moodle:** Unggah file flash card ke dalam kursus Moodle yang relevan.
3. **Buat Aktivitas Interaktif:** Gunakan fitur Moodle seperti "Lesson" atau "Quiz" untuk membuat aktivitas interaktif menggunakan flash card digital.
4. **Integrasikan dengan Materi Pembelajaran:** Sisipkan flash card digital ke dalam materi pembelajaran lainnya di Moodle untuk mendukung pemahaman siswa.
5. **Buat Forum Diskusi:** Buat forum diskusi di Moodle terkait dengan konten flash card untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa.

Pengintegrasian flash card digital dengan Moodle membuka berbagai kemungkinan untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif. Siswa dapat mengakses flash card kapan saja dan di mana saja, meningkatkan fleksibilitas dalam belajar. Selain itu, integrasi ini memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih personal.

Dengan mengikuti langkah-langkah pembuatan dan pengintegrasian flash card digital ini, guru dapat menciptakan alat pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan efektif, mendukung peningkatan keterampilan bahasa siswa secara komprehensif.

Implementasi Media Pembelajaran

Implementasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi memerlukan strategi yang terencana dan sistematis. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. E-learning bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja, serta berfungsi sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran, termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Dalam implementasinya, e-learning dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dengan mudah. Aplikasi e-learning seperti Google Classroom menawarkan fitur-fitur yang mirip dengan kelas konvensional, namun dalam bentuk digital. Dosen dan mahasiswa dapat mengunduh aplikasi ini secara gratis di perangkat smartphone berbasis Android atau iOS.

Strategi implementasi e-learning meliputi beberapa aspek penting:

1. **Persiapan materi:** Setiap materi yang akan dipresentasikan oleh suatu kelompok diunggah melalui e-learning. Mahasiswa dapat mengunduh materi sebelum memulai Pelajaran.
2. **Penugasan:** Aplikasi e-learning menyediakan fitur penugasan dengan batas waktu yang ditentukan oleh dosen, membantu mahasiswa meningkatkan kedisiplinan dalam pengumpulan tugas.
3. **Komunikasi:** Penggunaan aplikasi e-learning dapat menumbuhkan komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa, mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam mendalami materi.
4. **Forum diskusi:** Aplikasi ini dapat digunakan sebagai forum diskusi kelas, terutama ketika perkuliahan tatap muka tidak memungkinkan.
5. **Distribusi informasi:** E-learning memudahkan pengajar untuk membuat atau mengumumkan informasi dengan cepat dan menyeluruh kepada setiap mahasiswa.

Pelatihan Pengguna

Pelatihan pengguna merupakan aspek krusial dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk memastikan penggunaan yang efektif, baik pendidik maupun peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan yang memadai.

Beberapa aspek penting dalam pelatihan pengguna meliputi:

1. **Pengenalan fitur:** Pelatihan harus mencakup pengenalan terhadap berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi e-learning, seperti cara mengunggah dan mengunduh materi, menggunakan forum diskusi, dan mengelola tugas.
2. **Penggunaan multimedia:** Pelatihan juga harus mencakup cara mengintegrasikan berbagai jenis media dalam pembelajaran, seperti audio (podcast dan laboratorium bahasa), visual (poster, papan buletin, gambar digital, aplikasi Canva), dan audio-visual (video bahasa Arab melalui YouTube dan TikTok).
3. **Manajemen kelas virtual:** Pendidik perlu dilatih dalam mengelola kelas virtual, termasuk cara membuat dan mengatur tugas, memantau perkembangan belajar mahasiswa, dan mengelola forum diskusi.
4. **Evaluasi online:** Pelatihan juga harus mencakup cara melakukan evaluasi pembelajaran melalui platform e-learning, termasuk pembuatan dan penilaian tugas online.

Monitoring Penggunaan

Monitoring penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan langkah penting untuk memastikan efektivitas implementasi. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam monitoring penggunaan meliputi pemantauan aktivitas, evaluasi hasil belajar, penilaian kualitas media, respon pengguna, dengan strategi implementasi yang tepat, pelatihan pengguna yang komprehensif, dan monitoring penggunaan yang berkelanjutan, implementasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan

efisiensi proses pembelajaran, serta mendorong inovasi dalam pengajaran bahasa Arab di era digital.

Evaluasi dan Penyempurnaan Media

Metode Evaluasi

Evaluasi media pembelajaran bahasa Arab merupakan tahap penting untuk memastikan efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan. Dalam proses evaluasi, beberapa metode digunakan untuk mengumpulkan data yang komprehensif. Metode-metode ini mencakup wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan perspektif yang beragam dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk siswa dan guru.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam evaluasi adalah metode 4D (define, design, development, dissemination). Model pengembangan yang diterapkan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran (Arifin et al., 2019). Pendekatan ini memastikan bahwa evaluasi dilakukan secara sistematis dan menyeluruh.

Analisis Hasil Evaluasi

Analisis hasil evaluasi dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan diterima dan digunakan oleh pengguna.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti flash card dan aplikasi Android, dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Dalam satu studi, penggunaan media flash card dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 69,6 pada siklus pertama menjadi 81,64 pada siklus kedua, dengan 25 dari 29 siswa mencapai nilai di atas KKM yang ditentukan.

Evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android juga menunjukkan hasil yang positif. Aplikasi ini, yang diberi nama "UmmahArabic", menyediakan 30 kaidah nahwu disertai penjelasan dalam bahasa Indonesia, serta 20 tema latihan soal dengan total 200 butir soal pilihan ganda. Kemudahan akses dan penggunaan aplikasi ini, yang dapat diunduh secara gratis dan digunakan secara offline, menjadi nilai tambah yang signifikan.

Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil evaluasi, beberapa poin penting untuk revisi dan penyempurnaan media pembelajaran bahasa Arab dapat diidentifikasi:

1. Peningkatan interaktivitas: Media pembelajaran perlu dirancang untuk lebih melibatkan siswa secara aktif. Misalnya, dalam penggunaan flash card, guru dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih berpartisipasi di dalam kelas.
2. Penyajian informasi yang efektif: Kombinasi antara gambar dan keterangan pada flash card terbukti memudahkan peserta didik untuk mengenali konsep dan mengingat informasi. Pendekatan serupa dapat diterapkan dalam pengembangan platform LMS berupa Moodle.
3. Integrasi dengan kurikulum: Penyempurnaan media pembelajaran harus mempertimbangkan integrasi yang lebih baik dengan kurikulum yang ada. Misalnya, materi qawaid dalam aplikasi Android dapat disesuaikan dengan kitab-kitab yang digunakan di pondok pesantren.
4. Peningkatan aksesibilitas: Pengembangan Moodle seperti "At-Tashil" memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja tanpa tergantung pada koneksi internet. Fitur ini perlu dipertahankan dan ditingkatkan dalam pengembangan media selanjutnya.

5. Variasi konten: Penambahan variasi konten, seperti penggabungan materi qawaid dengan pengembangan mufrodat, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi dapat terus ditingkatkan kualitasnya, memenuhi kebutuhan peserta didik, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan Moodle dan flash card digital memiliki dampak signifikan pada efektivitas pembelajaran. Kombinasi antara platform e-learning yang komprehensif dan alat belajar visual yang interaktif menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memfasilitasi penguasaan keterampilan bahasa yang lebih baik.

Untuk terus meningkatkan kualitas media pembelajaran, evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan sangat penting. Dengan memanfaatkan umpan balik dari pengguna dan mengintegrasikan teknologi terbaru, media pembelajaran bahasa Arab dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan yang selalu berubah dari peserta didik di era digital. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Arab yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aladdin, A., Hamat, A., & Yuso, M. S. (2004). Penggunaan PBBK(Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer) dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa asing: Satu tinjauan awal. *GEMA: Online Journal of Language Studies*, 4(1), 1–19.
- Arifin, A., Hidayat, S., & Hosnan, M. (2019). Pengembangan Computer Assisted Language Learning (CALL) Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Agus Arifin Institute. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran* ..., 6(1), 1–12. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7414>
- Armanila, A. (2021). Implementasi Contextual Teaching and Learning dalam Pencapaian Perkembangan Aspek Agama pada Anak Usia Dini (Pendekatan Filsafat Ilmu-Ilmu Keislaman). *Jurnal Raudhah*, 9(1), 109–125. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.946>
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>
- Khoirunnisa, K., & Fauji, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab: Sebuah Studi Eksperimen Semu. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 11(2), 6–16.
- Maraoui, M., Ayadi, R., & Zrigui, M. (2009). Sala: Computer assisted language learning system for arabic based on NLP tools. *International Conference on Artificial Intelligence and Pattern Recognition 2009, AIPR 2009*, 319–324.
- Marisa, Pribadi, B. A., Novianti, M., Ario, & Andayani. (2021). *Komputer dan Media Pembelajaran* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Mu'minin, C. (2022). Pengembangan Media Computer Assisted Language Learning (CALL) Materi Recount Text Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas

VIII. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2161–2173.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3662>

- Ni'mah, K. (2019). Pemanfaatan Peabody Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V Malang*, 310–317.
- Nurlaili, & Nurmairina. (2020). *Penerapan Computer Assisted Language Learning (CALL) Dengan Bantuan Menggunakan Media Video Dalam Meningkatkan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Jl . Garu II A , Harjosari I , Kec . Medan Amplas , Kota Medan , Sumatera Utara Era Industri 4 . 0 a. 268.*
- Primasari, Y. (2019). Pengaruh Computer-Assisted Language Learning (CALL) Terhadap Kemampuan Reading Comprehension Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Di Universitas Islam Balitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(02), 189–197. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index>
- Rachmawati, D. L., Fadhilawati, D., & Setiawan, S. (2020). The Implementation of Computer-Assisted Language Learning (CALL) in the EFL Setting: A Case Study in a Secondary School in Indonesia. *English Teaching Journal: A Journal of English Literature, Linguistics, and Education*, 8(2), 91–102.
<https://doi.org/10.25273/etj.v8i6.7733>
- Terbeh, N., & Zrigui, M. (2012). Arabic Language Learning Assisted by Computer , based on Automatic Speech Recognition 3 . Arabic Language 4 . Existing Systems 2 . Work Context 5 . Automatic Speech Recognition. *Journal Computer Science and Linguistics*, 1–8.
- Zahid, M., Rahimadinullah, A., & Murtadho, N. (2021). Arabic Word Cards Development and the Learning Activities for Grade III Students of Madrasah Aliyah Pengembangan Kartu Kata Berbahasa Arab dan Kegiatan Pembelajarannya untuk Siswa Kelas III Madrasah Aliyah. *1(2)*, 251–279. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p251-279>
- Zubaidillah, M. H., & Hasan. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 2(1), 41–56.