



Digital Visual Literacy: Penggunaan Digital Book Creator Sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) Terhadap Mahasiswa di Lingkungan Pendidikan Tinggi

Hajar Nurma Wachidah

Universitas Islam Majapahit Mojokerto, Indonesia
hajarnurma@unim.ac.id

Abstrak

Digital visual literacy merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran era digital, dimana zaman semakin maju hingga peserta didik dituntut agar mampu menghadapi perkembangan masa depan yang serba digital terlebih pada pembelajaran bahasa arab ianya penting untuk dikuasai sebagai alat komunikasi antar negara, paparan tersebut bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar maharah kalam melalui *digital book creator* dan *visual communication platform* berbentuk video animasi *plotagon* yang lebih komprehensif untuk diterapkan dalam ruang lingkup Pendidikan Islam. Dengan metode pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) dan pendekatan *connectiviseme* sebagai perspektif baru yang melibatkan jaringan dan kerangka kerja dalam pembelajaran hybrid learning. Teknik pengambilan data berupa angket yang meliputi komponen materi, tampilan, dan pengoperasian/penggunaan. Dari uji kelayakan media *digital book creator* dan video animasi plotagon oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 89,2% dengan kategori sangat layak, uji ahli materi didapatkan persentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak. Kemudian media pembelajaran tersebut diujicobakan secara luas (lapangan) kepada 28 mahasiswa dengan mendapatkan persentase sebesar 82,12% dalam kategori sangat layak. Rata-rata dari hasil uji ahli dan uji coba tersebut di atas didapatkan hasil persentase sebesar 86,9% bermakna pengembangan bahan ajar book creator berdampak signifikan terhadap pembelajaran *maharah kalam*. Selain itu dilaksanakan *Forum Group Discussion* yang menghasilkan *sharing* dan *coaching* terhadap mahasiswa yang memiliki kemahiran bidang *maharah kalam*. ianya sangat *interest* dan lebih mudah memahami pembelajaran bahasa arab secara profesional dan menarik khususnya maharah kalam.

Keyword: *Maharah Kalam, Digital Visual Literacy, Digital Book Creator*

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai sebuah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar memiliki setidaknya empat fungsi khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris (Levie dan Lenz dalam Kustandi). Fungsi atensi berkaitan dengan penggunaan media yang dapat

menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual. Fungsi afektif berkaitan dengan penggunaan lambang ataupun gambar yang dapat menggugah emosi siswa. Fungsi kognitif terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat suatu informasi, dan fungsi kompensatoris terlihat dari penggunaan media visual yang dapat mengakomodasi siswa lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran ketika disajikan secara teks/ verbal. Selain itu, secara umum fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Sebagaimana dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik dalam pembelajar, pendidik sebagai pengajar, dan bahan ajar

Adapun manfaat media pembelajaran menurut sudjana dan Rivai (Kustandi, 2020) yaitu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran akan bervariasi tidak terfokus pada penyampaian materi secara verbal, dan siswa akan lebih aktif karena melakukan beberapa aktivitas lain selain mendengarkan penjelasan guru. Dengan demikian diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis *Digital Visual Literacy* sebagai support sistem pembelajaran yang signifikan dan menyenangkan di era saat ini. Yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran bahasa adalah penguasaan berbahasa. Kemampuan berbahasa mengacu pada penggunaan bahasa dan komunikasi nyata terlebih pada keterampilan berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) di lingkungan pendidikan tinggi Islam.

Namun, ada beberapa hal yang mendasari penelitian ini adalah stigma mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab yakni sulitnya memahami percakapan maharah kalam karena bahasa Arab bukan bahasa keseharian sehingga ketika komunikasi dengan bahasa arab diperlukan pemahaman yang mendalam dengan alokasi pembelajaran yang terbatas. Sedangkan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) bahasa Arab membutuhkan waktu lebih banyak untuk memahami kosa kata dan kalimat sesuai kaidah bahasa Arab guna mahasiswa mampu mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran mereka berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra bicara.. Kedua, minimnya literasi digital dengan metode pembelajaran yang cenderung monoton atau konvensional membuat mahasiswa jemu. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang flexibel dengan akses yang mudah dengan bantuan teknologi digital guna mempermudah peserta didik dalam mengakses dan mempelajari materi tanpa harus fokus pada satu literasi saja. Sebagaimana Munawarah dalam jurnal INOVASI : Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat, Vol. 3, No.1, 2023 menyatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan guru atau calon guru dalam

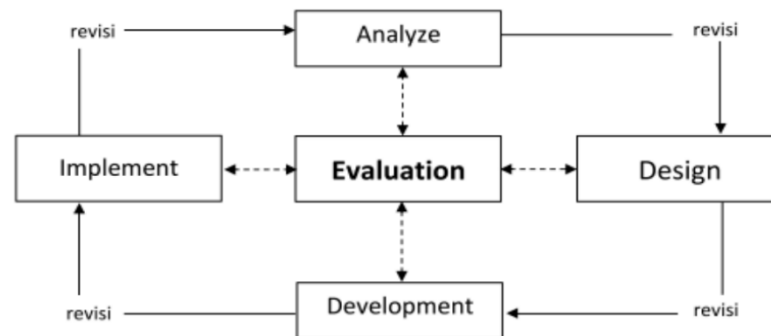
menyusun media dan bahan ajar interaktif yang inovatif maka diperlukan kemampuan yang inovatif dan kreatif dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital sesuai dengan perkembangan pendidikan merdeka belajar.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis *digital visual literacy* berbentuk *digital book creator* untuk menyongsong era society 5.0, melihat realita perkembangan era sekarang mahasiswa lebih mengandalkan perangkat *mobile* yang terkoneksi dengan jaringan internet guna mencari berbagai informasi dalam literasi. Banyak istilah khusus dalam bahasa Arab yang digunakan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, sehingga diperlukan keterampilan berbicara (*maharah kalam*) melalui aplikasi *digital book creator* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab peserta didik. Book creator merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran bagi pendidik. selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menyusun e-book atau modul pembelajaran interaktif. Ada berbagai fitur pada aplikasi ini yang menjadikan media atau bahan ajar memiliki tampilan dan penggunaan yang lebih menarik diantaranya yaitu dapat disinkronkan secara langsung dengan Canva, dapat menampilkan video online maupun offline, menyajikan rekaman suara, menghubungkan dengan dokumen dalam berbagai format, dan sebagainya.

Abad ke-21 telah menyaksikan transformasi yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam cara kita hidup, bekerja, dan belajar, terutama didorong oleh kemajuan pesat dalam teknologi (Davis et al., 2002; Geertshuis & Liu, 2022). Ketika dunia menjadi semakin terdigitalisasi, sektor pendidikan tidak luput dari perubahan revolusioner ini. Berbagai negara di seluruh dunia telah mengeksplorasi integrasi teknologi dalam sistem pendidikan mereka untuk membuka jalan baru bagi penyebaran pengetahuan, inovasi pedagogis, dan peningkatan hasil pembelajaran (Oprîş & Cenuşă, 2017; Suwastika, 2018; Tarigan et al., 2018). sebagaimana Justsinta Sindi (2019) menyatakan masih ramai para pendidik yang tidak dapat mengintegrasikan perkembangan teknologi ke dalam pengajaran. Beberapa faktor seperti ketidak siapan sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi di dalam pembelajaran. Adapun ketidak siapan ini disebabkan oleh pola kebiasaan yang menganggap bahwa pembelajaran yang berbasis digital masih tidak terlalu penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mayoritas para peserta didik merasa puas dengan materi yang disampaikan oleh pengajar secara langsung. Sehingga menyebabkan mereka enggan untuk mencari informasi tambahan sebagai referensi belajar yang ada di internet walaupun sarana dan infrastruktur lembaga pendidikan sudah mendukung dalam penerapan IoT (*Internet of Thing*) dalam pembelajaran. Dari beberapa permasalahan di atas yang mendasari peneliti untuk mengembangkan bahan ajar maharah kalam berbasis book creator sehingga dapat memberikan semangat baru bagi mahasiswa untuk mempelajari bahasa Arab secara mendalam dan inovatif.

II. METODE PENELITIAN

Model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) dan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini yang dirintis oleh (Gall, 2003) Penggunaan model ADDIE sebagai pengembangan bahan ajar keterampilan berbicara (*maharah kalam*) berbasis *digital visual literacy* secara intruksional yang sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis pada proses pembelajaran. Selain itu, model ini digunakan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang implementasi teori *connectivism* melalui keefektifan bahan ajar keterampilan berbicara (*maharah kalam*) berbasis *digital visual literacy*. Pengembangan intruksional tersebut dapat diterapkan secara prosedural, siklikal dan integratif. Branch telah mendesain sistem pembelajaran melalui Model ADDIE sebagai berikut:



Dapat kita lihat pada model ADDIE di atas, secara umum menggambarkan beberapa tahapan yakni menganalisis, merancang, mengembangkan, mempraktikkan, dan mengevaluasi adalah lima tahap yang berbeda. Kelebihan metode pengembangan ini adalah memberikan petunjuk untuk pemecahan masalah-masalah desain atau rancangan model pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian metode tersebut digunakan dalam penelitian ini, sebagaimana tahapan dari Model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE

Konsep	Prosedur umum	Ket
<p>Analyze</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisis kinerja: masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran maharah kalam yakni mahasiswa sulit untuk berkomunikasi bahasa arab karena bukan bahasa sehari-hari. Banyaknya struktur kalimat yang harus dipelajari dalam bahasa arab - Analisis fakta : mahasiswa cenderung pasif dalam berkomunikasi dengan bahasa Arab - Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran - Analisis Tujuan Pembelajaran : mahasiswa mampu dan mengimplementasikan bahasa arab secara komunikatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verifikasi 2. Tetapkan tujuan instruksional 3. Periksa peserta didik 4. Periksa sumber bahan ajar maharah kalam dari RPS, dan RPP yang telah dibuat. 5. Buat pengembangan rencana pembelajaran: membuat bahan ajar (<i>maharah kalam</i>) bahasa Arab berbasis <i>Digital Visual Literacy</i> yakni melalui aplikasi book creator, powtoon, plotagon dst. 	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ringkasan Analisis</p>
<p>Design</p> <p>perencanaan desain pengembangan bahan ajar yang menarik yaitu book creator dan plotagon dengan metode connectivisme atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab (<i>maharah kalam</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis <i>Digital Visual Literacy</i> yakni book creator dan plotagon 2. Merancang skenario pembelajaran 	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Desain singkat bahan ajar book creator bahasa arab komunikatif</p>

		3. Pemilihan kompetensi bahan ajar,	
Development	kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar berbasis digital visual literasi berbentuk <i>book creator</i> dan <i>powtoon</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 	Sumber bahan ajar yang terdiri dari berbagai referensi bahasa Arab
Implementasi	mengimplementasikan rancangan bahan ajar keterampilan belajar (<i>maharah kalam</i>) berbasis DVL yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran 2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran <i>maharah kalam</i> 3. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat melalui <i>book creator</i> bahasa arab komunikatif 	Strategi Pelaksanaan pengembangan bahan ajar berupa <i>book creator</i> Bahasa Arab Komunikatif

Evaluation	<p>Mengevaluasi terhadap pengembangan bahan ajar keterampilan berbicara (<i>maharah kalam</i>) dalam pembelajaran bahasa Arab komunikatif. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi efektifitas kegiatan pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan, 2. Mengevaluasi peningkatan kemampuan mahasiswa melalui pembelajaran <i>maharah kalam</i> berbasis DVL, 3. <i>Output</i> dan <i>outcome</i> pengembangan bahan ajar bahasa Arab Komunikatif berbasis <i>digital visual literacy</i> melalui book creator 	<p>Rencana Evaluasi :hasil implementasi dan aktualisasi pengembangan bahan ajar berbasis DVL</p>
-------------------	--	--	---

Sumber: *Instructional Design: The ADDIE Approach*

Diagram di atas menjelaskan lima tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar Bahasa Arab (*maharah kalam*) Dalam penelitian kualitatif, data primer didapat melalui kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa sebagai bahan analisa media pembelajaran book creator tersebut. wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan terhadap informan kunci yakni 28 mahasiswa Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Majapahit yang mengampu mata kuliah bahasa Arab komunikatif untuk menghimpun materi yang telah diajarkan. Angket sebagai alat untuk menilai produk pengembangan bahan ajar berbentuk book creator digital bahasa Arab, keefektifan dan kemenarikan komponen bahan ajar yang dibagikan kepada 28 peserta didik pengampu mata kuliah bahasa Arab Komunikatif. Uji kelayakan media digital book creator dan video animasi plotagon oleh ahli media merupakan penilaian kelayakan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti guna menghasilkan output yang signifikan terhadap implementasi pembelajaran bahasa Arab (*maharah kalam*), observasi terhadap subjek praktik implementasi bahan ajar, serta studi dokumentasi terhadap sumber data yang terdiri dari perangkat/bahan ajar/media pembelajaran, dan hasil evaluasi untuk menghimpun dan menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) melalui book creator digital

Penyesuaian diri perguruan tinggi dalam penggunaan media digital pada proses pembelajaran menjadi hal yang urgen, termasuk juga di Universitas Islam Majapahit. Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan fokus literasi digital dan pemanfaatan ICT (Information, Communication and Technology) dalam dunia pendidikan khususnya tentang pemanfaatan e-learning. Dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa Universitas Islam Majapahit telah menggunakan e-learning dengan sistem pembelajaran hybrid Learning di era sekarang. Oleh karena itu, pembelajaran tersebut membuka pemikiran (open minded) dan semangat para dosen dalam melaksanakan pengembangan media bahan ajar berbasis literasi digital.

Paul Gilster menyatakan dalam bukunya yang berjudul Digital Literasi mengartikan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- 2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- 3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- 4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- 7) Kritis dalam menyikapi konten; dan
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Dari elemen di atas menggugah semangat peneliti untuk mengimplementasikan bahan ajar berbasis *digital visual literacy* melalui book creator dalam bidang bahasa Arab yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berbicara bahasa Arab (*maharah kalam*) mahasiswa prodi pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Majapahit dalam bentuk keterampilan penggunaan bahasa Asing, pemahaman kritis, dan kemampuan komunikatif. Penelitian ini berkontribusi pada model penguatan literasi digital melalui pengembangan *digital visual literacy*. Bentuk book creator tersebut dapat diakses di <https://read.bookcreator.com/GXOI4raeiqZOB7TXj9Un5KJOLVv2/7H1NcCRWiWfHRI402MQ/iWqFhmsQT0C5IXwaOhtRCA> sebagaimana di bawah ini.



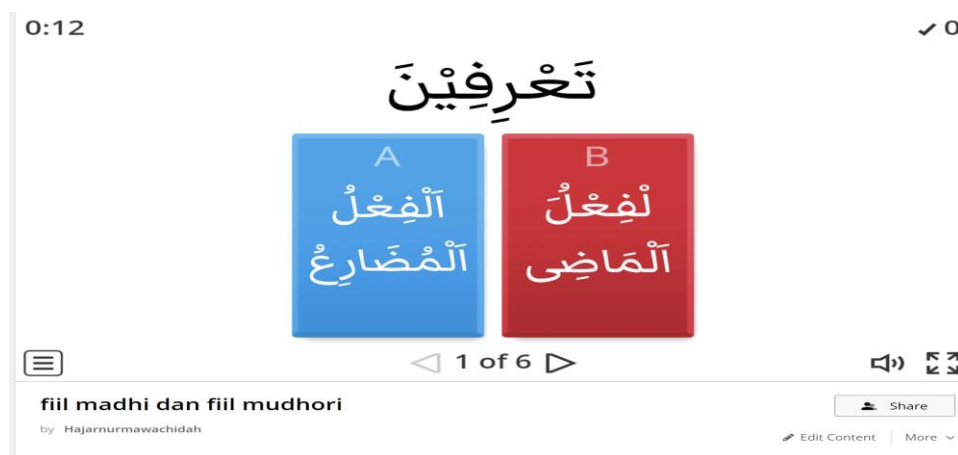
Sumber : Book Creator Bahasa Arab Komunikatif oleh Hajar Nurma Wachidah, S.S., M.A

Hasil uji book creator Bahasa Arab Komunikatif di atas dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran Bahasa Arab Komunikatif semester 3 prodi pendidikan Agama Islam sebanyak 28 mahasiswa. Hasil uji coba ahli media menyatakan bahwa sebesar 89,2% dengan kategori sangat layak media book creator Bahasa Arab Komunikatif digunakan sebagai bahan ajar digital pada mata kuliah bahasa Arab. Selain itu hasil uji ahli materi menyatakan bahwa book creator ini terdiri dari materi struktur kalimat (nahwu dan shorof), mufrodah (kata) dan percakapan bahasa Arab sehari-hari (*maharah kalam*) didapatkan persentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak. Mengapa demikian? Dikarenakan konten book creator tersebut sesuai dengan rencana perkuliahan (RPP) (RPS) dengan program pembelajaran satu semester mata kuliah Bahasa Arab

Komunikatif. Kemudian media pembelajaran tersebut diujicobakan secara luas (lapangan) kepada 28 mahasiswa dengan mendapatkan persentase sebesar 82,12% dalam kategori sangat layak. Rata-rata dari hasil uji ahli dan uji coba tersebut di atas didapatkan hasil persentase sebesar 86,9% bermakna pengembangan bahan ajar book creator berdampak signifikan terhadap pembelajaran maharah kalam. Sebagaimana di bawah ini merupakan kegiatan pengambilan data melalui kuesioner studi pendahuluan bahan ajar digital book creator.



Sebagaimana kompetensi literasi digital ditinjau dari aspek partisipasi, Meyers, Ingrid & Ruth menyatakan, bahwa literasi digital adalah cara seseorang untuk mampu berpartisipasi secara efektif dalam lingkungan yang serba digital. Mahasiswa mengakui bahwa dengan adanya bahan ajar digital tersebut dapat mengakuisi literasi digital mahasiswa dalam pembelajaran komunikasi Bahasa Arab (maharah kalam) dari keterampilan-keterampilan informasi yang berkembang pada abad ini. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam sistem informasi, dianggap sebagai proses yang dibutuhkan di era sekarang, dengan demikian penelitian ini membangun cara baru bagi generasi digital natives untuk berpartisipasi dalam budaya digital dan memfasilitasi adanya cara baru atau bentuk lain dari pembelajaran bahasa Arab. Sebagaimana dalam book creator Bahasa Arab Komunikatif ini mahasiswa juga tertarik karena di dalamnya terdapat kontek permainan bahasa Arab sehingga mahasiswa dengan mudah memahami kosakata bahasa Arab dan aktualisasi komunikasi Bahasa Arab menggunakan aplikasi wordwall dapat diakses di laman <https://wordwall.net/resource/63331529/fiil-madhi-dan-fiil-mudhori>, mahasiswa dengan cepat menjawab soal-soal yang terdapat pada aplikasi tersebut dengan membedakan kosa kata (mufrodlat) bahasa arab antara fi'il madhi dan fi'il mudhorik.



Sumber : Quiz aplikasi wordwall oleh Hajar Nurma Wachidah, S.S., M.A

Bagi mahasiswa yang tercepat dalam menyelesaikan soal Quiz di atas maka tampak pada aplikasi secara langsung dengan hasil tertinggi sebagaimana berikut:

Rank	Name	Score	Time
1st	Hakiki	6	27.7
2nd	Azzah aafiem berlian	6	28.9
3rd	Rohmatul ummah	6	31.1
4th	Umi Hamidatusyarifah	6	55.9
5th	Rohmatulizza	6	1:29

Show more ▾

2. Implementasi metode ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) dalam Pengembangan bahan Ajar Bahasa Arab (*Maharah Kalam*) pada mahasiswa Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Majapahit

Aplikasi book creator digital dan Quiz wordwall memberikan dampak signifikan terhadap antusias mahasiswa dalam belajar bahasa Arab. Melalui pendekatan *connectivesme* dan metode ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) dalam penggunaannya bernilai sangat efisien, tidak memakan banyak waktu, dan dapat digunakan oleh mahasiswa dimanapun berada. Selain itu keunggulan book creator digital dapat diakses melalui smartphone ketika pembelajaran dari maupun luring (*face to face*). Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan yang berupaya menguji dan mengembangkan berbagai platform digital melalui komponen bahan ajar, khususnya keterampilan berbicara (*maharah kalam*) berbasis *digital visual literasi* (DVL) berbentuk book cretor digital Bahasa Arab Komunikatif.

Kendala yang dialami oleh mahasiswa yakni ketika proses pembelajaran bersaing dengan banyak gangguan dari perangkat teknologi. Speed wifi yang kurang memadai dapat menghambat KBM sehingga sebagai smart solutionnya menitik beratkan pada dosen dimana ianya harus memberikan instruksi pembelajaran dengan jelas dan tegas untuk mampu menarik perhatian dan motivasi pembelajaran. *In fact, some students describe their adaptation from independent, technologybased learning to traditional education formats as “powering down” (Puttnam: 2007).*

Dengan demikian proses pembelajaran perlu dirubah dengan inisiatif, kreatif dan coching dosen hingga mampu mengubah pembelajaran terjangkau oleh pelajar generasi visual saat ini. Visual telah menjadi satu medium dalam proses komunikasi manusia terlebih pada penggunaan bahasa Internasional. Mahasiswa digempur dengan pesatnya kinerja perkembangan zaman society 5.0. Proses informasi yang dipelajari melalui berbagai sumber belajar yang didominasi oleh layar dan visual ini memerlukan bimbingan, agar mahasiswa juga turut merasakan keterlibatan secara langsung dari apa yang mereka lihat dengan kenyataan. Digital visual sebagai modalitas yang mendominasi sumber belajar perlu diperdalam lebih lanjut tentang bagaimana penggunaannya dalam proses pembelajaran. *They wanted to experience education—see it, hear it, and create it. Influenced by current culture, their learning modalities were overwhelmingly visual (Riddle: 2009).* Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *digital visual literacy* menjadi salah satu bahasa yang mampu menstimulasi berbagai macam kemampuan seseorang dalam pembelajaran. Sebagai sarana untuk menyediakan atau memberikan refensi yang konkret tentang sebuah ide, kata-kata tidak dapat mewakili dan menyuarakan benda. Digital Visual literacy bersifat ikonik (tanpa kata sudah menunjukkan arti), oleh karena itu setiap kata memiliki kesamaan dengan benda yang di tampilkan.

3. Pendekatan *Connectivesme* terhadap pengembangan bahan ajar book Creator Bahasa Arab Komunikatif

Sebagaimana Forum Group Discussion yang telah dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Bahasa Arab Komunikatif ibu Hajar Nurma Wachidah, S.S., M.A dan juga sebagai peneliti bahan ajar digital book creator bahasa Arab mendapati hasil yang sangat signifikan terhadap perkembangan kreatifitas berbicara bahasa Arab. Mahasiswa lebih aktif dalam menyampaikan ide-ide sesuai pembahasan mata kuliah bahasa Arab. Mahasiswa lebih *confident* dan *speak up* ketika pembelajaran maharah kalam berlangsung. FGD tersebut dibagi menjadi 6 kelompok dimana satu kelompok terdiri dari 5 mahasiswa. Dibawah ini merupakan dokumentasi *Forum Group Disscusion* (FGD) implementasi kegiatan belajar mengajar mata kuliah bahasa Arab Komunikatif berbasis *digital visual literacy*

Digital Visual Literacy: Penggunaan Digital Book Creator Sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) Terhadap Mahasiswa di Lingkungan Pendidikan Tinggi



Foto 1: Kegiatan FGD Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (*Maharah Kalam*) berbasis *Digital Visual Literacy*

Hasil Analisis dan juga observasi melalui pendekatan metode ADDIE menyatakan bahwa mahasiswa yang awalnya pasif dalam berbicara bahasa Arab di kelas. Kini ketika menggunakan bahan ajar book creator bahasa arab dan juga permainan Quiz aplikasi wordwall ianya lebih cakap dalam berkomunikasi dan pembelajaran dapat terlaksana dengan sangat kondusif dan menarik. Sebagian besar

mahasiswa lebih efektif mengerjakan tugas yang diberikan. Pendekatan *Connectivisme* terhadap pembelajaran daring berbasis book creator for Arabic Learning pada mahasiswa FAI dilakukan dengan mengacu pendapat Corbett dan Spinello yakni terdapat empat unsur dalam belajar yaitu otonomi, keterhubungan, keragaman dan keterbukaan.

Connectivisme memandang otonomi pada pembelajaran daring maupun luring. Menjadikan mahasiswa lebih inspiratif, mandiri, kreatif dalam mencari atau mendapatkan pengetahuan yang diinginkan dalam rangka menguasai mata kuliah bahasa Arab Komunikatif. Ketika mahasiswa mengalami kendala maka ianya lebih mudah mengakses melalui laman book creator atau bahan ajar bahasa arab digital, sebab pendekatan *Connectivisme* dosen berfungsi sebagai rekan, moderator dan fasilitator bukan instruktur formal (Corbett & Spinello, 2020).

Pendekatan *Connectivisme* pembelajaran daring dipandang sebagai keterhubungan antara dosen dengan mahasiswa tsebab ianya dapat sharing berbagi ilmu melalui e-learning, zoom, G-meet dengan bahan ajar digital yang menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga terjadi hubungan yang akrab melalui Internet of thing (IoT). Keragaman dalam pendekatan *connectivisme* memandang bahwa pembelajaran daring terasa unik dan bermanfaat untuk semua kalangan, hal ini karena fitur-fitur yang terpampang dalam media bahan ajar digital telah dibuat oleh dosen pengampu matakuliah (peneliti) sangat menarik dan mudah di akses di laman website.

IV. KESIMPULAN

Pada era revolusi digital saat ini, semua informasi dapat diperoleh dengan real-time dan cepat dimana saja dan kapan saja. Adanya mesin pencari membantu seseorang mencari bahan rujukan yang diinginkannya secara cepat dengan pembiayaan rendah. Hal ini karena bahan ajar dan aktivitas interaksi telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi. Sehingga tugas para pendidik saat ini harus mengilustrasikan perubahan ini sebagai “the world is flat” – yang harus dibuat lebih kreatif dan menarik melalui pengembangan bahan ajar berbasis digital visual literacy. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bhasa arab (maharah kalam) yang notabene menggunakan akses digital ianya mampu membuka mindset dan menggugah semangat para mahasiswa khususnya bidang pendidikan agama Islam. Dengan pendekatan *connectivisme* maka seluruh pembelajaran yang merujuk pada sebuah keadaan dimana dunia tidak terbatas pada batas-batas negara dan zona waktu ianya dapat membuat mahasiswa mudah memahami pembelajaran secara cepat melalui digital visula literacy seperti book kreator, plotagon, powtoon dan sejenisnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*
- Al-Shehri, S. (2011). Connectivism: A new pathway for theorising and promoting mobile language learning *International Journal of Innovation and Leadership in the Teaching of Humanities* Connectivism: A new pathway for theorising and promoting mobile language learning. In *International Journal of Innovation and Leadership on the Teaching of Humanities* (Vol. 1). <https://www.researchgate.net/publication/262572431>
- Bahrudin, U., Amrullah, A. M. K., & Audina, N. A. (2021). Constructivism in Maharah Kalam Lecture Using the Instagram Media: The Implementation, Problems, and Tertiary Students' Perceptions in Indonesia/Konstruktivisme dalam Perkuliahan Maharah Kalam Menggunakan Media Instagram: Implementasi, Problematika dan Persepsi Mahasiswa di Indonesia. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i1.2396>
- Bourdeau, D., Roberts*, D., Wood, B., & Koriioth, J. (2017). A Study of Video-Mediated Opportunities for Self-Directed Learning in Required Core Curriculum. *International Journal of Educational Methodology*, 3(2), 85–91. <https://doi.org/10.12973/ijem.3.2.85>
- Chatman, J. E., & Bell, R. L. (2011). *The Leader as Effective Communicator*. <https://www.researchgate.net/publication/339366410>
- Corbett, F., & Spinello, E. (2020). Connectivism and Leadership: Harnessing a Learning Theory for the Digital Age to Redefine Leader in the Twenty-First Century. *Heliyon*, 6, Article ID: E03250. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03250>
- Collins, A. L., Williams, L. J., Zhang, Y. S., Marius, M., Dungait, J. A. J., Smallman, D. J., Dixon, E. R., Stringfellow, A., Sear, D. A., Jones, J. I., & Naden, P. S. (2014). Sources of sediment-bound organic matter infiltrating spawning gravels during the incubation and emergence life stages of salmonids. *Agriculture, Ecosystems and Environment*, 196, 76–93. <https://doi.org/10.1016/j.agee.2014.06.018>
- Conole, G., Galley, R., & Culver, J. (2011). Frameworks for understanding the nature of interactions, networking, and community in a social networking site for academic practice. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 119–138. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.914>

- Downes, S. (2010). *New Technology Supporting Informal Learning*.
- Dymoke, S. (2016). Visual Literacy. *English in Education*, 50(3), 208.
<https://doi.org/10.1111/eie.12115>
- Faridha, N. (2022). 93-98 Speaking Textbook. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(5), 93.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7421388>
- Gall, B. and. (2003). *Pearson New International Edition*.
- Herlo, D. (2017). *Connectivism, A New Learning Theory?* 330–337.
<https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.05.02.41>
- Hofmann, S. G. (2013). *Cognitive Factors that Maintain Social Anxiety Disorder: a Comprehensive Model and its Treatment Implications*.
- Kaufman. (2010). *COALITION BUILDING IN THE 21 ST CENTURY...*
<https://youtu.be/NtPVGn04sDk>
- Kettunen, J. (2011). Innovation Pedagogy for Universities of Applied Sciences. *Creative Education*, 02(01), 56–62. <https://doi.org/10.4236/ce.2011.21008>
- Kopp, M., Ebner, M., & Dorfer-Novak, A. (2014). *Introducing MOOCs to Austrian Universities-Is It Worth It to Accept the Challenge?* <http://innoqual.efquel.org/>
- Kumar, K., Ramaraj, S., Krishna Kumar, M., & Sivakumar, R. (2020). “Connectivism and Distributed Cognition”: Learning theory and cognitive science for self-determined online learners Heutagogy: An Effective Self-Determined Approach for Teachers’ Continuous Professional Development (CPD) View project “Connectivism and Distributed Cognition”: Learning theory and cognitive science for self-determined online learners. <https://www.researchgate.net/publication/342803946>
- Littlejohn. (2013). *cognitivism*.
- Loppies, H. J., Maruanaya, H. J., Ferdinandus, M. S., Kunci, K., Pengembangan, ., & Ajar, B. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS DIGITAL VISUAL LITERACY*. 1(2), 56–64.
- Nasution, S., & Zulheddi, Z. (2018). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS TEORI KONSTRUKTIVISME DI PERGURUAN TINGGI*. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3(2), 121.
<https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.96>

- O'neil, S. M., & Wels, H. (2013). *FACEBOOK: A TOOL TO ENHANCE TEACHING AND LEARNING FOR POSTGRADUATE RESEARCH STUDENTS*.
- Rodriguez, L., & Dimitrova, D. V. (2011). The levels of visual framing. *Journal of Visual Literacy*, 30(1), 48–65. <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674684>
- Saraswati, N. M. S. D., Ratminingsih, N. M., & Utami, I. A. L. P. (2020). Students' and Teachers' Perception on Reward in Online English Teaching Context. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 4(3), 307–314. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Stephen Downes. (2005). *An_Introduction_to_Connective_Knowledge*.
- Terry Anderson and Jon Dron. (2011). *Three Generations of Distance Education Pedagogy*.
- Tovey, H. (2003). Theorising nature and society in sociology: The invisibility of animals. *Sociologia Ruralis*, 43(3), 196–215. <https://doi.org/10.1111/1467-9523.00241>
- Tschofen, C., & Mackness, J. (2012). Connectivism and dimensions of individual experience. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 13(1), 124–143. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i1.1143>
- Wachidah, H. N., & Sari, D. C. (2022). *The Implementation Culture of Digital's Literation in Society 5.0* (Vol. 1).
- Wang, Z., Li, C., & Anderson, T. (2014). *A Framework for Interaction and Cognitive Engagement in Connectivist Learning Contexts*. Tello.