

**TA'ALLUM: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ASING
DENGAN SALURAN TERINTEGRASI LURING DAN DARING
PADA PPMI SHOHWATUL IS'AD**

*TA'ALLUM: FOREIGN LANGUAGE LEARNING MODEL WITH INTEGRATED
OFFLINE AND ONLINE CHANNELS AT PPMI SHOHWATUL IS'AD*

MASRUR MAKMUR
NIM F013211001



PROGRAM STUDI DOKTOR ILMU LINGUISTIK
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024

**TA'ALLUM: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ASING
DENGAN SALURAN TERINTEGRASI LURING DAN DARING
PADA PPMI SHOHWATUL IS'AD**

Disertasi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar doktor
Program Studi Ilmu Linguistik

Disusun dan diajukan oleh

Masrur Makmur
NIM F013211001

Kepada

Program Studi Doktor Ilmu Linguistik
Program Pascasarjana
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar
2024

DISERTASI

**TA'ALLUM: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ASING DENGAN
SALURAN TERINTEGRASI LURING DAN DARING PADA PPMI
SHOHWATUL IS'AD**

Disusun dan Diajukan oleh

MASRUR MAKMUR

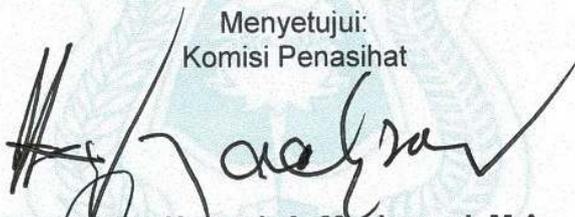
NIM: F013211001

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Disertasi

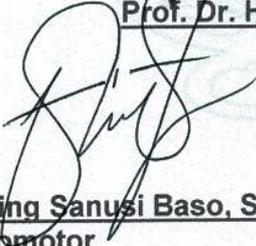
Pada tanggal 27 Juni 2024

dan dinyatakan memenuhi syarat.

Menyetujui:
Komisi Penasihat



Prof. Dr. Hamzah A. Machmoed, M.A.
Promotor

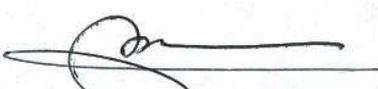


Prof. Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling.
Kopromotor



Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum.
Kopromotor

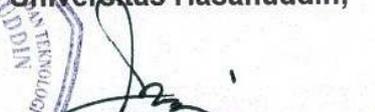
Ketua Program Studi S-3 Ilmu Linguistik



Prof. Dr. Lukman, M.S.
NIP 196012311987021002



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin,



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP 196407161991031010

PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI

Nama : Masrur Makmur

NIM : F013211001

Program Studi : Doktor Ilmu Linguistik

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa penulisan disertasi yang berjudul ***Ta'allum: Model Pembelajaran Bahasa Asing Dengan Saluran Terintegrasi Luring dan Daring Pada PPMI Shohwatul Is'ad*** adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain dan hal yang bukan karya saya dalam penulisan disertasi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Makassar, 24 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,


Masrur Makmur

PRAKATA

Alhamdulillah Robbil Alamin. Pertama-tama, peneliti ingin menyampaikan rasa syukur yang setinggi-tingginya kepada *Allah Subhanahu Wa Taala* atas kesehatan, berkah, cinta, rahmat, pengetahuan dan yang paling penting adalah kesempatan untuk menyelesaikan disertasi ini. Kedua, sholawat dan salam ditujukan kepada rasul tercinta dan terpilih Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari kegelapan ke terang benderang.

Dalam penulisan disertasi ini, peneliti menghadapi banyak tantangan namun berkat bantuan, dukungan, dan doa dari banyak orang. Peneliti dapat melewati masalah-masalah tersebut. Peneliti juga menyadari bahwa banyak orang telah memberikan nasihat dan saran untuk penyelesaian disertasi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada mereka.

Pertama-tama, peneliti sangat berhutang budi kepada Prof. Dr. Hamzah Machmoed, M.A sebagai promotor, Prof. Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling. dan Dr. Mardi Adi Armin, M.Hum sebagai kopromotor. Mereka telah menghabiskan banyak waktu dalam membimbing, memberikan komentar dan koreksi yang berguna, serta memfasilitasi peneliti dalam memfokuskan penelitian ini.

Kedua, peneliti juga ingin berterima kasih kepada Prof. Dr. H. Azhar Arsyad, M.A., Prof. Dr. H. Lukman, M.S., Prof. Dra. Hj. Nasmilah, M.Hum., Ph.D., dan Dr. H. Muhammad Ikhwan, M.Hum sebagai penguji atas komentar dan saran mereka untuk menyelesaikan disertasi ini.

Peneliti juga ingin menyampaikan terima kasih yang paling dalam kepada:

1. Rektor Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc.
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
3. Kepala Program Studi Doktor Ilmu Linguistik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Lukman, M.S.

Para guru, santri dan institusi PPMI Shohwatul Is'ad yang telah berpartisipasi dan berkontribusi dalam proses pelaksanaan disertasi ini.

Secara mendalam, peneliti ingin berterima kasih kepada istri dan anak-anak tercinta atas cinta, pengertian, perawatan, dukungan dalam menyelesaikan studi saya dan doa mereka yang tulus untuk kesuksesan saya.

Terakhir tapi tidak kalah pentingnya, terima kasih kepada semua rekan di Program Pascasarjana Ilmu Linguistik Universitas Hasanuddin angkatan 2021 atas motivasi dan semangatnya untuk menyelesaikan disertasi ini. Akhirnya, peneliti sangat berharap bahwa semua dukungan, dorongan, dan fasilitas dari semua orang dan pihak yang memudahkan penyelesaian disertasi ini dicatat sebagai tindakan devosi oleh Allah SWT. *Aamin.*

ABSTRAK

MASRUR MAKMUR. *Taallum, Model Pembelajaran Bahasa Asing dengan Saluran Terintegrasi Luring dan Daring di PPMI Shohwatul Is'ad* (dibimbing oleh Hamzah A. Machmoed, Mardi Ardi Amin, dan Yusring Sanusi Baso).

Penelitian ini bertujuan (1) memaparkan kondisi aktual pembelajaran bahasa asing pada PPMI Shohwatul Is'ad; (2) merancang pengembangan model pembelajaran bahasa asing dalam bentuk aplikasi *learning management system* yang disebut *taallum*; dan (3) memetakan bentuk implementasi model pembelajaran bahasa asing secara luring dan daring berbasis aplikasi *taallum* tersebut. Peneliti menggunakan pendekatan metode campuran antara kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan metode campuran ini dipilih karena metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R & D) dan pra uji dan pasca uji desain satu kelompok. Penggunaan metode R & D mensyaratkan metode pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara khusus metode R & D mewajibkan analisis kebutuhan yang memerlukan data kualitatif dan kuantitatif. Adapun pendekatan keilmuan dalam disertasi ini adalah linguistik terapan (*applied linguistics*) yang berfokus pada teknologi pembelajaran (*educational technology*) dan proses belajar-mengajar. Hasil penelitian menunjukkan (1) kondisi aktual pembelajaran bahasa asing secara luring dan daring di PPMI Shohwatul Is'ad dapat berjalan dengan baik karena didukung oleh sarana dan prasarana yang dimiliki pondok memadai, termasuk media-media dan teknologi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar bahasa asing; (2) PPMI Shohwatul Is'ad berhasil mengembangkan model pembelajaran bahasa asing secara luring dan daring melalui aplikasi *taallum*. Bahkan PPMI Shohwatul Is'ad berhasil membangun ulang aplikasi pembelajaran *taallum*, dengan pengayaan fitur-fitur pendukung pembelajaran, teknis implementasinya, dan cara mengevaluasi pembelajaran bahasa asingnya secara luring dan daring. Aplikasi *taallum* tersebut telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli intruksional serta ahli konten pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini telah diujicobakan kepada kelompok kecil guru PPMI shohwatul Is'ad dan beberapa santri. Selanjutnya, model aplikasi *taallum* telah diujikan kepada kelompok besar guru dan santri; dan (3) bentuk implementasi model pembelajaran bahasa asing di PPMI Shohwatul Is'ad adalah penggunaan aplikasi *taallum* yang dapat digunakan secara luring dan daring serta hibrid antara keduanya. Hasilnya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *taallum* mendukung peningkatan nilai santri. Secara khusus disimpulkan bahwa santri lebih nyaman menggunakan aplikasi *taallum* sebagai media pembelajaran dan media tes formatif dan sumatif.

Kata kunci: PPMI Shohwatul Is'ad, aplikasi *taallum*



ABSTRACT

MASRUR MAKMUR. *"Taallum", a Foreign Language Learning Model with Offline And Online Integrated Channels at PPMI Shohwatul Is'ad* (supervised by Hamzah Machmoed, Mardi Ardi Amin, and Yusring Sanusi Baso)

This research produces a foreign language learning model with offline and online channels at PPMI Shohwatul Is'ad called "taallum". The research aims at: 1) describing the actual condition of the foreign language learning at PPMI Shohwatul Is'ad, 2) designing the development of the foreign language learning model in the form of a learning management system application called "taallum", and 3) mapping the implementation of the offline and online foreign language learning model based on "taallum" application. The research used the mixed methodological approach between the quantitative and qualitative methods. The mixed methodological approach was selected because the research methods used were the Research and Development (R & D) and Pre and Post Test One Group Design. Using the R & D method required that the data collection was carried out quantitatively and qualitatively. In particular, the R & D method allowed a need analysis requiring the qualitative and quantitative data. The scientific approach in this dissertation was applied linguistics, focusing on the educational technology and teaching and learning processes. The research results indicate that: 1) the actual conditions of the offline and online foreign language learning at PPMI Shohwatul Is'ad from January 2022 to December 2023 are described, including the learning media and technology used in the foreign language teaching and learning processes, 2) the model of offline and online foreign language learning through "taallum" application is developed. In this section, researchers successfully rebuilt the taallum learning application with the enrichment of learning support features, technical implementation, and the offline and online foreign language learning evaluation. In this section, the results of evaluations of "taallum" applications are presented by the media, instructional, and learning content experts. In addition, this model has been tested on the small group of several PPMI Shohwatul Is'ad teachers and several students. Furthermore, the "taallum" application model has been tested on many teachers and students. The results show that the utilization of "taallum" supports the improvement of the students' scores. In particular, it is concluded that the students are more comfortable using the "taallum" application as the learning means and formative and summative test media; 3) the mapping of the foreign language learning models is described in the offline and online forms. The results of this research were published through Sinta 4 national publications in 2021, international seminars in 2022, and international publications in Q3 Scopus-indexed journals in 2023.

Key words: "taallum", language learning model, offline, online, Shohwatul Is'ad



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI.....	III
PRAKATA	V
ABSTRAK.....	VI
DAFTAR ISI	VIII
BAB 1	1
ANALISIS KEBUTUHAN	1
A. KONDISI PEMBELAJARAN DARING	1
B. FOKUS KAJIAN	9
C. DEFINISI OPERASIONAL DAN RUANG LINGKUP PENELITIAN	9
1. Pengembangan Model	10
2. Pembelajaran Bahasa Asing	10
3. Taallum.....	11
D. KAJIAN PUSTAKA	14
E. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN	16
1. Tujuan Penelitian	16
2. Kegunaan Penelitian	17
BAB II.....	20
TINJAUAN TEORETIS	20
A. PENGEMBANGAN MODEL	20
B. PEMBELAJARAN BAHASA ASING SECARA DARING	23
1. Pembelajaran Daring menurut Konstruktivisme	26
2. Pembelajaran Daring Menurut Kognitivisme	35
3. Pembelajaran Daring menurut Behaviorisme	36
4. TIK dan Pembelajaran Daring	38
5. Situs-situs Pembelajaran Daring	44
6. Kesuksesan dan Kegagalan e-learning.....	51
C. LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS).....	60
D. KERANGKA PIKIR	67
BAB III	69
METODOLOGI PENELITIAN.....	69
A. JENIS DAN LOKASI PENELITIAN	69
B. PENDEKATAN PENELITIAN	70
C. POPULASI DAN SAMPEL	78
D. METODE PENGUMPULAN DATA	78
E. INSTRUMEN PENELITIAN.....	84
F. VALIDASI DAN REALIBILITAS INSTRUMEN	85

G. TEKNIK PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA	85
BAB IV	89
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. KONDISI AKTUAL PEMBELAJARAN BAHASA ASING SECARA DARING DI PPMI SHOHWATUL IS'AD	89
B. MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING DI PPMI SHOHWATUL IS'AD	89
C. MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING DARING BERBASIS TAALLUM	105
D. EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ASING ONLINE BERBASIS TAALLUM 125	
E. PRODUK AKHIR	145
F. PRODUK MODEL PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS TAALLUM	159
BAB V	170
PENUTUP	170
A. KESIMPULAN	170
B. REKOMENDASI	171

BAB 1

ANALISIS KEBUTUHAN

A. Kondisi Pembelajaran Daring

Di era modern saat ini, hampir tidak ada seorang pun yang tidak mengenal istilah e-mail. Istilah ini sejajar dengan berbagai istilah elektronik lainnya seperti *e-commerce*, *e-business*, *e-trading*, *e-government*, dan *e-learning*. Istilah-istilah yang dimulai dengan e- ini merupakan buah dari kemajuan teknologi, terutama dalam ranah *Information Communication and Technology* (ICT). Kemajuan dalam ICT ini tidak terlepas dari hasil dari revolusi industri yang terjadi sebelumnya. Fenomena kemajuan dan evolusi ICT ini adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari. Peneliti berani menyimpulkan bahwa ICT kini bagaikan oksigen yang sangat esensial dalam kehidupan manusia di zaman ini.

Dalam ulasannya, Baso (Baso et al., 2019) menggambarkan kondisi kehidupan modern dengan sangat apik. Kehidupan terasa sangat hambar tanpa adanya handphone yang selalu ada di tangan. Dunia seolah menjadi sepi tanpa akses ke *platform* jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Line* atau *WhatsApp*. Bagi para peserta didik, proses belajar akan terasa sangat hampa tanpa akses ke internet untuk mencari bahan bacaan dan referensi. Era belajar dengan cara tradisional seperti mengumpulkan tugas dalam bentuk kertas terasa sangat ketinggalan zaman. Belajar menjadi sesuatu yang unik ketika pendidik mengajar tanpa menggunakan media elektronik dalam proses pembelajarannya. Urusan akademik dan proses pembelajaran terasa seperti kembali ke masa lampau tanpa adanya kecepatan layanan dari staf dan pegawai.

Isu tentang dunia hijau (*world green*) kemudian menjadi katalis bagi para akademisi untuk mengurangi penggunaan kertas dalam aktivitas sehari-hari. Konsep dunia hijau ini seolah menjadi fondasi dan latar belakang untuk pengembangan kampus dan juga pengembangan kota. Di berbagai sudut kota, seringkali kita menjumpai ajakan untuk menanam pohon dan menjaga kelestarian bumi. Tidak hanya itu, berbagai situs pencarian informasi (*search engine*) juga tidak ketinggalan dalam menampilkan informasi dan gambar-gambar yang berkaitan

dengan isu world green ini. Dalam berbagai hasil pencarian, banyak gambar yang menampilkan pembelajaran online (pembelajaran elektronik) sebagai salah satu solusi alternatif. *E-learning* dianggap sebagai salah satu jawaban untuk mendukung konsep dunia hijau ini.

Dunia telah mengalami banyak perubahan, dan ICT telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Baik itu dalam kehidupan ekonomi, sosial, maupun pendidikan, peran ICT menjadi sangat penting. Keberadaan dan penerapan ICT sering dianggap sebagai simbol dari tingkat peradaban suatu lembaga, dan lembaga pendidikan tinggi pun tidak terkecuali dalam hal ini.

Kemajuan dan evolusi teknologi, terutama dalam bidang ICT, telah memicu terjadinya reformasi besar-besaran dalam dunia pendidikan. Melalui kemampuan ICT yang mampu mengecilkan ruang dan waktu, teknologi ini menawarkan banyak kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Selain itu, ICT juga menawarkan peluang untuk memperkaya media belajar, seperti melalui TV, CDs, Video, yang dikemas dalam bentuk multimedia, serta *softcopy* atau *file-file* yang dapat diakses secara daring, yang semuanya berkontribusi dalam memperkaya proses belajar mengajar.

Menanggapi laju perubahan yang dibawa oleh ICT, yang merupakan fenomena tak terhindarkan, sejumlah institusi pendidikan di Indonesia telah mulai mengadopsi model pembelajaran yang lebih terbuka dan fleksibel. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik hadir dalam sesi tatap muka di kelas, namun di waktu lain, mereka belajar melalui sistem pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan dinamika ini, dirasakan sangat penting untuk mengembangkan dan memasyarakatkan model-model pembelajaran baru, terutama pembelajaran bahasa melalui *platform online* yang dikenal dengan istilah *e-learning*¹. Langkah progresif ini diambil oleh dunia pendidikan yang sedang bergerak menuju zona baru yang

¹ Pembelajaran *online* dikenal dengan istilah yang populer saat ini yaitu *online learning*. *Online learning* atau *e-learning* tidak dimaksudkan menggantikan metode tatap muka, tetapi memperkaya pendekatan tersebut. Dosen dan peserta didik diberi ruang melakukan aktivitas melakukan pembelajaran jarak jauh dengan media ICT dan segala perangkat pendukungnya

dikenal dengan istilah *the new learning scenarios*, yang merupakan refleksi dari adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan.

Tren integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan mendapatkan momentum signifikan selama periode pandemi covid-19. Penggabungan teknologi ini dianggap sebagai langkah strategis untuk meningkatkan dan mendukung metodologi pembelajaran. Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengukur dan membuktikan manfaat signifikan dari penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran, baik pada tingkat sekolah menengah maupun pendidikan tinggi. Amerika Serikat dan Selandia Baru telah diidentifikasi sebagai dua negara yang telah sukses mengintegrasikan teknologi *e-learning* dalam pendidikan menengah. Mengikuti jejak ini, Uni Emirat Arab juga bergerak untuk menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi, bukan hanya *e-learning* tetapi juga *m-learning* pada tingkat pendidikan menengah, mencerminkan salah satu tren pendidikan di negara-negara maju (S. M. Ali, 2012). Ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat membawa transformasi positif dalam pendidikan, mengarah pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

Salah satu tujuan sentral dari penerapan *online learning* dalam konteks perkuliahan adalah untuk mendorong dan menonjolkan keaktifan peserta didik (Simpson-Spence, 2021). Di era ICT yang modern ini, terjadi pergeseran paradigma dari model pendidikan yang tradisional, yang umumnya berpusat pada instruksi dari seorang pendidik, ke arah sistem yang lebih memberdayakan peserta didik untuk mengeksplorasi dan menentukan sendiri jalur serta substansi pengetahuan yang ingin mereka dalami. Tidak seperti masa lalu di mana pendidik merupakan pusat pembelajaran dan peserta didik lebih bersifat pasif, saat ini peran pendidik telah berubah menjadi lebih seperti seorang fasilitator yang mendukung peserta didik yang kini memiliki peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri.

Menempatkan proses belajar sebagai sebuah mekanisme berbagi pengetahuan adalah tujuan lain dari penerapan online learning. Dalam konteks ini, para pendidik juga dianggap sebagai 'peserta didik' (Sultan et al., 2011), meskipun mereka memiliki kekayaan pengalaman dan pengetahuan yang relatif lebih besar

dibandingkan dengan peserta didik. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak lagi hanya dianggap sebagai transfer pengetahuan satu arah, tetapi lebih sebagai proses interaktif berbagi pengetahuan di mana kedua belah pihak, yaitu pendidik dan peserta didik, berkesempatan untuk saling belajar dan tumbuh bersama dalam komunitas pembelajaran yang kolaboratif.

Pemanfaatan ruang dan waktu yang non-konvensional juga merupakan salah satu tujuan utama dari penggunaan online learning. Dalam model pembelajaran ini, struktur tradisional dari ruang kelas dan jam pelajaran yang tetap menjadi lebih fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan dan keinginan peserta didik serta pendidik (Mohammed, 2022). Ini membuka peluang untuk kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu dan grup, sambil juga memungkinkan akses ke sumber daya dan keahlian yang lebih luas dari komunitas global. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik, dengan potensi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Penerapan internet dalam sektor pendidikan telah menjelma menjadi fenomena umum yang sudah banyak diimplementasikan, baik pada tingkatan pendidikan menengah maupun tinggi (Arsyad, 2013). Istilah *e-learning* seringkali digunakan untuk menggambarkan penggunaan internet dalam konteks pendidikan ini. Sebutan lain yang juga sering muncul adalah *distance learning*, yang mengacu pada model pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berada di lokasi yang berbeda namun pada waktu yang sama. *E-learning* atau *distance learning* memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menyampaikan materi dari lokasi manapun, sementara peserta didik dapat mengakses materi tersebut di waktu yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, menciptakan sebuah model pendidikan yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individual dan situasional.

Namun, muncul pertanyaan fundamental mengenai apakah setiap informasi yang tersedia di internet layak untuk dijadikan rujukan dalam konteks akademik. Jawabannya, tentu saja, adalah tidak. Oleh karena itu, penting untuk mendesain dan mengimplementasikan model atau sistem pembelajaran online yang menyediakan

informasi yang valid dan layak dijadikan rujukan dalam dunia akademik. Pondok Pesantren Modern Islam (PPMI) Shohwatul Isad (SHOHIS), sebagai salah satu institusi pendidikan berbasis pondok, juga tidak terlepas dari tantangan ini. Dalam mengadaptasi dan merespons perkembangan teknologi terkini, tingkat pondok di PPMI SHOHIS perlu menciptakan dan menerapkan inovasi baru untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tetap relevan dan efektif.

PPMI SHOHIS memiliki tugas penting untuk menyiapkan model atau prototipe pembelajaran online yang memenuhi standar tertentu. Ini bukan hanya sebagai respons terhadap Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 119 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, tetapi juga untuk mempersiapkan diri menghadapi revolusi online learning yang terus berkembang. Dalam sepuluh tahun terakhir, perkembangan software pembelajaran online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Komunitas pengembang terus menerus memperbaharui dan menyediakan berbagai script yang siap dikembangkan oleh para pendidik untuk menyesuaikan model pembelajaran online sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka. Terkait dengan pembelajaran bahasa asing (bahasa Arab dan Inggris) secara online, PPMI SHOHIS perlu menyiapkan model pembelajaran yang efektif. Model ini diharapkan tidak hanya bermanfaat dalam mengatasi tantangan pendidikan selama pandemi covid-19, tetapi juga direncanakan untuk menjadi bagian dari program pendidikan jarak jauh yang akan ditawarkan oleh PPMI SHOHIS di masa mendatang.

Mengingat tantangan dan kebutuhan terkini terhadap model pembelajaran online serta kebutuhan institusi pendidikan, peneliti memiliki keinginan kuat untuk mengkaji dan meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran bahasa asing yang menggabungkan antara metode daring dan luring. Model ini diharapkan mampu memenuhi dan menyediakan platform untuk continuous learning dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing untuk peserta didik yang berada di pondok. Ini merupakan langkah penting dalam menanggapi dan beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang.

Adaptasi metode dan teknik pembelajaran bahasa asing (Arab dan Inggris) dengan kemajuan teknologi adalah suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan, terutama mengingat pentingnya kemampuan bahasa asing bagi alumni PPMI SHOHIS. Sebagai contoh, bahasa Arab sudah menjadi bahasa asing yang banyak dipelajari di berbagai negara maju. Di Amerika Serikat, melalui inisiatif National Security Language Initiative (NSLI), tercatat peningkatan jumlah pendaftar dan peminat bahasa China sebesar 65%, sedangkan bahasa Arab mengalami peningkatan 2 kali lebih banyak dibandingkan bahasa China, yaitu mencapai 125% (Haley et al., 2013). Amerika Serikat telah menetapkan kebijakan yang menggarisbawahi pentingnya bagi warga Amerika untuk menguasai setidaknya satu bahasa asing, khususnya bahasa Arab dan China. Itulah alasan mengapa dalam disertasi ini dibahas secara mendalam tentang pelatihan metode pembelajaran bagi pengajar bahasa Arab yang dipersiapkan untuk menjadi tenaga pengajar di setiap distrik di Amerika Serikat.

Dengan perkembangan teknologi pendidikan yang tak terhindarkan, khususnya internet, dan pentingnya mempelajari bahasa asing, kedua aspek ini perlu mendapatkan perhatian khusus. Pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Arab dan Inggris, idealnya mengintegrasikan teknologi pendidikan sebagai salah satu medianya. Hal ini bertujuan untuk merespon kebiasaan generasi saat ini yang tampaknya sangat tergantung pada penggunaan teknologi internet. Pembelajaran bahasa asing secara daring melalui *Learning Management System (LMS)* menjadi salah satu model yang perlu mendapatkan perhatian lebih, mengingat media ini sudah sangat berkembang. Di sisi lain, model pembelajaran bahasa asing secara daring juga akan mendukung kebiasaan para pembelajar yang sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi internet, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan berdampak.

Fokus dari penelitian disertasi ini adalah untuk menggali lebih dalam mengenai model pembelajaran bahasa asing secara daring dari perspektif sistem manajemen dan pemanfaatannya. Model online learning ini akan diteliti sistemnya dari sisi kegunaan setiap menu yang telah disiapkan. Selain itu, akan dipaparkan juga dampak pemanfaatan online learning bagi peserta didik melalui *Learning*

Management System ini. Ke depannya, penelitian ini dapat diperluas pengembangannya, tidak hanya terbatas pada sistem, tetapi juga dalam aspek lain seperti pengembangan tenaga pengajar atau instruktur, serta teknologi pendukung lainnya untuk membantu para pendidik dan peserta didik dalam memperoleh ilmu yang sesuai dengan ekspektasi mereka atau ilmu praktis yang dapat menjawab tantangan globalisasi yang ada.

Sistem Manajemen Pembelajaran (*Learning Management System* - LMS) yang telah dirancang saat ini telah diinisiasi sejak tahun 2020 dengan label taallum. Laman ini dapat diakses melalui [https:// Shohwatuilisad - Taallum](https://shohwatuilisad-taallum). Rencana kedepannya adalah untuk mengembangkan model ini lebih lanjut guna menutupi kekurangan-kekurangan yang ada, terutama yang terkait dengan instruksi pembelajaran dalam bahasa Arab dan teknologi pendukung interaksi belajar-mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Model aplikasi pembelajaran daring yang diharapkan oleh peneliti adalah model yang memiliki standar minimal, yaitu yang dapat digunakan dalam presentasi (*delivery system*), interaksi dan evaluasi. Model ini ditujukan untuk membantu pendidik dan peserta didik yang menemui kesulitan dalam mendalami materi perkuliahan. Saat ini, apabila peserta didik menemui kesulitan dalam memahami materi perkuliahan, mereka akan melakukan pencarian di internet dengan memanfaatkan mesin pencari. Hal ini memang baik sebagai bagian dari kegiatan belajar dan pengembangan diri, namun masalah muncul apabila jawaban yang dicari oleh peserta didik tidak tersedia di internet atau jawaban-jawaban yang beredar di internet tidak memiliki validitas dan dapat mengarahkan peserta didik jauh dari pemahaman materi yang ingin didalami.

Kesulitan lain yang dihadapi adalah keterbatasan pengajar, dimana satu pengajar dengan kelebihan yang dimilikinya, harus merangkap tugas atas nama pondok. Di sisi lain, proses pembelajaran harus berlanjut meskipun kapasitas pengajar belum dapat digantikan oleh pengajar lainnya. Di sisi lain, sebagian santri (peserta didik) masih tinggal di rumah mereka selama pemberlakuan PKKM. Dalam kondisi seperti ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan pengajar yang harus berada di luar lokasi pembelajaran.

Demikian juga dengan kapasitas pengajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dari berbagai institusi pendidikan. Dalam konteks ini, harus disiapkan model pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan para peserta didik tersebut, sehingga keahlian pengajar tidak hanya dinikmati oleh sekelompok peserta didik pada satu institusi tertentu, tetapi juga oleh peserta didik lain dari institusi lainnya secara legal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, model pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis *taallum* adalah solusi yang ditawarkan. Model ini tidak hanya menyiapkan materi dalam bentuk tulisan, tetapi juga materi pembelajaran berbasis video baik melalui streaming video atau on-demand. Seperti diketahui, televisi dan video telah lama digunakan sebagai media pendukung yang sangat berguna dalam proses pembelajaran dan juga untuk mempersiapkan materi pendidikan, khususnya program pembelajaran online, terbuka, dan bersifat fleksibel.

Perkembangan teknologi televisi dan video konferensi dalam beberapa tahun terakhir ini cukup pesat. Di sisi lain, peningkatan cakupan area layanan internet ditambah dengan kualitas jaringan yang semakin baik mengakibatkan bukan hanya data saja yang ditransmisikan melalui Internet, tapi juga dapat berupa audio dan video². Akibat dari perkembangan teknologi ini, muncullah istilah *Learning Management System* (LMS). Model ini merupakan model pembelajaran yang dapat diatur dan ditentukan bersama serta dapat melakukan rekam jejak selama proses pembelajaran berlangsung. LMS merupakan istilah standar untuk pendidikan jarak jauh dengan manajemen ICT.

Berdasarkan data dan fakta, pembelajaran jarak jauh telah lama digunakan di Indonesia, dengan Universitas Terbuka sebagai salah satu pelaksana utama model pembelajaran ini (Pham, 2022). Model pembelajaran jarak jauh ini dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan pendidikan bagi warga Indonesia yang telah bekerja. Di sisi lain, masih banyak lulusan sekolah menengah yang ingin

² *Video streaming* berarti rekaman video secara langsung yang kemudian diunggah ke internet pada saat rekaman tersebut berlangsung. Sedangkan *video on-demand* (VoD) berarti rekaman atas sesuatu yang kemudian diunggah pada waktu dikehendaki. *Video streaming* membutuhkan ekstra waktu, tenaga dan dana. Adapun *video on-demand* sangat ekonomis dan efisien

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Mereka membutuhkan solusi untuk kelanjutan pendidikan mereka. Model ini juga bertujuan untuk mengakomodir putra-putri bangsa yang ingin melanjutkan pendidikan ke strata lebih tinggi, namun terkendala oleh jarak dan kondisi geografis.

B. Fokus Kajian

Penelitian ini memaparkan pengembangan model pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis LMS. Banyak faktor yang terkait dengan pengembangan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa asing berbasis LMS tersebut. Di antara faktor-faktor tersebut adalah media pendukung pembelajaran daring, karakteristik peserta didik, aplikasi yang digunakan, dan ketersediaan sumber daya manusia yang akan mengembangkan, memelihara dan menggunakan aplikasi pembelajaran daring ini.

Merujuk ke latar belakang masalah, maka rumusan pokok masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Model Pembelajaran Bahasa Asing secara Daring Berbasis *Learning Management System* pada PPMI SHOHIS?”

Disertasi ini dibatasi pada tiga submasalah yang dianggap terkait dengan pokok masalah. Oleh karena itu, submasalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi aktual pembelajaran bahasa asing pada PPMI SHOHIS?
2. Bagaimana model pengembangan pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis *Learning Management System* (LMS) pada PPMI SHOHIS?
3. Seberapa jauh efektifitas implementasi model pembelajaran bahasa asing daring via taallum pada PPMI SHOHIS?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tiga variabel utama yang akan diteliti, yakni pengembangan model, pembelajaran bahasa asing melalui platform daring dan sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System* - LMS). Ketiga variabel ini telah didefinisikan secara operasional. Penyajian definisi operasional

ini adalah penting untuk memberikan klarifikasi serta batasan yang jelas bagi para pembaca, sehingga memudahkan pemahaman tentang fokus dan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Ini juga membantu dalam memastikan bahwa interpretasi dan pemahaman terhadap variabel-variabel penelitian ini dapat terstandarisasi, membuka ruang untuk diskusi yang lebih terstruktur dan informatif.

1. Pengembangan Model

Yang dimaksud dengan pengembangan model dalam konteks penelitian ini adalah inisiatif pengembangan aplikasi pembelajaran digital untuk bahasa asing yang dapat diakses secara online melalui situs resmi PPMI SHOHIS (<https://Shohwatuilisad - Taallum>). Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan ruang presentasi, interaksi dan evaluasi. Sebagai model yang tengah dikembangkan, aplikasi pembelajaran daring ini memiliki potensi untuk ditiru, dimodifikasi dan diimplementasikan pada institusi pendidikan lain, termasuk pada tingkatan pendidikan dasar dan menengah serta institusi pendidikan tinggi. Aplikasi pembelajaran daring ini menawarkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan media online lain yang sering digunakan untuk belajar bahasa asing, seperti Whatsapp, Telegram, Facebook, blog, email dan platform media sosial lainnya. Perbedaan utama terletak pada desain tampilan dan pengaturan menu, termasuk hak akses ke situs ini, yang memberikan struktur yang lebih terorganisir dan terkontrol dalam konteks pembelajaran bahasa asing secara daring.

2. Pembelajaran Bahasa Asing

Pembelajaran bahasa asing dalam mode daring diinterpretasikan sebagai proses pendukung yang memungkinkan peserta didik untuk mempelajari bahasa asing dengan bantuan teknologi informasi (seperti komputer, laptop, dan handphone) yang terkoneksi satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk bertukar data. Proses pembelajaran bahasa asing dijalankan secara online atau dalam sebuah jaringan. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengunduh materi-materi yang tersedia dalam jaringan ini. Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi secara timbal balik, baik dengan pendidik maupun dengan sesama peserta didik dalam sebuah grup diskusi. Proses pembelajaran bahasa asing secara

daring ini mengadopsi berbagai standar, salah satunya adalah aturan waktu pengiriman tugas yang harus diikuti.

Dalam konteks disertasi ini, istilah pembelajaran online digunakan secara bergantian dengan beberapa terminologi lain yang memiliki makna yang serupa, seperti pembelajaran elektronik dan pembelajaran daring (dalam jaringan) (Tullo et al., 2012). Bahkan, dalam beberapa kondisi tertentu, istilah dalam bahasa Inggris seperti online learning atau *e-learning* juga kerap digunakan untuk merujuk pada konsep yang sama. Pendekatan ini mencerminkan adaptasi dan penerimaan berbagai terminologi dalam konteks pembelajaran digital, menunjukkan fleksibilitas dan keberagaman dalam menyebutkan konsep ini.

3. *Taallum*

Dalam konteks penelitian ini, '*taallum*' diartikan sebagai perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring (online learning), yang memiliki kemampuan untuk melakukan perencanaan, pengiriman, dan pengelolaan kegiatan pembelajaran dalam sebuah kelas online atau ruang kelas maya. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk mengelola proses pembelajaran, mengirimkan materi ajar melalui sistem pengiriman konten (content delivery system), serta melacak aktivitas daring para peserta didik. Pelacakan ini dilakukan dengan tujuan untuk memantau dan memastikan kehadiran atau keaktifan peserta didik dalam kelas maya, memantau dan memastikan waktu pengumpulan tugas secara otomatis, serta melacak capaian pembelajaran peserta didik. *Taallum* ini dirancang dengan standar menu yang dapat diakses baik oleh pendidik maupun peserta didik, sehingga memfasilitasi interaksi dan aksesibilitas materi pembelajaran dalam lingkungan belajar digital yang terstruktur dan terorganisir.

- a. Deskripsi mata kuliah
- b. Agenda
- c. Pengumuman
- d. Dokumen penyimpanan file dan referensi kuliah
- e. Quiz/Latihan
- f. Tugas

- g. Forum
- h. Kelompok
- i. Pengguna
- j. Diskusi

Taallum ini memiliki tiga menu khusus yang hanya dikelola oleh tim pendidik, yaitu:

- a. *Edit* mata pelajaran
- b. *Setting* mata pelajaran
- c. Statistik

Taallum merupakan platform penting yang mempersiapkan dan mengatur mekanisme pembelajaran bahasa asing secara online, membawa pengalaman belajar yang inovatif. Basis menu dari taallum ini adalah elemen yang membedakan pembelajaran bahasa asing secara daring dengan platform pembelajaran online lainnya yang tersedia. Taallum ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajar dan pengajar bahasa asing dalam menjalani proses belajar mengajar yang kontinu, memungkinkan mereka untuk berinteraksi baik secara synchronous (real-time) maupun asynchronous (tidak real-time), sehingga menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan individu.

Berdasarkan definisi operasional yang telah diuraikan, fokus penelitian ini terbatas pada objek penelitian mengenai model pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis *Learning Management System* (LMS) di PPMI SHOHIS. Ruang lingkup penelitian ini dengan jelas tergambar pada judul naskah disertasi, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai model pembelajaran bahasa asing secara daring dengan sistem yang terprogram dan aturan tertentu. Aturan-aturan ini disusun dengan tujuan untuk memberikan standar pembelajaran yang jelas, memfasilitasi pengajar dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi baik secara synchronous maupun asynchronous, menciptakan lingkungan belajar yang struktural dan terorganisir.

Aturan-aturan yang telah didefinisikan dalam model ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan platform online lainnya seperti blog, email, atau website umum. Model pembelajaran ini mengharuskan adanya identitas khusus

untuk mengaksesnya, yaitu melalui nomor identitas guru (NIG) dan nomor induk siswa (NIS), yang merupakan mekanisme keamanan dan validasi penting. Identitas ini harus jelas dan terverifikasi, dan model ini terintegrasi dengan sistem database lain untuk memastikan integritas dan keamanan data. Oleh karena itu, pengguna taallum ini adalah mereka yang terdaftar secara institusional di PPMI SHOHIS dan yang secara rutin melunasi pembayaran syahriah (SPP bagi peserta didik). Model pembelajaran ini menawarkan sebuah contoh model pembelajaran elektronik yang dapat dikembangkan dan diadaptasi di institusi pendidikan lain.

Ruang lingkup penelitian yang akan dibahas dalam judul ini mencakup kondisi pembelajaran bahasa asing baik secara luring maupun daring di PPMI SHOHIS, menjelajahi evolusi dan implementasi model pembelajaran ini. Meskipun model ini telah disosialisasikan pada tahun 2020, namun pemanfaatan penuhnya pada level guru baru dilaksanakan pada tahun 2021. Lingkup lain yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis LMS yang dikenal dengan nama taallum. Selain itu, lingkup terakhir yang juga dibahas adalah penerapan model pembelajaran bahasa asing secara daring ini di PPMI SHOHIS dan institusi pendidikan lainnya, serta tingkat atau persentase penerimaan pengguna (pendidik dan peserta didik) terhadap keberadaan dan utilitas media pembelajaran online ini dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

No	Objek Penelitian	Lingkup Objek Penelitian
1	Kondisi aktual pembelajaran bahasa asing pada PPMI SHOHIS	<ul style="list-style-type: none"> a. Media pendukung pembelajaran <i>online</i> di PPMI SHOHIS b. Karakteristik peserta didik c. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran <i>online</i> d. Kondisi ideal pembelajaran bahasa asing <i>online</i> e. Analisis kebutuhan pembelajaran bahasa asing secara daring via taallum.

No	Objek Penelitian	Lingkup Objek Penelitian
2	Model pengembangan pembelajaran bahasa asing secara daring via taallum	<ul style="list-style-type: none"> a. Aplikasi pembelajaran bahasa Asing secara daring, yaitu taallum b. Pengembangan database instruksi taallum berbahasa Arab c. Pengembangan tampilan aplikasi taallum yang bersentuhan dengan pengguna
3	Implementasi model pembelajaran bahasa asing secara daring tersebut pada PPMI SHOHIS	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi Formatif b. Produk Akhir

D. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai metode pembelajaran di pondok pesantren di Indonesia relatif sulit ditemukan oleh para peneliti. Secara umum, penelitian tentang pembelajaran daring lebih banyak terfokus pada konteks perguruan tinggi. Ada juga beberapa penelitian mengenai pembelajaran daring pada level pendidikan dasar dan menengah, namun fokusnya lebih pada mata pelajaran tertentu, bukan pada institusinya secara keseluruhan. Selain itu, peneliti juga belum menemukan penelitian yang secara spesifik membahas pembelajaran daring yang menargetkan dua bahasa, yakni bahasa Arab dan bahasa Inggris. Beberapa penelitian yang ditemukan hanya fokus pada salah satu dari kedua bahasa tersebut dan umumnya dilakukan dalam setting perguruan tinggi.

Sebuah penelitian yang menarik telah dilakukan oleh Robert J. Blake dan Sonia Shiri dengan judul: "Online Arabic Language Learning: What Happens After?" di Amerika Serikat (Blake & Shiri, 2012). Penelitian ini, yang kemudian dipublikasikan dalam Jurnal *Second Language Acquisition (L2)*³, mengkaji model pembelajaran bahasa Arab daring di Universitas Arizona Amerika Serikat yang

³ L2 Journal adalah salah satu jurnal elektronik yang dijadikan referensi dan rujukan bagi para pengajar bahasa asing dan bahasa kedua.

diberi nama Arabic Without Wall (AWW). Artikel ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab daring menghasilkan kompetensi peserta didik yang sebanding dengan mereka yang mengikuti perkuliahan tatap muka. Selain itu, artikel ini juga membahas tentang software Moodle yang mendukung pelaksanaan AWW ini, yang memiliki tiga menu utama. Akan tetapi, penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terutama dari sisi aplikasi dan model online yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Claroline dan model standar pembelajaran bahasa asing secara daring untuk peserta didik aktif, sedangkan artikel yang dibandingkan hanya melaporkan hasil pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Helle Lykke Nielsen di University of Southern Denmark (Nielsen, 2012) dengan judul "*E-learning and the dilemma of learner autonomy: A case study of first year university students of Arabic*" membahas keberhasilan universitas dalam menyelenggarakan pembelajaran bahasa Arab online. Namun, penelitian ini seharusnya juga mengungkapkan bahwa peserta didik dipersiapkan untuk bekerja di negara-negara Arab. Sehingga pada tahun ketiga dan keempat, peserta didik online melanjutkan kuliahnya di negara-negara Arab tersebut. Dengan demikian, ukuran keberhasilan sebenarnya ditentukan pada tahun pertama dan kedua, bukan pada tahun ketiga dan keempat di mana peserta didik mendapat lingkungan bahasa Arab penutur asli selama dua tahun. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal aplikasi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan aplikasi Blackboard yang sudah terstandarisasi dan harganya cukup mahal, sementara penelitian ini mencoba mendesain model pembelajaran bahasa Arab secara daring berbasis LMS dengan biaya yang sangat terjangkau oleh seluruh perguruan tinggi di Indonesia.

Penelitian lain yang menarik adalah yang dilakukan oleh Muhammad Sabri Sahrir dan Nor Aziah Alias (Sahrir & Alias, 2011) dengan judul "*A Study On Malaysian Language Learners' Perception Towards Learning Arabic Via Online Games*". Penelitian ini, yang dilakukan di International Islamic University Malaysia (IIUM), menekankan pada penggunaan games online berbahasa Arab untuk mendekatkan dan membuat peserta didik menyukai bahasa Arab. Penelitian ini

berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini, terutama dalam hal media yang digunakan. Penelitian ini mendesain model pembelajaran bahasa Arab online, tidak hanya fokus pada games saja, tetapi juga pada interaksi antara pengajar dan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan di Kuwait oleh Mubarak M Alkharang (Mubarak, 2019) membahas tentang kesiapan manajemen perguruan tinggi dan penguasaan bahasa yang digunakan pada model pembelajaran online. Mereka melakukan penelitian dengan membandingkan implementasi online learning antara negara-negara maju dan negara berkembang, dengan Kuwait sebagai lokasi penelitian. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran online di Kuwait belum berjalan sebagaimana mestinya dibandingkan dengan negara-negara maju. Penelitian ini lebih fokus pada manajemen pengelolaan *e-learning* dengan membandingkan implementasi *e-learning* pada negara-negara maju dan negara berkembang seperti Kuwait, sementara penelitian disertasi ini tidak menyoroti manajemen pengelolaan *e-learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muljono Damopolii dan Muhammad Yaumi (Muljono Damopolii dan Muhammad Yaumi, 2014) dengan judul "Pengembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Penghubung Kelas Kerjasama Pascasarjana UIN Alauddin di Sulawesi Selatan" memiliki perbedaan signifikan dengan penelitian dalam disertasi ini, terutama dari sisi aplikasi yang digunakan. Penelitian Muljono dan kawan-kawan

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini berangkat dari berbagai tujuan penting. Tujuan-tujuan ini melampaui sekadar pemenuhan syarat untuk penyelesaian program doktor yang diikuti oleh peneliti. Lebih dari itu, penelitian ini memiliki aspirasi pragmatis yang kuat. Diharapkan, melalui penelitian ini, akan tercipta kontribusi berharga dalam bentuk pengembangan dan pengayaan model pembelajaran, yang mencakup baik pembelajaran offline maupun online yang telah berlaku saat ini. Melalui inovasi

dan penemuan baru dalam ranah pembelajaran, penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pendidikan di masa mendatang.

Model pembelajaran bahasa asing secara daring telah berkembang dengan cepat dan bervariasi, mulai dari pemanfaatan media sosial hingga penerapan model pembelajaran resmi di institusi pendidikan. Model-model ini telah berhasil memenuhi standar minimal pembelajaran online yang mencakup ketersediaan ruang untuk presentasi, interaksi, dan evaluasi. Oleh karena itu, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan mampu berkontribusi sebagai salah satu model inovatif pembelajaran bahasa asing secara daring yang dapat digunakan dan dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan model pembelajaran yang efektif, aksesibel, dan bermanfaat bagi komunitas pendidikan luas, terutama dalam mempelajari bahasa asing secara online.

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Menyajikan gambaran nyata tentang kondisi pembelajaran bahasa asing di PPMI SHOHIS, untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan kebutuhan pembelajaran saat ini.
- b. Memaparkan pengembangan model pembelajaran bahasa asing secara daring melalui platform taallum di PPMI SHOHIS, untuk menunjukkan bagaimana inovasi dan strategi baru diimplementasikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Memetakan bentuk implementasi model pembelajaran bahasa asing secara daring berbasis taallum di PPMI SHOHIS, untuk memberikan gambaran detail tentang bagaimana model pembelajaran baru ini diadaptasi dan diterapkan dalam konteks pendidikan bahasa asing di institusi tersebut. Ini termasuk memahami bagaimana teknologi dan metodologi baru diterapkan untuk mendukung tujuan pembelajaran, dan bagaimana hal ini dapat diadaptasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing secara lebih luas.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil dari disertasi ini diharapkan akan memberikan manfaat ganda, yaitu manfaat langsung dan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat

langsung terwujud dalam bentuk penerapan model pembelajaran bahasa asing secara luring (offline) dan daring (online) bagi PPMI SHOHIS serta pengelola pondok pesantren lainnya. Sementara, manfaat dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan aspek teknis dari pengembangan dan penerapan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran bahasa asing, baik dalam setting online maupun offline, yang nantinya dapat berkontribusi pada kemajuan metodologi pengajaran.

Salah satu manfaat konkret yang dapat diraih dari penelitian ini adalah terciptanya produk pembelajaran bahasa asing dalam bentuk daring dan luring. Produk ini merupakan model pembelajaran untuk bahasa Arab dan Inggris secara daring yang dapat diadaptasi dan diimplementasikan pada berbagai institusi. Produk penelitian ini berupa model yang terintegrasi dalam aplikasi yang dapat diproduksi atau dibuat secara massal. Produk ini dirancang sedemikian rupa sehingga mudah untuk dilipatgandakan atau diinstal, misalnya melalui proses copy-paste, sehingga memudahkan proses adopsi dan penerapan di berbagai lembaga pendidikan.

Model pembelajaran untuk bahasa Arab dan Inggris ini dirancang untuk dapat diadaptasi oleh berbagai lembaga pendidikan, baik pada level pendidikan dasar maupun tinggi. Bahkan, model ini juga dapat diutilisasi oleh kelompok belajar. Namun, pemassalan produk ini harus mematuhi kaidah-kaidah tertentu dalam penerapan atau implementasi teknologi pembelajaran. Implementasi teknologi pembelajaran, termasuk model pembelajaran bahasa Arab dan Inggris ini, juga menuntut pemenuhan beberapa syarat, termasuk kesiapan dari humanware dan hardware. Aplikasi yang terkait juga dirancang untuk dapat diunduh secara online, memudahkan akses dan penerapan.

Secara ringkas, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini akan mengungkap bahwa keberhasilan suatu model pembelajaran bahasa, baik secara luring maupun daring, pada suatu institusi, tidak berdiri sendiri. Meskipun aplikasi mungkin telah dirancang dengan baik dengan instruksi yang jelas dan detail, namun kebiasaan dan pola pikir pengguna yang belum sesuai dapat menghambat

implementasi produk tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas langkah-langkah implementasi yang perlu dilakukan untuk membimbing pengguna dalam memanfaatkan model pembelajaran ini dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Arab dan Inggris.

Untuk memperdalam penelitian ini, peneliti menyusun kerangka penelitian yang menguraikan landasan yuridis dan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kombinasi antara penelitian dan pengembangan (research and development) serta quasi eksperimen. Peneliti akan melakukan analisis kebutuhan untuk mengkaji kondisi aktual dan ideal pembelajaran bahasa Arab dan Inggris di PMMI SHOHIS. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti akan merancang desain pembelajaran bahasa Arab dan Inggris berbasis LMS. Desain ini kemudian akan divalidasi oleh ahli teknologi pembelajaran, ahli dan praktisi *e-learning*, serta ahli instruksi pembelajaran. Validasi dari para ahli ini akan dijadikan sebagai landasan untuk melakukan revisi akhir pada model pembelajaran bahasa Arab dan Inggris ini sebelum diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar, sebelum akhirnya disebarluaskan kepada pengguna secara massal.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Pengembangan Model

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam jaringan (daring) memberi pengertian kata model sebagai pola, contoh, acuan dan raga (Kemendikbud, 2016). Terlepas dari definisi ini, peneliti telah membatasi makna pengembangan model pada bab 1, subbab definisi operasional. Sejumlah penelitian telah memaparkan berbagai model sebelum hasil penelitian atau produk tersebut disebarluaskan ke masyarakat pengguna. Pemodelan ini tidak hanya dalam bidang TIK, tetapi juga dalam bidang ilmu lainnya seperti kedokteran, keperawatan dan farmasi.

Anita Liu melakukan pendekatan ke kelompok kecil untuk menggunakan model *e-learning*-nya. Bersama timnya, Anita berusaha memahami budaya kelompok yang ditargetkan menggunakan *e-learning* yang dibangunnya tersebut. Pada kesimpulan artikelnya, mereka mengatakan bahwa efektivitas *e-learning* pada satu institusi hendaklah dilihat keberhasilan penerapan model *e-learning* yang dimaksud pada kelompok kecil. Keberhasilan model *e-learning* belum menjamin keberhasilan implementasinya pada sebuah institusi dimana model *e-learning* tersebut diujicobakan. Keberhasilan implementasi *e-learning* juga dipengaruhi oleh dukungan teknologi, budaya institusi, kebijakan pimpinan institusi, pengembangan staf berkelanjutan, dan penerimaan peserta didik yang terkait dengan budaya belajar mereka (Anita Liu, 2010).

Shinichi Ota melakukan penelitian penyembuhan kanker. Bersama timnya, Shinichi membuat model pengobatan memanfaatkan binatang sebagai percobaan model tersebut untuk mengobati kanker. Model pengobatan yang diterapkan pada binatang ini dicatat tahapan dan dosisnya. Keberhasilan strategi pengobatan kanker pada binatang tersebut kemudian diujicobakan pada manusia. Model pengobatan ini disosialisasikan setelah melalui serangkaian ujicoba dan uji keselamatan pasien (Shinichi Ota, Jean Francois H. Geschwind, Manon Buijs, Joost W. Wijlemans, Byung Kook Kwak, 2013).

Josephine Bigeni dan kawan-kawannya melakukan penelitian tentang faedah dan kerugian menggunakan *e-learning* bagi para peserta didik kedokteran. Mereka membuat model *e-learning* untuk diujicobakan kepada sekelompok peserta didik kedokteran

semester terakhir. Para peserta didik ini diminta menyelesaikan tugasnya yang terkait dengan pernafasan melalui sebuah model *e-learning*. Dari 87 peserta kuliah hanya 43 yang menyelesaikan modul ini secara *online*. Mereka mengambil kesimpulan bahwa sebuah *e-learning* harus diujicobakan dalam bentuk sebuah model pada satu bagian dari kelompok yang akan menggunakan *e-learning* tersebut. Tanpa ujicoba model *e-learning*, aplikasi ini menjadi kurang berguna (Bigeni et al., 2013).

Saeed Rezaei Sharifabadi membuat model digitasi perpustakaan. Berbagai dokumen dijadikan digital agar mudah diatur dalam bentuk file yang saling berhubungan. Program digitasi dokumen perpustakaan tersebut lalu dirancang sedemikian rupa agar mudah diakses oleh pengunjung perpustakaan. Pada awalnya, file-file yang berisi digitasi dokumen perpustakaan hanya merupakan sekumpulan file yang dapat dicari berdasarkan judul dokumennya (berupa judul buku, judul penelitian, judul artikel, dll). Usaha Saeed ini kemudian dijadikan model kegiatan untuk mendukung *e-learning* pada perguruan tingginya. Usahnya ini kemudian dikenal dengan *digital library model* (Sharifabadi, 2006).

Dalam bidang farmasi, penerapan *e-learning* sangat marak. Sebuah model *e-learning* khusus bidang farmasi diujicobakan pada institusi di Australia, yaitu The University of Western Australia dan School of Population Health, Australia. Model ini diujicoba pada kedua institusi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran online ini dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi kurang mendukung keahlian (skill) mereka. Mereka membuat rekomendasi agar dilakukan penelitian lebih detail lagi tentang penerapan *e-learning* yang terkait dengan kebijakan organisasi memanfaatkan aplikasi pembelajaran *online* ini (Salter et al., 2014).

Model kebijakan untuk menerapkan *e-learning* (*blackboard*) diujicobakan di Universitas Sharjah, Emirat Arab. Penelitian ini memaparkan strategi untuk menyebarluaskan berbagai informasi melalui perpustakaan. Target awal kebijakan tersebut adalah membiasakan civitas akademika institusi ini mendapatkan dan mengakses informasi *online*. Selanjutnya, strategi ini dikembangkan dalam bentuk penerapan *e-learning* yang berpusat di perpustakaan. Model ini cukup berhasil diterapkan pada perpustakaan dan dapat diadopsi tahapan penerapannya (Boumarafi, 2010).

Pemodelan instrumen menggunakan bahasa Arab untuk mengukur kualitas hidup masyarakat di negara-negara berpenutur bahasa Arab juga pernah dilakukan. Beberapa aplikasi yang memuat database untuk mengukur kualitas di negara-negara ini diterjemahkan ke dalam bahasa Arab. Hasil penerjemahan ini dianggap sebagai suatu model sebelum disebarkan ke masyarakat pengguna. Penelitian ini ternyata memberi hasil yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan instrumen yang sama, tetapi bukan dalam bahasa Arab. Pengukuran kualitas kesehatan menggunakan instrumen ternyata dipengaruhi oleh budaya setempat. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar alat yang digunakan untuk mengukur kualitas hidup didekatkan dengan budaya setempat, dalam hal ini budaya Arab (Al Sayah et al., 2013).

Model pelatihan secara *online* dilakukan di Universitas Kuwait. Model ini dilakukan dengan alasan TIK sudah sangat maju saat ini. Dalam artikel ini disebutkan bahwa 700 peserta pelatihan terlibat. Mereka adalah peserta didik program sarjana. Model ini dilakukan secara *online* sebagai pengganti tatap muka memberi informasi tentang universitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 94,7% peserta didik baru tersebut kurang menyukai model pelatihan *online* ini. Di sisi lain, mereka sangat mendukung jika model ini diterapkan untuk keperluan perkuliahan (Safar & Qabazard, 2019).

Informasi lainnya tentang model *e-learning* diperoleh peneliti pada tulisan Husain al-Ansari, Universitas Kuwait. Dalam paparannya, dia mengemukakan perlunya memahami kondisi lingkungan dan kebiasaan sivitas akademika dalam menggunakan TIK. Husain mengumpulkan data dari beberapa pendidik dan staf fakultas tentang kebiasaan mereka memanfaatkan TIK selama ini. Setelah memperoleh data yang menunjukkan bahwa rata-rata pendidik telah menggunakan laptop dalam 5 (lima) tahun terakhir. Adapun pegawai telah memanfaatkan komputer 3 (tiga) tahun terakhir. Dengan demikian, kebijakan pimpinan universitas untuk memanfaatkan internet sebagai media komunikasi dan berbagai informasi dapat ditetapkan. Kebiasaan mereka dan budaya lingkungan universitas tentang pemanfaatan TIK sangat mempengaruhi ujicoba penerapan internet sebagai media pendukung pembelajaran (Al-Hunaiyyan et al., 2018).

Berdasarkan literatur ini dapat dipahami bahwa sebuah model adalah sesuatu yang dapat ditiru dan diadopsi pemanfaatannya. Model ini memberi gambaran keberhasilan secara luas. Namun model ini selalu diujicoba pada sampel atau kelompok kecil. Evaluasi

penerapan sebuah model pada kelompok kecil menjadi hal yang harus dilakukan. Hal ini disebabkan adanya model *e-learning* yang kurang efektif, seperti disebutkan pada paparan sebelumnya.

Sehubungan dengan hal ini, model yang dimaksud dalam naskah disertasi ini adalah model pembelajaran bahasa asing secara daring dan luring berbasis *learning management system* (LMS). Model LMS ini dinamakan dengan taallum. Melalui model ini, diharapkan pembelajaran bahasa Arab dan Inggris akan semakin kaya dengan berbagai media pendukung. Pada akhirnya sebuah institusi dalam bentuk pondok pesantren yang hendak memberikan pelajaran bahasa Arab dan Inggris dapat menentukan media apa yang sesuai dengan kebutuhan mereka, termasuk media pembelajaran daring dan luring ini.

B. Pembelajaran Bahasa Asing secara Daring

Kata pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2016) dalam jaringan (daring) didefinisikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Frasa pembelajaran bahasa asing dapat didefinisikan sebagai proses atau strategi yang dapat digunakan agar orang dapat belajar dan mempelajari bahasa asing. Dengan kata lain, orang dapat belajar bahasa asing dengan memilih strategi. Saat menjalankan strategi pencapaian tersebut, pembelajar bahasa asing sedang berada pada tahapan proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti juga memaparkan batasan daring. Dalam kamus KBBI yang dirujuk sebelumnya, *online* dipadankan dengan daring (dalam jaringan). Jadi, sesuatu dikatakan *online* atau daring jika terhubung dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Dalam percakapan umum, jaringan yang lebih besar dalam konteks ini biasanya mengarah pada internet. Karena itu, kata daring ini menurut peneliti, lebih mengarah maknanya ke suatu kondisi atau status bahwa sesuatu sedang diakses melalui internet. Dengan kata lain, kalau dikatakan, “saya *online*”, berarti yang bersangkutan sedang mengakses internet, termasuk di dalamnya “sedang beraktifitas” di media sosial.

Peneliti juga dapat mengajukan batasan daring sebagai suatu istilah saat seseorang sedang terhubung dengan internet atau dunia maya. Kata terhubung yang dimaksud adalah terhubung dengan akun media sosial, *email* dan berbagai jenis akun lainnya digunakan lewat internet. Itulah sebabnya dalam keseharian, kata “daring” ini sangat berkaitan sekali dengan dunia maya atau lebih tepatnya dengan internet. Tidak dipungkiri

seseorang sering kali menanyakan kepada teman atau kepada sahabatnya tentang akun media sosialnya daring atau luring. Dengan kata lain, daring dapat diartikan sebagai kondisi terhubung dengan internet.

Dalam disertasi ini, daring diartikan sebagai kondisi seseorang sedang berada dalam jaringan internet. Seseorang yang sedang membuka emailnya dan sedang berkomunikasi dengan orang lain melalui email tersebut dapat dikatakan sedang daring. Boleh jadi, seseorang sedang menulis pendapat melalui media sosial (*WhatsApp, Line, Telegram, Instagram, Facebook, Twitter, dll*), juga dapat dikatakan sedang daring. Di sisi lain, seseorang mungkin sedang menulis pendapat dan kondisinya melalui *blog* atau situs pribadinya pun dapat dikatakan sedang daring.

Karena itu, pembelajaran daring dapat dimaknai sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang lain belajar melalui internet atau melalui hubungan dengan memanfaatkan internet. Dengan internet tersebut, pendidik dan peserta didik dapat menerima dan mengakses informasi dalam berbagai format dari seluruh penjuru dunia. Kehadiran internet juga dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan. Hal ini terlihat dengan banyaknya *situs web* yang menyediakan media pembelajaran yang semakin interaktif dan mudah dipelajari.

Pada saat ini, pembelajaran bahasa Arab dan Inggris secara daring sangat mudah ditemukan. Pembelajaran bahasa Arab melalui grup *milist, blog*, media sosial seperti *facebook Whatapps* hingga *Youtube* pun tidak ketinggalan. Proses yang dimaksud bisa dilakukan dalam bentuk tatap muka dengan pendidik dan dapat pula dilakukan secara mandiri. Pembelajaran bahasa Arab dan Inggris dapat dimaknai sebagai proses dan seseorang mempelajari bahasa Arab dan Inggris, baik melalui media interaktif atau pun hanya dengan tatap muka saja.

Beberapa teori pembelajaran daring yang umum digunakan sebagai rujukan adalah konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme. Tidak berarti bahwa teori lain tidak dijadikan landasan, tetapi ketiga teori ini selalu menarik untuk dilihat sisi persamaan dan perbedaannya. Ketiga teori ini juga menarik ditarik ke ranah pembelajaran bahasa Arab dan Inggris secara daring. Ketiga teori ini dapat dilihat penerapannya dalam proses pembelajaran yang strateginya telah disiapkan. Secara singkat dapat dikemukakan terlebih dahulu penerapan ketiga teori ini dalam pembelajaran secara daring.

Teori-teori konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme melandasi pengembangan model pembelajaran bahasa Arab dan Inggris secara daring. Teori konstruktivisme menjadi inspirasi dalam mengembangkan bahan ajar, tugas dan diskusi agar mengandung muatan-muatan yang bersifat kontekstual dan memberikan pengalaman belajar peserta didik. Teori kognitivisme menjadi acuan dalam mengembangkan dan mengorganisasi materi serta aktivitas pembelajaran. Mengacu pada teori kognitivisme, materi dan aktivitas pembelajaran didesain agar pembelajaran memiliki makna bagi diri peserta didik dan menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Teori behaviorisme menjadi rujukan dalam mengembangkan desain pembelajaran khususnya bentuk pemberian umpan balik dalam latihan soal dan petunjuk praktis melalui tugas. Dengan demikian, semua teori belajar sebenarnya bisa di gunakan di dalam pembelajaran daring.

Teori tentang kecepatan perkembangan TIK juga dijadikan patokan dalam penelitian ini. Nancy K. Herthe (Nancy Herther, 2006) menegaskan bahwa TIK akan terus berkembang secara cepat memenuhi kebutuhan para pengguna baik secara individu maupun organisasi. Sehubungan dengan hal tersebut maka *platform* TIK yang lebih baik dari waktu ke waktu sejatinya disebarluaskan dan dikembangkan secara terus menerus baik oleh para praktisi maupun perusahaan pengembangan TIK itu sendiri. Sikap seperti inilah yang dapat memperkuat peran dan fungsi TIK dalam mendukung kegiatan para penggunanya di masa mendatang.

Merujuk ke TIK, maka perspektif tentang daring pun harus jelas. Jadi, sesuatu dikatakan daring jika terhubung dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Dalam percakapan umum, jaringan yang lebih besar dalam konteks ini biasanya lebih mengarah pada internet. Karena itu, kata ‘daring‘ ini menurut peneliti, lebih mengarah maknanya ke suatu kondisi atau status bahwa sesuatu sedang diakses melalui internet. Dengan kata lain, kalau dikatakan, “saya daring”, berarti yang bersangkutan sedang mengakses internet, termasuk di dalamnya “sedang beraktifitas” di media sosial.

Rujukan tentang pembelajaran daring yang bermode *learning management system* (LMS) juga harus mengacu ke konsep yang disepakati selama ini. Beberapa teori tentang LMS menjadi rujukan dalam disertasi ini. Salah satu rujukan adalah website *Distance Learning* (*Distance Learning*, 2022). Dalam webiste ini, LMS merupakan suatu kondisi

lingkungan (*environment*) yang dipergunakan oleh pengajar/pendidik/instruktur/pengembang pendidikan dalam membuat, menyimpan, menggunakan kembali, mengelola serta menyampaikan materi pembelajaran kepada para pembelajar yang terpusat pada suatu database. Database LMS sudah terformat dan menyiapkan tempat menyajikan materi pembelajaran secara konsisten.

Aplikasi LMS sejatinya memiliki standar. Di antara standar yang dimaksud sudah dibahas pada poin sebelumnya pada topik pembelajaran daring. Standar LMS yang lain adalah adanya fitur unik yang membedakannya dengan webiste daring pada umumnya. Fitur unik LMS ini di antaranya adalah *Identification (ID) Verification, Communication between Students and Instructors, Integrating Standard, Convenience, Technology Skills, Faster Feedback, dan File Management* (R. Davis & Surajballi, 2014).

Peneliti memaparkan kembali ketiga teori yang dijadikan landasan dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab dan Inggris online berbasis LMS ini. Oleh karena itu, masing-masing teori ini tersebut dideskripsikan pada subbab ini.

1. Pembelajaran Daring menurut Konstruktivisme

Teori konstruktivisme (Can, 2009) mengatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui suatu proses membangun pengetahuan dari diri peserta didik. Konstruksi pengetahuan tersebut umumnya dipengaruhi oleh pengajar, materi ajar dan peserta didik itu sendiri. Menurut teori ini belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain. Dalam konsep konstruktivisme semua pengetahuan yang kita peroleh adalah hasil konstruksi peserta didik itu sendiri.

Penganut aliran konstruktivisme menganggap bahwa peserta didik membangun pengetahuannya dari pengalaman belajarnya sendiri. Belajar dilihat sebagai suatu proses yang aktif. *E-learning* dengan konsep belajar aktifnya dapat menjadi salah satu contoh pola pembelajaran konstruktivisme, dengan cara pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Melalui TIK pembelajar atau masyarakat umum dapat menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut untuk memperoleh segala jenis informasi di dalamnya (Simpson-Spence, 2021).

Pemanfaatan TIK untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan pendekatan konstruktifisme juga menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik yang cukup tinggi (Sultan et al., 2011). Menu-menu sudah disiapkan sedemikian rupa untuk memfasilitasi aktifitas pendidik. Para pendidik yang menggunakan media *e-learning* memiliki kesempatan menyiapkan standar referensi pengetahuan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik memiliki waktu lebih cepat membangun standar pengetahuan dari materi tersebut. Tentu saja, media *e-learning* ini pun memberi peluang kepada peserta didik untuk mencari referensi kemudian menyimpan pada foldernya sendiri. Media *e-learning* ini juga menyiapkan ruang bagi peserta didik untuk melakukan hubungan sosial secara daring melalui menu diskusi pada forum yang bersifat *asynchronous* dan diskusi bersifat *synchronous*. Dengan cara ini, maka peserta didik dapat membangun pengetahuan melalui media ini dan tetap dalam hubungan sosial. Memang, model *e-learning* yang ditawarkan bersifat campuran (*blended learning*) di mana pertemuan terkadang dilakukan dengan waktu tatap muka atau tatap maya. Hanya saja dalam artikel tersebut, tidak ditemukan jumlah pertemuan secara tatap muka dan tatap maya.

Teori konstruktivistik merupakan paradigma penting dalam bidang pendidikan dan psikologi, yang menekankan pada proses aktif individu dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri. Teori ini bermula dari pekerjaan Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner, yang menawarkan pandangan mendalam tentang bagaimana individu memahami dan menginterpretasikan pengalaman mereka (Batmang et al., 2021; Bruner, 1996).

Konstruktivistik menekankan pada pembelajaran sebagai proses aktif di mana siswa berinteraksi dengan materi dan lingkungan untuk membentuk pemahaman baru (Piaget, 1954). Teori ini juga menekankan pada kepentingan konteks sosial dan interaksi antar individu dalam proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Vygotsky melalui konsep zona perkembangan proksimal (Vygotsky, 1978).

Dalam era digital saat ini, teori konstruktivistik mendapat momentum baru melalui implementasinya dalam pendidikan online dan *blended learning*. Teknologi mendukung konstruksi pengetahuan melalui alat dan sumber daya digital, memungkinkan eksplorasi konsep, kolaborasi, dan refleksi (Liu, M., & Chen, 2018). Selain itu, platform online

memungkinkan diferensiasi dan personalisasi pembelajaran, sesuai dengan prinsip konstruktivistik tentang membangun pengetahuan dari titik awal siswa (Hsu, 2017).

Namun, meskipun teori konstruktivistik telah menginspirasi inovasi pendidikan, juga ada kritik. Beberapa peneliti menekankan bahwa pendekatan konstruktivistik mungkin tidak selalu efektif untuk semua siswa atau dalam semua konteks, dan mendorong untuk pendekatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan terbimbing (Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, 2006).

Dalam kesimpulan, teori konstruktivistik telah memberikan kontribusi besar pada pemahaman kita tentang pembelajaran dan membuka jalan untuk metode pendidikan inovatif, terutama dalam konteks online dan teknologi-enhanced learning.

Teori konstruktivisme memiliki peranan penting dalam pembelajaran daring (online) saat ini. Beberapa cara di mana teori ini dapat diterapkan dan berpengaruh dalam konteks online adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan Pengetahuan

Konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan informasi sebelumnya. Dalam pembelajaran online, platform dan alat digital dapat membantu siswa mengakses sumber daya, berinteraksi dengan materi, dan membangun pemahaman mereka secara mandiri. Teori konstruktivisme sangat relevan dalam konteks pembelajaran daring, dan dapat membantu mendefinisikan bagaimana siswa membangun pengetahuan mereka dalam lingkungan online. Teori konstruktivisme ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran online untuk membangun pengetahuan seperti berikut:

- a. Akses Sumber Daya

Dalam pembelajaran online, platform dan alat digital memberikan akses yang luas terhadap sumber daya belajar seperti artikel, video, dan forum diskusi yang dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuan mereka.

- b. Interaksi dengan Materi

Konstruktivisme menekankan pada interaksi aktif dengan materi belajar. Dalam konteks online, ini dapat mencakup kegiatan seperti menjelajahi simulasi online, berpartisipasi dalam diskusi forum, atau menyelesaikan kuis interaktif.

c. Pembelajaran Mandiri

Platform online mendukung pembelajaran mandiri dengan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik pada kecepatan mereka sendiri, sering kali dengan umpan balik otomatis dan penilaian yang memungkinkan mereka untuk memahami kemajuan mereka.

d. Refleksi dan Diskusi

Forum diskusi online dan alat kolaborasi lainnya mendukung refleksi dan diskusi, memungkinkan siswa untuk berbagi pemahaman mereka, mendapatkan perspektif baru, dan membangun pengetahuan bersama.

e. Kontribusi dan Kolaborasi

Pembelajaran online yang didasarkan pada konstruktivisme sering mempromosikan kolaborasi dan kontribusi aktif ke komunitas belajar, seperti melalui proyek kelompok atau kegiatan berbagi sumber daya.

2. Interaksi Sosial dan Kolaborasi

Konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Platform pembelajaran online dapat mendukung diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan interaksi lainnya yang memungkinkan siswa berbagi dan membangun pengetahuan bersama. Interaksi sosial dan kolaborasi adalah elemen kunci dari pendekatan konstruktivistik terhadap pembelajaran, dan ini juga berlaku dalam konteks pembelajaran online. Dalam konteks interaksi sosial, teori konstruktivistik memberikan dukungan, antara lain:

a. Fasilitasi Diskusi Kelompok

Platform pembelajaran online dapat menyediakan forum diskusi atau ruang obrolan di mana siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berdebat tentang ide-ide terkait materi kursus. Ini mendukung pembangunan pengetahuan bersama dan pengembangan pemahaman yang lebih mendalam.

b. Proyek Kolaboratif

Pembelajaran online memungkinkan untuk proyek kolaboratif di mana siswa dapat bekerja bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau

proyek. Ini mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif, komunikasi, dan pemecahan masalah.

c. Berbagi dan Membangun Pengetahuan Bersama

Teknologi seperti wiki, dokumen bersama, dan platform kolaborasi lainnya memungkinkan siswa untuk berkontribusi, mengedit, dan membangun pengetahuan bersama.

d. Peer Review dan Umpan Balik

Penilaian sejawat dan umpan balik adalah aspek penting dari interaksi sosial dan kolaborasi dalam konteks konstruktivistik. Ini membantu siswa untuk memahami dan menilai pekerjaan mereka sendiri dan orang lain, yang mendukung refleksi dan pembelajaran berkelanjutan.

e. Komunitas Belajar

Membangun komunitas belajar adalah bagian penting dari pendekatan konstruktivistik. Dalam pembelajaran online, ini bisa dicapai melalui diskusi terbimbing, proyek kolaboratif, dan kegiatan sosial lainnya yang mendukung interaksi dan kolaborasi.

3. Refleksi dan Metakognisi

Refleksi atas proses belajar dan kesadaran metakognitif adalah komponen kunci dari konstruktivisme. Pembelajaran online dapat menyediakan alat seperti jurnal reflektif online, portofolio digital, dan sistem penilaian peer untuk mendukung refleksi dan kesadaran diri siswa. Refleksi dan metakognisi adalah komponen kunci dari teori konstruktivisme yang memainkan peran penting dalam pembelajaran online. Pembahasan lebih lanjut tentang bagaimana refleksi dan metakognisi dipromosikan dan mendukung dalam konteks pembelajaran online, di antaranya adalah:

a. Jurnal Reflektif Online

Jurnal reflektif online memungkinkan siswa untuk mencatat pemikiran dan perasaan mereka selama proses pembelajaran. Ini mendukung refleksi diri dan kesadaran metakognitif, yang penting untuk memahami dan mengoptimalkan strategi pembelajaran individu (Larrivee, 2008).

b. Portofolio Digital

Portofolio digital memungkinkan siswa untuk mengumpulkan dan merefleksikan karya mereka seiring waktu. Ini mendukung refleksi berkelanjutan dan metakognisi dengan memungkinkan siswa untuk melihat dan menganalisis perkembangan mereka seiring waktu (Barrett, 2007).

c. Sistem Penilaian Peer

Penilaian sejawat memungkinkan siswa untuk memberikan dan menerima umpan balik dari rekan mereka. Ini mendukung refleksi dan metakognisi dengan memungkinkan siswa untuk melihat karya mereka dari perspektif orang lain, dan untuk memahami dan mengkritik karya orang lain (Topping, 2009).

d. Alat Metakognitif Online

Alat seperti pemetaan konsep online, organizer grafis, dan perangkat lunak pelacakan waktu dapat mendukung kesadaran metakognitif dan refleksi dalam pembelajaran online (Jacobse, A. E., & Harskamp, 2012).

e. Diskusi Terbimbing

Diskusi online yang terbimbing dapat mendukung refleksi dan metakognisi dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang materi dan strategi pembelajaran mereka, serta untuk berinteraksi dengan perspektif dan ide rekan-rekan mereka (Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, 2000).

4. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dan Otentik

PjBL dan situasi pembelajaran otentik adalah aplikasi praktis dari konstruktivisme. Pembelajaran online dapat memfasilitasi jenis pembelajaran ini melalui platform kolaboratif dan alat penilaian yang memungkinkan siswa untuk bekerja pada proyek dunia nyata dan menyelesaikan masalah otentik. PjBL dan pembelajaran otentik adalah penerapan praktis dari teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme mendukung pembelajaran online melalui:

a. Platform Kolaboratif

Platform kolaboratif dalam pembelajaran online seperti Google Workspace for Education atau Microsoft Teams Education memungkinkan siswa untuk

bekerja bersama dalam tim, berbagi dokumen dan sumber daya, dan berkolaborasi pada proyek nyata yang memecahkan masalah otentik (DeCoito, I., & Richardson, 2018).

b. Alat Penilaian

Alat penilaian online dapat mendukung penilaian formatif dan sumatif dari proyek siswa, memberikan umpan balik tepat waktu, dan memungkinkan siswa untuk merefleksikan dan memperbaiki kinerja mereka (Pellegrino, J. W., Chudowsky, N., & Glaser, 2001).

c. Pembelajaran Otentik

Pembelajaran otentik melibatkan siswa dalam tugas dan proyek yang memiliki relevansi nyata dan aplikasi praktis. Pembelajaran online dapat mendukung pembelajaran otentik melalui simulasi, proyek berbasis masalah, dan kegiatan terapan lainnya (Herrington, J., & Parker, 2013).

d. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

PjBL adalah pendekatan instruksional di mana siswa berpartisipasi dalam proyek yang memecahkan masalah nyata atau menjawab pertanyaan menantang. Pembelajaran online memungkinkan PjBL melalui platform kolaboratif, alat komunikasi, dan sumber daya digital yang membantu siswa dalam menjalankan proyek dari awal hingga akhir (Bell, 2010).

5. Peran Guru sebagai Fasilitator

Dalam model konstruktivistik, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses pembelajaran. Dalam konteks online, guru dapat menggunakan teknologi untuk memberikan umpan balik tepat waktu, mengidentifikasi kesulitan belajar siswa, dan menyediakan dukungan sesuai kebutuhan. Dalam model konstruktivistik, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses pembelajaran, bukan sebagai penyedia informasi. Peran guru sebagai fasilitator dalam konteks pembelajaran online, di antaranya sebagai berikut:

a. Umpan Balik Tepat Waktu

Guru dapat menggunakan teknologi untuk memberikan umpan balik tepat waktu kepada siswa. Platform pembelajaran online memungkinkan guru untuk melihat pekerjaan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka (Brookhart, 2008).

b. Identifikasi Kesulitan Belajar

Teknologi juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan. Analitik pembelajaran dapat menyoroti area di mana siswa mungkin memerlukan bantuan lebih lanjut, dan guru dapat menggunakan informasi ini untuk memberikan dukungan yang diperlukan (Sclater, N., Peasgood, A., & Mullan, 2016).

c. Dukungan Sesuai Kebutuhan

Pembelajaran online memungkinkan untuk personalisasi pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan dukungan dan bimbingan yang mereka berikan berdasarkan kebutuhan dan kemajuan individual siswa (Dabbagh, N., & Kitsantas, 2018).

d. Fasilitasi Diskusi dan Kolaborasi

Guru dapat memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa dalam lingkungan online, mempromosikan konstruksi bersama pengetahuan dan pengembangan pemahaman yang lebih mendalam (Palloff, R. M., & Pratt, 2017).

e. Desain Pembelajaran

Guru juga memiliki peran penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menantang dan otentik yang mendukung eksplorasi, refleksi, dan pembangunan pengetahuan (Jonassen, 1999).

6. Alat dan Sumber Digital

Alat digital dan sumber daya online memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep, mengeksplorasi ide-ide baru, dan berinteraksi dengan informasi dalam cara yang dinamis dan interaktif, yang semua ini adalah inti dari pendekatan konstruktivistik terhadap pembelajaran.

Alat digital dan sumber daya online memainkan peran penting dalam mendukung pendekatan konstruktivistik terhadap pembelajaran. Alat dan sumber daya digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi dan satu sama lain dalam cara-cara yang mendukung konstruksi pengetahuan yang bersifat kolaboratif dan reflektif, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivistik seperti berikut ini:

a. Eksplorasi Konsep dan Ide Baru

Alat digital seperti pemetaan konsep online dan platform edukasi interaktif memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep baru dan ide-ide dalam cara yang visual dan interaktif. Ini memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan eksplorasi pengetahuan yang mandiri (Liu, M., & Chen, 2018).

b. Interaksi Dinamis dengan Informasi

Sumber daya online seperti basis data pengetahuan, simulator, dan perpustakaan digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi dalam cara yang dinamis, menyesuaikan jalur pembelajaran mereka berdasarkan minat dan pemahaman mereka (Hsu, 2017).

c. Kolaborasi dan Konstruksi Bersama Pengetahuan

Platform kolaboratif dan alat komunikasi online mendukung kerja sama antar siswa dan konstruksi bersama pengetahuan, yang merupakan inti dari pendekatan konstruktivistik (Learning, 2015).

d. Pembelajaran Otentik dan Berbasis Proyek

Alat dan sumber daya digital dapat mendukung pembelajaran otentik dan berbasis proyek dengan menyediakan konteks dan sumber daya untuk proyek dunia nyata dan penyelesaian masalah otentik (Koh et al., 2015).

7. Penyesuaian dan Diferensiasi

Platform pembelajaran online dapat mendukung diferensiasi dan personalisasi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk bekerja pada tingkat kecepatan dan tingkat kesulitan yang sesuai, yang sejalan dengan prinsip konstruktivistik tentang membangun pengetahuan dari titik awal siswa.

Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivistik dalam desain dan implementasi kursus online, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan berarti untuk siswa dalam era digital ini.

2. Pembelajaran Daring Menurut Kognitivisme

Teori kognitivisme menjadi salah satu landasan peran pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran daring. Teori ini menjadi tumpuan cara pendidik menyiapkan materi pelajaran sehingga dapat bermakna bagi peserta didik. Pengaturan dan penyiapan materi daring harus ditata sedemikian rupa agar peserta didik dapat mengolah informasi tersebut menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya. Materi pelajaran secara daring tersebut diharapkan dapat diakses seluas-luasnya oleh peserta didik secara mandiri. Dengan pendekatan ini, para peserta didik tersebut akan memberi makna bahwa pembelajaran secara daring pun dapat diandalkan dalam pembelajaran.

Teori kognitivisme memandang bahasa pembelajaran adalah proses memfungsikan unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran. Kognisi difungsikan untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Aktivitas belajar pada diri manusia ini ditekankan pada proses internal berfikir manusia yaitu pada proses pengolahan informasi. Teori kognitif menyimpulkan bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia. Proses mental ini adalah akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya. Interaksi ini dilakukan manusia untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Teori belajar kognitivisme memusatkan pengembangan fungsi kognitif individu. Fungsi kognitif individu ini sejatinya dioptimalkan dalam belajar. Faktor kognitif dalam teori belajar kognitif merupakan faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh para pemerhati pendidikan, khususnya para pendidik di pondok pesantren. Pengembangan model pembelajaran dalam teori kognitif ini adalah untuk membelajarkan peserta didik. Kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh fungsi kognitif peserta didik agar berkembang secara optimal melalui sentuhan proses pendidikan.

Peranan pendidik dalam teori kognitif adalah mengembangkan potensi kognitif yang ada pada setiap peserta didik. Jika potensi peserta didik telah berfungsi dan menjadi aktual yang disebabkan proses pembelajaran, maka mereka akan mengetahui, memahami,

dan menguasai materi pelajarannya melalui proses belajar mengajar yang berlangsung tersebut.

Karena itulah, aplikasi pembelajaran bahasa asing secara daring ini via taallum akan menyiapkan urutan yang sejatinya dilakoni oleh penggunanya, baik guru dan santri. Prinsip dasar pembelajaran bahasa asing secara daring ini tidak dapat dilepaskan dari teori kognitif. Pengelohan informasi pada aplikasi pembelajaran bahasa asing secara daring hanyalah salah satu bagian dari teori kognitif yang dapat dilihat implementasinya pada media pembelajaran daring ini. Itu pula sebabnya, standar pembelajaran bahasa asing secara daring harus ditata sedemikian rupa agar pendidik dan peserta didik dapat mengoptimalkan perannya masing-masing.

Pengetahuan tentang kognitif peserta didik perlu dikaji secara mendalam oleh para guru atau para pendidik (Cara Flanagan, Jo Haycock, Mark Jones, 2016). Hal ini dimaksudkan untuk menyukseskan proses pembelajaran. Tanpa pengetahuan tentang kognitif peserta didik, guru akan mengalami kesulitan dalam membelajarkan mereka. Pada akhirnya, capaian belajar mereka akan menampilkan rendahnya kualitas proses pendidikan yang dilakukan oleh pendidik pada institusi pendidikan.

3. Pembelajaran Daring menurut Behaviorisme

Teori behaviorisme dalam pembelajaran daring juga dapat diterapkan. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh adanya interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, seorang santri PPMI SHOHIS belum dianggap belajar jika belum mampu menggunakan bahasa Arab dan Inggris sesuai subjeknya (tata bahasa, empat kemahiran bahasa, dan subjek lainnya). Walaupun yang bersangkutan sudah berusaha dengan giat dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, tetapi jika santri bersangkutan belum dapat mempraktekkan percakapan bahasa Arab dan Inggris (jika subjeknya percakapan), maka ia belum dianggap belajar. Alasannya adalah karena yang bersangkutan belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar.

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input berupa stimulus dan keluaran atau output berupa respons. Dalam contoh ini, stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada santrinya, misalnya: 1) Daftar bacaan atau referensi elektronik yang sudah disiapkan pada aplikasi pembelajaran elektronik LMS (*taallum*) yang disediakan oleh PPMI SHOHIS, 2) Daftar tautan informasi yang menjadi rujukan suatu mata pelajaran yang dapat disiapkan laman *taallum* ini, 3) Panduan mengerjakan tugas, 4) Panduan dan aturan cara berkomunikasi di menu forum dan diskusi secara daring, serta 5) Berbagai agenda dan pengumuman yang disediakan para guru pengguna media pembelajaran bahasa asing secara daring ini.

Jadi menurut teori behaviorisme menu-menu pada aplikasi pembelajaran bahasa asing secara daring membantu proses belajar peserta didik. Adapun respons adalah reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik melalui media pembelajaran secara daring tersebut. Dengan demikian, yang dimaksud penerapan teori behaviorisme pada naskah disertasi ini adalah pada apa yang telah disiapkan guru di aplikasi pembelajaran bahasa asing secara daring (via *taallum*) dan respons peserta didik terhadap bahan dan segala hal yang terkait dengan sistem pembelajaran bahasa asing secara daring tersebut.

Menarik memperhatikan dan memahami konsep teori behaviorisme bahwa apa yang terjadi antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respons. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan peserta didik (respons), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Berdasarkan prinsip ini, maka pembelajaran bahasa asing secara daring pun dapat menampung prinsip behaviorisme. Penerapan prinsip ini pada pembelajaran daring adalah ketersediaan evaluasi dan ukuran setiap terjadi aktifitas pada media pembelajaran daring ini. Dengan kata lain, aplikasi pembelajaran bahasa asing secara daring sejatinya menyiapkan menu-menu yang memberi ruang kepada guru untuk memasukkan berbagai ukuran capaian pembelajaran. Dengan demikian, setiap aktivitas peserta didik (santri)

dapat diukur dari waktu ke waktu secara otomatis melalui aplikasi pembelajaran daring ini.

Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behaviorisme adalah faktor *reinforcement* (Vaz et al., 2011). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*), maka respons akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) respons pun akan tetap dikuatkan. Misalnya, ketika santri diberi tugas oleh guru, pada saat tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya. Penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam belajar (Mantashah et al., 2021). Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respons.

4. TIK dan Pembelajaran Daring

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain.

Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi TIK mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat

melampaui bidang teknologi lainnya. Hingga awal abad ke-21 TIK masih terus mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas.

Perkembangan teknologi informasi juga telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Berbagai *website* resmi dari pemerintah dan institusi pendidikan menyiapkan perkembangan berbagai cabang ilmu pengetahuan. Bahkan ada *website* yang khusus berisi jurnal ilmu pengetahuan, baik per jurnal dan kelompok jurnal.⁴ Pesatnya kemajuan teknologi ini harus diimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan.

Karena itu, teknologi informasi dapat digunakan untuk meningkatkan kapasitas SDM yang terampil dan andal. Dalam pencapaian tujuan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi sangat ditentukan oleh ketepatan penggunaan strateginya. Informasi untuk pendidikan dan pengetahuan bisa didapatkan melalui internet yang sudah cukup lama dikenal dan juga telah banyak dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan di berbagai negara termasuk di Indonesia.

Peran TIK menjadi cukup strategis dalam melakukan integrasi keterampilan abad 21 pada proses pembelajaran. TIK dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik. TIK dimanfaatkan sebagai media interaksi antara pendidik dan peserta didik. TIK digunakan sebagai fasilitator pendidikan, misalnya dalam bentuk perpustakaan *online*, pojok internet, intranet institusi, ruang multimedia, alat ajar multimedia, *video conference*, dll. Selain itu juga TIK dijadikan sebagai penunjang administrasi institusi pendidikan. Diharapkan dengan memanfaatkan TIK akan terbangun komunitas cerdas dan kreatif.

⁴Maksud penulis dengan jurnal per topik ilmu pengetahuan adalah jurnal yang spesifik menentukan topic artikel yang diterima untuk dipublikasikan, misalnya jurnal <https://www.bera.ac.uk/> yang disiapkan oleh kelompok Asosiasi Peneliti Teknologi Pendidikan Inggris (*British Educational Research Association*). Adapun yang dimaksudkan penulis dengan kelompok jurnal adalah website yang menyediakan berbagai macam topik jurnal dalam satu website, misalnya <https://www.elsevier.com/journals>. Memang website ini juga menyiapkan tautan ke masing-masing website jurnal per topik, tetapi pada website kelompok jurnal itu, pengunjung lebih mudah memilih dan memilah topik yang dicarinya.

Dalam jurnal *Nady al-Adab*, Baso (Baso, 2008) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi, khususnya TIK telah memicu terjadinya reformasi dalam dunia pendidikan. Melalui kemampuan TIK yang menisbikan ruang dan waktu, teknologi ini menawarkan banyak kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Di samping itu, TIK juga menawarkan peluang untuk memperkaya media belajar, antara lain melalui multimedia.

Perkembangan TIK, khususnya penerapan *e-learning* sangatlah pesat. Berbagai bidang ilmu telah menerapkan media *e-learning* ini sebagai salah satu media pendukung pembelajaran. Universitas Masaryk, Republik Czech menerapkan *e-learning*. Mereka mengambil kesimpulan bahwa *e-learning* sangat efisien (Kratochvíl, 2013; Nagy & Duma, 2023). Demikian pula dalam bidang Farmasi, penelitian tentang efektivitas *e-learning* dalam bidang ini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *e-learning* sangat meningkatkan pengetahuan farmasi bagi peserta didik. Namun, dalam penelitian mereka tidak ditemukan bukti peningkatan skill yang signifikan bagi peserta didik (Salter et al., 2014).

Menyikapi gerbong perubahan TIK yang merupakan suatu keniscayaan tak terelakkan ini, beberapa institusi pendidikan dalam negeri mulai menerapkan pembelajaran (*learning*) yang terbuka dan fleksibel. Universitas Indonesia memiliki <http://scele.cs.ui.ac.id/>. Institut Teknologi Bandung mempunyai sejumlah pembelajaran *online* di antaranya <http://elearning.itb.ac.id/web>, <http://kuliah.itb.ac.id/app19/>, dan <http://blendedlearning.itb.ac.id/web5/>. Universitas Gadjah Mada mengusung <http://elisa.ugm.ac.id/> dan Universitas Hasanuddin mengusung <https://sikola.unhas.ac.id>. Pada pembelajaran seperti ini, peserta didik menghadiri pertemuan dalam kelas, tetapi pada waktu yang lain mereka belajar melalui sistem jarak jauh. Berdasarkan hal ini, dirasa penting untuk mengembangkan model pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa melalui TIK.

Selanjutnya, Baso (Baso et al., 2022) mengemukakan paling sedikit ada 7 peran TIK, yaitu:

1. TIK sebagai sumber pengetahuan
2. TIK sebagai alat dan perangkat pengajaran
3. TIK sebagai keterampilan dan kompetensi

4. TIK sebagai agen transformasi
5. TIK sebagai sistem pendukung keputusan
6. TIK sebagai sistem administrasi terpadu
7. TIK sebagai inti infrastruktur

TIK sebagai sumber pengetahuan. Sumber pengetahuan ada di sebagian besar ada di dunia maya dan berkembang setiap detik secara dinamis. Kebanyakan Institusi Pendidikan telah membuka pengetahuan dan fasilitasnya kepada siapa saja lewat internet. Beberapa situs berbahasa Arab sudah berpartisipasi dalam hal ini, di antaranya <http://eyoon.com/>, <http://www.alsaha.com/> dan lain-lain. Situs-situs inipun telah menjadi *search engine* seperti Yahoo, dan Google. Di samping itu, jutaan akademisi dan ahli setiap hari terhubung dan berinteraksi satu sama lain (*milist*). Bahkan beberapa waktu yang lalu, kita bisa menjadi user atau member di www.maktoob.com⁵ yang menyiapkan fasilitas email berbahasa Arab. Website [maktoob.com](http://www.maktoob.com) telah diakuisis oleh yahoo.com.

TIK sebagai alat dan perangkat pengajaran. Kurikulum berbasis luaran membutuhkan interaksi pendidik dan peserta didik setiap saat. Ilmu pengetahuan tidak terbatas yang membuat pendidik dan peserta didik untuk terus menerus bereksperimen dan bereksplorasi. Pengetahuan yang interdisiplin melibatkan banyak sekali variabel kompleks dengan rentang hubungan yang bervariasi. Situs <http://www.raddadi.com/>, menyiapkan informasi kesehatan, islam, media massa, pekerjaan, dan web komputer. Sementara itu, situs <http://www.alsaha.com> bahkan menyiapkan informasi bidang pendidikan, pariwisata, siaran radio, dan TV. Termasuk menyiapkan web yang berada disetiap Negara Arab, seperti Mesir, Libya, Saudi Arabia, Tunisia, Kuwait, dll.

TIK sebagai keterampilan dan kompetensi. Untuk mengakses informasi dan pengetahuan, pendidik dan peserta didik membutuhkan tingkat keterampilan dan kompetensi teknologi. Untuk mengoperasikan TIK sebagai alat membutuhkan tingkat keterampilan dan kompetensi teknologi bagi semua akademisi. Untuk membangun jaringan dan interaksi dengan para pendidik lainnya dibatasi dengan kode khusus yang harus dipahami para pendidik dan peserta didik selaku pengguna TIK agar efektif.

⁵Situs ini telah diakuisisi oleh yahoo grup. Padahal, [maktoob.com](http://www.maktoob.com) adalah situs berbahasa Arab di Jordania yang menyaingi [yahoo.com](http://www.yahoo.com) dan [google.com](http://www.google.com). Meskipun [maktoob.com](http://www.maktoob.com) tetap tertulis pada salah satu tab [yahoo.com](http://www.yahoo.com) (*maktoob Arabic*), tautannya tetap dalam bahasa Arab ([maktoob.yahoo.com](http://www.maktoob.yahoo.com)). Situs ini berbeda dengan situs koran berbahasa Arab lainnya, misalnya [al-akhbar.com](http://www.al-akhbar.com) yang tidak menyediakan fasilitas grup surat elektronik atau *milist*.

TIK sebagai agen transformasi. Pendekatan baru pendidikan dapat disajikan melalui implementasi fasilitas-fasilitas berbasis TIK, misalnya *online education*, *e-library*, dan *virtual campus*. Pemanfaatan bersama semua sumber daya dan laboratorium menjadi hal biasa dalam pendidikan di era kemajuan TIK ini. Kerjasama antar institusi dalam hal peminjaman referensi dan tenaga pengajar dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan terbaik. Hal ini dilakukan dengan media TIK. Seorang pendidik dari satu institusi pendidikan dapat melakukan pengajaran melalui *video conference* dan dinikmati oleh beberapa institusi pendidikan yang lain. Tentu saja, hal ini dapat dilakukan karena adanya TIK yang *platform*-nya disepakati antar institusi tersebut.

TIK sebagai sistem pendukung keputusan. Keberlangsungan proses pendidikan institusi sangat tergantung pada cara dan strategi menghadapi tantangan kompetisi baru di era TIK saat ini. Sulit rasanya menghindar dari sistem pendidikan yang telah menjadi komoditas industri. Penggunaan sumber daya secara efektif dan efisien sangat dijaga oleh suatu institusi pendidikan untuk menjamin pelayanan terbaiknya, misalnya pembelajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Monitoring harian untuk pelaksanaan manajemen dan kualitas sistem pendidikan adalah faktor kunci kesuksesan. Semua keputusan dibuat berdasarkan data terkini dan terbaik menurut aktifitas harian kampus. Dalam posisi seperti ini, peran TIK sangat dibutuhkan. Keputusan dan kebijakan sejatinya berdasarkan data dan bukan berdasarkan hal lain yang bersifat primordial (misalnya kelompok pendukung suksesi kepemimpinan atau SARA). TIK dapat menjadi jaminan transparansi dari kegiatan ini pada institusi tersebut.

TIK sebagai sistem administrasi terpadu. Proses akademik terbaik membutuhkan dukungan administrasi terbaik untuk menjamin semua layanan yang diharapkan (lebih baik, lebih cepat dan lebih murah). Kemampuan menghubungkan sistem-sistem *back-office* suatu institusi dapat menciptakan keuntungan kompetitif dari institusi lainnya. Sistem administrasi memuat data-data strategis. Data-data ini dapat digunakan oleh semua *stakeholders* untuk menerima kualitas layanan pendidikan terbaik. Sebagai contoh adalah data akademik yang di antaranya terdiri atas jadwal, jadwal ujian, rencana pembelajaran, hasil studi, kartu hasil sementara, indeks prestasi sementara, indeks prestasi kumulatif, lama penyusunan tugas akhir, lama studi, dan data lainnya dapat diakses sesuai level tanggung jawab masing-masing sivitas akademika institusi tersebut.

Tidak hanya data akademik, data kepegawaian dan rekaman kinerjanya pun sebaiknya terpadu dalam suatu sistem. Dengan sistem administrasi terpadu seperti ini, layanan akademik tentulah memuaskan. Tidak dipungkiri bahwa peran TIK sangat penting dalam hal ini.

TIK sebagai inti infrastruktur. Eksistensi dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah sebuah keharusan. Tanpa TIK, sulit rasanya mengembangkan kelebihan suatu institusi. TIK dianggap sebagai infrastruktur pendidikan standar untuk kampus modern saat ini. Peran TIK sangat vital dalam akademik, kepegawaian, keuangan, perpustakaan bahkan hingga uji laboratorium. Begitu pula peran TIK dalam mendukung proses pembelajaran dan pengarsipan hasil belajar tersebut.

Terlepas dari peran TIK minimal seperti yang diuraikan sebelumnya, saat ini seluruh lapisan masyarakat pun memiliki teknologi, khususnya alat komunikasi *handphone* (HP) dan televisi (TV). Saat ini, sangat mudah menemukan rumah yang memiliki TV. Jalan apa pun yang dipilih, maka rumah yang berjejer sepanjang jalan tersebut dapat dipastikan memiliki TV. Demikian pula halnya dengan HP. Sangatlah mudah menemukan orang di jalan dan ditangannya tergenggam sebuah HP.

Penulis berkesimpulan bahwa TIK saat ini khususnya alat komunikasi ibarat oksigen. Para pengguna TIK ini seakan tidak dapat bernafas tanpa alat komunikasi, khususnya HP. Bahkan pada segmen masyarakat tertentu, HP yang mereka miliki adalah *smartphone*. HP ini sangatlah mudah digunakan dalam berkomunikasi dengan menggunakan media sosial. Kondisi masyarakat Indonesia seperti ini memberi peluang yang bermuara pada pentingnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

Perkembangan TIK tidak dapat dihindari. Nancy K. Herthe (Nancy Herther, 2006) menegaskan bahwa TIK akan terus berkembang secara cepat memenuhi kebutuhan para pengguna baik secara individu maupun organisasi. Sehubungan dengan hal tersebut maka *platform* TIK yang lebih baik dari waktu ke waktu sejatinya disebarluaskan dan dikembangkan secara terus menerus baik oleh para praktisi maupun perusahaan pengembangan TIK itu sendiri. Sikap seperti inilah yang dapat memperkuat peran dan fungsi TIK dalam mendukung kegiatan para penggunanya di masa mendatang.

5. Situs-situs Pembelajaran Daring

Peneliti mencoba menelusuri beberapa situs pembelajaran daring. Tentu saja, peneliti menggunakan bantuan *search engine goggle*. Peneliti cukup menuliskan frase “pembelajaran bahasa Arab *online*” atau “pembelajaran bahasa Inggris *online*” yang diantara tanda kutip.⁶ Pemanfaatan *script* ini di mesin pencari google dimaksudkan untuk memanfaatkan pencarian yang terarah dan langsung sesuai dengan target yang ditulis di antara kedua tanda kutip tersebut.

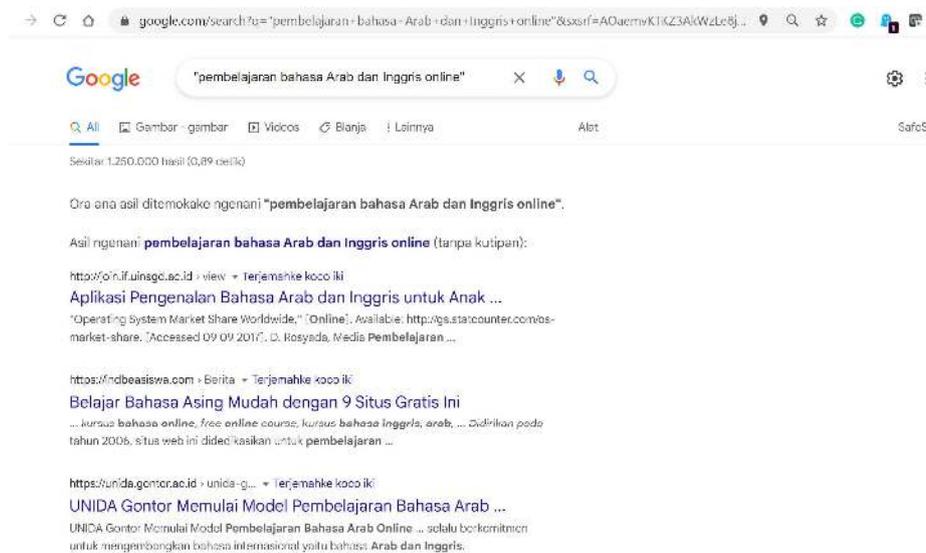
Pencarian situs pembelajaran secara daring ini dimaksudkan oleh penulis untuk melihat kondisi pembelajaran secara daring yang ada saat ini. Dengan demikian, dapat dibedakan nantinya antara pembelajaran secara daring yang ditulis dalam disertasi ini dengan pembelajaran bahasa asing secara daring yang sudah umum tersedia di dunia maya tersebut. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari penggunaan daring secara umum yang berbeda dengan pembelajaran daring dalam disertasi ini. Seperti diketahui bahwa frase penggunaan pembelajaran daring akan merujuk ke apapun yang terhubung dengan internet. Tentu saja hal itu benar. Namun, pembelajaran daring dalam disertasi ini dibatasi dengan frase lainnya, yaitu berbasis *Learning Management System*.

Adapun situs-situs yang sempat penulis dapatkan dari pencarian melalui google dapat dilihat pada daftar yang disediakan. Namun, penulis hendak menampilkan foto *screen* saat menuliskan frase “pembelajaran bahasa Arab *online* tersebut”⁷ pada situs google. Pencantuman *printscreen* ini menjadi penting untuk menampilkan betapa banyaknya situs pembelajaran bahasa Arab *online* yang diperoleh dalam pencarian di google. Pencantuman ini pun diharapkan untuk memberi ilustrasi bahwa yang ditulis dalam disertasi ini berbeda dengan pembelajaran *online* yang diperoleh tersebut. Inilah harapan penulis untuk menjaga keaslian topik yang dikaji dalam disertasi ini.

Adapun gambar hasil *print screen* adalah sebagai berikut:

⁶Selama ini, peneliti memahami *script* yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pencarian informasi di google. Salah satu kode atau *script* tersebut ialah tanda kutip. Fungsi tanda kutip pada tataran *hypertext* adalah memberi batasan agar mesin pencari google hanya menacara frase yang terdapat di antara tanda kutip tersebut. Dengan demikian, mesin pencari google hanya akan mencari dokumen yang memuat frase persis yang tertulis dalam tanda kutip tersebut.

⁷https://www.google.co.id/?gws_rd=cr,ssl&ei=dq2VVtvZH5SdugS_9rF4#q=%22-pembelajaran+-bahasa+Arab+online%22 (21 Desember 2015).



Melakukan pencarian ini dan penelusurannya, google memberikan informasi bahwa belum tersedia situs pembelajaran bahasa Arab dan Inggris. Karena itu, peneliti melanjutkan pencarian dengan kata kunci frasa “pembelajaran bahasa Arab online” dan “pembelajaran bahasa Inggris online”

Setelah melakukan hal ini, peneliti mendapat berbagai situs pembelajaran bahasa Arab *online*, di antaranya adalah:

- a. www.badaronline.com⁸ dengan tagline “badar *ONLINE*, bahasa Arab Bekal Memahami Agama Islam”.
- b. <http://kamus.javakedaton.com/>⁹, situs dengan tagline “Kamus *Online* Bahasa Arab” .
- c. <http://unida.gontor.ac.id/tag/pembelajaran-bahasa-arab-online/>¹⁰ dengan halaman “pembelajaran bahasa Arab *online*”. Situs ini sebenarnya adalah website resmi dari Universitas Darussalam Gontor.
- d. [www.bahasaarabonline.com](http://bahasaarabonline.com)¹¹ dengan *tagline* “Bahasa Arab *Online*” hanya menampilkan kumpulan tulisan tentang materi bahasa Arab. Website ini seperti memindahkan isi buku halaman website. Yang membedakan dengan membaca

⁸<http://www.ilmuwebsite.com/badaronline-website-belajar-bahasa-arab-online-yang-mantab-gan> (21Desember 2015).

⁹<http://kamus.javakedaton.com/> (21 Desember 2015).

¹⁰<http://unida.gontor.ac.id/tag/pembelajaran-bahasa-arab-online/> (21 Desember 2015).

¹¹<http://bahasaarabonline.com/> (21 Desember 2015).

buku rujukan bahasa Arab selama ini adalah setiap akhir tulisan selalu disediakan ruang untuk memberi komentar kepada pembacanya.

- e. <http://digilib.uin-suka.ac.id/17627/>¹² adalah website Universitas Sunan Kalijaga. Website ini hanya menampilkan tulisan yang membuat tentang bahasa Arab.
- f. <http://kursusbahasaarabonline.blogspot.co.id/p/sistem-pembelajaran.html>¹³ dengan *tagline* “Belajar Bahasa Arab Online”.
- g. <http://www.schoolarabia.net/>¹⁴ dengan *tagline* “Learn the Arabic Language” merupakan situs yang menyediakan berbagai informasi tentang ilmu pengetahuan, termasuk bahasa Arab. Hampir semua cabang ilmu pengetahuan tersedia di website ini, misalnya matematika, Akuntansi, Fisika, dan ilmu-ilmu lainnya.

Terkait dengan ilmu bahasa Arab yang disajikan oleh website ini, maka nampak sekali materi dari tingkat SMP hingga SMA. Layaknya buku klasik lainnya, *website* ini pun menyajikan materi mulai dari huruf hijaiyah, ilmu nahwu, ilmu sharaf, ilmu balaghah dan materi lainnya yang berkaitan dengan kesusastraan Arab. Dapat dikatakan *website* ini pun kurang lebih sama dengan buku dalam bentuk digital, tetapi dapat diakses melalui jaringan. Tampilan situs ini dapat dilihat seperti berikut ini:



¹²<http://digilib.uin-suka.ac.id/17627/> (21 Desember 2015).

¹³<http://kursusbahasaarabonline.blogspot.co.id/p/sistem-pembelajaran.html> (21 Desember 2015).

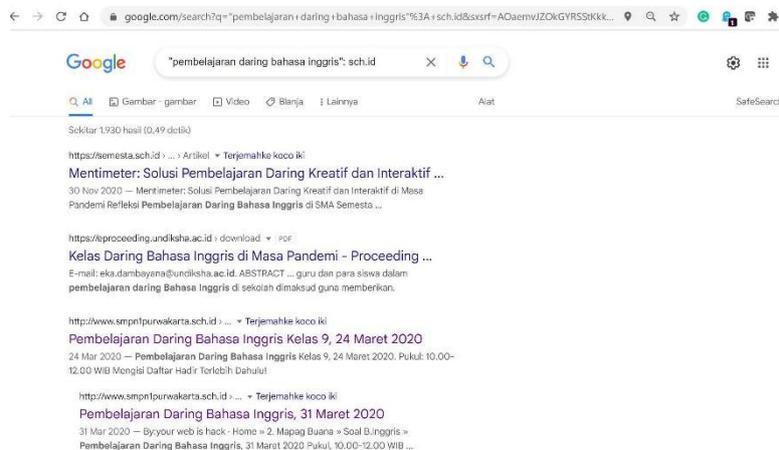
¹⁴<http://www.schoolarabia.net/> (21 Desember 2015)

Dalam pencarian ini, banyak sekali situs pembelajaran bahasa Arab dengan tagline “*online*”. Secara umum, kaidah pembelajaran *online* ini sudah dapat dikatakan *online* dengan alasan terhubung atau terkoneksi dengan internet. Situs-situs ini pada umumnya memiliki kesamaan pada tataran menyiapkan materi yang dapat dibaca oleh siapa saja yang membuka situs ini. Hampir semua situs ini dapat diakses kapan saja. Sepanjang yang ditemukan peneliti, hanya situs kelima yang diunggah pada blogspot yang mengajukan syarat pendaftaran.

Sejatinya memang sebuah media pembelajaran memenuhi standar di antaranya tersedia syarat pendaftaran. Syarat ini untuk membatasi siapa yang akan belajar. Hal ini untuk memudahkan pengontrolan capaian pembelajaran oleh pendidik. Namun, jika hanya sekedar untuk dibaca dan tidak ada kewajiban melakukan evaluasi, maka situs-situs yang disebutkan sebelumnya sudah masuk dalam kategori pembelajaran bahasa Arab *online*. Semua materi dapat diunduh dan disimpan oleh peminatnya. Tidak ada kewajiban bagi pemilik *webiste* atau administratornya untuk menjawab pertanyaan, meski pada bagian tulisan selalu disediakan ruang untuk diskusi *online*.

Secara umum, situs-situs ini hanya menyiapkan referensi dan bacaan yang berkaitan dengan topik pembelajaran bahasa Arab. Blog kursus bahasa Arab *online*, misalnya, hanya menyiapkan materi pembelajaran bahasa Arab, di antaranya tentang nahwu, sharaf dan bagian-bagian yang terkait dengan bahasa Arab. menyiapkan agenda untuk menuntun pengunjung mencapai target belajar (capaian pembelajaran).

Penelusuran situs pembelajaran daring bahasa Inggris dilakukan peneliti dengan memanfaatkan tag pencarian sch.id. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa banyak situs yang memberikan informasi tentang pembelajaran bahasa Inggris dalam skala sekolah (sch.id). Namun, peneliti belum menemukan pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk LMS. Memang peneliti menemukan frasa pembelajaran daring bahasa Inggris, misalnya pada laman SMPN 1 Purwakarta, tetapi informasi itu hanya disebutkan pada halaman website, bukan pada laman berbasis LMS.



Di sisi lain, standar pembelajaran *online* adalah adanya ruang atau menu melakukan minimal tiga aktifitas, yaitu presentasi, interaksi dan evaluasi. Ruang presentasi (Darmawan, 2021; Omar, 2021) berarti aplikasi LMS menyiapkan menu bagi pendidik untuk menampilkan materi kuliah dan segala rujukan untuk mencapai kompetensi tertentu. Ruang presentasi menampung informasi tentang tujuan pembelajaran, pengumuman, agenda pembelajaran, dan berbagai informasi seputar pembelajaran dan materi pembelajaran itu sendiri. Materi dapat disimpan dalam berbagai bentuk file. Tentu saja penyimpanan materi pembelajaran ini memiliki keterbatasan ukuran file. Aplikasi LMS pun dapat memberi informasi tentang ukuran file yang akan diunggah.

Ruang melakukan interaksi pada LMS adalah hal lain yang menjadi standar pembelajaran *online*. Aplikasi LMS yang standar sejatinya menyediakan ruang interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini sebagai pengganti tatap muka secara fisik. Interaksi dapat dilakukan secara *synchronous* atau pun *asynchronous*. Dengan standar ini, pembelajaran *online* dapat menutupi kekurangan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik yang dibatasi oleh batas geografis dan waktu. Prinsip *synchronous* pada *online* adalah menyediakan pertemuan dengan *real time interaction*. Sedangkan prinsip *asynchronous* pada pembelajaran *online* bermakna ruang interaksi yang diistilahkan dengan *delayed interaction* (Copur-Gencturk et al., 2022; Hasenbein et al., 2022). Jadi pendidik dan peserta didik dapat melakukan komunikasi dalam dunia maya berdasarkan kesamaan dan perbedaan waktu dan tempat (Ratan et al., 2022).

Standar ketiga pembelajaran *online* adalah ruang evaluasi. Aplikasi pembelajaran *online* yang dalam disertasi ini disebutkan berbasis LMS, sejatinya menyiapkan ruang evaluasi. Evaluasi ini tidak hanya mengukur capaian pembelajaran berdasarkan instruksi dan materi yang telah disiapkan oleh pengajar. Namun, evaluasi juga mencakup efektivitas dan efisiensi penggunaan pembelajaran *online*. Standar penilaian capaian pembelajaran peserta kuliah dapat berupa quiz, latihan dan tugas lainnya. Begitu pula dengan ruang evaluasi untuk keperluan *feedback* aktifitas dan tugas peserta kuliah sejatinya tersedia pada aplikasi pembelajaran *online* ini. Evaluasi yang lain adalah sikap dan persepsi peserta didik (Gazza & Matthias, 2016) terhadap keseluruhan proses pembelajaran pun harus tersedia untuk keperluan perbaikan sistem pembelajaran *online* (Hakkarainen et al., 2024).

Namun, jika file presentasi tersebut hendak dimaksimalkan penggunaannya, maka file tersebut setelah siap cetak, dapat diubah ke jenis file berbasis SCORM. Begitu pula output dari berbagai aplikasi lainnya, misalnya file dari latihan interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi interaktif, dapat langsung diunggah ke aplikasi pembelajaran *online* ini. Hal tersebut disebabkan adanya kesepakatan bagi penggiat pembelajaran *online* yang menjadikan SCORM sebagai salah satu yang harus ada di webiste pembelajaran *online* tersebut.

Selain itu, sudah ditetapkan pula bahwa pembelajaran *online* sejatinya berstandar *Sharable Content Object Reference Model*.¹⁵ Standar ini memungkinkan aplikasi pembelajaran *online* ini menerima format file yang berbeda-beda. Contoh integrasi file *Sharable Content Object Reference Model* (SCORM) misalnya saat seorang pendidik hendak mengunggah file presentasinya (dibuat dari MS *Power Point*) ke aplikasi pembelajaran *online* ini. Maka file jenis *powerpoint* ini dapat diunggah langsung ke LMS ini.

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa fungsi *sharable* adalah menjamin materi ajar yang diunggah ke aplikasi LMS dapat diakses oleh seluruh pengguna LMS yang terdaftar secara virtual. Dengan kata lain, file atau materi ajar tersebut dapat diakses dengan berbagai *platform* database. Di sisi lain, file ini dapat ditelusuri data basenya. Dalam

¹⁵<http://instructionaldesign.gordoncomputer.com/Learning.html#SCORM> (14 Maret 2014).

bahasa keseharian, SCORM ibarat master kunci yang dapat digunakan untuk menguatkan dan melonggarkan baut dari berbagai ukuran. Baut-baut yang akan direkatkan tersebut tidak memerlukan banyak kunci, tetapi cukup satu saja. Begitu pula dengan SCORM, file yang diunggah tidak perlu memakai banyak *platform database*, tetapi standar SCORM dapat menampung file-file dalam berbagai format tersebut.

Pada SCORM, kata *content* dipilih untuk menampung banyak makna. Pemilihan kata ini dianggap lebih luas dan menampung tujuan dari SCORM. Sebenarnya ada kata yang menjadi pilihan jika dikaitkan dengan materi pembelajaran, yaitu *course*. Hanya saja, jika kata *course* yang digunakan, maka bisa mengandung satuan pembelajaran utuh yang berisi banyak hal, mulai dari SAP, materi pelajaran hingga penilaian. Adapun kata *content* menjadi pilihan karena kata ini dapat saja mewadahi selebar kertas yang berisi informasi pembelajaran, bisa juga mengandung makna sebuah gambar, sebuah *audio*, sebuah *video* bahkan dapat mewakili sebuah kata. Kata *content* ini dianggap lebih mudah dan fleksibel dibandingkan dengan kata *course*.

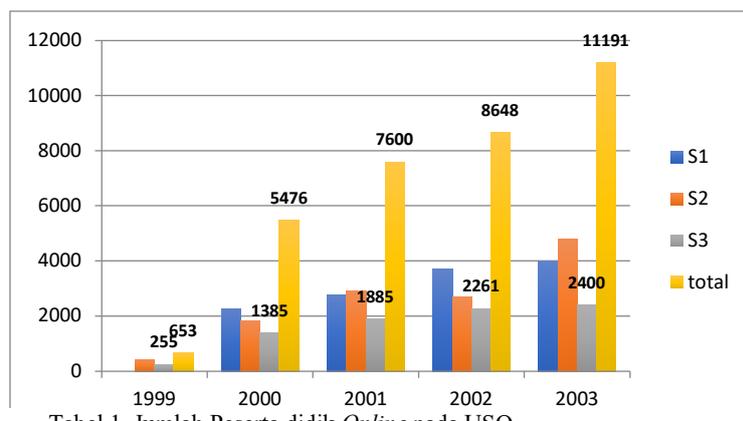
Kata *object* pada SCORM mewakili atau berhubungan istilah pemograman dalam lingkungan teknologi informasi. Pemograman berbasis objek bermakna pengguna tidak perlu terlalu repot dengan *script* atau *syntax* pemograman (Esteban-Gil et al., 2009). Para pengguna tinggal menggunakan objek-objek yang sudah tersedia. Dengan kata lain tinggal mengatur apa yang sudah ada. Dalam bahasa keseharian, untuk membangun rumah diperlukan bahan bangunan. Bagi masyarakat umum atau bahkan tukang batu sekalipun, tidak perlu repot membuat batu bata, semen, batu kerikil dan batu kali. Bahan-bahan ini sudah tersedia. Jadi, yang diperlukan oleh mereka yang hendak membangun rumah adalah menata bahan bangunan tersebut menjadi sebuah rumah sesuai dengan gambar yang dipersiapkan sebelumnya. Inilah ilustrasi yang dapat diberikan oleh peneliti untuk menggambarkan pemograman berbasis objek tersebut (Styliadis et al., 2009).

Frase *reference model* pada SCORM memberi informasi tentang standar *roadmap* program yang digunakan. Dengan demikian, siapa pun pengembang yang hendak menambahkan sesuatu, dapat merujuk ke *roadmap* yang telah tersedia. Informasi ini untuk memudahkan kodifikasi dan penambahan berbagai fitur yang hendak ditambahkan pada LMS tersebut.

6. Kesuksesan dan Kegagalan e-learning

Pada pertengahan tahun 2012, di hadapan para wakil 10 perguruan tinggi yang telah ditetapkan oleh DPT DIKTI sebagai perguruan tinggi yang memiliki *e-learning* standar, Alexander Romiszowski, PhD,¹⁶ menunjukkan fakta model pembelajaran *online* yang berhasil dan yang gagal, yang telah diterapkan di berbagai perguruan tinggi di dunia. Alexander Romiszowski memilih The University of Southern Queensland Australia sebagai salah satu contoh perguruan tinggi yang berhasil melaksanakan pembelajaran *online*. Selain itu, beliau juga menampilkan perguruan tinggi yang gagal dalam menerapkan *e-learning*.

Jumlah peserta kuliah *online* pada University of Southern Queensland dari tahun 1999 sampai tahun 2003 meningkat secara signifikan.¹⁷ Peningkatan jumlah peserta didik tersebut terjadi pada hampir semua strata, baik strata sarjana, magister, dan bahkan doktoral. Jumlah peserta didik *online* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 1. Jumlah Peserta didik *Online* pada USQ

Dengan demikian, model pembelajaran *online* dapat dilihat sebagai peluang untuk mengembangkan program studi, baik dari sisi pengembangan konten, pengembangan manajemen, dan model bisnis baru. Selain itu, model ini dapat dijadikan iklan untuk

¹⁶Pendidik pada University of Syracuse, USA, yang diundang oleh DPT-DIKTI melalui proyek IMHERE pada tanggal 30 September 2011 di Workshop Pengembangan Konten Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis IT di Hotel Century Park Jakarta, memberikan fakta tentang jumlah mata kuliah dan jumlah peserta didik tercatat secara *online* di The University of Southern Queensland Australia. Peneliti mewakili tim Unhas, termasuk salah seorang yang menjadi peserta pada kegiatan ini. Sebagai tambahan informasi, Unhas merupakan salah satu perguruan tinggi yang ditetapkan oleh DPT DIKTI pada tahun 2012 memiliki Prototipe *e-learning* yang dikenal dengan LMS Unhas.

¹⁷Alexander Romiszowski, "Design of e-Learning System" (Slide Presentasi pada Workshop Pengembangan Konten Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis IT di Hotel Century Park Jakarta yang dilaksanakan oleh DPT-DIKTI, 30 September 2011).

menarik dan menawarkan ilmu dan pengetahuan yang dikembangkan suatu program studi atau suatu perguruan tinggi.

Dalam hal pengembangan manajemen perguruan tinggi, Alexander Romiszowski mengingatkan bahwa tidak semua teknologi pembelajaran memberikan hasil yang baik, ada yang berhasil dan ada yang gagal. Oleh karena itu, masih dalam kegiatan yang sama, beliau juga menampilkan data perguruan tinggi yang berhasil melaksanakan *online learning* dan yang gagal dalam pelaksanaan *online learning* ini. Data yang ditampilkan adalah sebagai berikut:

a. Sejarah Kesuksesan *Online Learning* (SUCCESS STORIES)

1) Open University – UK

a) *Model for OU's worldwide*

b) *Public but self-sustainable*

2) NOVA Southeastern University

a) *Significant national growth*

b) *Sustainability reinforced*

3) University of Phoenix

a) *A "blended" cyber-university*

b) *Highly successful business*

b. Sejarah Kegagalan *Online Learning* (STORIES OF FAILURE)

1) OU-UK in the USA

a) in the 1980's

b) in the 2000's

2) New York University – *online*

a) *Intention was to grow globally*

b) *Closes in 3 years (\$26m loss)*

3) Western Governors University

a) *A full cyber-university model*

b) *Unsuccessful business model*

Kesuksesan dan kegagalan *online learning* berbeda-beda setiap perguruan tinggi. Keberhasilan Universitas Terbuka UK karena didukung oleh kebijakan, infrastruktur, dan sivitas akademika perguruan tinggi tersebut. Semua sivitas akademika menjadikan *online*

learning sebagai model dan mereka merasakan manfaatnya. *Sebaiknya*, Western Governors University gagal dalam menerapkan model pembelajaran *online*. Hal ini disebabkan oleh sikap sivitas akademika perguruan tinggi ini yang merasa terbebani menjadikan *online learning* sebagai model pembelajaran. Padahal, model ini diharapkan menghasilkan dana untuk pengembangan perguruan tingginya.

Lain halnya dengan pembelajaran bahasa Arab *online* yang diterapkan di Universitas Arizona Amerika Serikat (Blake & Shiri, 2012). Artikel dalam Jurnal *Second Language Acquisition (L2)*¹⁸ ini membahas hasil dari model pembelajaran Bahasa Arab *online* yang diistilahkan di Universitas ini dengan *Arabic Without Wall (AWW)*. Artikel ini memberikan bukti bahwa pembelajaran bahasa Arab *online* menghasilkan kompetensi peserta kuliah kurang lebih sama dengan peserta kuliah yang mengikuti perkuliahan secara tatap muka.

Artikel ini juga membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam mendukung AWW ini, yaitu moodle. AWW memiliki tiga menu, yaitu 1) Materi bacaan dan tugas-tugas dari buku *Alif Ba* dan *al-Kitab* yang ditambahkan dengan VCD, 2) Dua puluh lima materi *online* yang terdiri atas topik kebudayaan, tata bahasa, dan latihan menyimak yang materinya dari berbagai penutur asli bahasa Arab berbagai negara dan dialek, dan tugas menulis, 3) Dua kali sepekan diskusi *online*, baik secara *asynchronous* maupun *synchronous*.

Selanjutnya, penulis artikel ini menambahkan bahwa model AWW ini memang sangat cocok untuk peserta kuliah yang sedang bekerja dan sedang dalam perjalanan. Mereka adalah peserta kuliah yang hendak belajar bahasa Arab di luar waktu reguler selama empat tahun. Dalam artikel ini ditampilkan beberapa komentar peserta di antaranya adalah:

When I did call about this class, someone from the language studies department warned me that an online language-learning class would not work well. And if the language in question were Arabic? The idea seemed doomed to fail, she told me. But I thought about my Arabic self-teaching and decided that anything had to be better than that. It would be great to have a teacher, someone who really knew what she was talking

¹⁸L2 Journal adalah salah satu jurnal elektronik yang dijadikan referensi dan rujukan bagi para pengajar bahasa asing dan bahasa kedua.

about, whom I could ask questions, and then the structure of it being a course that would force me to actually study. So, I didn't share the language studies professor's pessimistic view. Now that I've taken the class, what do I say? It turned out quite well... Overall, I thought the course was a great experience, and I have to agree with [fellow student] that a level-two online course would be wonderful!

Peserta lainnya mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab *online* sangat menarik, khususnya pada sesi diskusi *online* baik bersama peserta kuliah maupun dengan instruktur. Komentar lainnya mengatakan bahwa keberhasilan belajar bahasa Arab secara *online* adalah adanya dukungan dari peserta lainnya, khususnya dalam sesi tanya jawab, meski tanggapan yang diberikan sering terlambat. Mereka merasa bahwa berkomunikasi via *online* melalui aplikasi pembelajaran elektronik ini sangat mendukung kepercayaan diri peserta. Minimal ada jeda waktu untuk berpikir sebelum menuliskan sesuatu komentar pada ruang diskusi yang disediakan.

Fakta lain yang berhasil menyelenggarakan pembelajaran bahasa Arab *online* adalah paparan Helle Lykke Nielsen, University of Southern Denmark (Nielsen, 2012). Dalam artikelnya disebutkan bahwa 24 peserta kuliah level sarjana (bachelor's degree) yang terdiri atas 8 lelaki dan 16 wanita dengan rata-rata usia 23 tahun, berhasil menyelesaikan pendidikan bahasa Arab dasar secara *online* selama dua tahun. Pada tahun ketiga sampai mereka menyelesaikan studinya, pendidikan dilaksanakan di Negara-negara berbahasa Arab. Program pendidikan bahasa Arab memang disiapkan untuk mereka yang akan bekerja di negara-negara berbahasa Arab. Dengan kata lain, University of Southern Denmark memiliki kerjasama dengan berbagai perusahaan di Negara-negara berbahasa Arab tersebut.

Melalui sistem *e-learning* yang dinamakan dengan *blackboard* tersebut, para peserta kuliah ini menata kompetensi mereka dalam menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Para peserta, pada tiga pekan pertama diberi pelatihan menggunakan keyboard bahasa Arab pada PC yang disiapkan Universitas Denmark ini. Selama tiga pekan tersebut pula, para peserta dilatih mengintal *Arabic operating system* ke laptop masing-masing. Selain itu, dalam periode ini juga, para peserta kuliah dilatih menggunakan sistem *e-learning* yang disebut *blackboard* oleh University of Southern Denmark tersebut.

Berbagai kendala ditemukan selama periode tiga pekan pertama tersebut. Kendala utama dari peserta kuliah adalah terlalu banyak waktu yang dibutuhkan mengetik tugas dengan keyboard bahasa Arab. Kendala lainnya adalah peserta kuliah sering lupa *password*, baik *password* PC dalam lab maupun *password wifi*. Selain itu, kebiasaan peserta dalam menerima pelajaran dalam bentuk tutorial sering terbawa-bawa ke dalam model pembelajar mandiri melalui *online*. Itulah sebabnya setiap model pada sistem *e-learning* berbasis *blackboard* ini bersifat wajib (*compulsory*).

Artikel ini memberikan beberapa saran supaya pembelajaran bahasa Arab ini berhasil. Saran pertama adalah pembelajaran bahasa Arab *online* secara penuh akan berhasil jika modul-modul mata kuliah *online* tersebut wajib diakses. Latar belakang budaya dan jenis kelamin sangat berpengaruh terhadap pembelajaran *online* ini. Kebiasaan belajar sebelum masuk perguruan tinggi juga berkontribusi terhadap keberhasilan capaiannya. Peserta kuliah yang sejak awal dapat belajar mandiri membangun ilmu dan pengetahuannya, akan lebih muda mengikuti pembelajaran bahasa Arab *online*. Hal ini berbeda dengan peserta kuliah yang sebelum masuk di perguruan tinggi ini, hanya bersifat pasif (*knowledge reciever*) dalam proses pembelajaran selama ini.

Berbagai inovasi pembelajaran bahasa Arab dilakukan di berbagai perguruan tinggi. Salah satunya adalah International Islamic University Malaysia (IIUM) yang merancang pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan *online* (Sahrir & Alias, 2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para peserta didik level dasar sangat senang dan antusias dalam belajar kosa kata bahasa Arab berbasis *online* game tersebut. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab yang mendekatkan peserta didik ke media dan teknologi *online* pada umumnya akan menarik dan mendapat respons yang sangat baik.

Keberhasilan pembelajaran penerapan *online learning* tidak hanya dalam bidang bahasa, tetapi juga pada mata kuliah lain. Penelitian Agi Horspool dan Sandra S. Yang (2010) yang membandingkan hasil belajar musik antara peserta yang mengikuti pelajaran musik secara tatap muka dan *online* membuktikan bahwa capaian hasil akhir berupa skill musik kedua kelas ini tidak berbeda (Ghatas et al., 2022). Kedua peneliti ini mengusulkan metode campuran antara tatap muka dan *online* dalam pembelajaran.

Perlu dipahami dan dikemukakan juga bahwa model pembelajaran bahasa yang menarik tidak selamanya dengan *online*. Model pembelajaran berbasis portofolio juga memberi hasil pembelajaran yang cukup signifikan. Dengan model ini, setiap peserta kuliah melaporkan dan mencatat sendiri proses belajar yang dilakoninya. Portofolio menggantikan berbagai latihan dalam kelas. Sumber data dalam penelitian ini, selain portofolio peserta kuliah, adalah test tradisional seperti biasa dilakukan sejak dahulu, penilaian dalam berbicara, serta tanggapan dan umpan balik peserta kuliah di akhir sesi perkuliahan (Baris & Tosun, 2011).

Selanjutnya, disebabkan oleh kemajuan teknologi maka pemanfaatan media *online* tidak dapat dihindari. Berbagai permainan menarik, baik melalui *CD Room* atau *online* yang melatih dan menantang peserta didik sangat mudah ditemukan. Para guru dan pendidik pengajar bahasa Arab pun dengan mudah dapat membuat materi pembelajaran *online*. Berbagai panduan dan penuntun membuat pembelajaran *innovative* interaktif diperoleh secara gratis (Baso, Y.S; Safa, 2020; Baso, 2008; Hamzah, Andi Abdul, Agussalim, Andi dan Baso, 2018).

Inovasi pembelajaran bahasa Arab dengan internet dikemukakan dan diusulkan oleh Abdul Hamid pada tahun 2011.¹⁹ Tulisannya dalam blognya sama sekali tidak menguraikan tentang model atau *prototype* pembelajaran Bahasa Arab *online*. Penulis hanya memaparkan bahwa sekarang ini adalah masa teknologi. Karena itu, kemajuan teknologi, misalnya teknologi internet, sejatinya mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Abdul Hamid kemudian memberikan contoh-contoh *website* yang menyediakan layanan pembelajaran bahasa Arab secara *online*, berdasarkan empat standar pembelajaran bahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Adapun *website* yang menyediakan materi menyimak di antaranya adalah <http://wiziq-indonesia.blogspot.com/2009/05/belajar-bahasa-arab-online.html> (mendengarkan beberapa video bahasa Arab), <http://badaronline.com> (pembelajaran bahasa Arab dilengkapi dengan audio) <http://www.fatwa-online.com/> (untuk mendengarkan percakapan berbahasa Arab dengan panduan pdf), <http://www.omkolthoum.com/> (mendengarkan lagu Ummi Kultsum bahasa Arab), <http://arabiccomplete.com>

¹⁹Abdul Hamid, "Inovasi pembelajaran bahasa Arab dengan internet", <http://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/index.php?a=artikel&id=17>, (6 April 2014).

(Pembelajaran bahasa Arab lewat video lagu, http://www.muslimtents.com/-muslimguide/11-Audio_Lectures.htm (untuk mendengarkan ceramah).

Selanjutnya website yang menyediakan materi berbicara adalah <http://masbadar.com>, dan <http://pba.aldakwah.org/>. Selain itu untuk mendapatkan materi lainnya dapat digunakan *website* yang dapat berfungsi sebagai mesin penjelajah file-file video, di antaranya (www.youtube.com), dan (www.4shared.com).

Situs-situs yang direkomendasikan dalam artikelnya yang dapat mendukung kemahiran membaca, di antaranya adalah:

- a. <http://www.madinaharabic.com>, yaitu situs yang menyiapkan contoh suara langsung. Pembelajar bahasa Arab dapat memanfaatkan situs ini untuk melatih membaca,
- b. <http://kotob.hypermart.net>, yaitu situs yang menyediakan berbagai buku-buku bahasa Arab untuk berbagai bidang ilmu,
- c. <http://www.samd.8m.com/news.htm>, yaitu situs yang dapat digunakan oleh mereka yang mencari berita pengguna internet dapat membaca berita dari berbagai negara seperti Libanon, Palestina, Mesir, Bahrain, Yaman, Persatuan Emirat Arab, Saudi Arabia, Kuwait, Qatar dan lain sebagainya,
- d. <http://eyoon.fares.net/425/>, yaitu situs yang menyediakan majalah populer dalam beberapa bahasa. Melalui situs ini, pengguna dapat membaca majalah mingguan atau bulanan yang membahas Arab atau bahasa Inggris dan Perancis,
- e. <http://www26.brinkster.com/skbrh>, yaitu situs yang disiapkan bagi peminat karya sastra. Situs ini dapat menjadi referensi pengguna internet yang hendak menelusuri puisi-puisi berbahasa Arab, baik yang fusha maupun yang ammiyah,
- f. <http://www.al-mostafa.com/disp.php?page=kids>, yaitu situs yang menyiapkan materi yang dapat diunduh dalam bentuk dvd,
- g. <http://www.assr.org/>, merupakan sebuah situs yang menyiapkan tautan ke berbagai lembaga lain. Dengan situs ini para pengguna internet akan mendapatkan informasi dari berbagai lembaga penelitian sosial.

Adapun situs-situs yang menyiapkan kemahiran menulis adalah sebagai berikut:

- a. http://wikitravel.org/en/Arabic_phrasebook,
- b. <http://www.al-bab.com/arab/visual/calligraphy.htm>,

- c. <http://www.sudairy.com/arabic/phrases.html>,
- d. <http://www.abjad.com/pyramid.htm>,
- e. <http://www.funwitharabic.com/write.html>,
- f. <http://www.myarabicwebsite.com/>, dan
- g. <http://www.al3arabiya.info>.

Sesungguhnya keberadaan berbagai situs yang menyediakan layanan empat kemahiran 4 berbahasa Arab telah dibahas pula pada artikel yang ditulis oleh Baso pada tahun 2006 (Baso et al., 2019). Situs-situs tersebut kurang lebih sama yang dikemukakan oleh Abdul Hamid. Secara sepintas, kedua tulisan ini banyak memiliki kemiripan, tetapi Abdul Hamid telah menambahkan beberapa situs pembelajaran bahasa Arab yang tidak disebutkan pada artikel yang diterbitkan melalui Jurnal *Nady al-Adab* tersebut.

Fakta pada paparan sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran daring di perguruan tinggi ada yang berhasil dan ada yang dianggap gagal. Adapun pembelajaran daring para level pendidikan dasar dan menengah belum ada yang peneliti temukan. Dengan fakta ini, peneliti memiliki peluang untuk menyusun model pembelajaran daring bahasa asing (Arab dan Inggris) dengan targer audience adalah para santri di PPMI SHOHIS.

Melihat pembelajaran bahasa Arab *online* yang disebutkan sebelumnya, model yang diajukan dalam disertasi ini berbeda dalam hal *software* yang digunakan dan dalam penerapan dari sisi manajemen perkuliahan. Artikel yang ditulis oleh Robert J. Blake dan Sonia Shiri menggunakan *software moodle* sedangkan *software* yang akan dikaji dalam disertasi ini adalah open source yang lamannya dinamakan dengan *taallum* (belajar berkesinambungan). Metode penerapan pembelajaran di Univeraits Arizona bersifat penuh, sedangkan dalam kajian ini bersifat campuran.

Adapun model pembelajaran bahasa Arab *online* dari University of Southern Denmark berbeda dengan objek kajian dalam disertasi ini. Perbedaan itu juga dapat dilihat dari sisi software, metode penerapan, dan peserta didik. *Software University of Southern Denmark* berbasis *oracle* yang diberi nama *blackboard*. *Software* ini berbayar dan sangat mahal. Sedangkan *software* yang akan dibahas pada disertasi ini adalah *opensource*. Metode penerapan di universitas ini juga bersifat penuh dengan peserta didik. Menu pada

sistem pembelajaran ini hanya tiga menu utama, sedangkan objek kajian disertasi ini memiliki tiga belas menu utama.

Situs-situs yang diutarakan dalam artikel baik Abdul Hamid maupun Yusing Sanusi B merupakan situs dengan sifat monolog atau satu arah. Admin situs menyiapkan berbagai materi empat kemahiran sesuai jenis situsnya, sedangkan pengguna internet tinggal mengunduhnya. Situs-situs ini sama sekali tidak menyediakan layanan interaktif sebagaimana layaknya pembelajaran *online* standar. Situs-situs inipun tidak dipersiapkan untuk melakukan rekam jejak atas keberhasilan atau capaian salah satu dari empat kemahiran bahasa Arab dari para pengguna internet yang mengunduhnya materi di situs tersebut. Sedangkan situs *online learning* yang akan dikaji dalam penelitian ini bersifat dialog, dapat digunakan dengan pendekatan *synchronous* atau pun *asynchronous*.

Dalam berbagai *literature*, penekanan 6 (enam) standar dalam *Learning Management System* yang harus dievaluasi (R. Davis & Surajballi, 2014). Keenam standar tersebut adalah:

- a. *Flexibility*
- b. *Cost effectiveness*
- c. *Support and Training*
- d. *Ease of Use*
- e. *Scalability*
- f. *Sustainability*

Berdasarkan standar ini pula, model pembelajaran bahasa asing *Online* berbasis LMS yang dikembangkan di PPMI SHOHIS akan dijadikan rujukan. Keenam faktor ini menjadi komparasi dari standar model pembelajaran *online* yang dimaksud dalam penelitian disertasi ini.

Maraknya pembelajaran *online* saat ini menjadikan model tersebut sebagai salah satu status perguruan tinggi. Perguruan tinggi yang memiliki *e-learning* sering dianggap sebagai perguruan tinggi yang hebat. Oleh karena itu, para calon peserta didik akan antri mendaftar pada perguruan tinggi yang mampu menjual media pembelajarannya yang berbasis *online* tersebut. Hal ini tidak dapat disangkal mengingat generasi sekarang adalah generasi teknologi (Deniko et al., 2015; Rani et al., 2017).

Pembelajaran *online* tidak selamanya sukses. Penelitian penggunaan *online learning* pada beberapa perguruan tinggi top di Jamaica memberi fakta lain. Penelitian yang difokuskan pada persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan pembelajaran *online* di Negara ini menunjukkan hasil bahwa investasi besar yang telah ditanam untuk menyelenggarakan *online learning* belum menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh tantangan para pengajar dan peserta didik yang belum siap secara penuh beralih ke model *e-learning* dari kebiasaan melakoni pembelajaran dengan metode tatap muka (Giday & Perumal, 2024; Rahman et al., 2023).

Fakta lain yang harus dipertimbangkan dalam rencana penerapan model pembelajaran *online* (Al-Hunaiyyan et al., 2018) adalah kesiapan manajemen perguruan tinggi dan penguasaan bahasa yang digunakan pada model pembelajaran *online* tersebut. Mereka berdua melakukan penelitian dengan membandingkan penerapan *online learning* antara negara maju dan negara berkembang. Adapun Negara berkembang yang dijadikan lokasi penelitian adalah Kuwait. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *online learning* di Kuwait belum berjalan seperti layaknya di negara-negara maju. Tiga faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya perhatian manajemen perguruan tinggi dalam mendukung penyelenggaraan model *online learning* ini, kemampuan teknologi dan penguasaan bahasa yang digunakan dalam model pembelajaran *online* ini.

Melihat kedua fakta kegagalan penerapan *online learning* di Jamaica dan Kuwait serta beberapa perguruan tinggi di Amerika, menarik untuk mendesain kemudian menerapkan model pembelajaran bahasa asing *online* berbasis LMS di PPMI SHOHIS. Indonesia secara umum adalah Negara yang lepas dari level berkembang (maju) seperti hal dengan Jamaica dan Kuwait. Penerapan *online learning* pada kedua negara ini menjadi informasi penting dalam menyiapkan dan mengembangkan suatu model pembelajaran bahasa asing *online* berbasis LMS di Indonesia, khususnya di PPMI SHOHIS.

C. Learning Management System (LMS)

Pada *website Distance Education*,²⁰ LMS diberi batasan sebagai berikut:

²⁰<http://instructionaldesign.gordoncomputer.com/Learning.html> (14 Maret 2014).

A Learning Management System is an environment where developer can create, store reuse, manage and deliver learning content from a central object repository, usually a database. Learning management system offer a central database and format for a consistent learning experience.

Batasan ini dapat diberi makna bahwa LMS merupakan suatu kondisi lingkungan (*environment*) yang dipergunakan oleh pengajar/pendidik/instruktur/pengembang pendidikan dalam membuat, menyimpan, menggunakan kembali, mengelola serta menyampaikan materi pembelajaran kepada para pembelajaran yang terpusat pada suatu database. Database LMS sudah terformat dan menyiapkan tempat menyajikan materi pembelajaran secara konsisten.

Dengan demikian, seluruh pendidik/pengajar dapat menyimpan bahasan ajar dan rencana pembelajaran secara utuh dalam format yang sama.

Definisi LMS yang lain adalah seperti yang diungkapkan pada webiste wikipedia²¹ membatasi LMS sebagai aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan = *online learning*). Aplikasi ini digunakan mengelola pembelajaran, mengirimkan materi ajar (*delivery learning content*), dan melacak aktifitas daring para peserta didik. Pelacakan yang dimaksud guna memantau dan memastikan kehadiran atau keaktifan peserta didik dalam kelas maya, memantau dan memastikan waktu pengumpulan tugas secara otomatis, melacak capaian pembelajaran peserta didik.

Aplikasi LMS sejatinya memiliki standar. Di antara standar yang dimaksud sudah dibahas pada poin sebelumnya pada topik pembelajaran *online*. Standar LMS yang lain adalah adanya fitur unik yang membedakannya dengan webiste *online* pada umumnya. Fitur unik LMS ini di antaranya adalah *Identification (ID) Verification, Communication between Students and Instructors, Integrating Standard, Convenience, Technology Skills, Faster Feedback, dan File Management*.

Ciri *identification (ID) Verification*. Fitur ini memberi ruang kepada pengguna baik pendidik, peserta didik dan administrator IT untuk log ini sesuai dengan akunnya masing-masing. Setiap mereka mengakses LSM, para pengguna harus menggunakan akunnya sendiri. Dengan akun tersebut, maka segala fasilitas yang terkait dengan LMS direkam

²¹https://en.wikipedia.org/wiki/Learning_management_system (14 Maret 2014).

oleh aplikasi LMS ini. Dengan akun ini pula, maka setiap pengguna dapat berkreasi sesuai skillnya memanfaatkan menu-menu dan fitur-fitur LMS yang telah ada. Penyalahgunaan akun dapat menyebabkan informasi pemilik akun akan berbeda. Dengan kata lain, aplikasi LMS menjamin keamanan data sesuai dengan akun pengguna LMS tersebut (R. Davis & Surajballi, 2014).

Communication between Students and Instructors. Fitur unik ini juga membedakan LMS dengan *e-learning* lainnya, misalnya email, website, blog dan sosial media. Media *online* ini pada umumnya hanya menyediakan komunikasi satu arah. Pemilik pembelajaran *online* memasukkan materi yang ditargetkannya. Pengguna mengakses. Paling jauh adalah pembelajaran *online* menyiapkan fasilitas komentar untuk setiap file yang diunggah. LMS memiliki fitur komunikasi ini berbeda dengan fitur pembelajaran *online* seperti yang disebutkan sebelumnya.

Fitur ini memberi ruang kepada pendidik untuk mendesain model komunikasi antara pendidik dan pendidik, pendidik dan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik. Pendidik dapat membuat grup pada aplikasi LMS ini. Komunikasi yang terjadi dapat berupa komunikasi seluruh peserta didik. Komunikasi ini pun dapat terjalin khusus pada grup bahkan lebih khusus lagi adalah komunikasi antara pendidik dan peserta didik secara individu (Lee et al., 2007; Leight et al., 2007).

Integrating Standard. Fitur ini juga berbeda dengan *e-learning* lainnya yang tidak berbasis LMS. Fitur ini memberi ruang kepada pendidik untuk menyiapkan berbagai komponen aktifitas yang disatukan. Aktifitas peserta didik pada LMS ini dapat direkam secara otomatis oleh sistem aplikasi LMS. Latihan interaktif serta tugas lainnya pun dapat disatukan dan penilaian ini bersifat standar. Apapun menu penilaian dan evaluasi tergabung dan terstandarisasi pada aplikasi LMS ini (Hardt et al., 2023).

Convenience. Fitur yang lain yang sejatinya harus dimiliki oleh aplikasi LMS adalah kenyamanan menggunakan aplikasi LMS. Kenyamanan ini penting untuk mendapat sebaik mungkin capaian pembelajaran. Para pengguna aplikasi LMS sejatinya nyaman dan senang melakukan penyimpanan file, pengunduhan file, distribusi file hingga penilaian individu. Kompetensi menggunakan fitur-fitur aplikasi LMS ini sangat diperlukan. Karena itulah fitur aplikasi LMS sejatinya mudah dipelajari dan digunakan (Leight et al., 2007).

Technology Skills. Aplikasi LMS sejatinya dapat menampung skill teknologi IT para penggunanya. Dalam hal ini, menu-menu yang disiapkan sebagai fitur berkomunikasi dengan aplikasi LMS ini sejatinya mudah dipelajari. Tentu saja para pengembang aplikasi LMS menyiapkan panduan. Panduan ini berguna untuk membantu para pengguna aplikasi ini belajar secara mandiri. Selain itu, beberapa bagian secara teknis pada aplikasi LMS harus dapat dimanfaatkan oleh pengguna LMS saat melakukan aktifitas di LMS tersebut (R. Davis & Surajballi, 2014).

Faster Feedback. Fitur ini memberi ruang kepada para pengguna, khususnya pendidik untuk memberi umpan balik secara cepat. Aplikasi LMS sejatinya mendukung komunikasi antara pendidik dan peserta didik secara cepat. Tidak dapat dipungkiri seringkali terjadi penundaan umpan balik atas tugas peserta didik. Hal ini dapat menurunkan minat dan kepercayaan peserta didik akan pemnggunaan LMS. Padahal, penundaan bukan pada aplikasi LMS, tetapi lebih kepada pribadi pendidik pengasuh mata kuliah tersebut (R. Davis & Surajballi, 2014).

File Management. Fitur LMS ini memberi makna bahwa para pengguna aplikasi LMS tidak memerlukan lagi printer untuk mencetak dokumen. Sekiranya ada file yang salah atau tidak dimaksudkan untuk diunggah, maka para pengguna LMS pun tidak memerlukan penghapus. Tugas-tugas peserta didik pun dapat diedit dan file yang sama sekiranya peserta didik bersangkutan merasa ada hal yang harus diperbaiki. Demikian halnya dengan para pendidik yang terlibat memanfaatkan aplikasi LMS ini, dapat saja mengganti, merevisi dan menambahkan setiap saat file-file yang berisi materi kuliah, termasuk informasi agenda perkuliahan dan lain-lain (Leight et al., 2007).

Pada beberapa LMS di berbagai perguruan tinggi di Indonesia,²² peneliti menemukan kesamaan fitur LMS, di antaranya:

- k. Memiliki layanan “*Self-Service*” dan “*Self Guided*”,²³
- l. Mengumpulkan, mendistribusikan dan menyimpan konten pembelajaran dengan cepat,

²²Peneliti memperhatikan dan mereview beberapa aplikasi *e-learning*, di antaranya <http://kuliah.itb.ac.id/>, <https://scele.ui.ac.id/>, <http://elisa.ugm.ac.id/>, <https://lms.ipb.ac.id/>, <http://share.its.ac.id/>, <http://aula.unair.ac.id/>, dan <http://elearning.gunadarma.ac.id/>.

²³*Self-Service* diberi batasan sebagai fasilitas yang memudahkan pengguna aplikasi ini dalam belajar mandiri. Termasuk dalam kategori *self-service* adalah saat pengguna melupakan *login* dan *password*-nya. LMS menyiapkan cara untuk mengingat dan mengubah *login* dan *password* yang dimaksud. Sedangkan *Self-Guided* dimaksudkan bahwa aplikasi ini menyediakan panduan yang dapat dibaca setiap saat oleh para penggunanya.

- m. Menyimpan informasi tersebut dalam platform *website*,
- n. Konten dapat diatur oleh penggunanya dan setiap saat dapat diakses
- o. Memiliki fasilitas perekaman jejak dan aktifitas pembelajar
- p. Memiliki aturan dan sistem yang ketat, misalnya batas pengiriman tugas (yang membedakannya dengan *online* lainnya, misalnya *email*, *blog*, dan *webiste* secara umum).

Dari literatur yang dirujuk sebelumnya, peneliti dapat membuat daftar fitur yang sejatinya dimiliki oleh aplikasi pembelajaran *online*. Dalam hal ini, peneliti tidak memasukkan jenis aplikasi atau platform software yang digunakan. Pilihan software sangat dipengaruhi oleh kebijakan institusi, khususnya terkait dengan *roadmap* perencanaan *e-learning* mereka sendiri di masa mendatang. Peneliti pun menemukan bahwa tiga standar sebelumnya, yaitu fitur ruang presentasi, interaksi dan evaluasi sudah sangat berkembang. Dengan adanya daftar fitur pembelajaran *online*, maka peneliti dapat menjadikan rujukan ini sebagai acuan untuk mempertimbangkan pengembangan model pembelajaran bahasa asing *online* berbasis LMS nantinya.

Adapun fitur pembelajaran *online* berbasis LMS yang peneliti dapat rangkum dan jadikan pijakan pengembangan model pembelajaran *online* berbasis LMS. Standar model pembelajaran *online* berbasis LMS ini dirangkum peneliti dari berbagai jurnal yang telah diunggah oleh *Learning Technology System Architecture (LTSA)*²⁴ dan *Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*.²⁵ Standar LMS dari dua kelompok pengembangan ilmu yang fokus pada penelitian TIK ini dirangkum oleh peneliti (S. Ali et al., 2022) mengajukan standar yang terdiri atas *metadata*, *content packaging*, *learner profile*, *learner registration*, dan *content communication*. Md. Anwar Hossain Masud dan Xiaodi Huang (Deng et al., 2024) mengajukan *course delivery tools*, *learner tools*, *support tools*, dan *technical spesification*. Baylari (Baylari & Montazer, 2009) Chih-Ming Chen, Mahn-Ming Lee dan Ya-Hui Chen menitikberatkan pada *system architecture*, *system components*, *tuning difficulty parameters of course materials* dan *estimation of*

²⁴<https://ltsa.ca/> (14 Maret 2014).

²⁵<http://ieeexplore.ieee.org/Xplore/home.jsp> (14 Maret 2014).

learner abilities serta O. Motelet dan N. Baloian²⁶ yang mengajukan standar *learning objects*, *learning materials graphs* dan *learning design*.

Secara umum fitur-fitur atau menu-menu yang ada tersebut dikelompokkan menjadi: 1) Fitur-fitur untuk tim pengajar, 2) Fitur-fitur untuk peserta didik, dan 3) Fitur-fitur untuk staf pendukung aplikasi pembelajaran *online*. Masing-masing fitur dapat dirinci lebih detail lagi untuk memudahkan para pengguna memanfaatkan aplikasi *e-learning* berbasis LMS tersebut. Fitur-fitur ini dapat dilihat pada tabel berikut:

NO	FITUR	PENDIDIK	PESERTA DIDIK	STAF PENDUKUNG
01	<i>Communication Tools</i>	√	√	
02	<i>Discussion Forums</i>	√	√	
03	<i>File Exchange</i>	√	√	
04	<i>Online Journal</i>	√	√	
05	<i>Real-Time Chat</i>	√	√	
06	<i>Video Services</i>	√		√
07	<i>Notes</i>	√	√	
08	<i>Calendar/Progress Review</i>	√	√	
09	<i>Orientation/Help</i>	√		√
10	<i>Searching Within Course</i>	√	√	
11	<i>Work Offline</i>	√	√	
12	<i>Group Work</i>	√	√	
13	<i>Self-Assessment</i>	√	√	
14	<i>Student Community Building</i>	√	√	
15	<i>Student Portfolios</i>	√	√	
16	<i>Authentication</i>	√		√

²⁶O. Motelet dan N. Baloian. "Introducing Learning Management Systems Standards In Classroom", *Proceedings IEEE International Conference*, Univ. de Chile, Santiago, Chile (30 Aug.-1 Sept. 2004), h.739.

17	<i>Course Authorization</i>	√		√
18	<i>Hosted Services</i>			√
19	<i>Registration Integration</i>	√	√	√
20	<i>Course Management</i>	√		
21	<i>Automated Testing and Scoring</i>	√		
22	<i>Instructor Helpdesk</i>	√		√
23	<i>Online Grading Tools</i>	√		
24	<i>Student Tracking</i>	√		
25	<i>Course Templates</i>	√		
26	<i>Curriculum Management</i>	√		
27	<i>Content Sharing/Reuse</i>	√		
28	<i>Instructional Design Tools</i>	√		
29	<i>Instructional Standards</i>	√		
30	<i>Hardware</i>			√
31	<i>Software</i>			√
32	<i>Database Requirements</i>			√
33	<i>Server Software</i>			√
34	<i>Costs</i>			√
35	<i>Open Source</i>			√

Tabel 2 Standar Fitur LMS

Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut, maka model pembelajaran bahasa asing *online* berbasis LMS pada PPMI SHOHIS sejatinya memiliki fitur-fitur yang disebutkan. Hanya saja ada fitur yang dapat ditampilkan pada halaman seluruh pengguna (pendidik, peserta didik dan staf yang bertanggung jawab pada komponen *hardware* dan *software* aplikasi), ada fitur yang hanya ditampilkan untuk pendidik dan ada fitur yang hanya dapat diakses oleh staf yang menangani palikasi pembelajaran *online* tersebut. Paling tidak fitur atau ruang yang harus dimiliki oleh model *e-learning* berbasis LMS tersebut adalah ruang melakukan presentasi, interaksi dan evaluasi bagi para penggunanya. Dengan fitur-fitur ini tersebut, maka model ini dapat menjadi acuan

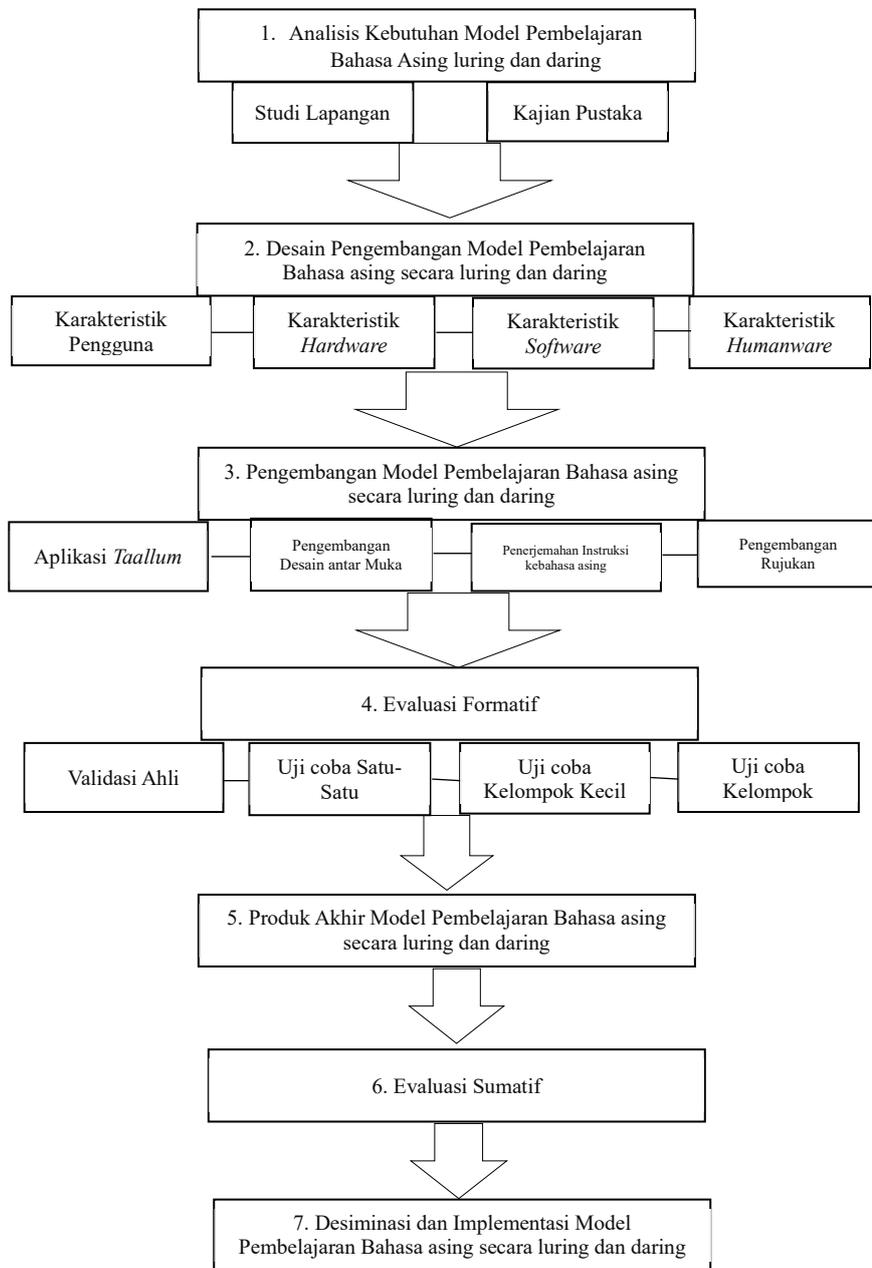
pembelajaran *online* yang lebih baik dari model pembelajaran bahasa asing *online* sebelumnya.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini dibangun oleh peneliti sebagai penjelasan substansi penelitian secara garis besar. Kerangka pikir ini menjadi pedoman dalam melaksanakan penelitian. Kerangka pikir ini dibangun berdasarkan rumusan masalah. Kerangka pikir ini menggambarkan hubungan antar variabel pada penelitian ini. Dengan demikian, peneliti memiliki gambaran umum dalam melaksanakan penelitian ini.

Kerangka pikir dalam naskah disertasi ini diawali dari landasan yuridis, yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 119 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) pada pendidikan dasar dan menengah. Tentu saja, landasan ini didukung dengan berbagai teori pembelajaran daring dan teori pembelajaran secara khusus. Berdasarkan landasan yuridis dan berbagai teori pembelajaran daring, peneliti menentukan metode yang akan digunakan. Berdasarkan metode ini, peneliti akan menentukan instrumen pengumpulan data dan teknik analisisnya untuk menyimpulkan penelitian.

Bagan berikutnya adalah gambaran teori yang akan digunakan untuk menuntun pencapaian produk yang dijadikan target dalam disertasi ini. Selanjutnya, peneliti menampilkan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Detail kerangka penelitian yang dimaksud dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini:



Gambar Kerangka Pikir Penelitian