

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU INTERAKTIF  
BERBASIS METODE NARIHASYAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI  
*ARTICULATE STORYLINE 3***

**TESIS**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd)*

**Oleh:**

**NANANG PRADIPTA**

**NPM : 2420100032**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**2026**

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR  
(TESIS/ARTIKEL JURNAL)**

Nama : **Nanang Pradipta**  
Mo,or Pokok Mahasiswa : 2420100032  
Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Tesis/Artikel Jurnal : Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam Menggunakan Teknologi *Articulate Storyline 3*

Pengesahan Tugas Akhir

Medan, 13 Maret 2026

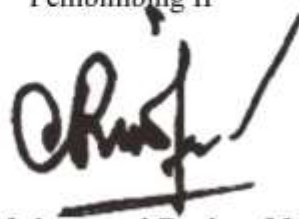
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



**Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA**

Pembimbing II



**Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd**

Diketahui

Dekan



**Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA**

Ketua Program Studi



**Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi**



## BERITA ACARA PENGESAHAN TESIS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tesis ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tesis Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Nanang Pradipta  
NPM : 2420100032  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Semester : IV A Reguler A  
Tanggal Sidang : 13/03/2026  
Waktu : 08.00 s.d selesai

### TIM PENGUJI

PEMBIMBING I : Assoc. Prof. Dr. Zailani. S.Pd.I, MA  
PEMBIMBING II : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd  
PENGUJI I : Prof. Dr. Indra Prasetya., M.Si  
PENGUJI II : Dr. Rizka Harfiani., M.Psi  
PENGUJI III : Dr. Selamat Pohan., MA

### PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Zailani., MA

Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani., M.Psi



Unggul | Cerdas | Terpercaya

## PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa syukur kepada Allah ﷻ, Dzat Yang Maha Memberi Ilmu dan Memudahkan setiap langkah, karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan cinta, terima kasih, dan doa:

Kepada kedua orang tua tercinta, sumber doa yang tak pernah terputus, yang dengan kasih sayang, pengorbanan, dan ketulusan telah menjadi sebab hadirnya setiap kemudahan dalam hidup penulis. Semoga Allah ﷻ melimpahkan rahmat, meninggikan derajat, dan mengampuni segala dosa mereka.

Kepada istri tercinta, pendamping perjalanan yang sabar, yang setia menguatkan di saat lemah, menenangkan di saat lelah, serta menjadi sahabat dalam perjuangan menuntut ilmu. Semoga Allah menjadikan setiap kesabaranmu sebagai cahaya di hari kemudian.

Kepada anak-anak tersayang, amanah sekaligus sumber semangat, yang kehadirannya menjadi alasan untuk terus belajar, memperbaiki diri, dan menapaki jalan ilmu. Semoga Allah menjadikan kalian generasi shalih yang menyejukkan hati dunia dan akhirat.

Kepada para guru dan asatidz, pewaris cahaya kenabian, yang dengan keikhlasan menanamkan ilmu, adab, dan arah hidup. Semoga Allah membalas setiap huruf yang diajarkan dengan pahala yang mengalir tanpa henti.

Semoga Allah ﷻ mengampuni dosa-dosa kita semua, mempertemukan dalam ridha-Nya, dan menjadikan ilmu ini sebagai amal jariyah yang terus hidup setelah tiada.



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB

Pedoman transliterasi Arab–Latin dalam tesis ini mengacu pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987 tentang Pedoman Transliterasi Arab–Latin.

Transliterasi adalah pengalihan huruf dari abjad Arab ke abjad Latin dengan tetap mempertahankan kaidah fonetik bahasa Arab.

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Latin	Huruf Arab	Nama	Latin
ا	Alif	—	ط	Ṭa	ṭ
ب	Ba	b	ظ	Ẓa	ẓ
ت	Ta	t	ع	‘Ain	‘
ث	Ṣa	ṣ	غ	Gain	g
ج	Jim	j	ف	Fa	f
ح	Ḥa	ḥ	ق	Qaf	q
خ	Kha	kh	ك	Kaf	k
د	Dal	d	ل	Lam	l
ذ	Ẓal	ẓ	م	Mim	m
ر	Ra	r	ن	Nun	n
ز	Zai	z	و	Wawu	w
س	Sin	s	ه	Ha	h
ش	Syin	sy	ء	Hamzah	’
ص	Ṣad	ṣ	ي	Ya	y
ض	Ḍad	ḍ	ى	Alif Maqṣūrah	ā

### B. Vokal Pendek

Tanda	Arab	Latin
َ	Fathah	a
ِ	Kasrah	i
ُ	Dammah	u

### C. Vokal Panjang

Huruf	Arab	Latin
ا	Fathah + alif	ā
ي	Kasrah + ya	ī
و	Dammah + wau	ū

#### D. Diftong

Arab	Latin
اِيّ	ai
اُوّ	au

Contoh:

بَيْت → bait

قَوْم → qaum

#### E. Ta Marbūṭah (ة)

Kondisi	Transliterasi
Hidup (berharakat)	t
Mati (waqaf)	h
Mudhaf	t

Contoh:

رَوْضَة → raḍāh

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ → raḍatul aṭfāl

#### F. Syaddah (Tasydid)

Syaddah ditulis dengan menggandakan huruf.

Contoh:

رَبَّنَا → rabbanā

نَزَّلَ → nazzala

#### G. Kata Sandang (ال)

Bentuk	Penulisan
Syamsiyyah	huruf dilebur
Qamariyyah	al- tetap

Contoh:

الشَّمْسُ → asy-syams

القَمَرُ → al-qamar

## H. Hamzah

Posisi	Penulisan
Awal kata	tidak ditulis
Tengah/Akhir	ditulis ( ' )

Contoh:

أَخَذَ → akhadza

يَسْأَلُ → yas'alu

شَيْءٌ → syai'

## I. Penulisan Kata Arab dalam Kalimat

Penulisan kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia tidak ditransliterasi.

Contoh: Al-Qur'an, hadis, zakat, salat, iman, Islam.

## ABSTRAK

Pembelajaran ilmu Nahwu di pesantren masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena pendekatan yang cenderung konvensional, abstrak, dan kurang sesuai dengan karakteristik santri generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan teknologi *Articulate Storyline 3* serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar santri. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang meliputi tahap *define, Design, Develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian adalah santri di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dengan skor rata-rata 4,48. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditandai dengan nilai N-Gain sebesar 0,61 pada kategori sedang–tinggi serta respon positif santri terhadap penggunaan media. Media ini juga terbukti meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar santri. Dengan demikian, media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Nahwu; Media Pembelajaran Interaktif; Metode Narihasyam; *Articulate Storyline 3*; Pesantren.

## ABSTRACT

*The teaching of Nahwu in Islamic boarding schools still faces various challenges, particularly due to learning approaches that tend to be conventional, abstract, and less aligned with the characteristics of today's digital-native students. This study aims to Develop an interactive Nahwu learning medium based on the Narihasyam Method using Articulate Storyline 3 technology and to examine its feasibility and effectiveness in improving students' learning outcomes. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which consists of define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were students at Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The results indicate that the Developed learning media is highly feasible, as evidenced by expert validation scores from both material and media experts with an average score of 4.48. The effectiveness test shows a significant improvement in learning outcomes, with an N-Gain score of 0.61 in the moderate-to-high category, accompanied by positive student responses toward the use of the media. Furthermore, the media was proven to enhance students' learning motivation and self-regulated learning. Therefore, the interactive Nahwu learning media based on the Narihasyam Method using Articulate Storyline 3 is appropriate to be Implemented as an innovative approach to Arabic language learning in Islamic boarding schools.*

**Keywords:** *Nahwu Learning; Interactive Learning Media; Narihasyam Method; Articulate Storyline 3; Islamic Boarding School.*

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji tertinggi hanyalah milik Allah ﷻ, Rabb semesta alam, yang dengan limpahan rahmat, kasih sayang, dan hidayah-Nya telah mengizinkan penulis menapaki satu tahap penting dalam perjalanan akademik ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi agung Muhammad ﷺ, suri teladan sepanjang zaman, yang telah mewariskan cahaya ilmu yang menuntun umat keluar dari gelapnya kejahilan menuju terang ilmu dan amal.

Dengan penuh rasa syukur, penulis persembahkan karya ilmiah ini yang berjudul:

**“Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam Menggunakan Teknologi *Articulate Storyline 3*”** sebagai bagian dari pemenuhan syarat untuk menyusun tesis pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (S2), Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa pencapaian ini bukanlah hasil jerih payah pribadi semata, melainkan buah dari doa, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak yang tulus membantu di setiap tahap perjuangan ini. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda tercinta, Syafi’I Syam, dan Almh. ibunda tersayang, Ridha Wardiah, serta Pengganti Ibunda Ridha Wardiah yang sudah tiada, Ibunda Wastimah. Tidak lupa juga belahan jiwaku adinda Rina Zahara Siregar yang senantiasa memberikan support dan perhatiannya selalu, untuk seluruh buah cintaku anak-anakku tercinta Mush’ab Hafizh Al Bukhori, Syahidah A’la Mumtazah, Abdullah Khair An Najah, Yahya Abdurrozaq, dan Muhammad Syafiq Asy Syafi’i yang menjadi mata air semangat dan kekuatan dalam setiap langkah. Terima kasih atas doa-doa yang tak pernah henti dan cinta tanpa syarat.

2. Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, atas segala fasilitas dan kebijakan yang mendukung proses pendidikan kami.
3. Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd, selaku Wakil Rektor II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam, atas dedikasi, kesabaran, dan bimbingan ilmiahnya yang begitu menginspirasi.
5. Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi dan Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd, selaku Wakil Dekan I dan III Fakultas Agama Islam UMSU, atas arahan dan dukungan akademik yang tak ternilai.
6. Ibu Dr. Rizka Harfiani, M.Psi., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, atas arahannya yang bijaksana dan penuh perhatian selama masa studi.
7. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, MA, dan Bapak Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah mencurahkan waktunya dengan penuh keikhlasan dalam memberikan masukan, motivasi, dan evaluasi yang sangat berharga.
8. Seluruh dosen-dosen Program Studi Magister PAI, yang telah menanamkan nilai-nilai keilmuan dan spiritualitas selama perkuliahan.
9. Para Ustdaz dan Ustadzah di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam terkhusus Ust. Pahmi Aldoli Matondang, S.Fil.I, Ustadz Indra Nugraha, S.Pd, Ustadzah Raihana Adilla, S.Pd.
10. Rekan-rekan seperjuangan, sahabat-sahabat penulis, yang senantiasa hadir dalam suka dan duka, menjadi bagian dari perjalanan yang tak akan terlupa.
11. Keluarga besar kelas MPAI stambuk 2024, yang telah mewarnai hari-hari kuliah dengan semangat kebersamaan dan cita-cita yang sama. Semoga persaudaraan ini abadi dan kita terus melangkah bersama menuju masa depan yang gemilang dan penuh keberkahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini tentu masih jauh dari sempurna. Maka segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan

demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi sumbangsih kecil dalam pengembangan pendidikan Islam di tanah air.

**Medan, Januari 2026**

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>6</b>
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>D. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>8</b>
<b>E. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>9</b>
1. Manfaat Teoretis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>11</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
<b>A. Kajian Teoritis</b> .....	<b>11</b>
1. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab.....	11
2. Urgensi Pembelajaran Ilmu Nahwu.....	15
3. Pendekatan dan Metode Pembelajaran Nahwu .....	26
4. Metode Narihasyam dalam Pembelajaran Nahwu .....	31
5. Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Bahasa Arab.....	46
6. Teknologi <i>Articulate Storyline 3</i> dalam Pengembangan Media.....	60
<b>B. Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>73</b>
<b>C. Pendekatan Penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i></b> .....	<b>79</b>
1. Definisi dan Karakteristik R&D.....	79
2. Model-Model R&D dalam Penelitian Pendidikan .....	82
3. Kelebihan dan Kekuatan Pendekatan R&D .....	87
4. Relevansi Pendekatan R&D dengan Penelitian Ini .....	90
5. Landasan Ilmiah dari Studi Terkait .....	93

6. Evaluasi dan Validasi Produk.....	94
7. Tantangan dan Solusi dalam Pendekatan R&D.....	97
<b>D. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>100</b>
<b>E. Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>102</b>
<b>F. Posisi Penelitian dan Kontribusi Ilmiah (Novelty Penelitian).....</b>	<b>102</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>104</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>104</b>
<b>A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....</b>	<b>104</b>
<b>B. Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) .....</b>	<b>105</b>
1. Tahap <i>Define</i> dalam Model 4D .....	105
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) dalam Model 4D.....	107
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) dalam Model 4D.....	109
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) dalam Model 4D.....	110
<b>C. Lokasi dan Profil Penelitian: Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam 113</b>	
<b>D. Subjek dan Objek Penelitian.....</b>	<b>115</b>
<b>E. Waktu Penelitian .....</b>	<b>116</b>
<b>F. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>117</b>
<b>G. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>121</b>
<b>H. Validasi Produk oleh Ahli.....</b>	<b>126</b>
1. Validasi Materi oleh Ahli Isi .....	126
2. Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran.....	127
3. Instrumen Validasi Ahli .....	127
4. Kriteria Kelayakan Produk.....	129
5. Prosedur Validasi dan Tindak Lanjut.....	130
<b>I. Rancangan Uji Coba Terbatas .....</b>	<b>130</b>
<b>J. Instrumen Penelitian .....</b>	<b>132</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>141</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>141</b>
<b>A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Interaktif .....</b>	<b>141</b>
1. Tahap <i>Define</i> – Analisis Kebutuhan.....	141
2. Tahap <i>Design</i> – Perancangan Media .....	146
3. Tahap <i>Develop</i> – Pembuatan dan Uji Internal.....	156
<b>B. Hasil Validasi Ahli.....</b>	<b>164</b>

1. Validasi Ahli Materi .....	165
2. Validasi Ahli Media .....	172
3. Rekapitulasi Hasil Validasi .....	179
<b>C. Efektivitas Media Pembelajaran Nahwu Interaktif.....</b>	<b>182</b>
1. Uji Coba Terbatas (Limited Trial).....	182
2. Hasil Uji Coba .....	187
<b>D. Respon Santri dan Motivasi Terhadap Penggunaan Media .....</b>	<b>193</b>
1. Hasil Angket Respon Pengguna .....	194
2. Hasil Angket Motivasi Belajar .....	197
3. Wawancara Guru dan Observasi Kelas .....	200
<b>E. Triangulasi Data dan Keabsahan Temuan .....</b>	<b>205</b>
1. Triangulasi Sumber .....	205
2. Triangulasi Metode.....	206
3. Triangulasi Instrumen.....	207
4. Konsistensi Temuan dan Pola Kausal Sederhana.....	207
5. Integrasi Temuan dan Implikasi Keabsahan.....	208
<b>F. Perbedaan Hasil Belajar Nahwu antara Penggunaan Media Interaktif dan Metode Konvensional.....</b>	<b>208</b>
1. Perbandingan Kuantitatif Hasil Belajar.....	208
2. Perbandingan dengan Pembelajaran Konvensional.....	209
3. Penguatan Temuan oleh Observasi dan Wawancara.....	210
4. Sintesis Perbandingan.....	210
<b>BAB V .....</b>	<b>212</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>212</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>212</b>
<b>B. Implikasi Penelitian.....</b>	<b>215</b>
1. Implikasi Teoretis.....	215
2. Implikasi Praktis.....	217
3. Keterbatasan dan Keunggulan Penelitian .....	218
<b>C. Saran.....</b>	<b>219</b>
1. Untuk Guru dan Pengelola Pesantren.....	219
2. Untuk Lembaga Pendidikan dan Pemerintah .....	219
3. Untuk Peneliti Selanjutnya .....	220
4. Untuk Pengembangan Produk .....	220

<b>D. Kontribusi Ilmiah dan Posisi Penelitian.....</b>	<b>221</b>
<b>E. Penutup.....</b>	<b>222</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>223</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>238</b>
<b>Riwayat Hidup .....</b>	<b>303</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu Terkait Media Pembelajaran Nahwu.....	78
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test.....	118
Tabel 3. 2 Contoh Pertanyaan Angket Motivasi Belajar (Skala Likert 5 Poin) .....	119
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	128
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	129
Tabel 3. 5 Rentang Skor dan Kategori Kelayakan.....	130
Tabel 3. 6 Lembar Observasi .....	133
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Pre Test dan Post Test.....	136
Tabel 3. 8 Kisi Angket Respon Pengguna .....	137
Tabel 4. 1 Rekap Frekuensi & Persentase Angket Kebutuhan .....	143
Tabel 4. 2 Hasil Integrasi Enam Terminal Metode Narihasyam.....	151
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Versi .....	159
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi (Per Butir Penilaian) .....	166
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media (Per Butir Penilaian) .....	173
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Ahli Materi .....	180
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Ahli Media.....	180
Tabel 4. 8 Deskripsi Statistik Hasil Pretest dan Posttest Santri .....	188
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Santri.....	190
Tabel 4. 10 Hasil Uji Statistik Paired Sample t-Test .....	192
Tabel 4. 11 Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar Santri .....	192
Tabel 4. 12 Ringkasan hasil rata-rata .....	195
Tabel 4. 13 Rata-Rata Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator .....	198
Tabel 4. 14 Kategori Motivasi Belajar Santri (N = 35) .....	198
Tabel 4. 15 Tabel Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Menggunakan Media....	210

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Articulate Storyline 3 .....	64
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Utama Articulate Storyline 3 .....	64
Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kertas Articulate Storyline 3 .....	65
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir Penelitian .....	101
Gambar 4. 1 Rekap Persetase Agket Kebutuhan Santri.....	144
Gambar 4. 2 Storyboard Halamn Login .....	147
Gambar 4. 3 Storyboard Beranda Awal .....	147
Gambar 4. 4 Storyboard Menu Utama .....	147
Gambar 4. 5 Storyboard Halaman Awal Masing masing Terminal .....	148
Gambar 4. 6 Storyboard Halama Materi .....	148
Gambar 4. 7 Storyboard Menu Evaluasi/Quiz.....	148
Gambar 4. 8 Storyboard Review Quiz .....	149
Gambar 4. 9 Flowchart Navigasi Program .....	149
Gambar 4. 10 Halaman Login .....	152
Gambar 4. 11 Beranda Awal .....	153
Gambar 4. 12 Halaman Menu Utama.....	153
Gambar 4. 13 Halaman Awal Tiap Terminal .....	154
Gambar 4. 14 Halaman Materi.....	154
Gambar 4. 15 Halaman Quiz.....	155
Gambar 4. 16 Halaman Evaluasi.....	155
Gambar 4. 17 Halaman Review Quiz.....	156
Gambar 4. 18 Halaman Pengaturan Audio .....	160
Gambar 4. 19 Halaman Awal Game.....	161
Gambar 4. 20 Game Susun Puzzle Gambar .....	161
Gambar 4. 21 Game Mencari dan Menyusun Kata .....	162
Gambar 4. 22 Game Mengelompokkan.....	162
Gambar 4. 23 Game Mencocokkan.....	163
Gambar 4. 24 Halaman Petunjuk Penggunaan Tombol.....	163
Gambar 4. 25 Halaman Panduan Penggunaan.....	164
Gambar 4. 26 Hasil N Ngain dengan SPSS.....	188
Gambar 4. 27 Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest .....	189

Gambar 4. 28 Grafik Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Santri .....	191
Gambar 4. 29 Hasil Realliability Statistics.....	199

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Riset.....	238
Lampiran 2 Nama-nama santri yang diuji coba.....	239
Lampiran 3 Form Angket Analisis Kebutuhan.....	240
Lampiran 4 Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	241
Lampiran 5 Tabel Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	242
Lampiran 6 Hasil Observasi Pembelajaran Nahwu Proses Define .....	244
Lampiran 7 Data Hasil Observasi Define.....	246
Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru Proses Define .....	249
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media .....	253
Lampiran 10 Soal Pre Test dan Post Test.....	261
Lampiran 11 Sampel Hasil Pretest dan Post Test Santri.....	267
Lampiran 12 Data Hasil Pre Test dan Post Test .....	271
Lampiran 13 Form Angket Respon Pengguna.....	275
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Pengguna.....	276
Lampiran 15 Data Hasil Angket Respon Pengguna .....	277
Lampiran 16 Angket Motivasi Belajar Santri.....	278
Lampiran 17 Data Mentah Angket Respon Pengguna.....	280
Lampiran 18 OUTPUT SPSS – Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar.....	282
Lampiran 19 Wawancara Kelas .....	284
Lampiran 20 Data Mentah Wawancara Guru Pendamping .....	286
Lampiran 21 Form Observasi Pembelajaran Nahwu .....	290
Lampiran 22 Hasil Observasi Pembelajaran Nahwu .....	291
Lampiran 23 Rekap Data Mentah Observasi Pembelajaran Nahwu .....	292
Lampiran 24 Form Tanggapan Santri Terhadap Media Nahwu .....	295
Lampiran 25 Hasil Form Tanggapan Santri Terhadap Media Nahwu Interaktif .....	296
Lampiran 26 Foto-foto Dokumentasi .....	298

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media dan metode pembelajaran bahasa Arab, khususnya Nahwu, memiliki peranan penting dalam tradisi pendidikan Islam di Indonesia sejak masuknya Islam pada abad ke-7 M. Penguasaan bahasa Arab sangat dibutuhkan untuk memahami sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an, Hadis, serta literatur klasik dalam berbagai disiplin ilmu agama. Ilmu Nahwu, yang mengatur hubungan kata dalam kalimat dan menentukan harakat akhir kata (*i'rāb*), menjadi ilmu dasar yang wajib dikuasai untuk memastikan ketepatan pemahaman teks Arab (Amalia, 2024; Asy'ari & Punawan, 2020; Mualif, 2019).

Pembelajaran ilmu Nahwu di pesantren dan madrasah masih kerap menemui hambatan, terutama karena pendekatan yang digunakan cenderung bersifat konvensional, abstrak, dan kurang menarik bagi generasi siswa saat ini. Metode ceramah yang dominan sering kali tidak mampu menjawab kebutuhan siswa yang tumbuh di era digital dan terbiasa dengan tampilan visual serta interaksi multimedia (Amalia, 2024; Bachtiar, Radhi, et al., 2024; Zamzami, 2023). Akan tetapi, pembelajaran Nahwu selama ini masih dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar pelajar (H. Setiawan & Lubis, 2016), sehingga dibutuhkan pendekatan media interaktif yang lebih kontekstual (Shoumi & Setiawan, 2024). Banyak dari mereka bahkan kehilangan minat karena proses belajarnya terasa kaku dan monoton (Awwiby et al., 2022). Temuan ini juga senada dengan hasil penelitian Nurzannah, Daulay, & Ginting (2021) yang menegaskan bahwa mahasiswa kehilangan minat ketika pembelajaran PAI disampaikan secara monoton dan tidak kontekstual, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Studi terbaru menegaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi jika media pembelajarannya bersifat visual, variatif, dan interaktif. Misalnya, penelitian Bachtiar dkk. (2024)

menemukan bahwa siswa merasa lebih nyaman dan tertarik saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibanding metode tradisional.

Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif juga sejalan dengan hasil studi Qorib dkk. (2021), yang menunjukkan efektivitas media visual dalam membantu pemahaman konsep-konsep abstrak dalam pendidikan Islam. Pasaribu (2022) menegaskan bahwa pendidikan agama memiliki fungsi strategis untuk membentengi siswa dari pengaruh negatif era digital, sehingga media yang digunakan harus kontekstual dan menarik secara visual. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan *Articulate Storyline 3*, menjadi salah satu alternatif solusi yang terbukti efektif. Media ini memungkinkan penyajian materi secara lebih dinamis, memuat animasi, latihan interaktif, serta memberi pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan (Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, 2023). Penelitian Pohan, Setiawan, dkk. (2022) pun memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa media sederhana seperti gambar dan PowerPoint telah efektif meningkatkan minat belajar siswa, sehingga media visual yang lebih canggih tentu berpeluang lebih besar menghidupkan suasana pembelajaran Nahwu. Bahkan, Azhar dkk., (2023) mencatat bahwa guru dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, termasuk dengan mengundang pembicara asli (*native speaker*) secara daring, serta mengurangi hambatan geografis dan waktu. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Nahwu yang inovatif dan berbasis teknologi bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan mendesak agar proses belajar lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini dan dapat meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap ilmu-ilmu agama secara lebih menyeluruh.

Pembelajaran nahwu memiliki urgensi tinggi karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an dan hadis; penguasaan nahwu memudahkan santri memahami pesan agama secara tepat. Islam sendiri menempatkan ilmu dalam kedudukan mulia sebagaimana ditegaskan dalam surah Al-Mujadalah ayat 11, "...*niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-*

*orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat...*” serta hadis Nabi ﷺ tentang keutamaan menuntut ilmu, “*Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan jalannya ke surga*” (HR. Abu Dawud (2008) Muslim (2000) & At-Tirmidzi (2010)), dan hadis “*Sebaik-baik di antara kalian adalah yang belajar Al-Qur’an dan mengajarkannya*” (HR. Bukhari (2009)). Oleh karena itu, memudahkan pembelajaran nahwu melalui media yang efektif merupakan bagian dari ibadah sekaligus kebutuhan akademik.

Di era Society 5.0, teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran nahwu agar santri tidak hanya hafal, tetapi juga paham dan tertarik belajar (Muchasan et al., 2024; Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, 2023). Penelitian Rokhim dkk., (2023) serta Hafiedz & Nurhamidah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* efektif meningkatkan minat, kenyamanan, dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang interaktif. Oleh karena itu, integrasi metode Narihasyam dengan teknologi *Articulate Storyline 3* diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di pesantren.

Secara yuridis, Di era revolusi industri 4.0 dan globalisasi, kualitas pendidikan sangat bergantung pada pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang No. 11/2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menegaskan hak setiap warga untuk memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi demi peningkatan kualitas hidup (Widya, 2023). Masih dalam Widya (2023), demikian pula Permendikbud No. 65/2013 Pasal 13 mengamanatkan pemanfaatan TIK untuk memperkuat efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, guru dan siswa didorong untuk mengadaptasi teknologi dalam proses belajar-mengajar agar tidak ketinggalan zaman (Widya, 2023). Peraturan tersebut memaksa pendidik memanfaatkan TIK maksimal agar proses belajar lebih menarik dan dipahami siswa. Kebijakan ini diperkuat UU Sisdiknas No. 20/2003 (Ps. 31 ayat 5) yang menjamin pemanfaatan TIK dalam pendidikan. Dengan landasan yuridis tersebut, pengembangan media nahwu interaktif berbasis

*Articulate Storyline 3* adalah upaya konkret memenuhi amanat pemerintah untuk inovasi pendidikan berbasis teknologi.

Secara pedagogis, media pembelajaran interaktif memiliki landasan pedagogis kuat. Teori pembelajaran multimedia menunjukkan bahwa menggabungkan teks, audio, dan visual dapat meningkatkan retensi dan motivasi siswa (Mayer, 2009). Praktiknya, studi menunjukkan multimedia pembelajaran sangat efektif menarik minat belajar siswa (Firstanianta et al., 2023). Misalnya, penggunaan perangkat lunak multimedia dapat menghemat waktu sekaligus memicu semangat belajar siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan (Firstanianta et al., 2023). Masih menurut Firstanianta dkk., (2023) menjelaskan *Articulate Storyline 3*, sebagai contoh, teruji memfasilitasi keterlibatan aktif siswa; media yang dibuat dengan *Articulate Storyline 3* melibatkan siswa secara langsung sehingga peserta didik menjadi aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad-21 yang menuntut pembelajar aktif, kreatif, dan kolaboratif. Media interaktif memfasilitasi pembelajaran mandiri (independent learning) serta menumbuhkan kemandirian karena siswa dapat menentukan langkah belajarnya sendiri melalui fitur-fitur interaktif (A. Setiawan & Romadlon, 2024). Secara pedagogis, media digital mengintegrasikan gaya belajar visual-auditori yang lebih sesuai dengan karakter generasi Z/milenial, ketimbang metode ceramah pasif. Ini membuat media pembelajaran seperti aplikasi kuis dan animasi tidak hanya praktis, tetapi juga berlandaskan teori pembelajaran aktif dan konstruktivis (di mana siswa membangun pemahamannya sendiri).

Penelitian tentang media pembelajaran bahasa Arab interaktif terus berkembang, namun sebagian besar masih terfokus pada materi dasar seperti mufradat (kosakata) atau kalimat sederhana. Kadariah dkk. (2020) mengembangkan multimedia interaktif *Learn Arabic Vocabulary* untuk siswa SD, sedangkan Wicaksana & Erlina, (2023) menciptakan media nahwu berbasis aplikasi Kodular. Beberapa studi juga menggunakan *Articulate Storyline 3*, seperti yang dilakukan Firstanianta dkk. (2023), meski diterapkan pada pembelajaran IPA. Di sisi lain, pendekatan metode

Narihasyam—yang menyusun pembelajaran nahwu secara bertahap dan sistematis untuk pemula—belum banyak disentuh oleh pengembang media digital. Sebagian besar studi yang ada masih memanfaatkan teknologi sederhana seperti Flash, video, atau kuis digital, dan belum menggabungkan metode ini dengan platform interaktif modern.

Zamzami (2023) dan Awwiby dkk. (2022) menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, sementara penelitian A. Mawaddah, (2025) dan Ayu Octaviasari dkk., (2023) membuktikan efektivitas media berbasis animasi dalam menunjang materi pelajaran. Meski begitu, belum ditemukan kajian yang secara spesifik mengembangkan pembelajaran nahwu berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3*. Padahal, kombinasi keduanya berpotensi mengatasi keterbatasan metode tradisional yang masih mendominasi, seperti dalam studi Suparto dkk. yang menyoroti hambatan metode klasik Arab Pegon (S. L. Mawaddah, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi celah tersebut dengan menghadirkan solusi media interaktif berbasis metode Narihasyam, guna mendukung efektivitas dan daya tarik pembelajaran nahwu secara lebih kontekstual dan teknologi-adaptif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Nahwu saat ini terletak pada kompleksitas materi yang sulit dipahami, penggunaan metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang variatif, serta terbatasnya media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani konsep-konsep gramatikal secara menarik dan mudah dipahami. Kondisi ini semakin terasa di lingkungan pesantren, termasuk di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam, di mana pembelajaran Nahwu masih disampaikan dengan pendekatan konvensional tanpa dukungan media yang interaktif dan adaptif. Di sisi lain, metode Narihasyam sebagai pendekatan sistematis yang dirancang khusus untuk pemula, serta platform *Articulate Storyline 3* yang menawarkan pengalaman belajar interaktif, sesungguhnya memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut. Namun, hingga saat ini keduanya belum

banyak dikembangkan dan diuji secara terpadu dalam konteks pendidikan Nahwu di pesantren. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* yang valid dan efektif untuk menjawab tantangan pedagogis, psikologis, dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab..

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan-pemmasalahan yang diidentifikasi antara lain:

1. **Metode Pengajaran yang Kurang Menarik:** Metode konvensional yang masih dominan dalam pembelajaran Nahwu sering kali terasa monoton dan kurang menarik, terutama bagi generasi milenial yang terbiasa dengan pendekatan interaktif dan visual. Akibatnya, minat belajar siswa pun cenderung menurun. Sejalan dengan itu, Nurzannah dan Setiawan (2022) menemukan bahwa implementasi pembelajaran aktif dalam Kurikulum 2013 masih menghadapi tantangan, baik dari sisi adaptasi guru maupun keterlibatan siswa, khususnya dalam mata pelajaran keislaman. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan yang monoton tidak lagi efektif di era digital.
2. **Kesulitan Memahami Materi yang Abstrak:** Materi Nahwu yang bersifat teknis dan padat aturan membuat banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasarnya. Tanpa media penunjang yang membantu visualisasi dan penjabaran konsep secara bertahap, proses belajar menjadi lebih membingungkan dan membebani.
3. **Keterbatasan Media Interakti:** Media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mata pelajaran Nahwu masih sangat terbatas. Dalam praktiknya, banyak guru masih mengandalkan buku teks atau presentasi sederhana seperti PowerPoint, yang kurang dapat menggugah semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
4. **Minimnya Integrasi Metode Modern:** Metode Narihasyam yang dirancang bertahap dan sistematis untuk pemula belum banyak dikembangkan dalam bentuk media digital, padahal pendekatan ini

sangat potensial jika dikemas secara interaktif. Dalam hal ini, Umiarso dan Qorib (2022) menekankan pentingnya pendidikan Islam modern untuk mengintegrasikan nilai-nilai kontekstual dan prinsip moderasi dalam penyampaian materi. Pengembangan media berbasis metode Narihasyam bisa menjadi sarana konkret untuk mengaktualisasikan nilai-nilai tersebut secara digital dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

5. **Keterbatasan Sumber Daya dan Kompetensi Guru:** Tidak semua guru nahwu memiliki keterampilan dalam merancang atau menggunakan media berbasis TIK. Selain itu, infrastruktur yang mendukung serta program pelatihan yang relevan belum tersedia secara merata di seluruh lembaga pendidikan.
6. **Rendahnya Capaian Hasil Belajar dan Motivasi Siswa:** Berbagai faktor di atas berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, baik dari sisi nilai akademik (seperti belum tercapainya KKM dalam ujian), maupun dari sisi motivasi yang terus menurun. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan terobosan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan selaras dengan perkembangan teknologi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3*?
2. Bagaimana kelayakan (validitas) isi dan desain media pembelajaran nahwu tersebut menurut para ahli materi dan media?
3. Sejauh mana efektivitas media pembelajaran nahwu interaktif ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nahwu?
4. Bagaimana motivasi dan respon siswa terhadap penggunaan media nahwu berbasis *Articulate Storyline 3* ini?

5. Bagaimana perbedaan hasil belajar nahwu antara siswa yang menggunakan media interaktif ini dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dibuat meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran nahwu digital interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran nahwu berbasis digital yang interaktif dengan memanfaatkan metode Narihasyam dan platform *Articulate Storyline 3*, guna memfasilitasi pemahaman kaidah nahwu secara visual, sistematis, bertahap, dan menyenangkan bagi peserta didik pemula.
2. Menilai kelayakan isi dan teknis media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan melakukan validasi dan penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui uji ahli materi, ahli desain visual, dan ahli teknis, untuk menjamin kesesuaian konten dengan kurikulum, akurasi materi, serta kualitas teknis media agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Menganalisis efektivitas media terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran nahwu digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa, melalui uji coba terbatas di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.
4. Mengevaluasi pengaruh media terhadap motivasi belajar dan alternatif pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kontribusi media dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap nahwu, sekaligus menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang aplikatif, adaptif, dan mudah diimplementasikan oleh guru dalam berbagai model pembelajaran.
5. Menganalisis perbedaan hasil belajar nahwu antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Metode Narihasyam dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran

konvensional, guna mengetahui keunggulan relatif media yang dikembangkan.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tidak hanya dirancang untuk menghasilkan produk media pembelajaran semata, melainkan juga diharapkan memberikan kontribusi nyata baik secara teoretis dalam ranah keilmuan, maupun secara praktis dalam implementasi pendidikan bahasa Arab. Berikut ini uraian manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini:

### **1. Manfaat Teoretis**

#### **a. Kontribusi bagi Pengembangan Keilmuan Bahasa Arab**

Penelitian ini memberikan tambahan wawasan dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam metode pembelajaran ilmu nahwu. Media interaktif berbasis metode Narihasyam menjadi alternatif baru yang bisa dijadikan rujukan oleh para pengajar maupun peneliti selanjutnya.

#### **b. Contoh Konkret Integrasi Metode Pembelajaran dan Teknologi**

Penelitian ini menunjukkan contoh nyata bagaimana metode pembelajaran tradisional seperti Narihasyam bisa dikombinasikan dengan teknologi modern seperti *Articulate Storyline 3*. Ini membuktikan bahwa tradisi dan teknologi bisa saling menguatkan dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

#### **c. Referensi Empiris dalam Pendekatan R&D Pendidikan**

Penelitian ini memberikan gambaran langsung bagaimana pendekatan R&D diterapkan, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba media. Pengalaman di lapangan, termasuk tantangan dan solusinya, bisa menjadi panduan praktis bagi penelitian serupa ke depan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Media ini memudahkan siswa pemula dalam memahami nahwu. Tampilan yang interaktif dan fitur seperti latihan soal serta umpan

balik membantu siswa belajar lebih mandiri dan menyenangkan. Siswa juga bisa mengakses materi kapan saja melalui perangkat digital.

**b. Bagi Guru**

Guru bisa menggunakan media ini sebagai alat bantu ajar yang efisien. Materi yang sudah tersedia secara digital menghemat waktu penjelasan, sehingga guru bisa lebih fokus pada bimbingan. Panduan penggunaan juga disediakan untuk memudahkan guru yang belum terbiasa dengan teknologi.

**c. Bagi Lembaga Pendidikan**

Hasil penelitian ini mendukung program digitalisasi pembelajaran. Media ini bisa digunakan sebagai sumber belajar resmi di pesantren atau sekolah Islam. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, media ini juga bisa menjadi nilai tambah bagi lembaga di mata calon siswa dan orang tua.

**d. Bagi Pengembang Kurikulum dan Pembuat Kebijakan**

Media dan temuan dari penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kurikulum bahasa Arab. Penelitian ini juga menekankan pentingnya pelatihan guru dan dukungan infrastruktur teknologi dalam proses pembelajaran yang berbasis digital dan kontekstual.

Secara keseluruhan, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini melampaui sekadar pengembangan produk. Lebih dari itu, ia berupaya menjembatani antara teori dan praktik, antara tradisi keilmuan Islam dan inovasi teknologi pendidikan, untuk menciptakan proses pembelajaran nahwu yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Konsep Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna Proses, cara, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk belajar (Poerwadarminta, 2006).

Menurut Winkel (1991), pembelajaran merupakan serangkaian langkah yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses belajar siswa. Dalam proses ini, berbagai kondisi eksternal diperhitungkan agar tidak mengganggu, tetapi justru membantu terjadinya proses internal dalam diri peserta didik. Ia memandang pembelajaran sebagai suatu bentuk pengaturan lingkungan dan situasi belajar secara sengaja, dengan tujuan agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal tanpa hambatan..

Smaldino dkk., (2015, p. 25) menyatakan bahwa *“Instruction refers to any effort to stimulate learning by the deliberate arrangement of experiences to help learners achieve a desirable change in capability”*. Pembelajaran berkaitan dengan usaha merangsang terjadinya belajar dengan secara sengaja menyusun pengalaman-pengalaman yang dapat membantu peserta didik mencapai suatu perubahan kemampuan yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki posisi strategis dalam pendidikan Islam karena bahasa ini merupakan sarana utama untuk memahami Al-Qur'an, hadis, kitab-kitab fikih, tafsir, dan berbagai warisan keilmuan klasik Islam. Bahasa Arab tidak semata-mata merupakan alat komunikasi, melainkan juga sebagai bahasa ibadah, bahasa doa, dan bahasa ilmu agama. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab menjadi sebuah kebutuhan esensial dalam membangun generasi muslim yang literat terhadap sumber-sumber autentik keislaman (Khumaini, 2022).

Bahasa Arab juga memiliki kekhasan linguistik yang menjadikannya istimewa dibandingkan dengan bahasa lain. Fonem-fonem yang khas, struktur morfologi yang kaya, serta sintaksis yang kompleks menuntut strategi pembelajaran yang sesuai. Dalam konteks pendidikan madrasah dan pesantren, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya diarahkan pada kemampuan komunikatif, tetapi juga kompetensi membaca teks Arab klasik tanpa harakat (Faoziyah & Izzah, 2021).

#### **a. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab**

Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab ialah membekali peserta didik dengan empat keterampilan utama: memahami, mengungkapkan, membaca, dan menganalisis teks Arab. Hal ini mencakup kemampuan dalam memahami teks keagamaan maupun kontemporer, serta menumbuhkan sensitivitas terhadap makna dan konteks bahasa (Ainin, 2018).

Tujuan pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam mencakup aspek teoritis, praktis, dan afektif. Secara umum, pembelajaran bahasa Arab bertujuan untuk:

- a) Membekali peserta didik dengan kompetensi memahami teks berbahasa Arab baik klasik maupun modern.
- b) Mengembangkan kemampuan ekspresif dan komunikatif melalui penguasaan keterampilan mendengar dan berbicara.
- c) Melatih kemampuan membaca teks Arab secara kritis dan analitis.
- d) Menumbuhkan keterampilan menulis dalam berbagai ragam bentuk dan konteks.
- e) Membangun sikap positif terhadap bahasa Arab sebagai bahasa agama dan ilmu.

Menurut Fatoni (2019), motivasi belajar sangat berperan dalam tercapainya tujuan ini. Peserta didik yang memahami urgensi bahasa Arab akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memotivasi

siswa dengan menunjukkan relevansi pembelajaran terhadap kebutuhan spiritual dan intelektual mereka.

#### **b. Empat Keterampilan Dasar**

Pembelajaran bahasa Arab secara umum mencakup empat keterampilan dasar atau yang dikenal dengan istilah *maharat lughawiyyah*, yakni:

- a) *Istima'* (Mendengarkan): Keterampilan ini sangat penting untuk melatih kepekaan fonetik peserta didik terhadap bunyi bahasa Arab. Latihan *istima'* dapat diberikan melalui audio native speaker, video pembelajaran, atau percakapan langsung.
- b) *Kalam* (Berbicara): Dalam melatih kalam, guru harus memberikan ruang praktik seperti dialog, bermain peran, atau diskusi dalam bahasa Arab. Hal ini menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk mengekspresikan ide.
- c) *Qira'ah* (Membaca): Keterampilan ini menjadi gerbang utama dalam mengakses teks-teks keislaman. Pembelajaran *qira'ah* harus mencakup latihan membaca intensif dan ekstensif, termasuk menganalisis makna kosakata dan struktur kalimat.
- d) *Kitabah* (Menulis): *Maharah kitabah* melatih peserta didik untuk menulis sesuai kaidah bahasa Arab, dimulai dari penulisan kata, frasa, hingga paragraf.

Keempat keterampilan tersebut idealnya diajarkan secara integratif, dengan penekanan pada konteks komunikasi nyata serta pemahaman teks (Syamaun, 2015; Taufik, 2019).

#### **c. Aspek Linguistik Bahasa Arab**

Bahasa Arab memiliki struktur linguistik yang kompleks namun teratur, mencakup:

- a) Fonologi: Sistem bunyi dalam bahasa Arab mencakup fonem yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, seperti *dād* (ض)

dan ‘ain (ع). Oleh karena itu, pengajaran fonetik sangat penting sejak awal.

- b) Morfologi (Sharaf): Penggunaan akar kata (ن, ص, ر) misalnya dan pola (wazan) menjadi fondasi utama dalam pembentukan kata.
- c) Sintaksis (Nahwu): Pembelajaran nahwu berperan sebagai pedoman dalam memahami hubungan antar kata dalam kalimat. Sayangnya, banyak peserta didik merasa kesulitan memahami kaidah nahwu karena pendekatan yang terlalu kaku dan teoritis.
- d) Leksikologi: Kosa kata bahasa Arab sangat kontekstual, oleh karena itu pendekatan semantik diperlukan agar siswa memahami makna sesuai konteks.

Penguasaan nahwu dan sharaf menjadi syarat utama untuk memahami teks Arab klasik secara mandiri (Ma’arif, 2015; Ulkhaq, 2024).

#### **d. Pendekatan Kontekstual dan Komunikatif**

Pendekatan kontekstual menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan mengaitkan tema pembelajaran bahasa Arab ke dalam konteks keseharian, siswa akan merasa pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

Pendekatan komunikatif menempatkan bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar hafalan kaidah. Pembelajaran difokuskan pada penggunaan bahasa untuk menyampaikan dan menerima pesan, bukan hanya memahami struktur gramatikal (Khotijah, 2018).

Misalnya, pembelajaran tentang tema *aswāq* (pasar) dapat dihubungkan dengan aktivitas jual beli di lingkungan siswa. Dengan metode ini, siswa akan terbiasa menggunakan kosa kata yang sesuai dalam situasi nyata (Qurani et al., 2023).

### e. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Di era digital, pembelajaran bahasa Arab juga mengalami transformasi yang signifikan melalui penggunaan teknologi. E-learning, video interaktif, aplikasi pembelajaran (seperti Duolingo, NahwuShorof App), serta H5P menjadi media populer yang mendukung peningkatan kemampuan bahasa Arab secara mandiri dan fleksibel (Ramadhan et al., 2023; Utari et al., 2022).

Menurut penelitian Yusuf (2014), penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu guru dalam memberikan variasi metode. Bahkan, di era society 5.0, bahasa Arab tidak cukup diajarkan secara tradisional, melainkan harus terintegrasi dengan platform digital (Andhika Najib Azka, Muhammad Eep Saiful Haq, Hertomo Miftahudin & Rizaldi, 2024).

## 2. Urgensi Pembelajaran Ilmu Nahwu

### a. Pengertian Ilmu Nahwu dan Perannya

Ilmu nahwu merupakan cabang penting dari *'ilm al-ālah* (ilmu alat) dalam khazanah keilmuan Islam. Ilmu ini berfungsi sebagai kerangka dasar untuk memahami struktur kalimat dalam bahasa Arab, yang secara langsung berpengaruh terhadap kejelasan makna dalam komunikasi, baik lisan maupun tulisan (Fachrina et al., 2025).

Secara etimologis, kata *nahwu* berasal dari kata *nahā* yang berarti arah atau tujuan, dan dalam konteks linguistik, ia mengacu pada seperangkat kaidah yang mengatur hubungan antar kata dalam kalimat, termasuk dalam menentukan *i'rāb* atau harakat akhir kata sesuai fungsinya dalam susunan kalimat (Ahmad, 2016, p. 5). Lebih luas, ilmu nahwu juga mencakup pembahasan tentang susunan kata, keterkaitan antar unsur kalimat, serta komponen yang membentuk makna dalam ungkapan bahasa Arab. Karena itu, ilmu nahwu menempati posisi sentral dalam bidang kebahasaan Arab dan

menjadi fondasi bagi disiplin ilmu lainnya. Sejarah mencatat bahwa ilmu ini pertama kali muncul di kota Bashrah pada abad pertama Hijriyah melalui inisiatif Abu Aswad ad-Du'aliy, dan menjadi cabang ilmu bahasa Arab yang paling awal berkembang. Bahkan menurut Ibnu Khaldun, ilmu nahwu adalah bagian integral dari seluruh pilar linguistik Arab yang tidak bisa dipisahkan dalam memahami kekayaan bahasa ini (Rajak, 2020).

Dalam kitab *Al-Kawakib ad-Durriyyah*, Syaikh Muhammad bin Ahmad bin 'Abdil Bar Al-Ahdal menjelaskan bahwa secara bahasa, kata "nahwu" berarti kesengajaan atau tujuan. Sedangkan dalam istilah keilmuan, ilmu nahwu diartikan sebagai ilmu yang membahas dasar-dasar untuk memahami perubahan atau ketetapan akhir kata dalam kalimat—baik dalam bentuk *i'rāb* (perubahan akhir karena posisi kata) maupun *bina'* (tetapan akhir yang tidak berubah). Pengetahuan dasar yang dimaksud mencakup pemahaman tentang jenis-jenis kata seperti *isim* (kata benda), *fi'il* (kata kerja), dan *harf* (kata sambung atau huruf), serta kaidah-kaidah tentang macam-macam *i'rāb*, faktor-faktor yang memengaruhi perubahan (*āmil*), kata-kata pengikut (*tawābi'*), dan aspek kebahasaan lainnya yang berkaitan dengan struktur kalimat bahasa Arab (Al-Ahdal, 2005).

Secara praktis, nahwu menjadi alat bantu yang sangat vital dalam memahami dan menerjemahkan teks Arab klasik, khususnya teks-teks keagamaan. (Nabilah et al., 2025) menekankan bahwa ilmu nahwu mampu menjaga ketepatan makna karena satu perubahan harakat dapat menimbulkan pergeseran makna yang signifikan. Sebagai contoh, perbedaan antara kata "ضَرَبَ زَيْدٌ عَمْرًا" (Zaid memukul Amr) dan "ضَرَبَ عَمْرٌو زَيْدًا" (Amr memukul Zaid) hanya terletak pada harakat akhir, tetapi menyebabkan perubahan subjek dan objek dalam kalimat. Tanpa penguasaan nahwu, pembelajar akan kesulitan menangkap makna yang benar dan bahkan berpotensi menyalahartikan pesan keagamaan.

Nahwu juga berkaitan erat dengan Sharaf (morfologi), karena keduanya saling melengkapi dalam menganalisis bentuk dan struktur kata serta fungsi dalam kalimat. Dengan demikian, ilmu nahwu bukan hanya penting dalam konteks linguistik, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam memahami ajaran agama Islam yang termaktub dalam bahasa Arab.

## **b. Sejarah Awal Ilmu Nahwu**

### **a) Latar Belakang Historis Munculnya Ilmu Nahwu**

Pada masa awal Islam, bahasa Arab berfungsi sebagai bahasa komunikasi sekaligus bahasa wahyu. Masyarakat Arab saat itu memiliki kemampuan berbahasa yang tinggi karena bahasa mereka tumbuh secara alami dalam tradisi lisan, syair, dan pergaulan sosial. Namun, situasi ini mulai berubah seiring meluasnya wilayah Islam ke luar Jazirah Arab. Banyak bangsa non-Arab masuk Islam dan menggunakan bahasa Arab dalam aktivitas keagamaan dan administrasi. Kondisi ini membawa konsekuensi linguistik berupa munculnya kesalahan berbahasa atau *al-laḥn*, baik dalam pengucapan maupun struktur kalimat (Bahri, 2024).

Kesalahan-kesalahan tersebut tidak lagi bersifat sepele karena berkaitan langsung dengan pembacaan Al-Qur'an dan pemahaman hadis. Dalam bahasa Arab, perubahan harakat dan struktur sintaksis dapat mengubah makna secara signifikan. Oleh sebab itu, kesalahan dalam berbahasa berpotensi melahirkan kesalahan dalam memahami ajaran Islam. Inilah yang membuat para ulama merasa perlu merumuskan seperangkat kaidah yang dapat menjaga ketepatan bahasa Arab sebagai bahasa wahyu (Nour & Muttaqin, 2025).

Di samping faktor religius, perkembangan sosial-politik juga turut mempercepat lahirnya ilmu nahwu. Kota-kota seperti Basrah dan Kufah berkembang menjadi pusat pemerintahan dan

ilmu pengetahuan yang dihuni oleh berbagai etnis dan latar bahasa. Dalam ruang sosial yang multibahasa ini, bahasa Arab tidak lagi digunakan secara homogen. Perbedaan dialek dan latar kebahasaan mendorong lahirnya kebutuhan akan suatu sistem yang dapat menertibkan penggunaan bahasa Arab secara lebih baku (Zidan Lubis, 2023)

**b) Abū al-Aswad ad-Du'ālī dan Fondasi Awal Ilmu Nahwu**

Dalam konteks meluasnya kesalahan berbahasa (al-laḥn) di tengah masyarakat Muslim awal, sosok *Abū al-Aswad ad-Du'ālī* (w. 69 H) menempati posisi yang sangat penting dalam sejarah lahirnya ilmu nahwu. Ia hidup pada masa transisi ketika bahasa Arab tidak lagi digunakan secara eksklusif oleh penutur asli, melainkan telah menjadi bahasa agama, administrasi, dan komunikasi lintas etnis. Situasi ini menyebabkan meningkatnya kesalahan dalam pengucapan dan struktur kalimat, bahkan dalam pembacaan Al-Qur'an. Keadaan tersebut menimbulkan kegelisahan di kalangan ulama, karena dalam bahasa Arab perubahan harakat dan struktur sintaksis dapat mengubah makna ayat secara signifikan. Inilah konteks historis yang melatarbelakangi upaya Abū al-Aswad untuk merumuskan pedoman kebahasaan yang lebih sistematis (Ibnu Hisyam, 2023).

Riwayat klasik yang sangat dikenal menyebutkan bahwa kesadaran linguistik *Abū al-Aswad ad-Du'ālī* muncul ketika putrinya mengucapkan “ما أشدَّ الحرَّ” dengan maksud ta'ajjub, tetapi secara struktur kalimat itu bermakna pertanyaan. Abū al-Aswad lalu meluruskannya menjadi “!ما أشدَّ الحرَّ”. Peristiwa ini dicatat oleh Ibn al-Anbārī (1998) dalam *Nuzhat al-Albā'* dan oleh al-Zubaydī (2009) dalam *Ṭabaqāt al-Nahwiyyīn*, dan dipandang sebagai salah satu sebab lahirnya perhatian sistematis terhadap kaidah bahasa Arab.

Kisah tersebut tidak hanya bersifat anekdot, tetapi mencerminkan realitas linguistik masyarakat Islam awal yang sedang berubah. Abū al-Aswad menyadari bahwa bahasa Arab tidak lagi dapat sepenuhnya bergantung pada intuisi penutur asli, melainkan membutuhkan seperangkat aturan yang dapat dipelajari oleh siapa pun, termasuk non-Arab. Oleh karena itu, ia mulai merumuskan prinsip-prinsip dasar tata bahasa Arab yang bertujuan menjaga ketepatan makna dan fungsi kata dalam kalimat. Dalam tahap awal, usaha ini belum berbentuk kitab gramatika seperti yang dikenal kemudian, melainkan berupa sistem penandaan bacaan dan harakat untuk membimbing pembaca dalam memahami relasi sintaksis antar kata (Sunan et al., 2025).

Inovasi Abū al-Aswad dalam pemberian tanda baca dan harakat menjadi titik tolak penting bagi berkembangnya konsep *i'rāb* dalam ilmu nahwu. Melalui penandaan tersebut, pembaca dapat mengetahui apakah suatu kata berfungsi sebagai subjek, objek, atau bagian lain dari struktur kalimat. Dengan demikian, bahasa Arab mulai diperlakukan bukan hanya sebagai bahasa ibu yang dikuasai secara alami, tetapi sebagai sistem linguistik yang memiliki pola, struktur, dan kaidah yang dapat dianalisis serta diajarkan secara sistematis (Sunan et al., 2025).

Upaya perintis Abū al-Aswad ini kemudian diteruskan dan dikembangkan oleh para muridnya, terutama di lingkungan intelektual Basrah. Mereka mulai mengumpulkan data bahasa dari Al-Qur'an, hadis, dan syair Arab klasik, lalu mengolahnya menjadi pola-pola kebahasaan yang lebih terstruktur. Dari sinilah lahir proses kodifikasi ilmu nahwu sebagai disiplin ilmiah yang memiliki objek kajian, metode, dan kerangka teoretis yang relatif mapan. Perkembangan ini menandai peralihan penting dari praktik kebahasaan yang bersifat intuitif

menuju kajian bahasa yang berbasis analisis dan kaidah (Adilah et al., 2023).

Dengan demikian, dialog Abū al-Aswad dengan putrinya bukan sekadar kisah menarik dalam sejarah bahasa Arab, melainkan simbol dari kesadaran awal akan pentingnya sistem gramatika dalam menjaga makna dan keotentikan bahasa wahyu. Dari kegelisahan terhadap kesalahan kecil itulah lahir fondasi ilmu nahwu yang kemudian berkembang menjadi salah satu disiplin paling penting dalam tradisi keilmuan Islam.

### **c) Mazhab Basrah dan Kufah dalam Pembentukan Ilmu Nahwu**

Seiring berkembangnya kajian bahasa Arab, muncul dua pusat intelektual utama dalam ilmu nahwu, yaitu Basrah dan Kufah. Keduanya memainkan peran penting dalam membentuk wajah awal tata bahasa Arab, meskipun dengan pendekatan yang berbeda.

Ulama Basrah cenderung menyusun kaidah bahasa secara sistematis dan ketat. Mereka hanya menerima data bahasa yang dianggap paling fasih, terutama yang berasal dari Al-Qur'an dan syair Arab klasik. Dengan pendekatan ini, mereka berusaha membangun sistem gramatika yang konsisten dan logis (Kamal, 2022).

Sebaliknya, ulama Kufah lebih terbuka terhadap variasi penggunaan bahasa dalam masyarakat. Mereka menerima lebih banyak data dari berbagai dialek Arab dan praktik kebahasaan sehari-hari. Pendekatan ini membuat kaidah Kufah lebih fleksibel, meskipun sering dianggap kurang sistematis dibandingkan Basrah. Namun, justru melalui perbedaan inilah ilmu nahwu berkembang secara dinamis dan kaya (Adilah et al., 2023).

Perdebatan antara mazhab Basrah dan Kufah tidak melemahkan ilmu nahwu, tetapi justru memperkuatnya. Melalui

kritik metodologis dan dialog ilmiah yang berkelanjutan, kaidah-kaidah tata bahasa Arab menjadi semakin matang dan mampu menjelaskan berbagai fenomena kebahasaan secara lebih komprehensif (Habibi et al., 2025; Kamal, 2022).

**d) Konsolidasi Ilmu Nahwu dalam Tradisi Keilmuan Islam**

Pada abad kedua dan ketiga Hijriah, ilmu nahwu memasuki tahap konsolidasi. Karya-karya besar mulai ditulis, dan yang paling berpengaruh adalah al-Kitāb karya Sībawayh. Karya ini menyajikan tata bahasa Arab secara sistematis dan menjadi rujukan utama bagi generasi ulama setelahnya. Sejak saat itu, nahwu tidak lagi hanya kumpulan kaidah terpisah, tetapi telah menjadi sebuah sistem ilmu yang utuh (Adilah et al., 2023).

Dalam periode ini pula, nahwu ditetapkan sebagai bagian penting dari ilmu alat dalam tradisi pendidikan Islam. Penguasaan nahwu menjadi prasyarat untuk memahami Al-Qur'an, hadis, dan kitab-kitab klasik. Hal ini menunjukkan bahwa sejak awal, nahwu memiliki kedudukan strategis dalam keseluruhan bangunan keilmuan Islam (Nour & Muttaqin, 2025).

**e) Makna Historis bagi Pembelajaran Nahwu Masa Kini**

Sejarah awal ilmu nahwu memperlihatkan bahwa disiplin ini lahir dari kebutuhan nyata untuk menjaga makna dan komunikasi bahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran nahwu pada masa kini seharusnya tidak berhenti pada hafalan kaidah, tetapi diarahkan pada pemahaman dan penggunaan bahasa secara bermakna (Bahri, 2024).

Keragaman pendekatan antara Basrah dan Kufah juga memberikan pelajaran bahwa bahasa bersifat dinamis dan dapat dipahami melalui berbagai sudut pandang. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi—seperti tesis dalam tesis ini tentang *Articulate Storyline 3*—sejarah ini

memberikan dasar filosofis bahwa nahwu dapat diajarkan secara lebih kontekstual, interaktif, dan komunikatif tanpa kehilangan ketepatan kaidahnya (Adilah et al., 2023).

### c. Kedudukan Ilmu Nahwu dalam Studi Keislaman

Ilmu nahwu bukan sekadar ilmu bantu dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga merupakan pilar utama dalam tradisi keilmuan Islam. Dalam sejarah Islam klasik, banyak ulama besar yang dikenal memiliki penguasaan mendalam terhadap ilmu nahwu. Imam Syafi'i, misalnya, dalam kitabnya "*Ar-Risalah*" sering kali merujuk pada kaidah nahwu untuk menguatkan istinbāt (penggalian hukum) dari ayat Al-Qur'an dan hadis (Wan Hassan et al., 2019). Ini menunjukkan bahwa ilmu nahwu memiliki kontribusi langsung terhadap pembentukan hukum Islam.

Menurut Agniar Firdaus, (2025), penguasaan ilmu nahwu tidak hanya mempermudah pemahaman terhadap teks keagamaan, tetapi juga membantu dalam menyusun argumen hukum secara sistematis dan logis. Di banyak pesantren salaf, ilmu nahwu bahkan diajarkan sejak dini karena diyakini sebagai fondasi keilmuan sebelum melangkah ke studi tafsir, fikih, atau hadis.

Suratno dkk., (2022) menyatakan bahwa dalam sistem pendidikan Islam tradisional, nahwu disebut sebagai '*mihwār al-'ilm*', yaitu poros ilmu yang menjadi syarat wajib untuk masuk ke dalam diskursus keislaman secara mendalam. Tanpa kemampuan memahami struktur kalimat Arab, seseorang tidak akan mampu memahami maksud dari dalil-dalil agama. Oleh karena itu, ilmu nahwu memiliki nilai strategis baik dalam konteks akademik, spiritual, maupun legalistik.

### d. Problematika Pembelajaran Nahwu

Walau memiliki urgensi tinggi, pembelajaran nahwu di lembaga pendidikan Islam masih menghadapi banyak kendala. Salah satu tantangan terbesar adalah sifat ilmu ini yang sangat teoretis dan

abstrak. Banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami istilah-istilah gramatikal seperti *fa'il*, *maf'ūl bih*, *mubtada*, *khobar*, dan *i'rāb*, apalagi jika disampaikan tanpa konteks yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Yunisa, (2022) mencatat bahwa pendekatan yang digunakan dalam mengajar nahwu masih didominasi oleh metode ceramah satu arah, yang membuat siswa cenderung pasif. Hal ini diperparah dengan penggunaan buku ajar yang sulit dipahami, tidak disertai ilustrasi atau latihan-latihan yang aplikatif. Amin dkk., (2024) menemukan bahwa mahasiswa PBA di beberapa kampus Islam mengalami kecemasan belajar yang tinggi ketika menghadapi pelajaran nahwu karena dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan membingungkan.

Dalam konteks pondok pesantren, Khairunnisa dkk., (2024) menilai bahwa pendekatan epistemologis dalam pembelajaran nahwu kurang dikembangkan. Guru sering kali tidak menjelaskan dasar filosofis dari kaidah, sehingga siswa hanya hafal rumus tetapi tidak memahami logika di baliknya. Jayadi dkk., (2024) mengusulkan penerapan kurikulum integratif, yaitu menggabungkan pengajaran nahwu dengan pelajaran lain seperti tafsir atau hadis, agar siswa bisa melihat langsung penerapan kaidah dalam teks nyata. Nasir, (2019) menawarkan solusi dengan pendekatan berbasis teori kognitif, yaitu mengajarkan nahwu sesuai dengan tahapan berpikir siswa. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dilakukan secara bertahap dan menggunakan contoh-contoh kontekstual. Siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi, bertanya, dan berdiskusi, bukan sekadar menerima hafalan kaidah.

#### **e. Tuntutan Pembelajaran Nahwu di Era Digital**

Di era digital saat ini, pembelajaran nahwu dituntut untuk berubah secara paradigmatik. Peserta didik kini hidup dalam lingkungan yang sangat visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Mereka terbiasa belajar dari YouTube, aplikasi mobile, dan platform e-learning. Oleh karena itu, pendekatan tradisional yang kaku dan monoton menjadi kurang relevan bagi generasi ini.

Firdayanti, (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk menyusun infografis tentang kaidah-kaidah nahwu dapat meningkatkan minat belajar siswa. Visualisasi kaidah dalam bentuk peta konsep, diagram, atau ilustrasi dinilai lebih efektif dibandingkan penjelasan verbal semata. Fikri & Wahyuni, (2022) juga membuktikan bahwa penggunaan aplikasi digital berbasis Android dalam pembelajaran nahwu mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi mahasiswa.

Alfi Aliyah, (2022) mengembangkan media animasi interaktif yang menampilkan kaidah nahwu dalam bentuk cerita dan permainan. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif dan menikmati proses pembelajaran. Menurut Jubaidah, (2021), media interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga membangun kemandirian siswa dalam memahami materi.

Dalam pengembangan media digital, penting untuk memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa. Sebagian siswa cenderung visual, sebagian lagi auditori, dan sebagian kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran nahwu harus bersifat multimodal, yaitu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video Ramadhan dkk., (2023). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip multimedia dari Mayer (2009), bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan lebih dari satu saluran indera.

Penggunaan platform seperti *Articulate Storyline 3* juga menawarkan banyak peluang dalam pembelajaran nahwu. Platform ini memungkinkan guru menyusun konten dalam bentuk slide interaktif, kuis, simulasi, dan narasi suara. Dengan fitur navigasi mandiri, siswa dapat mengatur ritme belajarnya sendiri sesuai kebutuhan. Ini membuka peluang besar untuk pembelajaran nahwu

yang bersifat personal, fleksibel, dan menyenangkan (Firstiananta et al., 2023).

Nudin dkk. (2022) menyebut bahwa penguatan literasi agama di era digital tidak bisa dilepaskan dari penguasaan ilmu nahwu. Karena itu, digitalisasi pembelajaran nahwu bukan sekadar tren, tetapi kebutuhan strategis untuk memastikan generasi muslim dapat membaca dan memahami sumber-sumber ajaran agama secara benar dan kritis.

Zanav (2013) juga menambahkan bahwa metode kontekstual berbasis digital terbukti efektif dalam pembelajaran nahwu bagi siswa Madrasah Aliyah. Dengan mengaitkan materi nahwu ke dalam tema keseharian seperti percakapan, khutbah, dan surat menyurat, siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan kaidah dalam konteks nyata.

Pembelajaran ilmu nahwu dalam konteks pendidikan Islam memiliki urgensi yang tidak bisa ditawar. Sebagai ilmu alat utama untuk memahami Al-Qur'an, hadis, dan kitab klasik, nahwu memainkan peran kunci dalam mengokohkan literasi keislaman. Namun, tantangan-tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajarannya membutuhkan solusi yang inovatif, baik dari segi pendekatan metodologis, penyusunan materi ajar, hingga pemanfaatan teknologi.

Era digital menuntut adanya pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan gaya belajar generasi muda. Oleh karena itu, integrasi pendekatan kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi menjadi keharusan. Dengan mengembangkan media pembelajaran nahwu yang menarik dan mudah diakses—seperti yang dirancang dalam penelitian ini melalui metode Narihasyam dan platform *Articulate Storyline 3*—diharapkan pembelajaran nahwu tidak lagi menjadi momok, tetapi menjadi jembatan menuju pemahaman Islam yang mendalam, menyenangkan, dan kontekstual.

### 3. Pendekatan dan Metode Pembelajaran Nahwu

Pembelajaran ilmu nahwu tidak hanya memerlukan pemahaman yang kuat terhadap isi materi, tetapi juga pendekatan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Di tengah tantangan era digital dan perubahan paradigma pendidikan modern, pendekatan pembelajaran yang digunakan haruslah bervariasi, adaptif, dan kontekstual agar tidak hanya mampu menyampaikan pengetahuan gramatikal, tetapi juga menumbuhkan minat dan pemahaman mendalam terhadap struktur bahasa Arab.

Berikut ini adalah lima pendekatan dan metode yang paling sering digunakan dalam pembelajaran ilmu nahwu, masing-masing dengan kelebihan, kekurangan, serta peluang inovasinya.

#### a. Metode Deduktif (al-Qiyāsiyyah)

Metode deduktif merupakan metode klasik yang masih banyak digunakan di pesantren, madrasah, dan sekolah-sekolah Islam. Dalam metode ini, pembelajaran dimulai dari pemaparan kaidah-kaidah gramatikal terlebih dahulu secara eksplisit, kemudian dilanjutkan dengan contoh-contoh penerapan dari kaidah tersebut. Guru biasanya memulai dengan menjelaskan definisi kaidah, rumus, dan aplikasinya, lalu memberikan contoh dan latihan soal. Supardi dkk. (2022) menjelaskan bahwa metode deduktif sangat tepat digunakan untuk peserta didik yang sudah memiliki kemampuan dasar bahasa Arab karena mereka lebih siap menerima pemaparan sistematis dan logis. Metode ini memperkuat aspek logika bahasa dan kemampuan analisis terhadap struktur kalimat.

Namun, metode ini kurang efektif untuk peserta didik pemula yang belum memiliki landasan memadai. Asiah dkk. (2022) menambahkan bahwa metode ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan fokus pada hafalan kaidah tanpa pemahaman kontekstual. Oleh karena itu, keberhasilan metode

ini sangat tergantung pada keterampilan guru dalam menjelaskan dan memberikan ilustrasi yang menarik serta latihan yang aplikatif.

Nurjannah (2024) menambahkan bahwa metode deduktif dapat dikombinasikan dengan pendekatan teknologi seperti *imlā'* digital, yaitu menampilkan slide dengan teks-teks yang harus dilengkapi tanda *i'rāb*-nya, sehingga siswa tetap dilatih berpikir aktif walau menggunakan pendekatan deduktif.

#### **b. Metode Induktif (al-Istiqrā'iyah)**

Berbeda dengan metode deduktif, metode induktif memulai pembelajaran dengan menyajikan contoh-contoh kalimat atau teks terlebih dahulu. Dari contoh-contoh tersebut, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi pola dan menyimpulkan sendiri kaidah-kaidah yang berlaku. Metode ini menekankan pendekatan temuan (*discovery learning*) yang sesuai dengan teori konstruktivisme dalam pendidikan.

Rohman (2021) menyatakan bahwa pendekatan induktif sangat membantu dalam menumbuhkan pemahaman mendalam dan kritis terhadap struktur bahasa Arab. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan hasil riset Hilmi (2020), yang mengembangkan modul nahwu berbasis induktif-digital yang mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Metode ini juga sangat cocok untuk siswa generasi Z yang terbiasa dengan pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi. Namun, kelemahan metode ini adalah memerlukan waktu yang lebih lama dan kesabaran guru dalam membimbing proses penemuan kaidah. Diperlukan perencanaan yang matang dan kesiapan materi yang tepat agar siswa tidak tersesat dalam proses induktif yang bebas namun terarah.

### c. Metode Qawā'id wa Tarjamah

Metode Qawā'id wa Tarjamah (kaidah dan terjemah) merupakan pendekatan gabungan antara penyampaian kaidah gramatikal dengan penerapannya dalam menerjemahkan teks Arab. Syafiq (2021) menjelaskan bahwa metode ini bertujuan menghubungkan langsung antara pemahaman gramatika dan kemampuan membaca serta memahami teks Arab, khususnya dalam keterampilan qirā'ah.

Dalam praktiknya, guru menyampaikan satu kaidah, lalu menerapkannya langsung dalam menerjemahkan satu ayat atau kalimat dari kitab kuning, Al-Qur'an, atau hadis. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami aplikasi kaidah dalam konteks nyata.

Rohman (2021) dan Safitri dkk., (2025) menyatakan bahwa metode ini sangat efektif bagi siswa yang sudah mulai belajar membaca teks, karena menghubungkan teori dan praktik secara langsung. Namun, kelemahannya adalah jika siswa terlalu fokus pada penerjemahan literal, mereka bisa saja memahami teks secara tidak utuh, terutama jika tidak dibarengi dengan pemahaman konteks semantik dan pragmatis dari bahasa Arab.

Supaya lebih menarik, Azhari (2023) menyarankan penggunaan Canva untuk menampilkan visualisasi kalimat Arab dan hasil terjemahnya. Ini akan membantu siswa memahami proses penerjemahan dan fungsi sintaktis kata dalam kalimat secara lebih visual dan interaktif.

### d. Metode Tutor Sebaya

Pendekatan tutor sebaya (peer teaching) adalah model pembelajaran di mana siswa yang lebih menguasai materi membimbing temannya yang belum paham. Metode ini berbasis pada konsep belajar kolaboratif dan sangat sesuai diterapkan di

pesantren atau madrasah yang memiliki jenjang dan strata siswa yang berbeda.

Ismail (2021) menyatakan bahwa metode tutor sebaya meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa dalam bertanya serta berdiskusi. Dalam suasana belajar yang egaliter, siswa merasa lebih nyaman dan tidak canggung dalam mengungkapkan kesulitan yang mereka alami. Tutor sebaya juga memperkuat pemahaman bagi siswa yang menjadi tutor karena mereka harus menjelaskan kembali materi yang dipelajari.

Namun, metode ini membutuhkan pendampingan dari guru agar tidak terjadi kesalahan pemahaman. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa tutor sudah memahami materi dengan benar dan memberikan panduan yang jelas mengenai langkah-langkah bimbingan.

Dalam konteks pembelajaran nahwu, tutor sebaya bisa digunakan dalam latihan menerjemahkan kalimat, latihan menentukan posisi *i'rāb*, atau dalam kuis kolaboratif berbasis kelompok.

#### e. **Metode Interaktif Berbasis Teknologi**

Era digital membuka peluang besar bagi inovasi dalam pembelajaran ilmu nahwu. Penggunaan media digital interaktif telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Media seperti video animasi, simulasi *i'rāb*, aplikasi Android, hingga platform seperti *Articulate Storyline 3*, menjadi alat bantu yang sangat potensial.

Hamidi dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi nahwu. Zakiyah dan Novitasari (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis video modifikasi dubbing kartun yang

efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi Hiwar bahasa Arab.

Azhari (2023) menggunakan Canva untuk membuat latihan *i'rāb* interaktif, sedangkan Zahratul (2022) mengembangkan media berbasis kuis online yang menguji pemahaman siswa secara real-time. Dalam riset Rachmawati dkk., (2022), penggunaan platform seperti *Google Form*, *Quizizz*, dan Edmodo terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pelajaran nahwu.

Salah satu pendekatan terbaru adalah menggabungkan metode induktif dengan media digital interaktif, sebagaimana dikembangkan oleh Hilmi (2020). Modul ini memungkinkan siswa menemukan kaidah dari contoh-contoh yang disajikan secara visual, disertai narasi audio, serta umpan balik otomatis setelah menjawab soal.

Pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung pembelajaran mandiri. Siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai ritme dan gaya belajar mereka. Namun, kendala seperti akses internet, ketersediaan perangkat, dan literasi digital guru menjadi tantangan yang harus diatasi bersama.

Pendekatan dan metode pembelajaran ilmu nahwu sangatlah beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik siswa, serta sumber daya yang tersedia. Metode deduktif cocok untuk memperkuat struktur logis kaidah, induktif menumbuhkan pemahaman bermakna, *Qawā'id wa Tarjamah* menyambungkan teori dan praktik, tutor sebaya menumbuhkan kolaborasi, dan pendekatan interaktif digital menjawab tantangan era teknologi.

Keberhasilan pembelajaran nahwu sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam memadukan metode-metode ini secara fleksibel dan inovatif. Tidak ada satu metode yang

sempurna untuk semua konteks. Oleh karena itu, diperlukan refleksi pedagogis yang terus menerus, eksperimen, dan evaluasi untuk menghadirkan pembelajaran nahwu yang hidup, menyenangkan, dan berdampak nyata.

#### **4. Metode Narihasyam dalam Pembelajaran Nahwu**

##### **a. Latar Belakang: Sebuah Nama, Sebuah Harapan**

Metode Narihasyam (Pradipta, 2024) lahir bukan semata-mata sebagai inovasi dalam dunia pembelajaran ilmu nahwu, melainkan sebagai hasil perenungan panjang dan pengalaman empiris di lapangan. Ia tidak sekadar metode, tapi sebuah ikhtiar cinta dan tanggung jawab keilmuan. Nama “Narihasyam” adalah akronim dari tujuh nama: Nanang, Rina, Hafizh, Syahidah, Yahya, Abdullah dan Muhammad—nama-nama anggota keluarga yang bukan hanya menjadi bagian dari kehidupan pribadi penulis, tetapi juga menjadi inspirasi dalam merancang pendekatan pengajaran yang lebih bersahabat, hangat, dan manusiawi (Pradipta, 2024).

##### **a) Makna Di Balik Nama**

Dalam tradisi Islam, penamaan bukanlah hal remeh. Nama memiliki makna, doa, dan kadang menjadi arah hidup seseorang. Maka ketika penulis menamai metode ini dengan kombinasi nama keluarga, ada nilai spiritual yang ingin disampaikan: bahwa ilmu yang disusun ini adalah *amanah*, warisan kebaikan yang tidak hanya untuk kalangan akademisi, tetapi untuk siapa pun yang ingin mendekat kepada pemahaman Al-Qur’an dan hadis lewat jalan tata bahasa.

Penamaan “Narihasyam” juga mencerminkan prinsip dasar dalam pendidikan Islam: kasih sayang sebagai fondasi ilmu. Seperti halnya keluarga yang menjadi ruang

pertama dan utama dalam mendidik anak, metode ini ingin menjadi ruang yang ramah bagi pembelajar pemula. Dengan pendekatan yang lembut namun terstruktur, peserta didik diarahkan untuk mencintai nahwu, bukan membencinya karena merasa “sulit sejak awal.”

## b) Mengapa Metode Ini Muncul?

Pengalaman penulis dalam mengajar di berbagai jenjang pendidikan Islam, dari pesantren hingga sekolah formal, menunjukkan bahwa kesulitan umum dalam pembelajaran nahwu terletak pada dua aspek:

### 1) **Struktur materi yang terlalu teoretis dan langsung teknis.**

Banyak kitab nahwu klasik seperti *Al-Jurumiyah*, *Mutammimah*, hingga *Qathr an-Nada* ditulis dengan pola deduktif kaku dan sering kali tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa pemula. Akibatnya, banyak santri atau siswa merasa “dipaksa loncat” ke materi berat tanpa bekal mental dan kosakata yang cukup.

### 2) **Minimnya pendekatan yang sistematis dan bertahap.**

Sebagian besar guru mengandalkan metode ceramah dan hafalan kaidah. Padahal, siswa zaman sekarang memiliki karakter belajar yang lebih aktif dan visual. Mereka lebih mudah menyerap pelajaran jika dibimbing secara kontekstual, interaktif, dan bertahap.

Di sinilah Metode Narihasyam memosisikan diri. Ia bukan tandingan kitab klasik, melainkan jembatan menuju pemahaman kitab klasik. Ia bukan metode kompetitif, tetapi metode kolaboratif yang mendukung pendekatan tradisional dengan sentuhan pedagogis modern.

### c) **Metode Bertahap: Meniti Tangga dengan Aman**

Seorang pendaki tidak akan langsung mencapai puncak gunung tanpa menapak dengan sabar dari lembah. Begitu juga belajar nahwu. Dalam konsep Narihasyam, peserta didik dibimbing dari penguasaan kosakata dasar, struktur kalimat, hingga ke kemampuan membaca teks gundul secara mandiri. Proses ini disusun secara berjenjang dalam enam terminal yang akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Keistimewaan pendekatan bertahap ini adalah:

- 1) Menghindari frustrasi awal, karena peserta tidak dibebani langsung dengan istilah dan hafalan rumit.
- 2) Membentuk kepercayaan diri bertahap, seiring meningkatnya pemahaman dan keterampilan.
- 3) Menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan, bukan mengintimidasi.

Seperti yang disampaikan oleh Al-Imam Az-Zarnuji (2014) dalam *Ta'limul Muta'allim*, bahwa keberhasilan dalam belajar sangat ditentukan oleh motivasi, ketekunan, dan strategi. Dalam konteks ini, Narihasyam adalah strategi pembelajaran yang dirancang tidak hanya untuk mencerdaskan, tetapi juga untuk menggembirakan.

### d) **Untuk Siapa Metode Ini?**

Narihasyam dirancang inklusif, bisa digunakan oleh:

- 1) Santri pemula yang ingin memahami kitab-kitab dasar.
- 2) Siswa madrasah dan sekolah Islam, baik formal maupun nonformal.

- 3) Mahasiswa perguruan tinggi Islam, terutama jurusan PAI, BSA, dan Tadris Bahasa Arab.
- 4) Orang tua dan masyarakat umum yang ingin belajar membaca Al-Qur'an dan memahami ayat-ayat serta hadis dengan benar.

Dengan format fleksibel—bisa digunakan secara klasikal maupun mandiri, bahkan nantinya dikembangkan dalam bentuk digital interaktif—Metode Narihasyam membuka peluang bagi siapa saja untuk berani memulai dan berani melangkah dalam memahami bahasa wahyu.

#### **b. Konsep Enam Terminal dalam Metode Narihasyam**

Metode Narihasyam dirancang sebagai sebuah pendekatan sistematis dan bertahap dalam pembelajaran ilmu nahwu, yang dianalogikan seperti sebuah perjalanan menaiki kereta dengan enam terminal pemberhentian. Setiap terminal merepresentasikan satu tahapan penting yang harus dilalui oleh peserta didik secara berurutan, di mana masing-masing terminal tidak hanya berfungsi sebagai titik transit, tetapi juga sebagai tempat penguasaan materi secara bertahap dan mendalam.

Konsep terminal ini dikembangkan atas dasar kebutuhan akan model pembelajaran yang lebih ramah pemula. Realitas pembelajaran nahwu di berbagai institusi pendidikan menunjukkan bahwa pendekatan yang terlalu teoritis dan langsung masuk pada konsep-konsep kompleks justru seringkali membuat peserta didik merasa terasing dan kesulitan dalam memahami struktur bahasa Arab. Maka dari itu, Narihasyam menawarkan strategi bertingkat, yang mengintegrasikan unsur motivasi, penguatan konsep, aplikasi, dan evaluasi secara menyeluruh dalam setiap terminalnya.

**a) Terminal 1: Harapan (Pengenalan Bahasa Arab dan Pentingnya Nahwu)**

Tahap pertama ini berfungsi sebagai fondasi motivasional dan kognitif bagi peserta didik. Mereka diperkenalkan pada nilai penting bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an dan hadis, serta keindahan dan karakteristik unik dari bahasa tersebut. Di samping itu, peserta didik juga diajak memahami urgensi ilmu nahwu sebagai alat untuk memahami teks Arab klasik secara benar.

Materi dalam terminal ini disampaikan dengan pendekatan komunikatif, berbasis cerita dan pengalaman, agar peserta merasa terlibat secara emosional. Tujuan akhirnya adalah menumbuhkan rasa butuh dan cinta terhadap ilmu nahwu sebelum memasuki ranah kaidah.

**b) Terminal 2: Kesabaran (Pengenalan Istilah dan Struktur Dasar)**

Terminal kedua merupakan tahap pengenalan terhadap istilah-istilah kunci dalam bahasa Arab seperti kalimah, huruf, *fi'il*, ism, jumlah, nash, dan lainnya. Tahapan ini menjadi krusial karena ia menjadi jembatan logis bagi peserta didik dalam memahami hubungan antar komponen bahasa. Pendekatan dalam terminal ini bersifat konseptual tetapi ringan, dengan penekanan pada kesederhanaan bahasa dan visualisasi hubungan antar unsur dalam struktur kalimat Arab.

Visualisasi dilakukan dengan menggunakan diagram dan warna yang berbeda untuk setiap unsur kalimat, sehingga memudahkan peserta dalam menghafal dan memahami fungsi masing-masing bagian. Strategi ini mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, yang terbukti sangat efektif bagi pemula. Dengan pendekatan ini,

peserta tidak hanya mengetahui istilah, tetapi mampu mengenali dan menerapkannya dalam konteks yang tepat.

Dalam praktiknya, peserta didik juga diberi latihan pengelompokan kata berdasarkan kategori gramatikal, mengenali unsur-unsur kalimat dari teks pendek, serta membangun kalimat sederhana dengan struktur yang sudah diperkenalkan. Tujuannya adalah menciptakan keakraban dengan elemen dasar bahasa sebelum masuk ke struktur kompleks.

**c) Terminal 3: Persahabatan (Pengenalan Mendalam terhadap *Isim* dan *Fi'il*)**

Pada tahap ini, peserta didik mulai membangun “hubungan intelektual” dengan dua elemen pokok bahasa Arab: *isim* dan *fi'il*. Pemahaman tidak hanya diberikan dari sisi definisi, namun juga dari aspek fungsi, jenis, dan posisinya dalam struktur kalimat. Pembelajaran dilakukan melalui kombinasi pendekatan deduktif dan induktif, di mana peserta melihat contoh kalimat, kemudian menarik kesimpulan tentang ciri dan pola masing-masing bentuk kata. Hal ini selaras dengan temuan Lubis & Rekasharma (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gramatikal terbukti efektif dalam membantu siswa memahami pola kalimat bahasa Arab secara sistematis.

Melalui latihan-latihan aplikatif, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi dan membedakan *isim* dan *fi'il* dalam berbagai konteks kalimat, baik dari Al-Qur'an, hadis, maupun teks pembelajaran yang telah dimodifikasi sesuai level pemula. Pendekatan ini menumbuhkan keberanian peserta untuk langsung berinteraksi dengan teks otentik, meskipun dalam bentuk yang sederhana.

**d) Terminal 4: Kesungguhan (Pemahaman dan Penerapan *I'rāb* pada *Isim*)**

Terminal keempat merupakan tahap masuk ke dalam analisis gramatikal yang lebih dalam, yaitu *i'rāb* pada kata benda (*isim*). Di sini peserta didik diajak mengenali perubahan akhir kata yang ditentukan oleh posisi gramatikal seperti *mubtada'*, *khobar*, *fa'il*, *maf'ul bih*, dan lainnya. Fokus utama pada terminal ini adalah memberikan keterampilan berpikir gramatikal yang aplikatif.

Pembelajaran disampaikan secara kontekstual dengan contoh kalimat nyata. Setiap struktur dianalisis secara perlahan untuk menghindari beban kognitif yang terlalu tinggi. Penggunaan warna dan simbol menjadi bagian penting dalam menjelaskan perubahan *i'rāb* dan fungsinya.

**e) Terminal 5: Kenangan (*I'rāb* pada *Fi'il* dan Struktur Kata Kerja)**

Setelah memahami *i'rāb* pada *isim*, peserta didik diarahkan untuk mendalami konsep *i'rāb* pada *fi'il*. Fokus utamanya adalah perubahan akhir pada *fi'il* akibat dari adanya huruf-huruf tertentu seperti *lan*, *lam*, *lam amr*, dan lain sebagainya. Pembelajaran disusun agar peserta dapat membedakan *fi'il mudhari'* yang diangkat (*rafa'*), diturunkan (*nashab*), atau dijazm-kan.

Melalui pendekatan induktif, peserta diberikan sejumlah contoh kalimat untuk dianalisis dan disimpulkan polanya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengetahui kaidah, tetapi memahami secara logis dasar perubahan tersebut. Ini membentuk kecakapan sintaksis yang dibutuhkan dalam membaca dan memahami teks berbahasa Arab.

Melalui pendekatan induktif, peserta diberikan sejumlah contoh kalimat untuk dianalisis dan *disimpulkan* polanya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mengetahui kaidah, tetapi memahami secara logis dasar perubahan tersebut.

**f) Terminal 6: Keikhlasan (Latihan Membaca Teks Gundul)**

Tahap ini merupakan terminal akhir sekaligus puncak dari seluruh proses pembelajaran. Peserta didik diberikan teks Arab tanpa harakat (kitab gundul) yang telah disesuaikan tingkat kompleksitasnya. Mereka dilatih untuk menerapkan seluruh pengetahuan yang telah diperoleh, baik dalam menganalisis fungsi kata, menentukan *i'rāb*, maupun dalam memahami isi teks secara utuh.

Metode latihan dalam terminal ini dirancang berbasis evaluasi mandiri, dilengkapi dengan kunci jawaban dan pembahasan. Hal ini memungkinkan peserta untuk mengembangkan keterampilan belajar secara otonom dan mempersiapkan diri menghadapi teks-teks klasik secara lebih percaya diri. Penekanan diberikan pada keberanian untuk mencoba dan menganalisis, bukan hanya pada ketepatan hasil akhir.

Latihan-latihan disusun dengan bertingkat: mulai dari teks semi-terstruktur dengan petunjuk *i'rāb*, hingga teks otentik tanpa penanda apa pun. Peserta juga diberi tugas proyek akhir berupa analisis teks pendek dari kitab klasik pilihan, yang harus mereka presentasikan kepada teman-teman sekelas dengan penjelasan *i'rāb*-nya.

Dengan pendekatan terminal ini, Metode Narihasyam menghadirkan sebuah sistem pembelajaran yang bertahap, terukur, dan menyenangkan. Setiap tahapan mengintegrasikan

antara teori, praktik, dan refleksi, serta ditunjang dengan ilustrasi visual, peta progres belajar, dan evaluasi formatif yang memperkuat pemahaman konsep.

Model terminal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bertahap (*scaffolding*) yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana siswa diarahkan secara bertingkat dari zona aktual menuju zona potensialnya. Dalam konteks pembelajaran nahwu, metode ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman struktural, dan kesiapan peserta dalam membaca teks Arab tanpa harakat secara lebih sistematis. Dengan penerapan yang fleksibel, metode ini bisa digunakan di berbagai jenjang, dari madrasah, pesantren, hingga pembelajaran mandiri di rumah.

### c. Keunggulan Metode Narihasyam

Metode Narihasyam dikembangkan sebagai respons terhadap kompleksitas pembelajaran ilmu nahwu yang selama ini kerap dianggap sulit, abstrak, dan membebani peserta didik, khususnya pada tahap awal pembelajaran. Berangkat dari kebutuhan tersebut, metode ini dirancang dengan pendekatan yang sistematis, aplikatif, dan ramah bagi pembelajar, tanpa menghilangkan ketelitian dan kedalaman keilmuan nahwu. Sejumlah keunggulan yang dimiliki Metode Narihasyam menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran nahwu kontemporer (Pradipta, 2024).

Pertama, Metode Narihasyam memiliki keunggulan dalam hal penyederhanaan istilah dan konsep nahwu. Salah satu hambatan utama dalam mempelajari nahwu adalah banyaknya terminologi teknis yang sering kali membingungkan peserta didik, terutama bagi pemula. Metode ini mengemas istilah-istilah nahwu dengan bahasa yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, tanpa menghilangkan makna konseptualnya. Dengan demikian, peserta didik dapat menangkap esensi setiap kaidah

secara lebih cepat dan jelas, sehingga proses internalisasi konsep berlangsung lebih efektif.

Kedua, Metode Narihasyam disusun dengan pendekatan bertahap dan sistematis melalui enam terminal pembelajaran. Setiap terminal dirancang sebagai satuan kompetensi yang saling berkaitan dan berkesinambungan, sehingga membentuk alur pembelajaran yang logis dan terstruktur. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *scaffolding* dalam pembelajaran, yaitu membangun pemahaman peserta didik secara bertahap dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Dengan struktur semacam ini, peserta didik tidak dibebani oleh materi yang melompat-lompat, melainkan diarahkan melalui proses yang runtut dan terkontrol.

Ketiga, Metode Narihasyam menekankan keseimbangan antara teori dan praktik. Pembelajaran nahwu dalam metode ini tidak berhenti pada penguasaan definisi atau kaidah, tetapi diarahkan pada kemampuan menerapkan kaidah tersebut dalam membaca dan memahami teks Arab. Dengan latihan yang berbasis pada contoh nyata, peserta didik dilatih untuk mengenali fungsi kata dan struktur kalimat secara langsung dalam konteks penggunaan bahasa. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi memahami dan mengaplikasikan.

Keempat, metode ini dilengkapi dengan peta perjalanan dan peta materi yang berfungsi sebagai panduan visual bagi peserta didik. Peta perjalanan memberikan gambaran tentang posisi peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran nahwu, sementara peta materi menunjukkan hubungan antar topik dan kompetensi yang harus dikuasai. Keberadaan peta ini tidak hanya membantu orientasi belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi karena peserta didik dapat melihat secara konkret perkembangan dan target yang ingin dicapai.

Kelima, Metode Narihasyam menggunakan visualisasi dan diagram untuk menjelaskan struktur dan relasi antarunsur dalam kalimat Arab. Kaidah nahwu yang bersifat abstrak sering kali sulit dipahami jika hanya disajikan dalam bentuk teks. Melalui skema, bagan, dan visualisasi, hubungan antara *mubtada'*, *khobar*, *fi'il*, *fa'il*, dan unsur lainnya menjadi lebih jelas. Pendekatan visual ini membantu mengurangi beban kognitif peserta didik dan mempermudah proses pemahaman konseptual.

Keenam, setiap terminal pembelajaran dilengkapi dengan soal evaluasi yang berfungsi untuk mengukur tingkat penguasaan materi sebelum peserta didik melanjutkan ke tahap berikutnya. Evaluasi ini memastikan bahwa pemahaman peserta didik telah mencapai tingkat yang memadai dan mencegah terjadinya akumulasi kesalahan konsep. Dengan adanya evaluasi berkala, pembelajaran menjadi lebih terkontrol dan berorientasi pada penguasaan kompetensi.

Ketujuh, Metode Narihasyam menyediakan kunci jawaban sebagai sarana evaluasi mandiri. Hal ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi dan koreksi terhadap hasil belajar mereka sendiri. Evaluasi mandiri semacam ini mendorong kemandirian belajar dan membantu peserta didik mengenali kelemahan serta kekuatan mereka dalam memahami nahwu.

Kedelapan, metode ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan ilustrasi, latihan variatif, serta tantangan-tantangan pembelajaran membuat proses belajar tidak terasa monoton. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga motivasi dan perhatian terhadap materi dapat terjaga.

Kesembilan, Metode Narihasyam memiliki fleksibilitas penggunaan sehingga dapat diterapkan pada berbagai kalangan, baik pemula, pelajar menengah, maupun pembelajar dewasa yang ingin memperdalam pemahaman nahwu. Struktur bertahap dan penyajian yang komunikatif memungkinkan metode ini diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Kesepuluh, secara substantif Metode Narihasyam diarahkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami kitab kuning. Melalui pembelajaran yang bertahap, berbasis praktik, dan didukung oleh evaluasi yang berkelanjutan, peserta didik dipersiapkan untuk menghadapi teks-teks Arab klasik yang memiliki struktur dan kompleksitas tinggi. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kaidah nahwu, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap kompetensi literasi keilmuan Islam.

#### **d. Visualisasi dan Representasi Kaidah**

Salah satu keunggulan utama Metode Narihasyam dalam pembelajaran nahwu terletak pada pendekatan visual yang digunakan secara konsisten sepanjang proses pembelajaran. Kaidah-kaidah nahwu yang selama ini dikenal sebagai materi yang bersifat abstrak dan teoretis diubah menjadi sajian yang lebih konkret dan mudah diakses oleh pelajar melalui visualisasi yang cerdas dan intuitif. Konsep visualisasi ini tidak hanya hadir sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dalam menyampaikan makna dan relasi antar unsur dalam sebuah kalimat Arab.

Dalam penyajian materi, digunakan skema warna untuk membedakan fungsi kata. Misalnya, warna hijau digunakan untuk *fa'il* (subjek pelaku), biru untuk *maf'ul bih* (objek penderita), kuning untuk *mubtada'*, merah untuk *khobar*, dan sebagainya. Pendekatan ini sangat membantu pelajar, terutama

yang memiliki gaya belajar visual, dalam memahami struktur kalimat secara lebih mendalam. Warna-warna tersebut bukan hanya memberikan kejelasan posisi unsur-unsur nahwu dalam kalimat, tetapi juga membantu dalam membentuk pola dan penguatan memori visual.

Selain warna, digunakan juga bagan dan diagram sebagai media utama untuk menggambarkan struktur sintaksis dalam kalimat Arab. Misalnya, satu kalimat fi'liyyah sederhana seperti "ضَرَبَ مُحَمَّدٌ زَيْدًا" akan dipetakan dalam bentuk skema pohon: *fi'il* ditempatkan di akar, *fa'il* di cabang kanan, dan *maf'ul bih* di cabang kiri. Hubungan antar elemen kalimat digambarkan dengan garis penghubung dan simbol panah, menunjukkan arah dan peran tiap unsur. Ini memberikan pelajar pemahaman visual yang kuat mengenai bagaimana kata-kata saling berelasi dalam suatu susunan kalimat.

Tidak hanya itu, simbol-simbol sederhana seperti lingkaran untuk *isim*, segitiga untuk *fi'il*, dan kotak untuk huruf digunakan untuk memperjelas identifikasi kategori kata. Pendekatan semiotik ini memudahkan pelajar untuk secara cepat mengenali dan mengklasifikasi elemen bahasa Arab secara konsisten dari satu contoh ke contoh lainnya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung secara verbal, tetapi juga melibatkan aspek visual dan spasial.

#### e. Keterlibatan Aktif dan Praktik Langsung

Metode Narihasyam juga dikenal karena penekanan kuatnya pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kaidah nahwu tidak dipelajari dalam bentuk hafalan semata, tetapi melalui penerapan langsung dalam konteks kalimat dan teks. Setiap unit pembelajaran dilengkapi dengan aktivitas analisis kalimat, penerjemahan, dan latihan menyusun ulang struktur kalimat dari teks kitab kuning yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembelajar aktif yang dilatih untuk berpikir, menyimpulkan, dan mengekspresikan kembali struktur gramatikal dalam bahasa Arab. Misalnya, setelah mempelajari jenis-jenis *isim* dalam terminal ketiga, siswa diminta mengidentifikasi *isim* dalam berbagai konteks, mencocokkannya dengan tanda-tanda *isim*, dan menentukan status *i'rāb*-nya berdasarkan posisi dalam kalimat.

Kegiatan belajar ini dilengkapi dengan "peta materi" yang menggambarkan hubungan antar sub-materi dan bagaimana materi sebelumnya terhubung dengan materi baru. Selain itu, "peta perjalanan" yang disediakan dalam buku berfungsi sebagai roadmap atau denah belajar, yang memandu siswa untuk mengetahui posisi mereka dalam tahapan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih terarah, menyenangkan, dan penuh makna.

#### **f. Evaluasi Setiap Terminal**

Sistem evaluasi dalam Metode Narihasyam dirancang untuk memantau kemajuan siswa secara bertahap dan akurat. Setiap terminal pembelajaran ditutup dengan serangkaian soal evaluasi yang mencakup berbagai bentuk: pilihan ganda, isian, latihan meng-*i'rāb*, penerjemahan, dan penyusunan kalimat. Evaluasi ini tidak hanya mengukur pemahaman konseptual siswa, tetapi juga keterampilan aplikatif mereka dalam menerapkan kaidah dalam konteks riil.

Evaluasi dilakukan dalam dua format: evaluasi individual dan diskusi kelompok. Dalam evaluasi individual, siswa diuji kemampuannya dalam menyelesaikan latihan tanpa bantuan, sedangkan dalam diskusi kelompok, siswa diajak untuk membahas dan mengoreksi bersama hasil latihan. Metode ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis dan

kolaboratif, tetapi juga menciptakan atmosfer belajar yang suportif dan dinamis.

Salah satu aspek penting dari sistem evaluasi ini adalah "kelulusan bertahap." Artinya, siswa tidak diperkenankan untuk melanjutkan ke terminal berikutnya sebelum menguasai materi di terminal sebelumnya. Jika skor evaluasi di bawah standar, siswa dianjurkan untuk mengulang materi tersebut dengan bimbingan guru atau mandiri melalui kunci jawaban dan penjelasan yang tersedia di buku. Dengan demikian, tidak ada celah kelemahan pemahaman yang terbawa ke tahap berikutnya.

#### **g. Potensi Digitalisasi dan Inovasi Media**

Metode Narihasyam dirancang dengan fleksibilitas tinggi sehingga sangat kompatibel untuk diadopsi dalam media digital. Struktur terminal yang sistematis dan pendekatan visual yang kuat menjadikannya ideal untuk dikembangkan ke dalam platform e-learning berbasis multimedia seperti *Articulate Storyline 3*.

*Articulate Storyline 3* memungkinkan integrasi berbagai fitur interaktif seperti:

- a) Animasi dinamis untuk menunjukkan perubahan *i'rāb* secara langsung.
- b) Kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa secara instan.
- c) Simulasi percabangan (*branching scenario*) untuk menuntun siswa pada konsekuensi pilihan jawaban mereka.
- d) *Drag-and-drop* exercises yang memungkinkan siswa menyusun struktur kalimat dengan cara yang menyenangkan.
- e) Penyisipan audio dan narasi, memungkinkan pengalaman belajar multisensori.

Digitalisasi ini tidak hanya membuat metode Narihasyam lebih menarik, tetapi juga memperluas jangkauan

penggunaannya hingga ke pembelajar jarak jauh dan individu yang belajar secara mandiri. Format digital juga memungkinkan pengembangan data analitik belajar, sehingga guru bisa memantau progres setiap siswa secara real-time.

Lebih dari itu, transformasi digital metode ini juga membuka ruang untuk gamifikasi, yaitu pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik pelajar zaman sekarang yang lebih responsif terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Misalnya, kompetisi antar siswa dalam menjawab soal *i'rāb* dengan sistem poin dan leaderboard dapat menjadi stimulus positif dalam membangun semangat belajar.

Dengan integrasi antara metode klasik dan teknologi modern, Metode Narihasyam tidak hanya memperkuat fondasi penguasaan ilmu nahwu, tetapi juga menjadikannya relevan, adaptif, dan unggul dalam menjawab tantangan zaman.

## **5. Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Bahasa Arab**

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, pembelajaran bahasa Arab tidak lagi bisa hanya mengandalkan metode konvensional. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan adalah munculnya media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya menawarkan penyampaian materi secara menarik dan dinamis, tetapi juga membuka ruang interaksi dua arah antara peserta didik dan materi yang dipelajari. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab kini menjadi keniscayaan, seiring meningkatnya ekspektasi peserta didik terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih personal, visual, dan menyenangkan.

### **a. Definisi dan Karakteristik Media Interaktif**

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang artinya adalah sesuatu yang berada di tengah, menjadi perantara,

atau menjadi sarana penyampaian. Dalam bahasa Arab, kata media merujuk pada alat atau saluran yang berfungsi menyampaikan pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya (وسيلة). Sementara itu, menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), media dipahami sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif kepada penerima (Arsyad, 2017). Dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat mengajar untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami. Media ini membantu merangsang pikiran dan perhatian siswa, serta membuat proses belajar jadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering memanfaatkan berbagai alat bantu yang dikenal sebagai media pembelajaran. Media ini berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar di kelas. Dengan adanya media, siswa bisa lebih tertarik, termotivasi, dan terbantu untuk memahami pelajaran. Selain itu, media juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berpengaruh secara positif terhadap kondisi psikologis siswa (N. Hidayah & Ulva, 2017).

Al-Qur'an pun memberikan gambaran tentang penggunaan media dalam menyampaikan pesan atau pelajaran, sebagaimana firman Allah:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan

kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (QS Al-Nahl ayat 44)

Ayat tersebut mengajarkan bahwa ketika seorang pendidik ingin menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi, penting baginya untuk mempertimbangkan kondisi psikologis dan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Jika media pembelajaran dipilih dengan tepat, siswa akan lebih mudah memahami materi dan lebih antusias saat menerima pelajaran baru. Dari sini bisa disimpulkan bahwa tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu proses belajar berjalan lebih efisien dan mencapai target pembelajaran secara optimal (Pito, 2021).

Media pembelajaran interaktif merujuk pada segala bentuk sarana atau alat bantu belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik antara pengguna (siswa) dan sistem pembelajaran. Interaksi ini dapat berupa respon langsung terhadap input siswa, umpan balik otomatis, navigasi konten sesuai minat, hingga penyajian ulang materi sesuai ritme belajar masing-masing.

Hamidi dkk. (2023) menunjukkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab dapat diwujudkan dalam bentuk video animasi, aplikasi kuis seperti *Quizizz*, dan simulasi digital yang memberikan pengalaman belajar dua arah. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif melalui latihan, umpan balik otomatis, dan pengulangan materi secara mandiri.

Selaras dengan hal tersebut, Latifah (2024) menekankan bahwa media pembelajaran interaktif yang efektif harus memiliki tiga karakteristik penting: memberikan fleksibilitas navigasi materi, menyediakan respon otomatis yang tepat untuk setiap input siswa, serta mendorong kemandirian dalam belajar.

Fitur-fitur seperti evaluasi otomatis, animasi kaidah tata bahasa, dan permainan bahasa mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi nahwu dan Sharaf secara menyenangkan dan efektif.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran telah menjadi komponen penting yang tidak lagi dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan menuntut adanya metode penyampaian materi yang lebih adaptif, menarik, dan efektif. Dalam konteks inilah media pembelajaran memainkan peran sentral—bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian integral dari sistem pendidikan yang mampu menjembatani antara materi ajar, guru, dan peserta didik.

Menurut Heinich dkk. (2002), media pembelajaran bukan hanya alat bantu visual atau audio semata, tetapi merupakan segala bentuk alat, metode, dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengalaman belajar. Media memiliki potensi besar dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif, menyesuaikan dengan gaya belajar individu, dan memfasilitasi pencapaian kompetensi secara maksimal.

Fungsi media pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek penyampaian informasi, tetapi mencakup berbagai dimensi yang mendukung pembelajaran secara menyeluruh. Berikut ini akan dibahas empat fungsi utama media pembelajaran dalam konteks pendidikan: sebagai penyampai informasi, alat bantu pengajaran, peningkat efektivitas belajar, serta fasilitator pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

**a) Media sebagai Penyampai Informasi**

Media pembelajaran berperan penting sebagai saluran komunikasi dalam proses pendidikan. Menurut Sadiman dkk.(1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Dalam konteks ini, media berfungsi sebagai penyampai informasi yang menjembatani antara materi pelajaran dan peserta didik.

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan bahwa media visual memiliki empat fungsi utama: fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan; fungsi afektif membangkitkan emosi dan motivasi belajar; fungsi kognitif membantu dalam memahami dan mengingat informasi; dan fungsi kompensatoris memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Penggunaan media seperti video, gambar, dan animasi dapat memperjelas penyampaian informasi, mengurangi verbalisme, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak. Dengan demikian, media pembelajaran sebagai penyampai informasi tidak hanya menyampaikan data, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

**b) Media sebagai Alat Bantu Pengajaran**

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung penyampaian materi oleh guru. Arsyad (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian

pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan bantuan media, guru dapat menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Sebagai contoh, penggunaan model tiga dimensi dalam pelajaran biologi dapat membantu siswa memahami struktur organ tubuh manusia. Demikian pula, simulasi komputer dalam pelajaran fisika memungkinkan siswa untuk mengamati fenomena yang sulit atau berbahaya jika dilakukan secara langsung. Dengan demikian, media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

### **c) Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar**

Efektivitas belajar merujuk pada sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa Sapriyah, (2019). Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas ini dengan cara menyajikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Hamalik (2001), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, setiap siswa dapat belajar sesuai dengan preferensi dan kemampuannya masing-masing, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Shoumi & Setiawan (2024)

menemukan bahwa bahan ajar berbasis kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan realitas keseharian mereka.

**d) Media dalam Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif**

Perkembangan teknologi informasi telah memungkinkan pembelajaran berlangsung secara tatap muka maupun secara mandiri dan kolaboratif. Media seperti *Learning Management System (LMS)*, video pembelajaran, dan forum diskusi online memberi ruang bagi siswa untuk belajar sesuai ritme dan waktu mereka sendiri. Menurut SMATrimurti, media pembelajaran yang disiapkan dengan baik memberikan dampak positif bagi proses belajar mandiri siswa.

Di sisi lain, media juga mendukung pembelajaran kolaboratif. Melalui forum diskusi dan proyek kelompok daring, siswa dapat berinteraksi dan saling bertukar gagasan, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keterampilan sosial. Fleksibilitas ini menjadikan media pembelajaran sangat adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Lebih dari itu, media juga memfasilitasi pembelajaran yang inklusif. Pasaribu & Harfiani (2021) menegaskan pentingnya desain pembelajaran vokasional yang memperhatikan potensi siswa berkebutuhan khusus, termasuk penggunaan teknologi dan pelatihan berbasis praktik

Dalam konteks keagamaan seperti tahfidzul Qur'an, efektivitas media juga dapat diperkuat dengan metode tradisional seperti tkrar (pengulangan). Nurzannah & Estiawani (2021) menunjukkan bahwa pengulangan terbukti memperkuat daya hafal santri, dan pendekatan ini

relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis media.

### **c. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam dunia pendidikan bukan sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar. Seiring berkembangnya teknologi dan tuntutan pembelajaran yang lebih dinamis, pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau penyaji informasi, tetapi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Ketika media pembelajaran dikembangkan dengan baik—dengan memperhatikan tujuan, karakteristik peserta didik, serta kecocokan konten—maka manfaatnya dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Guru terbantu dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan variatif, siswa lebih termotivasi dan mudah memahami pelajaran, sedangkan lembaga pendidikan mendapatkan keuntungan dalam efisiensi, standarisasi, hingga inovasi pembelajaran.

Untuk itu, bagian ini akan menguraikan manfaat pengembangan media pembelajaran secara lebih rinci, dilihat dari tiga perspektif: guru, siswa, dan institusi pendidikan.

#### **a) Manfaat bagi Guru**

Pengembangan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat signifikan bagi guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu manfaat utamanya adalah memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Dengan adanya media yang dirancang secara sistematis dan menarik, guru dapat menyampaikan konsep-konsep kompleks dengan lebih sederhana dan mudah dipahami

oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membuat situasi belajar yang efektif dan mempercepat proses belajar mengajar.

Selain itu, media pembelajaran memungkinkan guru untuk meningkatkan variasi metode pengajaran. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti video, animasi, dan simulasi interaktif, guru dapat menghindari monotoninya metode ceramah dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi berbagai gaya belajar. Menurut Arsyad (2002), penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang materi ajar. Proses ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang efektif dalam mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

#### **b) Manfaat bagi Siswa**

Bagi siswa, pengembangan media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman mereka dalam belajar. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif. Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh GuruInovatif.id, keberadaan berbagai multimedia sebagai

alat bantu mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Guruinovatif.id, 2024).

Media pembelajaran juga membantu siswa dalam mempercepat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Dengan visualisasi yang tepat, siswa dapat lebih mudah mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman dkk. (1996, p. 6), media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih optimal.

Selain itu, media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi yang relevan dan kontekstual. Dengan menggunakan media yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Hal ini penting dalam membentuk sikap positif terhadap belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### c) **Manfaat Institusional**

Dari perspektif institusi pendidikan, pengembangan media pembelajaran memberikan manfaat dalam hal efisiensi, standarisasi, dan inovasi. Penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan menghemat waktu dan sumber daya. Sebagai contoh, materi pembelajaran yang disampaikan melalui video atau modul digital dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan kehadiran fisik guru, sehingga mengoptimalkan penggunaan waktu dan tenaga pengajar.

Media pembelajaran juga memungkinkan standarisasi materi ajar di seluruh institusi. Dengan adanya media yang seragam, kualitas pembelajaran dapat dijaga

konsistensinya, meskipun disampaikan oleh guru yang berbeda. Hal ini penting dalam memastikan bahwa semua siswa menerima materi yang setara dan sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran mendorong inovasi dalam praktik pendidikan. Institusi yang aktif mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran menunjukkan komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan citra institusi, tetapi juga menarik minat siswa dan orang tua terhadap program pendidikan yang ditawarkan.

#### **d. Prinsip Multimedia Mayer (2009)**

Salah satu landasan teoretis dalam pengembangan media interaktif adalah prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Dalam bukunya *Multimedia Learning* (2009), Mayer menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio secara bersamaan, asalkan tidak berlebihan (*cognitive load*). Prinsip ini sangat relevan untuk pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan representasi fonetik, visualisasi struktur kalimat, serta penguatan makna.

Fauziah (2019) menegaskan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, seperti *modality principle* (penggabungan antara visual dan narasi audio), *redundancy principle* (penghindaran informasi ganda yang tidak perlu antara teks dan audio), serta *contiguity principle* (penempatan teks dan gambar yang saling berkaitan secara berdekatan), merupakan strategi efektif dalam mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penerapan prinsip-prinsip ini terbukti mampu memperkuat daya serap siswa. Misalnya, dalam pembelajaran qirā'ah, penyajian teks Arab yang dilengkapi narasi audio dan ilustrasi visual mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Sementara dalam pengajaran nahwu, animasi yang menunjukkan perubahan *i'rāb* pada kata-kata dalam kalimat secara dinamis dapat membantu siswa pemula memahami struktur sintaksis dengan lebih mudah dan intuitif.

**e. Kelebihan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Media digital interaktif menawarkan berbagai kelebihan dibandingkan media pembelajaran konvensional. Fitriyah & Mutammiroh (2025) mencatat bahwa penggunaan *Interactive White Board* (IWB) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui visualisasi materi yang kompleks, personalisasi pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa, serta umpan balik langsung melalui fitur kuis dan latihan otomatis.

Selain itu, Hamidah & Marsiah (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran mahārah al-istimā' memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan meningkatkan keterlibatan mereka melalui konten audio-visual yang menarik.

Dalam konteks pembelajaran mahāratul istimā', Mukarom (2024) menekankan bahwa penggunaan media film dapat meningkatkan minat dan pemahaman santri terhadap materi pelajaran melalui visualisasi konteks dan ekspresi bahasa yang lebih nyata.

Maspeke (2025) juga menyoroti bahwa pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan

pendekatan kontekstual memungkinkan siswa untuk memahami materi melalui visualisasi dan interaksi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Lebih lanjut, Ashraf & Pettersson (2020) menekankan bahwa media interaktif memungkinkan terjadinya umpan balik langsung antara pengguna dan sistem, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna dalam proses belajar (Rochaendi, Endi; Fuadi, Akhsanul; Sholihah, 2024).

#### **f. Tantangan Implementasi Media Interaktif**

Meskipun media pembelajaran interaktif menawarkan banyak keunggulan, implementasinya di lapangan tidak lepas dari tantangan yang kompleks. Sutinalvi dkk. (2025) mengidentifikasi beberapa kendala utama yang sering ditemui:

- a) Keterbatasan Infrastruktur: Tidak semua madrasah atau pesantren memiliki perangkat dan jaringan internet yang memadai.
- b) Kurangnya Pelatihan Guru: Banyak guru belum familiar dengan aplikasi desain media digital seperti Canva, Articulate, atau Moodle, sehingga memerlukan pelatihan yang sesuai agar dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pengajaran bahasa Arab Hasan (2020) didalam (Mazyuna & Indonesia, 2025).
- c) Keterbatasan Konten: Media digital bahasa Arab yang tersedia masih terbatas, terutama untuk materi yang lebih kompleks seperti nahwu tingkat lanjut (Helty et al., 2024).
- d) Kendala Psikopedagogik: Tidak semua siswa merasa nyaman dengan pembelajaran berbasis teknologi, terutama yang memiliki kecemasan terhadap perangkat digital. Oleh

karena itu, diperlukan pendekatan yang adaptif untuk mengatasi hambatan ini (Hikmah et al., 2024)

Meskipun media pembelajaran interaktif menawarkan banyak keunggulan, implementasinya di lapangan tidak lepas dari tantangan yang kompleks. Mulyasa (2007) menekankan bahwa guru tetap memiliki posisi sentral sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses pembelajaran. Media digital hanyalah alat bantu yang memperkaya interaksi dan meningkatkan pengalaman belajar, bukan pengganti peran guru secara keseluruhan.

Oleh karena itu, strategi implementasi media interaktif harus bersifat bertahap dan berkelanjutan. Guru perlu diberi pelatihan secara berkala, materi disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta dukungan teknis dari pihak sekolah harus dipastikan. Mulyasa (2013) menyarankan adanya integrasi antara pengembangan media dengan kurikulum berbasis kompetensi, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif telah membuka babak baru dalam transformasi pendidikan bahasa Arab, dari yang semula bersifat hafalan dan pasif menjadi pengalaman belajar yang aktif, visual, dan kontekstual. Dengan prinsip multimedia Mayer, kelebihan media digital seperti visualisasi dan umpan balik langsung, serta potensi integrasi dengan kurikulum, media ini layak dijadikan prioritas pengembangan dalam pendidikan Islam kontemporer.

Namun demikian, tantangan implementasi masih cukup besar, mulai dari infrastruktur, kompetensi guru, hingga kesiapan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media interaktif harus diiringi dengan kebijakan

pendidikan yang mendukung, pelatihan guru yang memadai, serta partisipasi aktif dari seluruh pihak dalam ekosistem pendidikan.

## 6. Teknologi *Articulate Storyline 3* dalam Pengembangan Media

### a. Gambaran Umum *Articulate Storyline 3*

Di era digital yang terus berkembang, teknologi pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu inovasi yang mendapat perhatian luas di bidang pengembangan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini dirancang secara khusus untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru di berbagai level pendidikan.

*Articulate Storyline 3* dikembangkan oleh Articulate Global Inc., dan menjadi salah satu perangkat lunak authoring tool paling populer di dunia pendidikan dan pelatihan (Amiroh, 2020). Berbeda dengan platform e-learning lainnya yang cenderung kompleks, *Articulate Storyline 3* menawarkan antarmuka pengguna yang intuitif dan bersahabat bahkan bagi pemula. Hal ini menjadikan *Articulate Storyline* sangat ideal digunakan oleh para guru, dosen, maupun pengembang konten pembelajaran yang ingin menciptakan media digital tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman yang mendalam.

Sebagaimana disampaikan oleh Husnah (2021), keunggulan utama dari *Articulate Storyline* terletak pada kemampuannya untuk memadukan teks, audio, video, animasi, hingga interaktivitas tingkat lanjut dalam satu kesatuan modul yang terpadu. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi ini tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga mengundang keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai elemen interaktif seperti *drag and drop*, *multiple choice*, *matching*, serta *simulation scenarios*.

Kehadiran *Articulate Storyline 3* menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (4C). Di sini, interaktivitas bukan hanya fitur tambahan, melainkan elemen inti dari pengalaman belajar. Dalam banyak studi, media interaktif terbukti dapat meningkatkan engagement, motivasi, dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran (Mayer, 2009; R. Rahmawati et al., 2025).

Lebih jauh, platform ini juga kompatibel dengan standar e-learning global seperti *SCORM (Sharable Content Object Reference Model)* dan *xAPI (Experience API)*, sehingga media yang dikembangkan dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam *Learning Management System (LMS)* seperti *Moodle* atau *Google Classroom*. Fitur ini memungkinkan guru atau instruktur untuk memantau kemajuan belajar peserta secara akurat dan real time. Artinya, *Articulate Storyline 3* tidak hanya mengubah cara penyampaian materi, tetapi juga cara evaluasi dan pelacakan hasil belajar.

Dari sisi teknis, *Articulate Storyline 3* menawarkan berbagai fitur penting seperti *timeline animasi*, *trigger logis*, *layer* dan *slide master*, serta variabel dinamis. Fitur ini memberikan keleluasaan bagi pengembang untuk menciptakan simulasi, skenario percabangan, bahkan game edukatif yang dapat mendorong pembelajar untuk berpikir aktif dalam proses belajar.

Sebagai contoh, dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, guru dapat menggunakan *Articulate Storyline* untuk menyusun materi nahwu secara bertingkat. Misalnya, pada satu slide disajikan teks Arab berharakat lengkap, kemudian siswa diminta untuk mengidentifikasi posisi mubtada' dan *khobar* dengan interaksi langsung. Slide selanjutnya dapat berupa animasi pergeseran posisi *i' rāb* atau konjugasi kata kerja sesuai

jumlah dan jenis pelaku. Interaktivitas ini menjadikan pengalaman belajar lebih kontekstual dan bermakna, bukan sekadar hafalan teori.

Salah satu keunggulan tambahan dari *Articulate Storyline 3* adalah dukungan multimedia yang luas. Pengguna dapat menyisipkan audio rekaman suara guru, video pengantar, ilustrasi berwarna, hingga animasi GIF untuk memperjelas konsep. Dengan kombinasi ini, materi yang kompleks seperti struktur kalimat bahasa Arab, perubahan *fi'il*, atau penjelasan kaidah *i'rāb* dapat disajikan secara visual dan auditif secara bersamaan, sesuai prinsip multimedia learning oleh Mayer (2009) yang menyebutkan bahwa belajar lebih efektif ketika informasi disampaikan dalam bentuk verbal dan visual.

Namun demikian, sebagaimana dicatat oleh Rahmawati D. W. I. A. (2024), pemanfaatan *Articulate Storyline 3* tetap memerlukan strategi dan perencanaan yang baik. Tidak semua guru langsung mampu mengoptimalkan fitur-fitur kompleks ini tanpa pelatihan sebelumnya. Oleh karena itu, Implementasi *Articulate Storyline 3* dalam pengembangan media pembelajaran perlu diiringi dengan peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan mengembangkan konten digital.

Keunggulan lainnya adalah hasil akhir dari media yang dikembangkan di Storyline dapat diekspor dalam berbagai format seperti HTML5, CD offline, maupun file executable (.exe). Dengan demikian, media ini dapat digunakan secara fleksibel baik dalam kondisi daring maupun luring, termasuk di daerah dengan keterbatasan internet. Hal ini menjadi nilai tambah tersendiri bagi institusi pendidikan seperti pesantren atau madrasah yang sedang mengembangkan transformasi digital namun terkendala infrastruktur.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab, kehadiran *Articulate Storyline 3* membuka

peluang besar bagi inovasi yang bersifat personalisasi, adaptif, dan kontekstual. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar. Dengan fitur yang lengkap dan dukungan komunitas pengguna yang luas, *Articulate Storyline 3* dapat menjadi jembatan penting antara teknologi digital dan kebutuhan pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam yang aplikatif dan menarik.

Menurut Rohmah dan Bukhori (2020: 173), terdapat sejumlah persyaratan teknis yang perlu dipenuhi sebelum menginstal aplikasi *Articulate Storyline 3* pada perangkat komputer pribadi (Rohmah & Bukhori, 2020). Persyaratan tersebut mencakup dua aspek utama, yaitu spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak.

**a) Spesifikasi perangkat keras meliputi:**

- Prosesor dengan kecepatan minimal 2 GHz, baik untuk sistem 32-bit maupun 64-bit
- Memori (RAM) setidaknya 2 GB
- Ruang penyimpanan kosong minimal 1 GB
- Resolusi layar minimal 1280×720 piksel
- Perangkat multimedia seperti kartu suara, speaker, dan webcam diperlukan untuk mendukung fungsi perekaman suara dan video

**b) Persyaratan perangkat lunak mencakup:**

- Sistem operasi Windows 7, 8, atau 10 (baik versi 32-bit maupun 64-bit)
- Untuk pengguna Mac, sistem operasi minimal OS X 10.0.8
- .NET Framework versi 4.5.2 atau yang lebih tinggi
- Visual C++ Redistributable sesuai kebutuhan program

Dalam *Articulate Storyline 3* ada beberapa bagian yang harus di pahami sebagai gambaran umum:

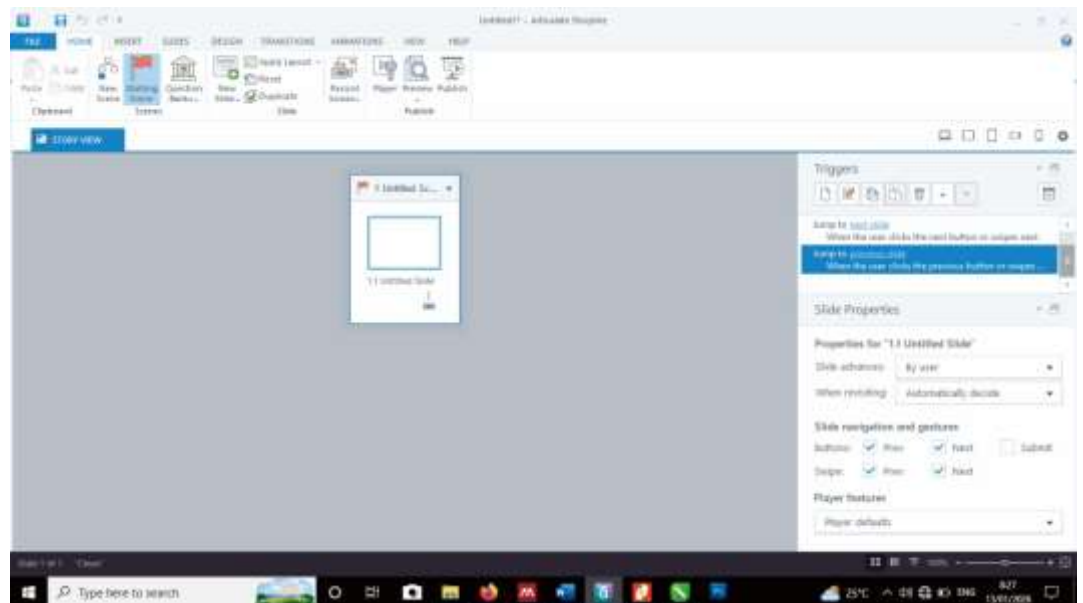
- Halaman awal yang muncul sebagai tampilan Ketika kita membuka software ini.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Articulate Storyline 3

(Sumber gambar dari screenshoot di media penulis)

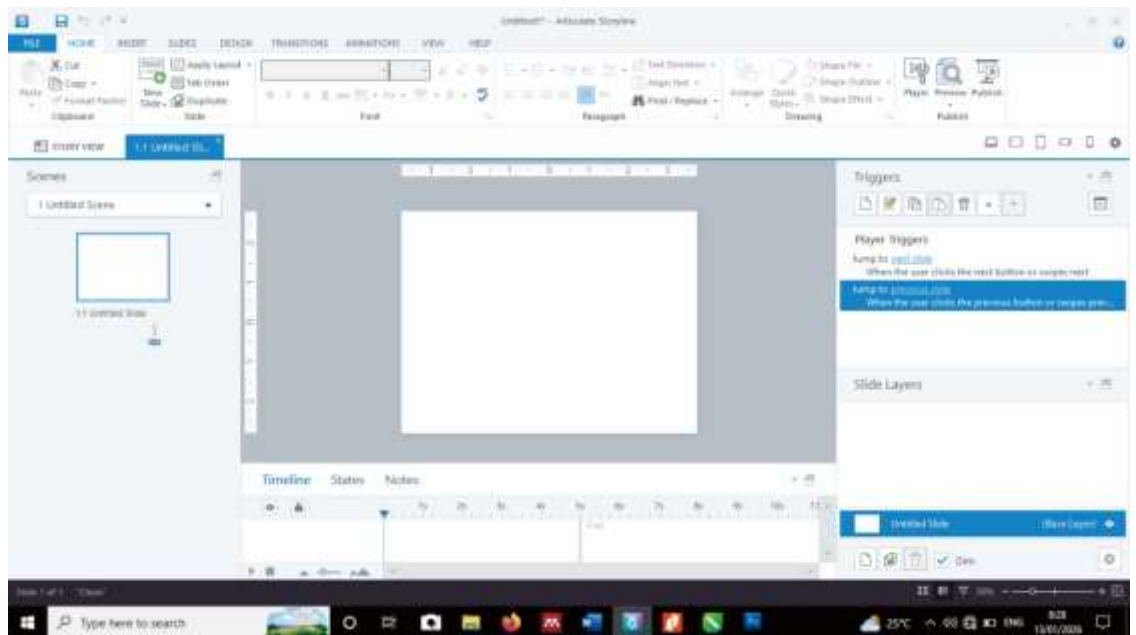
- Halaman utama Articulate Storyline 3



Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Utama Articulate Storyline 3

(Sumber gambar dari screenshoot di media penulis)

- Halaman kerja *Articulate Storyline 3*



Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kertas *Articulate Storyline 3*

(Sumber gambar dari screenshot di media penulis)

## b. Fitur-Fitur Utama *Articulate Storyline 3*

*Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak pengembangan e-learning yang memungkinkan penciptaan konten interaktif dan menarik. Dengan berbagai fitur canggih, *Articulate Storyline 3* mendukung pembuatan media pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

### a) Triggers dan Layers

Fitur *triggers* memungkinkan pengguna menetapkan aksi tertentu sebagai respons terhadap interaksi pengguna, seperti klik, hover, atau penyelesaian kuis. Sementara itu, *layers* memungkinkan penambahan lapisan informasi tambahan tanpa mengganggu slide utama, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Penggunaan kombinasi triggers dan layers

memungkinkan pembuatan interaksi kompleks yang meningkatkan keterlibatan peserta didik.

**b) States dan Variables**

*States* merujuk pada kondisi visual objek yang dapat berubah berdasarkan interaksi pengguna, seperti tombol yang berubah warna saat diklik. *Variables* memungkinkan penyimpanan data, seperti skor atau nama pengguna, yang dapat digunakan untuk menyesuaikan konten pembelajaran. Penggunaan *states* dan *variables* memungkinkan personalisasi pembelajaran yang meningkatkan relevansi dan efektivitas materi (Amazonaws.com, 2021).

**c) Quiz Maker**

*Articulate Storyline 3* menyediakan fitur *Quiz Maker* yang mendukung berbagai jenis soal, termasuk pilihan ganda, isian, mencocokkan, dan *drag-and-drop*. Fitur ini memungkinkan pembuatan evaluasi yang interaktif dan adaptif, serta menyediakan umpan balik langsung kepada peserta didik. Kemampuan untuk mengimpor soal dari file Excel atau teks juga mempermudah integrasi dengan sistem evaluasi yang sudah ada.

**d) Timeline dan Animasi**

Fitur *timeline* memungkinkan penjadwalan elemen-elemen media secara kronologis, memudahkan sinkronisasi antara teks, audio, dan visual. *Articulate Storyline 3* juga menyediakan berbagai animasi, termasuk *motion paths* dan *transitions*, yang dapat meningkatkan daya tarik visual materi pembelajaran. Penggunaan animasi yang tepat dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dan mempertahankan perhatian peserta didik.

**e) Screen Recording & Simulation**

Fitur *screen recording* memungkinkan perekaman aktivitas layar untuk membuat tutorial atau demonstrasi perangkat lunak. Selain itu, *Articulate Storyline 3* mendukung pembuatan simulasi interaktif yang memungkinkan peserta didik berlatih keterampilan dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Fitur ini sangat berguna untuk pelatihan teknis atau prosedural.

**f) Dukungan Visual dan Desain Konsisten**

*Articulate Storyline 3* menyediakan berbagai alat untuk memastikan konsistensi desain, termasuk slide masters, themes, dan template. Fitur-fitur ini memungkinkan penciptaan tampilan yang profesional dan seragam di seluruh modul pembelajaran. Desain yang konsisten tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga membantu peserta didik dalam menavigasi dan memahami konten.

**g) Responsivitas dan Aksesibilitas**

*Articulate Storyline 3* mendukung output HTML5, memastikan kompatibilitas dengan berbagai perangkat, termasuk tablet dan smartphone. Fitur *responsive player* secara otomatis menyesuaikan tampilan konten dengan ukuran layar perangkat pengguna. Selain itu, *Articulate Storyline 3* memenuhi standar aksesibilitas seperti WCAG 2.1 dan Section 508, memungkinkan peserta didik dengan kebutuhan khusus untuk mengakses materi pembelajaran secara efektif.

**h) Integrasi dengan Learning Management System (LMS)**

*Articulate Storyline 3* mendukung berbagai standar e-learning, termasuk SCORM, AICC, dan xAPI, memungkinkan integrasi yang mulus dengan berbagai LMS. Fitur ini memungkinkan pelacakan kemajuan peserta

didik, pengumpulan data evaluasi, dan pelaporan yang komprehensif. Integrasi yang efektif dengan LMS penting untuk manajemen pembelajaran yang efisien dan terstruktur.

**i) Pengaruh terhadap Motivasi Belajar**

Penelitian oleh Saepuloh, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam materi trigonometri yang sering dianggap abstrak. Media interaktif memungkinkan penyajian konsep secara visual dan interaktif, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Saepuloh et al., 2022).

**j) Fleksibilitas dan Skalabilitas**

*Articulate Storyline 3* menawarkan fleksibilitas dalam pengembangan konten, memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Fitur-fitur seperti *branching scenarios* dan *conditional triggers* memungkinkan pembuatan jalur pembelajaran yang adaptif, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Selain itu, konten yang dikembangkan dapat dengan mudah diperbarui dan disesuaikan untuk berbagai konteks pembelajaran.

Dengan berbagai fitur unggulan yang mendukung interaktivitas, personalisasi, dan aksesibilitas, *Articulate Storyline 3* merupakan alat yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efisien. Penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

### c. Keunggulan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek gramatikal seperti nahwu dan Sharf, menuntut pendekatan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga visual dan interaktif. Sebagai bahasa yang memiliki struktur kompleks dan sistem morfologi yang kaya, pendekatan konvensional kerap kali menghadapi hambatan dalam menyampaikan materi secara efektif. Dalam konteks inilah, *Articulate Storyline 3* hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan penyampaian materi secara lebih atraktif dan bermakna.

#### a) Visualisasi Kaidah Nahwu

*Articulate Storyline 3* memungkinkan penyajian struktur kalimat bahasa Arab secara visual, dengan bantuan animasi, pewarnaan blok teks, dan skema sintaksis yang bergerak. Kemampuan ini sangat bermanfaat dalam menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam ilmu nahwu, seperti tarkib (struktur sintaksis) dan *i'rāb* (analisis gramatikal). Dengan tampilan yang atraktif, peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat bagaimana hubungan antar unsur kalimat terbentuk dan berubah. Mualif (2019) menyatakan bahwa visualisasi dalam pembelajaran nahwu mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur kalimat secara signifikan. Qorib dkk. (2021) menunjukkan bahwa pendekatan media interaktif sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep abstrak melalui media visual yang menarik.

#### b) Latihan Interaktif untuk Pembelajaran Sharf

Sharf sebagai ilmu yang berkaitan dengan perubahan bentuk kata (*tashrif*), menuntut latihan berulang dan sistematis. Melalui fitur interaktif seperti *drag-and-drop*, *matching games*, dan kuis visual, *Articulate Storyline*

3 menyediakan platform yang ideal untuk membiasakan siswa dalam mengenali dan membentuk berbagai pola tashrif. Ilmiani dkk. (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif terbukti meningkatkan ketekunan siswa dalam mempelajari struktur morfologis bahasa Arab, serta mempercepat proses internalisasi pola-pola perubahan kata.

**c) Integrasi Audio untuk Peningkatan Pelafalan**

Salah satu keunggulan lain dari *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya dalam mengintegrasikan elemen audio. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, hal ini sangat strategis untuk mendukung aspek fonologis. Siswa dapat mendengarkan pelafalan kosa kata, struktur kalimat, bahkan intonasi yang benar, kemudian membandingkan dengan pelafalan mereka sendiri. Hal ini relevan dengan temuan Rokhim, Oktaviani, dan Safii (2023) yang menyatakan bahwa integrasi audio dalam media digital memperkuat aspek keterampilan menyimak (istima') dalam pembelajaran bahasa Arab.

**d) Penggunaan Branching Scenarios untuk Pembelajaran Adaptif**

Fitur *branching scenarios* dalam *Articulate Storyline 3* memungkinkan pembuatan alur belajar bercabang, di mana siswa yang menjawab soal dengan benar diarahkan ke materi lanjutan, sementara siswa yang salah diarahkan ke penguatan materi sebelumnya. Model ini menciptakan personalisasi belajar yang adaptif terhadap kebutuhan masing-masing individu. Mawaddah & Kurniawati (2021) menyebutkan bahwa penerapan branching dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan pemahamannya,

sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak satu arah.

**e) Meningkatkan Kemandirian dan Motivasi Belajar**

Media interaktif seperti *Articulate Storyline 3* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran mandiri. Dengan tampilan yang intuitif, navigasi yang mudah, serta variasi aktivitas yang menarik, siswa terdorong untuk menjelajahi materi secara aktif tanpa harus selalu bergantung pada guru. Penelitian oleh Sukmarini dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran bahasa Arab secara signifikan meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, khususnya dalam memahami teks-teks Arab berharakat dan bertashrif.

**d. Studi Terkait dan Bukti Efektivitas Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran**

Dalam era digital saat ini, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan *Articulate Storyline 3*, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif. Berbagai penelitian, baik di dalam maupun luar negeri, telah membuktikan efektivitas penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang studi.

**a) Efektivitas dalam Pembelajaran Bahasa**

Penelitian oleh Sukmarini dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media ini. Hal

ini dibuktikan dengan hasil uji T sampel berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 \leq 0,05$  dan nilai gain sebesar 0,71 yang berarti efektivitas tinggi.

**b) Peningkatan Pemahaman dalam Pendidikan Agama Islam**

Sindu dkk. (2020) dalam penelitiannya mengenai efektivitas penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Sistem Komputer Dasar menemukan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 57,12, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79,81. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 60% menunjukkan peningkatan yang cukup efektif dalam kemampuan kognitif siswa.

**c) Meningkatkan Minat Belajar Sejarah**

Heliawati dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pembelajaran mandiri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan skor rata-rata sebesar 81,50 dan nilai N-Gain sebesar 72% dalam kategori tinggi. Selain itu, persentase rata-rata kemandirian belajar siswa mencapai 86,76% yang termasuk dalam kategori baik.

**d) Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS**

Penelitian oleh Pratama (2024) mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan skor pretest sebesar 52,75% dan skor posttest meningkat menjadi 88%. Nilai N-Gain sebesar 78% menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**e) Pengembangan Kemampuan Berpikir Sejarah**

Penelitian oleh Nursalam dkk., (2023) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tingkat Sekolah Dasar menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini memungkinkan penyajian materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Berbagai studi di atas menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, pemahaman materi, dan motivasi siswa di berbagai bidang studi. Kemampuannya untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital ini.

**B. Penelitian Terdahulu**

Dalam beberapa tahun terakhir, pengembangan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi fokus penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satu bagian yang menuntut inovasi pedagogis yang kuat adalah ilmu *nahwu*—seni memahami struktur sintaksis bahasa Arab yang dikenal kompleks, sistematis, namun sekaligus menantang bagi banyak pelajar. Seiring berkembangnya teknologi, berbagai upaya dilakukan oleh peneliti untuk menjembatani kesenjangan antara konsep gramatikal yang abstrak dengan pendekatan visual dan interaktif yang lebih mudah dicerna.

Juhaeni dkk. (2021) dalam Jurnal *Auladuna* menguraikan pengembangan media *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran nahwu bagi siswa madrasah. Mereka menyoroti fitur-fitur *Articulate Storyline 3* (ikon animasi, tombol, pertanyaan interaktif) yang memudahkan guru mendesain media menarik. Penelitian ini menekankan kemudahan penggunaan antarmuka seperti PowerPoint namun dilengkapi elemen interaktif. Kelebihannya adalah antarmuka familiar dan media hasilnya atraktif, namun keterbatasannya, menurut peneliti, adalah akses slide ke media harus dilakukan melalui output web yang kadang sulit diakses secara langsung. Dibandingkan penelitian ini, penelitian saat ini akan menitikberatkan pada penerapan metode Narihasyam dan validasi keefektifan media pada santri, bukan sekedar deskripsi fitur.

Sukmarini dkk. (2021) menguji penggunaan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa SMP. Hasil pretest-posttest memperlihatkan *nilai gain* sebesar 0.71, menunjukkan efektifitas tinggi dalam menaikkan motivasi siswa (aspek ketertarikan, keaktifan, fokus, dan keberanian bertanya). Kelebihan penelitian ini adalah pengujian empiris kuantitatif dengan alat ukur motivasi yang jelas. Kelemahannya, desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok (tanpa kontrol), sehingga perlu kehati-hatian dalam generalisasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, studi ini fokus pada motivasi belajar secara spesifik, sedangkan penelitian ini akan menilai efektivitas media *Articulate Storyline 3* pada hasil belajar nahwu maupun motivasi secara simultan.

Rini Melisandi & Lazulva (2023) mendesain media pembelajaran kimia berbasis *Articulate Storyline 3* yang bisa diakses lewat Android. Hasil uji validitas media mencapai 87,5% (sangat valid) dan uji praktikalitas 82,96% (sangat praktis. Respon siswa terhadap media ini juga tinggi (rata-rata 88,54%). Kelebihan studi ini adalah menunjukkan *Articulate Storyline 3* cocok untuk berbagai mata pelajaran (bahkan di luar bahasa). Kelemahannya, studi ini tidak berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab atau nahwu. Berbeda dari studi tersebut, penelitian ini akan

mengaplikasikan *Articulate Storyline 3* dalam konteks pembelajaran nahwu bahasa Arab dengan pendekatan keagamaan.

Penelitian oleh Bachtiar dkk. (2024) dari Ulil Albab Institute memberikan kontribusi awal yang penting dalam konteks ini. Mereka mengembangkan media digital interaktif untuk pembelajaran nahwu yang menekankan pada peningkatan minat belajar siswa. Hasil yang ditunjukkan cukup menggembirakan—siswa merasa lebih tertarik dengan materi dan menunjukkan partisipasi lebih aktif. Namun, pendekatan mereka belum menyentuh ranah metodologis secara spesifik, seperti penggunaan model pembelajaran struktural yang terencana. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dengan mengintegrasikan Metode Narihasyam, yakni metode bertahap berbasis terminal yang dikembangkan secara khusus untuk mendampingi siswa dari pemahaman awal hingga aplikasi kaidah nahwu secara mandiri.

Selanjutnya, Mujahidah Lubis (2024) merancang media audio visual berbasis aplikasi pintar untuk menunjang penguasaan nahwu. Media ini unggul dalam memvisualisasikan struktur kalimat dan unsur-unsurnya, yang sangat membantu siswa dalam memahami hubungan sintaksis. Namun, daya tarik visual belum sepenuhnya menjawab kebutuhan akan keterlibatan siswa secara aktif. Dalam konteks ini, penelitian yang sedang dikembangkan berusaha mengatasi kekurangan tersebut melalui *Articulate Storyline 3*, yang tidak hanya menawarkan tampilan menarik, tetapi juga mengajak siswa berinteraksi dengan materi melalui kuis, simulasi, dan evaluasi responsif.

Jubaidah (2021), melalui pendekatan PowerPoint interaktif, turut menawarkan solusi sederhana yang banyak digunakan guru di kelas. Kelebihannya terletak pada kemudahan akses dan fleksibilitas pengembangan. Namun, seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pengalaman belajar yang adaptif dan responsif terhadap kemampuan siswa, PowerPoint menjadi kurang memadai dibanding platform yang lebih kompleks seperti *Articulate Storyline 3*. Dengan fitur seperti *branching*

*scenario*, *states*, dan *slide triggers*, penelitian ini membawa interaktivitas ke level yang lebih tinggi.

Abdulhakim dkk., (2025) mencoba mengintegrasikan media berbasis digital untuk memudahkan pemula memahami *Nahwu* dan *Shorof*. Pendekatan mereka cukup inklusif bagi siswa yang baru mengenal struktur kalimat Arab. Sayangnya, pendekatan tersebut belum memiliki kerangka pembelajaran yang sistematis. Di sinilah nilai tambah dari metode Narihasyam—yang mengatur alur belajar dalam enam terminal—sangat dibutuhkan untuk memberikan kerangka berpikir dan proses bertahap yang lebih kokoh.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran nahwu, berbagai inovasi media pembelajaran telah dikembangkan. Salah satu penelitian yang menonjol adalah karya Mualimah dkk. (2019), yang mengembangkan kuis interaktif berbasis drill and practice untuk materi *I'rāb* dan tanda-tandanya. Media ini dirancang dengan variasi soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan *drag-and-drop*, yang disajikan secara acak untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan, dengan tingkat kepuasan pengguna mencapai 93,5% (Mualimah et al., 2019).

Erlyta Mila Adriasty Khosi'in (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk merancang media yang bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII. Hasil validasi ahli menunjukkan media ini sangat layak digunakan, sementara uji keefektifan melalui pretest-posttest menunjukkan peningkatan signifikan baik dari aspek kognitif maupun afektif. Kelebihan dari penelitian ini terletak pada kombinasi antara tampilan media yang menarik dan struktur isi yang sesuai dengan capaian pembelajaran PAI. Namun, media ini masih disusun secara umum tanpa menggunakan kerangka pembelajaran bertahap seperti terminal atau modul visual. Dalam hal ini, penelitian yang sedang dikembangkan akan mengadopsi keunggulan interaktif dari *Articulate*

*Storyline 3* namun dipadukan dengan pendekatan sistematis ala *Metode Narihasyam*, untuk membimbing pemahaman nahwu dari level dasar hingga penerapan kaidah secara mandiri (Khosi'in, 2023).

Meskipun demikian, pendekatan drill and practice yang digunakan dalam penelitian tersebut lebih menekankan pada penguatan materi melalui latihan berulang, tanpa integrasi metode pembelajaran struktural yang sistematis. Sebagai perbandingan, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran nahwu yang tidak hanya interaktif tetapi juga mengadopsi Metode Narihasyam. Metode ini menawarkan pendekatan bertahap melalui enam terminal pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman secara sistematis dan mendalam. Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian terdahulu memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan media pembelajaran nahwu. Namun, belum ada yang secara khusus mengintegrasikan metode sistematis seperti Narihasyam dengan teknologi media interaktif kelas profesional seperti *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini hadir dengan pendekatan holistik: menggabungkan struktur pedagogik yang teruji dengan perangkat teknologi yang dirancang untuk keterlibatan tinggi, aksesibilitas, dan evaluasi otomatis.

Dengan menyediakan jalur belajar yang adaptif, latihan berbasis skenario, dan peta sintaksis visual interaktif, media yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran nahwu secara lebih utuh dan efektif, khususnya untuk siswa tingkat menengah ke atas di lembaga pendidikan Islam formal.

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu Terkait Media Pembelajaran Nahwu

No	Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian Ini
1	Bachtiar dkk. (2024)	Media digital interaktif untuk <i>Nahwu</i> bagi generasi milenial	Fokus pada pengembangan media nahwu berbasis digital	Tidak mengintegrasikan metode Narihasyem	Menerapkan metode pembelajaran struktural dalam media digital
2	Juhaeni dkk. (2021)	Pengembangan media pembelajaran Nahwu menggunakan <i>Articulate Storyline</i> di madrasah	Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> untuk pembelajaran nahwu	Tidak fokus pada metode pembelajaran tertentu	Menggunakan Storyline 3 + metode Narihasyem untuk efektivitas belajar
3	Sukmarni dkk. (2021)	Penggunaan <i>Storyline 3</i> untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa SMP	Menggunakan Storyline 3 dalam konteks bahasa Arab	Tidak ada pengujian hasil belajar nahwu secara langsung	Mengukur aspek motivasi dan hasil belajar nahwu secara bersamaan
4	Melisa di & Lazulva (2023)	Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> yang dapat diakses Android	Sama-sama berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dan diuji kevalidannya	Tidak berfokus pada bahasa Arab atau nahwu	Mengadaptasi teknologi untuk nahwu dalam konteks pendidikan agama
5	Mujahidah Lubis (2024)	Media audiovisual berbasis Smart Apps untuk <i>Nahwu</i>	Menggunakan media visual untuk menjelaskan kaidah nahwu	Minim interaktivitas dan belum gunakan <i>Articulate Storyline</i>	Menambahkan fitur evaluasi responsif dan aktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>
6	Jubaidah, S. (2021)	PowerPoint interaktif dalam pembelajaran <i>Nahwu</i>	Membahas media interaktif sederhana untuk pembelajaran nahwu	Masih berbasis PowerPoint, bukan <i>Articulate Storyline</i>	Mengembangkan media dengan fitur interaktif adaptif yang kaya

7	Abdulhakim dkk. (2025)	Aplikasi digital untuk pemula Nahwu-Shorof	Mengembangkan media nahwu digital untuk pemula	Belum gunakan metode sistematis dalam pengajaran nahwu	Menawarkan struktur belajar bertahap melalui 6 terminal
8	Mualim ah dkk. (2019)	Kuis interaktif berbasis <i>drill and practice</i> untuk pembelajaran Nahwu dasar	Berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran nahwu	Tidak menggunakan pendekatan metodologis bertahap	Menambahkan pendekatan pedagogis yang lebih komprehensif
9	Erlyta Mila Adriasty Khosi'in (2023)	Pengembangan media PAI dan Budi Pekerti berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> di SMP	Sama-sama menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> untuk PAI & peningkatan motivasi siswa	Mata pelajarannya bukan nahwu atau Bahasa arab	Menggabungkan <i>Articulate Storyline 3</i> dengan metode pembelajaran nahwu bertahap (Narihasyam) serta fokus khusus pada ilmu gramatikal bahasa Arab (nahwu)

### C. Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D)

Di tengah arus transformasi digital dan kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat, dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam merancang metode serta media pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang dianggap tepat dalam menjawab tantangan tersebut adalah pendekatan *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini tidak hanya bertujuan mengembangkan konsep atau teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata yang dapat diterapkan langsung dalam proses pembelajaran.

#### 1. Definisi dan Karakteristik R&D

##### a. Pengertian Umum Pendekatan *Research and Development*

Pendekatan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, seperti kurikulum, media pembelajaran, atau model-model pendidikan. Menurut Borg dan

Gall (1983), R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini mencakup studi awal, pengembangan produk, uji coba lapangan, dan revisi berdasarkan temuan dari uji coba tersebut (Rustamana et al., 2024).

*Research and Development (R&D)* dalam konteks pendidikan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu, seperti media pembelajaran, kurikulum, modul, atau metode pengajaran. Menurut Gustiani (2019), R&D adalah metode penelitian yang menggabungkan proses penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk yang valid dan dapat digunakan dalam konteks pendidikan.

Pendekatan R&D menekankan pada proses iteratif yang melibatkan perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan revisi produk hingga mencapai tingkat keefektifan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Umar dkk. (2023) yang menyatakan bahwa R&D merupakan metode yang efektif untuk menghasilkan solusi inovatif dalam pendidikan melalui pengembangan produk yang berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan.

#### **b. Tujuan Penggunaan R&D dalam Penelitian Ini**

Tujuan utama dari pendekatan R&D dalam penelitian pendidikan adalah untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar mengajar. Menurut Sugiyono (2018), metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023).

Beberapa tujuan spesifik dari penggunaan R&D dalam penelitian pendidikan meliputi:

- a) Mengembangkan Produk Pendidikan: Menciptakan media, metode, atau perangkat pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- b) Menguji Keefektifan Produk: Melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.
- c) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Dengan menghasilkan produk yang relevan dan efektif, R&D berkontribusi pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
- d) Menyesuaikan dengan Kebutuhan Lapangan: Produk yang dikembangkan melalui R&D didasarkan pada analisis kebutuhan nyata di lapangan, sehingga lebih relevan dan aplikatif.

**c. Karakteristik Utama Pendekatan R&D**

Pendekatan R&D memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari metode penelitian lainnya. Karakteristik-karakteristik tersebut antara lain:

- a) Produktif: R&D bertujuan untuk menghasilkan produk nyata yang dapat digunakan dalam praktik pendidikan. Produk ini dapat berupa media pembelajaran, modul, atau metode pengajaran yang inovatif.
- b) Iteratif: Proses R&D bersifat siklus, di mana produk yang dikembangkan mengalami beberapa tahap revisi berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi. Hal ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- c) Empiris: Pengembangan produk dalam R&D didasarkan pada data empiris yang diperoleh melalui penelitian dan uji coba lapangan. Hal ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki dasar ilmiah yang kuat.
- d) Adaptif: R&D memungkinkan penyesuaian produk berdasarkan konteks dan kebutuhan spesifik pengguna. Produk yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan berbagai situasi dan kondisi di lapangan.

Karakteristik-karakteristik ini menjadikan pendekatan R&D sebagai metode yang efektif dalam mengembangkan produk pendidikan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

## 2. Model-Model R&D dalam Penelitian Pendidikan

Dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) di bidang pendidikan, terdapat beberapa model yang telah dikembangkan untuk memandu proses pengembangan produk pendidikan secara sistematis. Tiga model yang paling umum digunakan adalah Model Borg & Gall, Model 4D, dan Model ADDIE. Setiap model memiliki tahapan dan karakteristik tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks penelitian.

### a. Model Borg & Gall

Model Borg & Gall dikembangkan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall pada tahun 1983. Model ini dirancang untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan melalui sepuluh langkah sistematis, yaitu:

- a) Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*): Mengumpulkan informasi yang relevan untuk mendukung pengembangan produk.
- b) Perencanaan (Planning): Merancang rencana pengembangan produk berdasarkan data yang telah dikumpulkan.
- c) Pengembangan Draft Produk (*Develop Preliminary Form of Product*): Membuat prototipe awal dari produk yang akan dikembangkan.
- d) Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*): Melakukan uji coba awal terhadap prototipe produk (Digitallearninginstitute.com, 2022).
- e) Revisi Produk Awal (*Main Product Revision*): Melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba awal.

- f) Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*): Melakukan uji coba produk yang telah direvisi dalam skala yang lebih luas.
- g) Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*): Melakukan revisi lanjutan berdasarkan hasil uji coba utama.
- h) Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*): Melakukan uji coba produk dalam kondisi operasional sebenarnya.
- i) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*): Melakukan revisi akhir untuk menyempurnakan produk (Iqbal Assyauqi, 2020).
- j) Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*): Menyebarluaskan dan mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan.

Model ini sangat komprehensif dan cocok untuk pengembangan produk pendidikan yang memerlukan validasi dan uji coba yang mendalam. Namun, model ini juga memerlukan waktu dan sumber daya yang cukup besar untuk pelaksanaannya.

#### **b. Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate)**

Model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap utama: (Hariyanto et al., 2022; Ridwan et al., 2023)

- a) *Define* (Pendefinisian): Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran, termasuk analisis tujuan, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.
- b) *Design* (Perancangan): Merancang spesifikasi produk pembelajaran, termasuk strategi pembelajaran, materi, dan alat evaluasi.
- c) *Develop* (Pengembangan): Mengembangkan dan memproduksi produk pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat.

- d) *Disseminate* (Penyebaran): Menyebarluaskan produk pembelajaran kepada pengguna dan melakukan implementasi di lapangan.

Model 4D lebih sederhana dibandingkan dengan Model Borg & Gall, namun tetap efektif untuk pengembangan produk pembelajaran yang memerlukan pendekatan yang sistematis dan terstruktur.

**c. Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*)**

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang paling banyak digunakan. Nama ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ini bersifat sistematis, fleksibel, dan iteratif, memungkinkan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahap agar hasil pengembangan instruksional semakin optimal (Branch, 2009; Molenda, 2003). Studi oleh Setiawan & Rakhmadi (2021) juga membuktikan efektivitas model ADDIE dalam merancang media pembelajaran ilmiah secara sistematis dan efisien, menunjukkan kesesuaian pendekatan ini dengan pengembangan media berbasis teknologi.

**a) *Analyze* (Analisis)**

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran. Analisis ini menjadi dasar dalam merancang strategi dan materi yang sesuai. Branch (2009) menekankan bahwa proses analisis harus memperhatikan gap kompetensi antara kondisi ideal dan realitas di lapangan, sedangkan Daryanto dan Purnama (2013) menyebut bahwa pemahaman terhadap konteks siswa dan lingkungan sangat penting dalam menentukan arah pembelajaran.

**b) *Design* (Perancangan)**

Pada tahap ini, dirancang strategi pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan media, serta pengembangan alat evaluasi.

Desain harus disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan hasil analisis. Gustafson dan Branch (2002) menjelaskan bahwa desain pembelajaran yang baik melibatkan penjabaran tujuan pembelajaran, pemilihan metode, serta penyusunan evaluasi yang tepat. Branch (2009) menambahkan bahwa desain yang sistematis akan mempermudah pengembangan materi selanjutnya.

c) ***Develop (Pengembangan)***

Tahap pengembangan melibatkan produksi bahan ajar dan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses ini bisa berupa pembuatan video, modul, e-learning, atau bentuk digital lainnya. Menurut Molenda (2003), tahap ini sering berjalan paralel dan berulang dengan proses desain, karena terkadang saat mengembangkan media ditemukan kekurangan desain yang perlu diperbaiki. Daryanto dan Purnama (2013) juga menekankan pentingnya uji coba awal sebelum implementasi.

d) ***Implement (Implementasi)***

Pada tahap ini, pembelajaran mulai dilaksanakan menggunakan materi dan media yang telah dikembangkan. Implementasi bisa dilakukan dalam skala kecil (piloting) atau langsung dalam skala besar, tergantung konteks dan kesiapan. Branch (2009) menjelaskan bahwa pelaksanaan harus mempertimbangkan kesiapan guru, peserta didik, dan infrastruktur. Daryanto dan Purnama (2013) menyarankan agar implementasi juga disertai observasi untuk mengidentifikasi respon peserta didik.

e) ***Evaluate (Evaluasi)***

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif pada setiap tahap dan sumatif setelah implementasi akhir. Menurut Molenda (2003),

kekuatan model ADDIE terletak pada sifatnya yang evaluatif di setiap tahap, sehingga pengembang dapat memperbaiki produk secara berkelanjutan. Branch (2009) menambahkan bahwa data evaluasi sangat penting sebagai dasar pengambilan keputusan untuk revisi atau peningkatan mutu instruksional.

Secara keseluruhan, model ADDIE tidak hanya memberikan kerangka kerja yang logis dan terstruktur, tetapi juga adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran, baik di ranah formal, informal, maupun non-formal. Oleh karena itu, model ini sangat relevan digunakan dalam konteks pendidikan modern yang dinamis dan berbasis teknologi.

#### **d. Perbandingan dan Relevansi Antar Model**

Ketiga model R&D tersebut memiliki kesamaan dalam pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan produk pendidikan. Namun, terdapat perbedaan dalam jumlah tahapan, tingkat kompleksitas, dan fokus masing-masing model.

- a) Model Borg & Gall: Sangat komprehensif dengan sepuluh langkah yang mencakup seluruh proses pengembangan, mulai dari penelitian awal hingga diseminasi dan implementasi. Cocok untuk pengembangan produk yang memerlukan validasi dan uji coba yang mendalam.
- b) Model 4D: Lebih sederhana dengan empat tahap utama, namun tetap efektif untuk pengembangan produk pembelajaran yang memerlukan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Cocok untuk pengembangan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran lainnya.
- c) Model ADDIE: Fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Model ini memungkinkan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya, sehingga produk yang dihasilkan dapat terus disempurnakan. Cocok untuk pengembangan program pelatihan atau kursus.

Pemilihan model R&D yang tepat tergantung pada tujuan, konteks, dan sumber daya yang tersedia dalam penelitian. Peneliti perlu mempertimbangkan karakteristik masing-masing model untuk menentukan model yang paling sesuai dengan kebutuhan pengembangan produk pendidikan yang diinginkan.

### 3. Kelebihan dan Kekuatan Pendekatan R&D

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, dibutuhkan pendekatan penelitian yang tidak hanya menghasilkan teori, tetapi juga solusi nyata yang dapat langsung diterapkan untuk mengatasi permasalahan di lapangan. Salah satu pendekatan yang menjawab kebutuhan tersebut adalah *Research and Development* (R&D). Berbeda dengan penelitian murni yang lebih menekankan pada pengembangan teori, pendekatan R&D bersifat aplikatif—menghasilkan produk-produk yang dapat digunakan secara langsung dalam praktik pendidikan.

Keunggulan pendekatan ini terletak pada prosesnya yang sistematis dan terstruktur, serta kemampuannya dalam menggabungkan landasan teoritis, praktik langsung di lapangan, dan evaluasi berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan R&D tidak hanya cocok digunakan dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tetapi juga dalam inovasi kurikulum, metode pembelajaran, hingga pengembangan sistem pendidikan berbasis kebutuhan nyata.

Bagian ini akan mengulas secara mendalam kelebihan dan kekuatan pendekatan R&D dari tiga sisi utama: sistematis dan aplikatif, berbasis kebutuhan riil, serta kemampuan integratif antara teori, praktik, dan evaluasi.

#### a. R&D sebagai Metode yang Sistematis dan Aplikatif

Pendekatan *Research and Development* (R&D) dikenal sebagai metode penelitian yang sistematis dan aplikatif. Metode ini dirancang untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk-produk pendidikan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Menurut Sugiyono (2018), R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya melalui tahapan yang mencakup analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan pengujian (Waruwu, 2024).

Keunggulan sistematis dari pendekatan R&D terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen penelitian, seperti analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dalam satu kesatuan proses yang berkelanjutan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya didasarkan pada teori, tetapi juga diuji dan disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan.

Selain itu, pendekatan R&D bersifat aplikatif karena hasil dari penelitian ini berupa produk nyata yang dapat langsung digunakan dalam konteks pendidikan. Produk-produk tersebut bisa berupa media pembelajaran, modul, kurikulum, atau metode pengajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pendekatan R&D tidak hanya menghasilkan pengetahuan teoretis, tetapi juga solusi praktis yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

#### **b. R&D Menghasilkan Produk Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Nyata**

Salah satu kekuatan utama pendekatan R&D adalah kemampuannya dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan nyata. Proses pengembangan produk dalam R&D diawali dengan analisis kebutuhan yang mendalam, yang melibatkan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna di lapangan. Hal ini memastikan bahwa

produk yang dikembangkan benar-benar relevan dan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam konteks pendidikan.

Menurut Gall & Borg (2003), pendekatan R&D mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak melalui pengembangan solusi atas suatu masalah sembari menghasilkan pengetahuan yang bisa digunakan di masa mendatang. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif.

Contoh nyata dari penerapan pendekatan R&D dalam menghasilkan produk berbasis kebutuhan nyata dapat ditemukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Waruwu (2024), dikembangkan sebuah multimedia interaktif berbasis mobile untuk mendukung pembelajaran berbasis visual-audio bagi anak sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam membantu proses belajar siswa (Waruwu, 2024).

### **c. R&D Memadukan Teori, Praktik, dan Evaluasi**

Pendekatan R&D memiliki keunggulan dalam memadukan teori, praktik, dan evaluasi dalam satu kesatuan proses penelitian. Dalam tahap awal, pengembangan produk didasarkan pada teori dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan. Selanjutnya, produk tersebut diuji dalam konteks nyata untuk melihat efektivitasnya dalam praktik. Hasil dari uji coba ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Menurut Van den Akker dan Plomp (1993), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan prototipe produk dan merumuskan saran-saran metodologis

untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Dengan demikian, pendekatan R&D memungkinkan adanya siklus pengembangan yang berkelanjutan, di mana teori dan praktik saling melengkapi untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien (Rustamana et al., 2024).

Perpaduan antara teori, praktik, dan evaluasi dalam pendekatan R&D juga memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan secara terus-menerus terhadap produk yang dikembangkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa produk tersebut tetap relevan dan efektif dalam menghadapi perubahan dan tantangan yang terjadi dalam konteks pendidikan.

#### **4. Relevansi Pendekatan R&D dengan Penelitian Ini**

Setiap jenis penelitian idealnya disesuaikan dengan tujuan, konteks, serta hasil yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, pendekatan *Research and Development* (R&D) dipilih sebagai metode utama karena sejalan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis metode Narihasyam dan teknologi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran ilmu nahwu di lingkungan pesantren. Pendekatan ini dianggap paling relevan karena tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan aplikatif.

##### **a. Tujuan Penelitian: Mengembangkan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Metode Narihasyam dan *Articulate Storyline 3***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran nahwu yang inovatif dengan memadukan metode Narihasyam dan teknologi *Articulate Storyline 3*. Metode Narihasyam dikenal dengan pendekatannya yang sistematis dalam mengajarkan kaidah-kaidah nahwu, sementara *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak

yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif. Kombinasi keduanya diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lingkungan pesantren.

Dalam konteks ini, pendekatan *Research and Development* (R&D) dipilih karena memungkinkan pengembangan produk pendidikan yang berbasis pada kebutuhan nyata di lapangan. Melalui tahapan-tahapan yang sistematis, R&D memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diimplementasikan secara luas.

**b. Alasan Pemilihan R&D dalam Konteks Pesantren dan Pelajaran Bahasa Arab**

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki karakteristik khas, termasuk dalam metode pengajaran dan materi yang diajarkan. Pelajaran nahwu, sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Arab, memerlukan pendekatan yang sesuai dengan konteks pesantren. Pendekatan R&D memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi nyata di pesantren.

Sebagai contoh, penelitian oleh Asrullah dkk. (2023) mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi untuk siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Nurjannah & Lestari, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan R&D sangat relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran di pesantren.

**c. R&D Memungkinkan Validasi Produk dan Uji Efektivitas Langsung kepada Pengguna**

Salah satu keunggulan pendekatan R&D adalah kemampuannya untuk melakukan validasi produk dan uji efektivitas secara langsung kepada pengguna akhir. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran nahwu ini, pendekatan R&D memungkinkan peneliti untuk:

- a) Melakukan Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan guru di pesantren terkait pembelajaran nahwu (Awwiby et al., 2022).
- b) Mengembangkan Prototipe Media Pembelajaran: Merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis metode Narihasyam dan *Articulate Storyline 3*.
- c) Melakukan Validasi oleh Ahli: Meminta masukan dan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk memastikan kualitas dan kesesuaian media yang dikembangkan (Asrullah et al., 2023).
- d) Melakukan Uji Coba Lapangan: Menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan secara langsung kepada siswa di pesantren, untuk melihat dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar.

Sebagai ilustrasi, penelitian oleh Maulana (2024) mengembangkan media pembelajaran nahwu menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kemampuan Maharah Qira'ah siswa kelas VII di MTsN 9 Nganjuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa (Maulana, 2024).

## 5. Landasan Ilmiah dari Studi Terkait

Pendekatan *Research and Development* (R&D) telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai penelitian, baik di tingkat nasional maupun internasional, telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

### a. Penelitian-Penelitian yang Menggunakan R&D dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Di Indonesia, sejumlah penelitian telah memanfaatkan pendekatan R&D untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Misalnya, Syahputera dkk. (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk materi bangun datar kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, Sakti (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan R&D dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain oleh Syahputera dkk. (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan monopoli pada mata pelajaran MIPA untuk siswa kelas X SMK. Menggunakan model 4D, penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Cuhanazriansyah et al., 2022).

### **b. Referensi Jurnal Nasional dan Internasional (SINTA & Scopus) tentang Keberhasilan Pendekatan Ini**

Jurnal-jurnal nasional terakreditasi SINTA telah banyak mempublikasikan penelitian yang menggunakan pendekatan R&D dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Contohnya, Jurnal Teknologi Pendidikan yang dikelola oleh Universitas Pendidikan Mandalika memuat berbagai artikel tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan R&D.

Di tingkat internasional, jurnal *Educational Technology Research and Development* yang terindeks Scopus memfokuskan pada penelitian dan pengembangan dalam teknologi pendidikan. Jurnal ini mempublikasikan artikel-artikel yang membahas perencanaan, implementasi, evaluasi, dan manajemen berbagai teknologi instruksional dan lingkungan pembelajaran.

Selain itu, *British Journal of Educational Technology* juga merupakan jurnal internasional terkemuka yang memuat penelitian tentang pengembangan teknologi pendidikan. Jurnal ini memiliki faktor dampak yang tinggi dan diakui secara global dalam bidang teknologi pendidikan.

Dengan demikian, pendekatan R&D telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, baik melalui penelitian yang dipublikasikan di jurnal nasional maupun internasional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan R&D memiliki landasan ilmiah yang kuat dan relevan untuk digunakan dalam penelitian ini.

## **6. Evaluasi dan Validasi Produk**

Dalam pendekatan *Research and Development* (R&D), proses evaluasi dan validasi merupakan elemen yang sangat krusial dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar

memenuhi standar kualitas, relevansi, dan efektivitas sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Evaluasi dan validasi dilakukan secara bertahap agar setiap kekurangan dapat diidentifikasi sedini mungkin dan produk dapat disempurnakan secara berkelanjutan.

Sejalan dengan pendapat Alessi dan Trollip (2001), evaluasi dalam konteks pengembangan produk pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penilaian akhir, tetapi juga sebagai instrumen untuk perbaikan selama proses berlangsung (*formative evaluation*), sehingga produk menjadi semakin baik dari waktu ke waktu (Alessi & Trollip, 2001).

#### **a. Validasi Ahli**

a) Langkah pertama yang dilakukan dalam evaluasi adalah validasi oleh para ahli. Dalam konteks penelitian ini, validasi dilakukan oleh:

- Ahli nahwu (untuk menilai akurasi, kesesuaian kaidah, serta kedalaman materi).
- Ahli media pembelajaran (untuk mengevaluasi desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan).

Tujuan dari validasi ini adalah untuk menjamin bahwa materi yang dikembangkan tidak menyimpang dari prinsip kebahasaan yang benar, serta disampaikan dengan pendekatan teknologi yang pedagogis dan mudah dipahami.

Menurut Akker dan Plomp (2002), validasi oleh pakar berfungsi sebagai jembatan antara prinsip teoritik dan kebutuhan praktis, sehingga produk dapat diterapkan secara realistis di lapangan (Van den Akker & Plomp, 2002).

**b. Uji Coba Awal (*Preliminary Field Testing*)**

Setelah produk divalidasi oleh ahli, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba awal dengan melibatkan sekelompok kecil peserta didik (biasanya 5–10 orang). Uji coba ini dilakukan dalam lingkungan yang dikontrol, misalnya di laboratorium atau kelas terbatas. Tujuannya adalah:

- a) Mengamati respons awal peserta didik terhadap antarmuka dan alur media pembelajaran.
- b) Menilai kesesuaian isi, kejelasan instruksi, dan tingkat kesulitan.
- c) Mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna awal (learners).

Hasil dari uji coba awal ini menjadi dasar untuk revisi awal terhadap tampilan visual, navigasi, isi, atau fitur interaktif dalam media yang dikembangkan. Menurut Dick, Carey & Carey (2015), uji coba skala kecil membantu mengungkap masalah tersembunyi sebelum produk digunakan secara lebih luas.

**c. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)**

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari uji coba awal, produk akan diimplementasikan dalam skala lebih besar di kelas nyata, melibatkan seluruh siswa dalam satu atau beberapa kelas. Tujuan dari uji coba lapangan adalah:

- a) Mengukur efektivitas media dalam konteks nyata.
- b) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest.
- c) Menilai motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam uji coba ini, data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui instrumen tes, angket kepuasan, dan observasi guru. Data inilah yang menjadi dasar untuk

melakukan revisi akhir terhadap produk sebelum disebarluaskan.

#### **d. Revisi dan Penyempurnaan Produk**

Hasil dari seluruh tahap evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk agar siap diseminasi dan implementasi luas. Revisi dilakukan berdasarkan:

- a) Masukan dari ahli.
- b) Hasil uji coba awal dan uji coba lapangan.
- c) Temuan-temuan lapangan yang tidak terprediksi sebelumnya.

Proses ini sejalan dengan prinsip iteratif dalam pendekatan R&D, yaitu bahwa pengembangan produk bersifat siklus—mengalami perbaikan terus-menerus hingga mencapai bentuk terbaiknya (Richey & Klein, 2014).

### **7. Tantangan dan Solusi dalam Pendekatan R&D**

Pendekatan Research and *Development* (R&D) dikenal sebagai metode yang sistematis, terukur, dan aplikatif. Namun, dalam praktiknya, pendekatan ini tidak lepas dari sejumlah tantangan yang memengaruhi efektivitas pengembangan dan implementasi produk pendidikan. Oleh karena itu, identifikasi tantangan dan solusi dalam pelaksanaan R&D menjadi penting agar proses berjalan optimal dan hasilnya sesuai dengan tujuan awal penelitian.

#### **a. Waktu dan Sumber Daya**

Salah satu tantangan utama dalam pendekatan R&D adalah kebutuhan waktu dan sumber daya yang besar. Proses R&D mencakup berbagai tahap yang panjang dan kompleks, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, hingga uji coba lapangan dan revisi produk.

Menurut Akker & Plomp (2002), siklus pengembangan dalam R&D tidak bersifat linier, melainkan iteratif, sehingga proses revisi dan validasi memerlukan waktu yang berulang-ulang. Selain itu, keterlibatan berbagai pihak seperti ahli konten, ahli media, pengguna akhir, hingga evaluator eksternal juga menambah kebutuhan sumber daya, baik manusia, finansial, maupun teknologi.

**Solusi:**

- a) Perencanaan yang matang: Setiap tahap harus dirancang dengan rencana kerja dan alokasi waktu yang realistis. Timeline yang jelas akan membantu menghindari penumpukan tugas di akhir proses.
- b) Manajemen proyek yang efektif: Penerapan prinsip manajemen proyek berbasis milestone dan evaluasi berkala dapat membantu mengontrol alur kerja dan penggunaan sumber daya secara efisien.
- c) Pemanfaatan teknologi kolaboratif: Tools manajemen proyek digital seperti Trello, Notion, atau Google Workspace dapat mempercepat koordinasi antar anggota tim.

**b. Keterlibatan Pengguna**

Keterlibatan pengguna akhir—baik siswa maupun guru—dalam proses pengembangan produk sangat penting dalam pendekatan R&D. Namun, tantangan yang kerap muncul adalah minimnya partisipasi aktif dari pengguna, baik karena keterbatasan waktu, motivasi, atau pemahaman terhadap proses pengembangan.

Menurut Gustiani (2022), partisipasi pengguna sangat menentukan keberhasilan validasi formatif dan penyempurnaan produk. Namun dalam kenyataannya, perbedaan jadwal, kepadatan aktivitas di sekolah, serta

resistensi terhadap inovasi teknologi dapat menghambat pelibatan mereka secara optimal (Masrurroh, 2022).

Solusi:

- a) Sosialisasi awal: Menjelaskan tujuan dan manfaat langsung dari media pembelajaran kepada pengguna sejak awal proyek akan meningkatkan motivasi keterlibatan mereka.
- b) Fleksibilitas skenario keterlibatan: Pengumpulan umpan balik pengguna dapat dilakukan tidak hanya secara tatap muka, tetapi juga melalui platform daring yang lebih praktis dan hemat waktu.
- c) Libatkan perwakilan: Dalam konteks jumlah pengguna yang besar, melibatkan perwakilan dari kelompok guru atau siswa dapat menjadi strategi efisien untuk tetap memperoleh masukan yang mewakili populasi pengguna.

#### **c. Ketepatan Validasi dan Evaluasi**

Tantangan berikutnya adalah memastikan bahwa proses validasi dan evaluasi benar-benar mencerminkan kualitas dan efektivitas produk yang dikembangkan. Beberapa studi menemukan bahwa uji coba produk tidak selalu didesain secara representatif, sehingga hasilnya kurang menggambarkan implementasi nyata di lapangan.

Solusi:

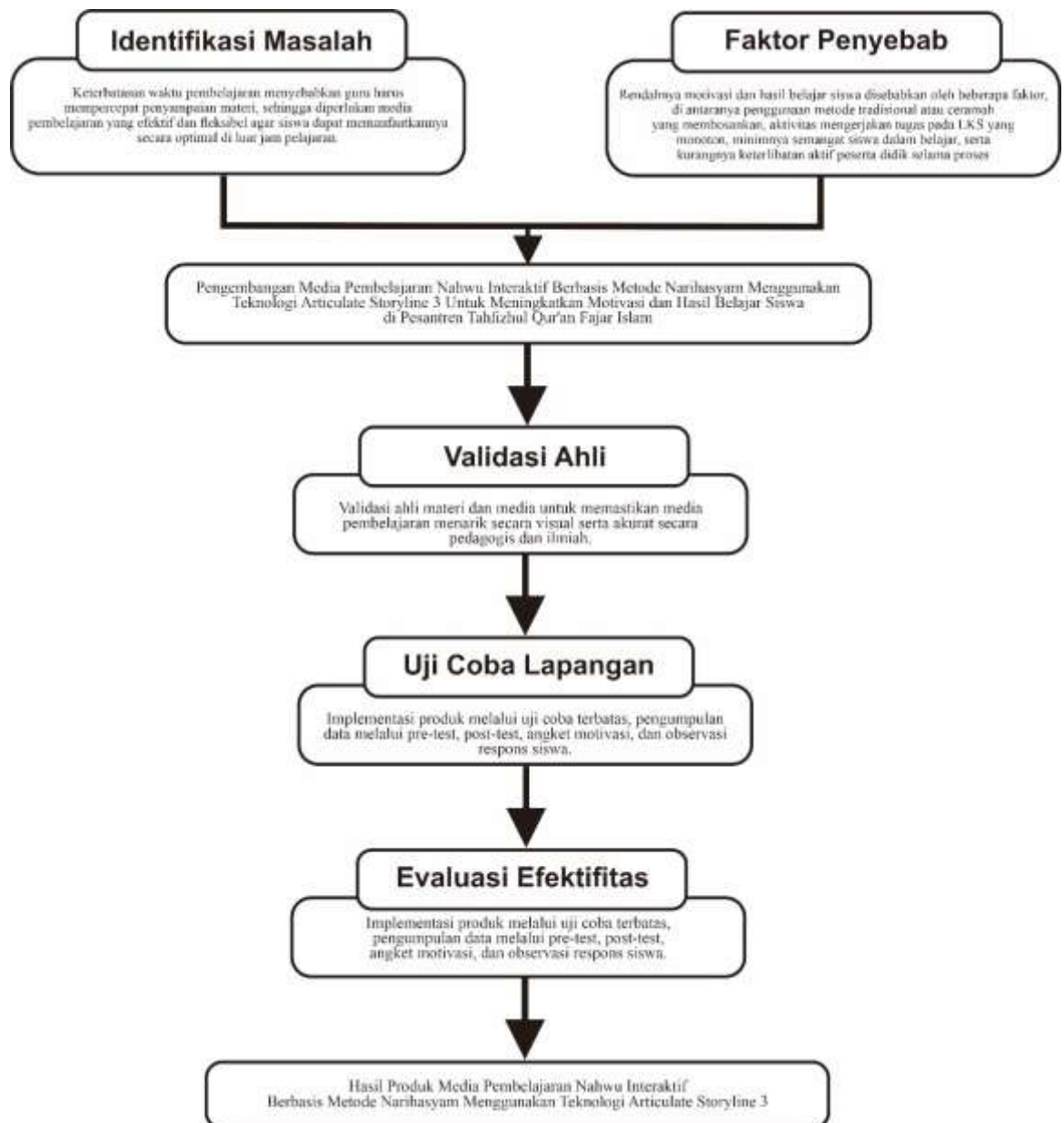
- a) Libatkan lebih dari satu evaluator: Kombinasi ahli materi, ahli desain media, dan praktisi pendidikan akan memperkaya perspektif dalam proses validasi.
- b) Gunakan instrumen terstandar: Penggunaan instrumen validasi yang sudah divalidasi sebelumnya (seperti angket validitas isi atau instrumen kepraktisan) akan meningkatkan reliabilitas data (Sungkono, 2020).

#### D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan secara sistematis dan logis, didasarkan pada permasalahan dan kajian teori yang telah dipaparkan dalam bagian sebelumnya. Alur logika penelitian ini sebagai berikut:

- a. Identifikasi Masalah: Pembelajaran ilmu nahwu menghadapi tantangan besar, yaitu penggunaan metode tradisional yang dominan, materi yang abstrak dan sulit dipahami, serta minimnya media interaktif yang mampu menarik minat generasi milenial. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi nahwu serta menurunnya motivasi belajar (Awwiby et al., 2022; Zamzami, 2023).
- b. Solusi Inovatif: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis metode Narihasyam dengan teknologi *Articulate Storyline 3* menjadi solusi potensial. Metode Narihasyam memberikan pendekatan sistematis dan bertahap, sedangkan *Articulate Storyline 3* menyediakan media yang dinamis, interaktif, dan visual (Ayu Octaviasari et al., 2023; Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, 2023). Integrasi keduanya diharapkan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap ilmu nahwu.
- c. Validasi Ahli: Produk media interaktif ini divalidasi oleh ahli materi (pakar nahwu) dan ahli media pembelajaran untuk memastikan kelayakan isi dan desainnya. Validasi ini penting agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat secara pedagogis dan konten ilmiah (Azhar et al., 2023; Hafiedz & Nurhamidah, 2023).
- d. Implementasi Media (Uji Coba Lapangan): Produk media diimplementasikan dalam proses pembelajaran di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam melalui uji coba terbatas. Data empirik dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa, angket motivasi belajar, serta observasi langsung terhadap respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini (Firstiananta et al., 2023; Muchasan et al., 2024).

- e. Evaluasi Efektivitas: Data yang diperoleh dari tahap implementasi dianalisis untuk mengetahui efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Analisis ini membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media, serta respon dan motivasi mereka selama pembelajaran berlangsung (Bachtiar, Radhi, et al., 2024; A. Setiawan & Romadlon, 2024)



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir Penelitian

### E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penelitian ini merumuskan beberapa hipotesis yang diuji secara empiris:

**Hipotesis Satu (H<sub>1</sub>):** "Media pembelajaran nahwu interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nahwu dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional."

**Hipotesis Dua (H<sub>2</sub>):** "Penggunaan media pembelajaran nahwu interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap ilmu nahwu."

**Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>):** "Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran nahwu interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan metode pembelajaran konvensional terhadap pemahaman siswa dalam ilmu nahwu dan motivasi belajar mereka."

Hipotesis tersebut didasarkan pada asumsi bahwa integrasi metode pembelajaran yang sistematis dan bertahap (Narihasyam) dengan media interaktif dan visual (*Articulate Storyline 3*) secara signifikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif (Ayu Octaviasari et al., 2023; Bachtiar, Radhi, et al., 2024).

### F. Posisi Penelitian dan Kontribusi Ilmiah (Novelty Penelitian)

Berdasarkan kajian teoritis dan telaah terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab atau Nahwu berbasis teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi, multimedia

interaktif, maupun e-learning. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan teknologi sebatas sebagai alat bantu penyampaian materi, tanpa mengintegrasikannya secara mendalam dengan metode pembelajaran tradisional pesantren yang memiliki karakteristik epistemologis tersendiri.

Penelitian ini menempati posisi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada upaya sistematis mendigitalisasikan Metode Narihasyam—sebuah metode pembelajaran Nahwu yang berakar pada tradisi keilmuan pesantren—ke dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Integrasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual, karena struktur enam terminal dalam Metode Narihasyam diterjemahkan ke dalam desain instruksional, alur navigasi, visualisasi kaidah, serta aktivitas interaktif yang terukur.

Selain itu, penelitian ini menghadirkan pendekatan visualisasi kaidah Nahwu berbasis terminal yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Kaidah-kaidah Nahwu yang selama ini bersifat abstrak dan tekstual dikonstruksi ulang menjadi tampilan visual dinamis, latihan interaktif, dan umpan balik langsung (immediate feedback), sehingga memudahkan santri memahami relasi sintaksis dan perubahan i'rab secara bertahap.

Dengan demikian, secara teoretis penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian *Instructional Design* dalam Pendidikan Islam, khususnya pada ranah pembelajaran ilmu alat (Nahwu). Secara konseptual, penelitian ini memosisikan diri sebagai jembatan antara metode pembelajaran klasik pesantren dan inovasi teknologi pembelajaran modern, sehingga tidak hanya memperkaya khazanah teori dan praktik pembelajaran bahasa Arab di era digital, tetapi juga menawarkan model konseptual digitalisasi metode pembelajaran pesantren yang dapat direplikasi dan dikembangkan pada berbagai konteks pembelajaran keislaman lainnya.

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendekatan R&D sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Metode Narihassam menggunakan platform *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran ilmu nahwu.

Menurut Borg dan Gall (1983), penelitian R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan (Johan et al., 2023). Proses ini melibatkan langkah-langkah sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan produk yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan R&D memungkinkan peneliti untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran ilmu nahwu di lingkungan pesantren.
2. Merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik santri.
3. Mengembangkan dan menguji media pembelajaran tersebut untuk memastikan efektivitasnya.
4. Menyebarkan produk yang telah dikembangkan untuk digunakan secara lebih luas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menurut Thiagarajan dkk. Model 4D merupakan kerangka kerja yang banyak digunakan dalam R&D, khususnya pada inovasi Pendidikan (Indaryanti et

al., 2025). Menurut Indaryanti dkk. (2025), R&D adalah proses sistematis dan ilmiah untuk menciptakan produk inovatif guna menjawab kebutuhan tertentu. Dengan demikian, R&D dipilih karena bertujuan merancang dan memvalidasi produk (misalnya media pembelajaran) agar sesuai kebutuhan santri Tahfizhul Qur'an. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang dilaksanakan sampai fase pengembangan produk (tidak sampai diseminasi luas).

## **B. Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate)**

### **1. Tahap *Define* dalam Model 4D**

Model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama, *Define*, memiliki peran sangat krusial dalam mengarahkan keberhasilan pengembangan media pembelajaran karena bertujuan untuk merumuskan secara jelas dan sistematis kebutuhan serta permasalahan pembelajaran yang akan diatasi oleh media tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, tahap *Define* dilakukan dengan mengidentifikasi kendala pembelajaran ilmu nahwu di lingkungan pesantren. Proses ini mencakup beberapa aktivitas utama, yaitu:

#### **a. Analisis Kebutuhan Awal (Front-End Analysis)**

Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, mewawancarai guru, dan membagikan angket awal kepada santri untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi selama proses belajar berlangsung. Aktivitas ini bertujuan untuk menggali kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dan kondisi ideal yang diharapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Mulyatiningsih (2014), analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang tepat guna dan kontekstual.

**b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)**

Proses ini mencakup pengumpulan informasi mengenai karakteristik santri, seperti latar belakang pendidikan, kemampuan awal dalam memahami kaidah nahwu, serta preferensi belajar mereka. Adoe, Salim, dan Amali (2022) menyatakan bahwa analisis peserta didik merupakan bagian penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kognitif pengguna.

**c. Analisis Tugas dan Konsep (Task & Concept Analysis)**

Pada bagian ini, dilakukan pemetaan materi nahwu yang paling sering menjadi sumber kesulitan bagi santri, seperti pembahasan tentang *i'rāb*, kaidah *isim*, *fi'il*, dan jumlah ismiyah. Hal ini selaras dengan pendapat Sari dan Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi spesifik yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu aktivitas belajar secara sistematis.

**d. Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)**

Berdasarkan hasil temuan lapangan, peneliti kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media berbasis *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan metode Narihasyam. Tujuan ini dijabarkan ke dalam indikator yang terukur, baik dari segi peningkatan pemahaman nahwu maupun peningkatan motivasi belajar santri. Thiagarajan dkk. (1974) menekankan pentingnya merumuskan tujuan secara spesifik dan operasional agar dapat dievaluasi secara objektif di tahap pengembangan selanjutnya.

Dengan demikian, tahap *Define* dalam penelitian ini tidak hanya sebatas identifikasi masalah secara umum, tetapi juga mencakup pemetaan menyeluruh terhadap kebutuhan, kondisi peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Langkah ini memastikan bahwa desain media yang dikembangkan benar-benar responsif terhadap permasalahan di

lapangan, serta efektif dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ada di lingkungan pesantren.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan) dalam Model 4D

Setelah proses pendefinisian (*define*) diselesaikan dengan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran, tahap selanjutnya dalam model 4D adalah tahap perancangan atau *Design*. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal produk pembelajaran dengan merujuk pada hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya. Tahapan ini bertujuan menghasilkan desain media yang terstruktur dan terarah, sehingga pengembangan media nantinya dapat berjalan lebih sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), tahap *Design* dalam model 4D terdiri dari beberapa komponen utama yang harus diperhatikan, yaitu penyusunan instrumen evaluasi, pemilihan jenis media dan format penyajian, serta pembuatan desain awal (*prototipe*). Komponen-komponen tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam membentuk cetak biru (*blueprint*) media pembelajaran. Berikut Langkah langkahnya:

- a. Langkah pertama adalah penyusunan tes acuan patokan atau *criterion-referenced test*, yaitu menyusun instrumen evaluasi yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen ini dirancang secara langsung berdasarkan indikator dan kompetensi yang telah ditetapkan dalam tahap *Define*. Misalnya, dalam pengembangan media pembelajaran ilmu nahwu, tes ini dapat berupa soal pilihan ganda atau uraian yang mengukur pemahaman siswa terhadap struktur kalimat, hukum *i'rāb*, dan pemakaian *isim* dan *fi'il* secara tepat (Sari & Prasetyo, 2022).
- b. Selanjutnya adalah pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai wahana penyampaian materi. Dalam konteks

penelitian ini, media yang dipilih adalah *Articulate Storyline 3*, karena mampu menghadirkan konten secara visual, interaktif, dan fleksibel. Media ini memungkinkan penyampaian materi melalui narasi, ilustrasi bergerak, suara, serta aktivitas interaktif seperti kuis dan simulasi, yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahayu et al., 2022). Hal ini juga diperkuat oleh Ruslan, Affandi, dan Husna (2025) yang menekankan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media digital merupakan syarat utama agar fitur-fitur seperti yang ditawarkan oleh *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Pemilihan ini juga mempertimbangkan karakteristik santri sebagai digital native yang memerlukan media yang mudah diakses dan responsif terhadap dinamika belajar masa kini (Adoe et al., 2022).

- c. Langkah ketiga adalah penentuan format penyajian konten. Format ini meliputi struktur materi, navigasi antarmuka, serta penggunaan elemen visual dan auditori yang mendukung proses belajar. Misalnya, media pembelajaran nahwu dapat dirancang dalam bentuk modul interaktif yang dilengkapi dengan bagan gramatikal, audio pelafalan Arab, video penjelasan, serta latihan interaktif. Format seperti ini dinilai efektif karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret (Mulyatiningsih, 2014).
- d. Langkah terakhir dalam tahap ini adalah pembuatan desain awal atau prototipe. Desain awal dapat berupa storyboard atau sketsa halaman media yang memuat urutan penyajian materi, letak tombol navigasi, animasi, serta bentuk interaksi siswa. Setelah desain awal selesai, peneliti melakukan uji kelayakan internal berupa diskusi dengan sesama pengembang atau simulasi awal untuk mendapatkan masukan. Evaluasi awal ini penting untuk mengetahui apakah alur penyampaian materi sudah logis,

antarmuka cukup intuitif, dan fitur yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran (Kurniawan & Dewi, 2017).

Dengan demikian, tahap *Design* berperan sebagai fondasi bagi pengembangan media secara utuh. Keberhasilan tahap ini menentukan kualitas produk akhir, karena semua keputusan penting mengenai konten, tampilan, dan interaksi pengguna ditentukan pada tahap ini. Sebuah desain yang matang dan berbasis analisis kebutuhan akan meningkatkan peluang keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan) dalam Model 4D

Setelah tahap perancangan (*Design*) selesai, proses pengembangan berlanjut ke tahap *Develop*, yang merupakan fase penting dalam model 4D. Pada tahap ini, rancangan awal media pembelajaran direalisasikan menjadi produk nyata, seperti modul cetak, video pembelajaran, atau aplikasi interaktif, sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan utama dari tahap *Develop* adalah untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), tahap *Develop* mencakup dua kegiatan utama: validasi oleh ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*Developmental testing*). Validasi oleh ahli dilakukan untuk menilai kelayakan konten dan desain media pembelajaran. Para ahli yang terlibat biasanya terdiri dari ahli materi dan ahli media. Mereka memberikan masukan dan saran perbaikan yang kemudian digunakan untuk merevisi produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Thiagarajan et al., 1974).

Setelah validasi oleh ahli, langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil peserta didik untuk mengumpulkan data empiris mengenai keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi lebih

lanjut guna meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas (Muqdamien et al., 2021) dalam (Johan et al., 2023).

Dalam praktiknya, tahap *Develop* juga melibatkan proses produksi media pembelajaran, seperti pembuatan video, penyusunan modul, atau pengembangan aplikasi. Proses ini memerlukan kerjasama tim yang solid, termasuk desainer instruksional, pengembang media, dan ahli konten. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi standar kualitas yang diharapkan (Kurniawan & Dewi, 2017).

Sebagai contoh, dalam penelitian yang dilakukan oleh Adoe, Salim, dan Amali (2022), pengembangan media video pembelajaran dilakukan melalui tahap-tahap yang sistematis, termasuk validasi oleh ahli dan uji coba terbatas. Hasil dari validasi dan uji coba tersebut digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum disebarluaskan.

Dengan demikian, tahap *Develop* dalam model 4D merupakan proses iteratif yang melibatkan pengembangan, validasi, dan revisi produk secara berkelanjutan. Tujuan akhirnya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### **4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dalam Model 4D**

Tahap terakhir dalam model pengembangan 4D adalah *Disseminate*, yang berarti penyebaran atau pendistribusian produk hasil pengembangan kepada pengguna yang lebih luas. Secara umum, tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa media atau perangkat pembelajaran yang telah dirancang dan diuji bisa diakses dan dimanfaatkan oleh lembaga atau individu yang relevan, baik di tingkat lokal maupun nasional (Thiagarajan et al., 1974).

Namun, dalam konteks penelitian ini, tahap diseminasi belum dilakukan secara masif. Penyebaran media pembelajaran hanya

difokuskan pada lingkup terbatas, yaitu lingkungan pesantren yang menjadi objek penelitian. Produk hanya digunakan oleh santri yang menjadi sampel, dan belum dijadikan bahan ajar resmi di luar pesantren tersebut. Hal ini disebabkan keterbatasan ruang lingkup penelitian, waktu pelaksanaan, dan sumber daya yang tersedia.

Meski demikian, perencanaan untuk penyebaran lanjutan telah disiapkan secara strategis. Peneliti merancang beberapa langkah konkret agar media pembelajaran berbasis metode Narihasyam yang telah dikembangkan tetap dapat diakses dan dimanfaatkan secara berkelanjutan di masa mendatang. Strategi tersebut mencakup:

a. **Pelatihan Guru di Lingkungan Pesantren**

Salah satu langkah penting dalam diseminasi terbatas adalah pelatihan kepada guru pengampu mata pelajaran nahwu. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman tentang cara menggunakan media, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan teknis untuk memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang disediakan (Adeo et al., 2022). Pelatihan semacam ini menjadi jembatan antara pengembang dan pengguna, serta membuka peluang replikasi media di kelas lain.

b. **Dokumentasi dan Pelaporan Pengembangan**

Seluruh tahapan pengembangan, termasuk hasil uji coba dan revisi, didokumentasikan dalam bentuk laporan penelitian dan video demonstrasi. Dokumentasi ini tidak hanya menjadi bukti proses ilmiah, tetapi juga berfungsi sebagai panduan implementasi dan pengembangan lanjutan. Praktik ini sesuai dengan temuan Sari dan Prasetyo (2022), yang menyarankan bahwa dokumentasi pengembangan sangat penting untuk proses pelacakan efektivitas dan akuntabilitas inovasi pembelajaran.

c. **Publikasi Ilmiah dan Presentasi Hasil Penelitian**

Untuk memperluas jangkauan penyebaran media, peneliti berencana menyusun artikel ilmiah yang memuat hasil pengembangan, kemudian mengirimkannya ke jurnal nasional

terakreditasi atau forum seminar ilmiah. Menurut Yamin dan Syahrir (2020), publikasi hasil pengembangan dalam jurnal bereputasi dapat memperkuat keberterimaan produk oleh komunitas akademik dan mempercepat transfer pengetahuan ke instansi pendidikan lainnya.

d. **Produksi Konten Digital (Digital Packaging)**

Selain publikasi, peneliti juga mempertimbangkan pembuatan versi digital dari media yang dikembangkan. Misalnya, dalam bentuk modul interaktif berbasis web atau aplikasi sederhana berbasis Android. Upaya ini dilakukan untuk mempermudah akses bagi guru dan santri yang berada di luar pesantren sasaran. Penelitian oleh Rahayu dkk. (2022) menunjukkan bahwa digitalisasi produk pembelajaran berbasis teknologi memperluas jangkauan pengguna secara signifikan dan mempermudah pemanfaatan media secara mandiri.

e. **Kolaborasi Lintas Lembaga Pendidikan**

Dalam jangka panjang, media ini berpotensi didiseminasikan melalui kerja sama dengan lembaga pendidikan Islam lain seperti madrasah aliyah, LPTK, atau asosiasi pengampu bahasa Arab di tingkat regional. Studi oleh A Rahmawati dkk. (2021) menemukan bahwa kerja sama antarlembaga sangat efektif dalam memperluas dampak inovasi pembelajaran dan mendukung keberlanjutan pemanfaatan produk hasil penelitian.

Dengan demikian, meskipun tahap *Disseminate* dalam penelitian ini masih bersifat terbatas, rencana-rencana lanjutan telah disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa produk media pembelajaran tidak hanya berhenti di ruang lingkup eksperimen, tetapi juga siap untuk diterapkan secara luas dan memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas pembelajaran nahwu di berbagai institusi pendidikan.

### C. Lokasi dan Profil Penelitian: Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam

Penelitian ini dilaksanakan di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam, sebuah lembaga pendidikan Islam yang berlokasi di Jl. Sultan Serdang, Gang Kandar, Desa Telaga Sari, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pesantren ini didirikan pada tahun 2011 sebagai bentuk ikhtiar dalam mencetak generasi penghafal Al-Qur'an yang juga unggul dalam ilmu agama, khususnya ilmu bahasa Arab.

Pesantren ini memiliki jumlah santri sekitar 50 orang, yang terdiri dari santri tingkat SMP dan SMA. Lingkungan pesantren cukup kondusif untuk kegiatan pembelajaran, dengan ruang belajar yang representatif, tenaga pengajar yang berkompeten, serta kurikulum terpadu antara program tahfizh, diniyah, dan pembelajaran formal.

#### a. Visi dan Misi Pesantren

##### a) Visi:

*Menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul dalam mencetak generasi penghafal Al-Qur'an yang berakhlak mulia, berilmu syar'i, dan mampu berperan aktif dalam masyarakat.*

##### b) Misi:

- Menyelenggarakan pendidikan berbasis Al-Qur'an dan Sunnah yang sesuai dengan pemahaman salafush shalih.
- Membentuk kepribadian santri yang shalih, mandiri, dan bertanggung jawab.
- Menanamkan ilmu-ilmu dasar keislaman secara mendalam, termasuk bahasa Arab, fiqih, aqidah, dan akhlak.
- Mengintegrasikan pembelajaran formal dan informal dalam satu sistem pendidikan terpadu.

#### b. Kegiatan Rutin Santri

Kegiatan santri di pesantren ini dibagi dalam tiga kategori besar: akademik, keagamaan, dan keterampilan hidup. Kegiatan rutin harian santri antara lain:

- a) Tahfizh Al-Qur'an pagi dan sore hari.
- b) Shalat berjamaah lima waktu dan tahajud rutin.

- c) Kajian kitab klasik (turats) dan pelajaran ilmu alat (Nahwu, Sharaf, dan Balaghah).
- d) Pembelajaran formal kurikulum setingkat sekolah menengah.
- e) Muhadharah (latihan pidato bahasa Arab dan Indonesia).
- f) Daurah tematik setiap akhir pekan atau awal bulan.
- g) Kegiatan kebersihan, dan olahraga sebagai bagian dari pembinaan karakter dan kesehatan.

### c. Program Unggulan Pesantren

Beberapa program unggulan Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam yang menjadi ciri khas antara lain:

- a) Program Tahfizh Intensif 30 Juz dengan target hafal minimal 15 juz dalam 3 tahun.
- b) Penguatan Bahasa Arab melalui pembelajaran ilmu nahwu yang terstruktur serta penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa harian.
- c) Pemanfaatan Teknologi Pendidikan secara bertahap untuk meningkatkan kualitas pengajaran, seperti penggunaan media digital dan pembelajaran interaktif.
- d) Program Remaja Sadar Dakwah (RISDA) yang membekali santri dengan keterampilan dakwah, menulis, dan ceramah.
- e) Bimbingan Karakter Islami melalui pendekatan keteladanan, adab harian, dan muhasabah rutin.

Dengan seluruh program dan kegiatan tersebut, Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam memiliki komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada bidang ilmu bahasa Arab. Hal ini menjadikan pesantren ini sebagai lokasi yang sangat relevan untuk pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3*. Selain itu, motivasi pesantren untuk mulai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran juga mendukung proses inovasi media dalam penelitian ini.

#### D. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam suatu penelitian pengembangan (*Research and Development*), pemilihan subjek dan objek penelitian harus mempertimbangkan relevansi terhadap tujuan dan sasaran dari media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah santri tingkat Tsanawiyah dan Aliyah dari *Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam*, berjumlah 35 orang. Mereka dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2022). Alasan pemilihan santri ini didasarkan pada karakteristik mereka sebagai peserta didik di lingkungan pesantren, yang secara langsung menjadi sasaran penerapan media pembelajaran nahwu yang dikembangkan.

Teknik purposive digunakan karena peneliti menginginkan subjek yang sesuai dengan tujuan pengembangan, yaitu untuk menguji kelayakan dan efektivitas media berbasis metode Narihasyam dalam konteks pesantren. Sampel ini tidak dibagi ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen seperti dalam eksperimen murni, tetapi seluruhnya diberi perlakuan yang sama dalam bentuk ujicoba media (*preliminary field testing*) sebagai bagian dari tahap *Develop* dalam model pengembangan 4D. Metode ini sesuai dengan pendekatan R&D, di mana uji coba formatif dilakukan pada kelompok kecil untuk memperoleh umpan balik awal terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Trianto, 2010).

Sementara itu, objek penelitian adalah produk media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan Metode Narihasyam dan dikembangkan melalui platform *Articulate Storyline 3*. Produk ini dapat berbentuk modul interaktif, video pembelajaran, atau kombinasi elemen multimedia yang memuat fitur naratif, visualisasi kaidah, kuis, dan interaksi pengguna. Objek ini ditetapkan sebagai titik fokus penelitian karena merupakan variabel utama yang akan diuji kebermanfaatannya terhadap peningkatan pemahaman materi nahwu dan motivasi belajar santri.

Sebagai bagian dari pendekatan R&D, media yang dikembangkan akan menjalani proses validasi ahli, kemudian diujicobakan kepada subjek

penelitian, dan selanjutnya dianalisis hasilnya untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, serta kepraktisannya dalam konteks pesantren. Penggunaan desain ini dinilai lebih sesuai dibanding eksperimen konvensional karena memberikan fleksibilitas untuk melakukan revisi produk sebelum disebarluaskan secara luas (Adeo et al., 2022; Borg & Gall, 1983).

Adapun karakteristik santri yang menjadi subjek meliputi:

1. Usia antara 15–18 tahun
2. Memiliki latar belakang pendidikan agama (madrasah/pesantren)
3. Telah mengikuti mata pelajaran nahwu minimal 1 semester
4. Familiar dengan perangkat digital (smartphone atau komputer)

Karakteristik ini dipertimbangkan untuk memastikan bahwa subjek benar-benar representatif terhadap sasaran pengguna akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan begitu, hasil penelitian dapat mencerminkan ketercapaian tujuan desain produk secara lebih utuh dan dapat diandalkan.

#### **E. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama periode Januari hingga Desember 2025, yang mencakup keseluruhan siklus pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Adapun pembagian fase penelitian dirinci sebagai berikut:

1. **Januari–Februari 2025:** Tahap **Define**, yakni identifikasi kebutuhan, observasi awal proses pembelajaran nahwu, wawancara dengan guru, dan penyebaran angket pendahuluan kepada santri.
2. **Maret–April 2025:** Tahap **Design**, meliputi perancangan media pembelajaran (storyboard, konten, dan struktur), serta diskusi internal dalam tim pengembang.
3. **Mei–Juli 2025:** Tahap **Develop**, yang terdiri dari produksi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, validasi oleh ahli, serta revisi produk berdasarkan masukan.

4. **Agustus–Oktober 2025:** Tahap **uji coba terbatas (preliminary field testing)** dilakukan kepada 35 santri kelas Tsanawiyah dan Aliyah di pesantren. Data yang dikumpulkan pada fase ini berupa hasil pretest dan posttest, angket motivasi, dan lembar observasi keterlibatan belajar.
5. **November–Desember 2025:** Tahap **analisis data dan evaluasi akhir**, serta penyusunan laporan penelitian dan rencana diseminasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tetap menyesuaikan jadwal kegiatan akademik pesantren, termasuk libur Ramadhan, ujian tengah semester, dan agenda internal lainnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan koordinasi intensif dengan pihak pengelola pesantren agar seluruh rangkaian kegiatan berjalan lancar dan tidak mengganggu proses pembelajaran rutin.

Pemilihan semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 (yakni periode Juli–Desember 2025) sebagai waktu pelaksanaan kegiatan lapangan dilakukan karena pada masa tersebut santri umumnya telah menyelesaikan materi dasar nahwu dan siap menerima intervensi media pembelajaran yang lebih terstruktur dan digital. Hal ini memudahkan peneliti dalam mengukur efektivitas media terhadap pemahaman lanjutan dan peningkatan motivasi belajar mereka.

Dengan rentang waktu dan lokasi yang telah direncanakan secara matang, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya kontekstual secara lokal, tetapi juga memiliki potensi untuk direplikasi dalam sistem pendidikan pesantren lain di Indonesia.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik yang mencerminkan pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif. Teknik-teknik ini dipilih untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh dan memberikan gambaran utuh terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Mengacu pada model pengembangan R&D, pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap—mulai dari uji

coba awal hingga evaluasi hasil—dengan menerapkan prinsip triangulasi untuk memastikan validitas dan kekayaan data (Sugiyono, 2022).

### 1. Tes (Pre-test dan Post-test)

Tes digunakan sebagai alat utama untuk mengukur pencapaian hasil belajar santri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Tes disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran nahwu yang relevan, dengan bentuk soal pilihan ganda dan uraian terbuka. Soal pre-test diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan post-test dilakukan setelah santri menyelesaikan pembelajaran menggunakan media berbasis metode Narihasyam.

Instrumen tes ini disusun oleh peneliti dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi untuk memastikan validitas isi dan relevansi terhadap tujuan pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik (uji t atau Wilcoxon) untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Penggunaan model pre-post ini sesuai dengan praktik penelitian R&D sebagaimana dijelaskan dalam Repository UIR (2020) dan didukung pula oleh Borg & Gall (1983) sebagai metode evaluatif dalam pengembangan instruksional.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test

No	Kompetensi yang Diuji	Indikator Soal	Nomor Soal
1	Identifikasi unsur kalimat ( <i>fa'il</i> , <i>maf'ul</i> )	Santri dapat menentukan <i>fa'il</i> dan <i>maf'ul</i>	1, 2, 3
2	Penerapan kaidah <i>i'rāb</i>	Santri dapat menerapkan <i>i'rāb</i> pada kata	4–8
3	Pemahaman struktur kalimat Arab	Santri memahami susunan kalimat Arab	9–13
4	Evaluasi pemahaman menyeluruh	Santri dapat menganalisis struktur <i>i'rāb</i>	14–15

### 2. Angket Motivasi Belajar

Angket digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar santri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Angket

disusun dengan skala Likert lima tingkat yang mencakup indikator seperti keingintahuan, minat belajar, usaha belajar, dan tujuan akademik. Instrumen angket ini diberikan dalam dua tahap: pra-pembelajaran (pretest motivasi) dan pasca-pembelajaran (posttest motivasi), untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi media.

Desain angket ini merujuk pada indikator motivasi belajar dari teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2000), serta praktik penelitian motivasi dalam konteks pendidikan Islam (Wahab & Idris, 2020). Teknik pengolahan data dilakukan dengan menghitung rerata skor dari tiap indikator, dan dilanjutkan dengan uji statistik deskriptif serta komparatif. Teknik ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang juga menggunakan angket motivasi pre-post dalam penelitian pengembangan (Mendrofa et al., 2024; Sari & Prasetyo, 2022).

**Petunjuk:**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Tabel 3. 2 Contoh Pertanyaan Angket Motivasi Belajar (Skala Likert 5 Poin)

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran Nahwu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya merasa senang belajar Nahwu menggunakan media interaktif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya memperhatikan penjelasan Nahwu dengan lebih fokus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Pembelajaran Nahwu membuat saya ingin belajar lebih lanjut.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
...	... (hingga 20 butir total, sesuai indikator motivasi)					

### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif terkait keterlibatan dan respons santri selama proses uji coba media. Observasi bersifat partisipatif non-aktif, yaitu peneliti hadir dalam kelas tanpa ikut campur dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi mencatat secara sistematis perilaku belajar santri, tingkat perhatian, interaksi, serta penggunaan media.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur, yang telah disusun berdasarkan indikator keterlibatan santri seperti fokus saat belajar, antusiasme dalam menjawab soal, dan respons terhadap fitur interaktif. Data observasi bersifat deskriptif dan digunakan sebagai bahan refleksi sekaligus triangulasi terhadap hasil kuantitatif dari tes dan angket. Praktik observasi dalam penelitian pengembangan telah diterapkan dalam berbagai studi R&D sebelumnya, seperti yang tercantum di penelitian oleh Adoe dkk. (2022).

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pendukung untuk merekam proses pelaksanaan pengembangan media secara nyata. Dokumentasi meliputi pengambilan foto, video, dan tangkapan layar (screenshot) pada saat proses pembelajaran, validasi ahli, dan uji coba terbatas berlangsung. Bukti dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap data observasi, serta sebagai bagian dari laporan visual untuk mendeskripsikan proses implementasi media.

Selain itu, dokumentasi juga mencakup hasil cetak storyboard, tampilan produk, dan rekaman umpan balik dari guru atau santri yang digunakan sebagai data tambahan untuk menilai keterterapan media dalam konteks kelas pesantren. Teknik ini penting untuk memperkuat validitas eksternal dan memastikan bahwa media benar-benar diimplementasikan dalam situasi yang sesuai dengan konteks penelitian (Creswell, 2012).

Keempat teknik di atas diterapkan secara komplementer dan saling melengkapi dalam rangka memperoleh data yang utuh dan mendalam. Teknik tes dan angket memberikan data kuantitatif, sedangkan observasi dan dokumentasi menyajikan data kualitatif yang kontekstual. Penggunaan kombinasi ini sejalan dengan pendekatan triangulasi metode dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan (Sugiyono, 2022). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menilai keefektifan media tidak hanya dari aspek hasil belajar, tetapi juga dari sudut pandang pengalaman pengguna dan dampaknya terhadap proses pembelajaran secara menyeluruh.

## G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara komplementer, sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dan tujuan penelitian pengembangan (R&D). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

### 1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil pre-test dan post-test serta angket motivasi belajar. Analisis dilakukan melalui dua tahap:

- a. **Statistik Deskriptif:** Menghitung nilai rata-rata, persentase, dan standar deviasi untuk menggambarkan pencapaian hasil belajar dan tingkat motivasi santri sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Nilai rata-rata (mean) dapat dihitung secara manual dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n X_i$$

Keterangan:

- a)  $\bar{X}$  = nilai rata-rata
- b)  $X_i$  = nilai ke i
- c)  $n$  = jumlah data

Adapun persentase dapat dihitung secara manual dengan rumus:

$$\% = \left( \frac{x}{X_{maks}} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

- a)  $x$  = skor diperoleh
- b)  $X_{maks}$  = skor maksimum

Adapun standard deviasi dapat dicari secara manual dengan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

- a)  $s$  = standar deviasi sampel
- b)  $X_i$  = nilai ke  $i$
- c)  $\bar{X}$  = rata-rata
- d)  $n$  = jumlah data

- b. **Statistik Inferensial:** Untuk menguji signifikansi perbedaan antara pre-test dan post-test, digunakan uji paired-sample t-test apabila data berdistribusi normal. Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, digunakan uji non-parametrik seperti Wilcoxon Signed-Rank Test. Selain itu, perhitungan N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan praktik dalam penelitian R&D yang menekankan pada pengolahan data numerik untuk menilai kelayakan produk (Suwandi, 2021).

Untuk mencari rata-rata dari seluruh selisih nilai sebelum dan sesudah ( $\bar{D}$ ) secara manual adalah dengan:

$$\bar{D} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n D_i$$

Keterangan:

- a)  $\bar{D}$  = rata-rata dari seluruh selisih nilai sebelum dan sesudah
- b)  $D_i$  = selisih nilai sebelum dan sesudah

c)  $n$  = jumlah data

Adapun untuk mencari standar deviasi dari  $D$  dengan rumus manual dapat dicari dengan:

$$s_D = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (D_i - \bar{D})^2}$$

Keterangan:

a)  $s_D$  = adalah standar deviasi

Untuk mencari uji Paired-Sampel t-test dengan rumus manual adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{s_D}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

b)  $t$  = Uji Paired-Sample t-Test

c)  $n$  = jumlah pasangan (responden)

Dengan kriteria taraf signifikansi uji T-test sebanyak 0,005, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan (berupa peningkatan hasil belajar) yang signifikan, sementara jika signifikansi  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar satri antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

**Hipotesis Nol ( $H_0$ ) :** "Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran nahwu interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan metode pembelajaran

konvensional terhadap pemahaman santri dalam ilmu nahwu dan motivasi belajar mereka."

**Hipotesis Satu (H<sub>1</sub>):** "Media pembelajaran nahwu interaktif berbasis metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi nahwu dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional."

Adapun Uji Wilcoxon Signed-Rank Test dapat dicari dengan rumus:

- a) hitung terlebih dahulu  $D_i = X_{2i} - X_{1i}$
- b) buat ranking berdasarkan  $|D_i|$
- c) setelah itu hitung:

$$W = \min \left( \sum R^+, \sum R^- \right)$$

Keterangan:

- a)  $R^+$  = jumlah ranking dari selisih positif
- b)  $R^-$  = jumlah ranking dari selisih negative
- c) Nilai  $W$  dibandingkan dengan nilai kritis tabel Wilcoxon

Adapun nilai N-Gain (Normalized Gain) dapat dicari dengan rumus;

$$g = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{maks} - X_{pre}}$$

Keterangan:

- a)  $g$  = nilai N-Gain
- b)  $X_{pre}$  = skor pre-test
- c)  $X_{post}$  = skor post-test
- d)  $X_{maks}$  = skor maksimum (biasanya 100)

## 2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari observasi kelas, wawancara, dan **dokumentasi** selama proses pembelajaran. Analisis dilakukan melalui tahapan **analisis tematik**, yang meliputi:

- a. Familiarisasi Data: Membaca dan memahami data secara menyeluruh untuk mendapatkan pemahaman awal.
- b. Pengkodean (Coding): Mengidentifikasi dan memberi label pada bagian-bagian data yang relevan dengan fokus penelitian.
- c. Pencarian Tema: Mengelompokkan kode-kode yang serupa untuk membentuk tema-tema utama yang mencerminkan pola dalam data.
- d. Peninjauan Tema: Mengevaluasi dan memodifikasi tema-tema yang telah ditemukan untuk memastikan konsistensi dan relevansi.
- e. Penamaan dan Definisi Tema: Memberi nama dan mendefinisikan setiap tema secara jelas.
- f. Penyusunan Laporan: Menyusun narasi yang menggambarkan temuan-temuan utama dari analisis data kualitatif.

Proses ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi santri serta guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis tematik ini efektif untuk mengidentifikasi pola atau tema melalui data yang telah dikumpulkan .

Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kuantitatif memberikan bukti statistik mengenai peningkatan hasil belajar dan motivasi santri, sementara analisis kualitatif memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman dan persepsi pengguna terhadap media tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip dalam penelitian R&D yang menekankan pada evaluasi produk secara menyeluruh dari berbagai aspek .

## H. Validasi Produk oleh Ahli

Sebelum media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* diterapkan dalam uji coba lapangan, dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas, kelayakan, serta kesesuaiannya dengan standar pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menjamin terpenuhinya aspek keilmuan (*content validity*), pedagogis (*instructional design validity*), dan teknis (*media design validity*).

Validasi dilakukan oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli materi (ahli isi) dan ahli media pembelajaran, yang masing-masing menilai aspek sesuai bidang keahliannya.

### 1. Validasi Materi oleh Ahli Isi

Validasi materi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang Nahwu, seperti dosen atau guru bahasa Arab. Tujuan validasi ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai secara ilmiah, sistematis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Aspek yang dinilai meliputi:

- a. Kesesuaian isi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran pesantren.
- b. Ketepatan konsep dan kaidah Nahwu, termasuk contoh dan struktur i'rab.
- c. Kejelasan dan sistematika penyajian materi.
- d. Keakuratan bahasa Arab dan terjemahan.
- e. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif santri.
- f. Integrasi materi dengan latihan interaktif.

Instrumen validasi ahli materi disusun dalam bentuk skala Likert 1–5, dengan kategori sebagai berikut:

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik

3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi terdiri dari 11 butir penilaian yang mencakup aspek kesesuaian kurikulum, ketepatan konsep, penyajian, bahasa, serta integrasi dengan latihan interaktif. Instrumen ini memastikan bahwa substansi pembelajaran disajikan secara benar, runtut, dan sesuai karakteristik pembelajaran bahasa Arab di pesantren.

## 2. Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran

Validasi media dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dalam desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan, interaktivitas, dan performa teknis yang baik.

Aspek yang dinilai meliputi:

- a. Kualitas tampilan visual (warna, layout, tipografi, dan estetika).
- b. Kejelasan navigasi dan alur penggunaan.
- c. Kualitas multimedia (audio, animasi, dan gambar).
- d. Konsistensi desain antarhalaman.
- e. Kemudahan akses dan kestabilan sistem.
- f. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.

Instrumen yang digunakan juga menggunakan skala Likert 1–5 dengan kategori yang sama seperti pada validasi materi.

Kisi-kisi instrumen validasi ahli media terdiri dari 13 butir penilaian yang mencakup aspek tampilan visual, navigasi, kualitas multimedia, konsistensi desain, serta stabilitas sistem. Instrumen ini memastikan bahwa media memberikan pengalaman belajar yang efektif dan nyaman bagi santri (*user experience* yang optimal).

## 3. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli disusun berdasarkan prinsip evaluasi media pembelajaran yang mencakup aspek isi, tampilan, teknis, interaktivitas, dan kejelasan penyajian. Instrumen diberikan kepada para validator bersama prototype media dalam format HTML5.

Para ahli diminta untuk:

- a. Memberikan penilaian kuantitatif berdasarkan skala Likert.
- b. Memberikan masukan kualitatif sebagai bahan perbaikan produk.

Hasil penilaian kuantitatif diolah dalam bentuk nilai rata-rata per aspek dan nilai keseluruhan, sedangkan data kualitatif digunakan sebagai dasar revisi.

#### a. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi ketepatan isi, akurasi kaidah Nahwu, kesesuaian penyajian, bahasa, dan integrasi materi dengan latihan interaktif. Kisi-kisi lengkapnya ditampilkan pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan Buku Pedoman dan kurikulum pesantren	1–2
2	Ketepatan konsep dan kaidah Nahwu	Akurasi kaidah, contoh kalimat, dan struktur <i>i' rāb</i>	3–5
3	Kejelasan penyajian materi	Keruntutan penyajian, kejelasan alur, kemudahan dipahami	6–7
4	Keakuratan bahasa Arab dan terjemahan	Ketepatan makna, struktur kalimat Arab, dan ketepatan terjemahan	8–9
5	Integrasi materi dengan latihan interaktif	Keterkaitan contoh materi dengan soal latihan dan umpan balik	10–11

Total butir penilaian ahli materi: 11 butir.

Instrumen ini memastikan bahwa substansi pembelajaran Nahwu disajikan secara benar, utuh, runtut, serta sesuai karakteristik pembelajaran bahasa Arab di pesantren.

#### b. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi aspek tampilan visual, navigasi, kualitas multimedia, konsistensi desain, serta kemudahan akses. Tabel 3.6 berikut menunjukkan kisi-kisi penilaian ahli media.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kualitas tampilan visual	Kesesuaian warna, kontras, layout, tipografi	1–3
2	Kejelasan navigasi dan alur	Kejelasan tombol, alur berpindah halaman, respons tombol	4–6
3	Kualitas multimedia	Kejelasan audio, kelancaran animasi, ketepatan gambar/ikon	7–9
4	Konsistensi desain	Konsistensi tampilan antarhalaman, ikon, dan struktur layout	10–11
5	Kemudahan akses & kestabilan sistem	Waktu loading, kompatibilitas perangkat, stabilitas program	12–13

Total butir penilaian ahli media: 13 butir.

Instrumen ini memastikan media memenuhi standar desain instruksional berbasis teknologi dan memberikan pengalaman penggunaan (user experience) yang optimal bagi santri.

#### 4. Kriteria Kelayakan Produk

Untuk menentukan tingkat kelayakan media, digunakan kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Rentang Skor dan Kategori Kelayakan

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori Kelayakan</b>
4.21 – 5.00	Sangat Layak
3.41 – 4.20	Layak
2.61 – 3.40	Cukup Layak
1.81 – 2.60	Kurang Layak
1.00 – 1.80	Tidak Layak

Kategori ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan apakah media pembelajaran sudah siap untuk diuji coba di lapangan atau masih memerlukan revisi lanjutan.

## **5. Prosedur Validasi dan Tindak Lanjut**

Proses validasi dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

- a. Menyusun instrumen validasi sesuai aspek yang dinilai.
- b. Menentukan dan menunjuk validator yang kompeten.
- c. Memberikan instrumen dan produk kepada validator.
- d. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil validasi.
- e. Melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan ahli.

Dengan demikian, proses validasi ahli ini menjadi tahap penting dalam penelitian pengembangan, karena memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif dan siap digunakan dalam pembelajaran nyata.

### **I. Rancangan Uji Coba Terbatas**

Uji coba terbatas merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan (R&D) untuk menguji kepraktisan dan efektivitas produk sebelum diterapkan secara luas. Dalam konteks ini, uji coba terbatas dilakukan di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam dengan melibatkan 35 santri tingkat Tsanawiyah dan Aliyah sebagai subjek penelitian. Desain

penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*, di mana seluruh peserta menerima perlakuan yang sama tanpa kelompok kontrol.

### **1. Tujuan Uji Coba Terbatas**

Tujuan dari uji coba terbatas ini adalah untuk:

- a. Menilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi.
- c. Mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan produk.

### **2. Prosedur Uji Coba**

Prosedur uji coba terbatas meliputi langkah-langkah berikut:

#### **g. Pre-test Awal**

Sebelum penggunaan media pembelajaran, santri diberikan pre-test untuk mengukur kompetensi awal mereka terkait materi yang akan diajarkan. Soal-soal pre-test disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **h. Pemberian Intervensi**

Santri mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, seperti modul atau video interaktif. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Selama proses ini, peneliti melakukan observasi untuk mencatat respons dan interaksi santri dengan media pembelajaran.

#### **i. Post-test dan Angket Motivasi**

Setelah pembelajaran selesai, santri diberikan post-test yang setara dengan pre-test untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka. Selain itu, angket motivasi belajar dibagikan untuk menilai perubahan motivasi santri setelah menggunakan media pembelajaran.

#### j. Analisis dan Revisi

Data dari pre-test, post-test, dan angket dianalisis secara kuantitatif untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Data observasi dianalisis secara kualitatif untuk memahami kepraktisan dan penerimaan media oleh santri. Hasil analisis digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum diterapkan secara lebih luas.

### 3. Instrumen yang Digunakan

Instrumen yang digunakan dalam uji coba terbatas meliputi:

- b. Tes Pre-test dan Post-test: Digunakan untuk mengukur pemahaman santri sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.
- c. Angket Motivasi Belajar: Menggunakan skala Likert untuk menilai motivasi belajar santri.
- d. Lembar Observasi: Untuk mencatat aktivitas dan respons santri selama pembelajaran.
- e. Angket Respon Pengguna
- f. Tanggapan Terbuka Santri

### 2. Analisis Data

Data kuantitatif dari tes dan angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata dan persentase. Jika diperlukan, uji statistik inferensial seperti *paired-sample t-test* digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pre-test dan post-test. Data kualitatif dari observasi dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul selama pembelajaran.

## J. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrument yaitu:

### 1. Instrumen Observasi Pembelajaran Tahap Define

Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku santri dan dinamika kelas selama proses pembelajaran Nahwu sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Observasi dilakukan oleh observer menggunakan indikator keaktifan, respon, pemahaman *i'rāb*, keterlibatan latihan, serta tingkat fokus santri. Instrumen observasi menggunakan skala Likert dan dilengkapi kolom catatan kualitatif sebagai data pendukung. Lembar observasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

**FORM OBSERVASI PEMBELAJARAN NAHWU**  
**Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam**

**Identitas Observasi**

Nama Observer : .....

Tanggal Observasi : .....

Kelas :  Tsanawiyah /  Aliyah

Pertemuan ke- : 1 / 2 / 3

Jumlah Santri : ..... orang

Skala Penilaian Likert:

Skor	Kategori
1	Sangat Rendah
2	Rendah
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Lembar Observasi:

Tabel 3. 6 Lembar Observasi

No	Aspek Observasi	Indikator	Skor 1-5	Catatan
1	Keaktifan Santri	Berpartisipasi, menjawab, berdiskusi	1-5	

2	Respon terhadap Penjelasan	Bertanya atau memberikan tanggapan	1–5	
3	Pemahaman <i>I'rāb</i>	Mampu menentukan fungsi kata	1–5	
4	Keterlibatan Latihan	Mengikuti kegiatan dan menyelesaikan latihan	1–5	
5	Perhatian & Fokus	Fokus pada penjelasan dan aktivitas	1–5	

Catatan Kualitatif:

.....  
 .....

Kesimpulan Observasi:

- Pembelajaran berjalan baik
- Pembelajaran cukup baik
- Pembelajaran kurang efektif
- Membutuhkan intervensi media tambahan

## 2. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar disusun untuk mengukur tingkat motivasi santri dalam mengikuti pembelajaran Nahwu menggunakan media interaktif berbasis Metode Narihasyam. Instrumen ini dirancang dengan menggunakan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju), sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih terukur mengenai kecenderungan motivasional peserta didik.

Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang mencerminkan empat indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Minat dalam belajar Nahwu, mencakup rasa ketertarikan, perhatian, dan kesenangan santri saat mempelajari kaidah.
- b. Kegigihan dalam menyelesaikan latihan, yang menggambarkan usaha, ketekunan, dan sikap tidak mudah menyerah ketika menghadapi latihan interaktif.

- c. Keyakinan dalam memahami materi, termasuk rasa percaya diri santri terhadap kemampuan memahami struktur *i'rāb* dan pola kalimat.
- d. Ketertarikan terhadap media interaktif, yang menilai sejauh mana media digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan pengalaman belajar santri.

Instrumen ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) dalam teori Self-Determination, khususnya terkait dimensi minat, kompetensi, dan keterlibatan dalam aktivitas belajar. Setiap pernyataan dalam angket dirancang sedemikian rupa agar menggambarkan respons afektif santri terhadap pengalaman belajar menggunakan media interaktif.

Contoh pernyataan angket:

*“Saya merasa lebih tertarik belajar Nahwu ketika menggunakan media interaktif.”*

Instrumen ini telah melalui proses penyusunan format, penyelarasan indikator, serta peninjauan logis (logical review) untuk memastikan butir-butir pernyataan sesuai dengan tujuan pengukuran dan dapat dipahami oleh santri. Dengan landasan teoritik yang kuat, angket motivasi belajar ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang valid mengenai perubahan motivasi santri selama proses pembelajaran menggunakan media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam.

### 3. Soal Pre-test dan Post-test

Soal pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan media.

- a. **Jumlah soal:** 15 butir pilihan ganda
- b. **Materi:** Disusun berdasarkan capaian tiap terminal dalam Metode Narihasyam
- c. **Kisi-kisi mencakup:**

- a) Identifikasi unsur kalimat (*fa' il*, *maf' ul*)
- b) Penerapan kaidah *i' rāb*
- c) Pemahaman struktur kalimat Arab

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Pre Test dan Post Test

No	Kompetensi yang Diuji	Indikator Soal	Nomor Soal
1	Identifikasi unsur kalimat ( <i>fa' il</i> , <i>maf' ul</i> )	Santri dapat menentukan <i>fa' il</i> dan <i>maf' ul</i>	1, 2, 3
2	Penerapan kaidah <i>i' rāb</i>	Santri dapat menerapkan <i>i' rāb</i> pada kata	4–8
3	Pemahaman struktur kalimat Arab	Santri memahami susunan kalimat Arab	9–13
4	Evaluasi pemahaman menyeluruh	Santri dapat menganalisis struktur <i>i' rāb</i>	14–15

Instrumen soal ini telah divalidasi oleh dua ahli materi Bahasa Arab, dan diuji cobakan pada kelompok kecil santri dari populasi yang sejenis untuk mengukur kejelasan bahasa, tingkat kesukaran, dan daya beda soal.

#### 4. Instrumen Angket Respon Pengguna

Selain mengukur hasil belajar dan motivasi santri, penelitian ini juga menggunakan Angket Respon Pengguna untuk menilai tingkat keterpakaian (*usability*), tampilan visual, kemudahan navigasi, dan manfaat media terhadap pemahaman santri. Instrumen ini merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena memberikan informasi mengenai aspek afektif dan pengalaman pengguna yang tidak dapat diukur melalui tes semata (Rahmadani & Yusuf, 2023).

##### a. Tujuan Instrumen

Angket ini bertujuan untuk:

- a) Mengukur persepsi santri terhadap kelayakan tampilan visual media.
- b) Menilai kemudahan navigasi dan kenyamanan penggunaan.

- c) Mengetahui sejauh mana materi dalam media sesuai dengan kebutuhan belajar.
- d) Menilai manfaat media terhadap pemahaman kaidah Nahwu secara langsung.
- e) Mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap media.

Dengan demikian, angket respon pengguna menjadi instrumen evaluatif yang mendukung validitas eksternal produk sebelum diuji pada skala yang lebih luas.

#### **b. Struktur dan Indikator Angket**

Angket Respon Pengguna terdiri dari 15 butir pernyataan yang dibagi ke dalam empat aspek utama berikut:

Tabel 3. 8 Kisi Angket Respon Pengguna

No	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Indikator
1	Tampilan Visual dan Ketertarikan	3	Kemenarikan desain, warna, dan kenyamanan visual
2	Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	3	Kejelasan tombol, alur navigasi, dan kestabilan media
3	Kesesuaian Materi	3	Relevansi isi, kejelasan contoh, dan kesesuaian dengan tingkat kemampuan santri
4	Manfaat terhadap Pemahaman Nahwu	6	Kejelasan materi, pemahaman struktur kalimat, dan manfaat feedback otomatis

Setiap butir menggunakan skala Likert 1–5:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Total skor minimal adalah 15 dan maksimal 75.

### c. Dasar Penyusunan Instrumen

Instrumen disusun berdasarkan prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran yang meliputi aspek:

- a) *usability* (kemudahan penggunaan),
- b) *attractiveness* (daya tarik visual),
- c) *content suitability* (kesesuaian materi),
- d) *learning effectiveness* (manfaat terhadap pemahaman).

Selain itu, penyusunan angket merujuk pada standar evaluasi media digital dalam pembelajaran bahasa oleh Fitriyani dkk. (2023) dan prinsip desain antarmuka pengguna yang efektif (Riyadi & Fauziah, 2023).

### d. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan langkah-langkah:

- a) Menghitung skor tiap butir dan skor total setiap santri.
- b) Mengubah skor total menjadi skor rata-rata per aspek (Mean).
- c) Klasifikasi kategori berdasarkan interval skala Likert:

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
4.21 – 5.00	Sangat Baik
3.41 – 4.20	Baik
2.61 – 3.40	Cukup
1.81 – 2.60	Kurang
1.00 – 1.80	Sangat Kurang

## 5. Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai respons guru terhadap penggunaan Media Nahwu Interaktif, khususnya yang berkaitan dengan minat belajar, kemandirian santri, efektivitas tampilan visual, serta dinamika pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur sehingga pewawancara

tetap memiliki panduan inti, namun memberi ruang bagi informan untuk menjelaskan pengalaman pembelajaran secara lebih bebas dan natural.

Pedoman wawancara disusun berdasarkan tiga fokus utama, yaitu:

- a. Minat dan antusiasme belajar santri, meliputi perubahan motivasi, keaktifan, dan ketertarikan mereka terhadap kegiatan pembelajaran setelah media digunakan.
- b. Kemandirian belajar, mencakup kemampuan santri mengerjakan latihan secara mandiri, memanfaatkan *immediate feedback*, serta mengoreksi kesalahan tanpa bergantung pada guru.
- c. Pemahaman konseptual, yaitu bagaimana media membantu memperjelas konsep *i'rāb*, fungsi sintaktis, serta tingkat percepatan pemahaman santri.

Guru pendamping menjadi informan utama, karena mereka berinteraksi langsung dengan santri dalam proses pembelajaran. Seluruh proses wawancara direkam, ditranskripsikan, dan dianalisis menggunakan model reduksi—kode—tema. (Format ada dilampiran 19)

## 6. Instrumen Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai perilaku belajar santri dan dinamika kelas saat media digunakan. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung, menggunakan pendekatan *non-participant observation* agar tidak mengganggu proses belajar.

Indikator yang diamati disusun berdasarkan teori *active learning* dan indikator motivasi belajar, meliputi:

- a. Partisipasi santri, seperti frekuensi menjawab pertanyaan, interaksi selama latihan, dan keberanian mencoba fitur interaktif.
- b. Motivasi dan antusiasme, terlihat dari respons spontan, ekspresi belajar, serta ketertarikan terhadap visualisasi animasi.
- c. Fokus dan perhatian, yaitu kemampuan mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

- d. Kemandirian belajar, ditunjukkan melalui upaya santri menyelesaikan latihan tanpa menunggu instruksi guru.
- e. Peran guru, mencakup kejelasan arahan, kemampuan memfasilitasi belajar, serta mengintegrasikan media dalam pengajaran.

Lembar observasi berisi dua bagian utama, yaitu skala penilaian (1–4) pada setiap indikator dan catatan naratif lapangan yang menggambarkan situasi kelas secara lebih rinci. Data observasi kemudian dianalisis untuk melihat kesesuaian antara perilaku belajar santri dengan hasil angket dan wawancara. (Format ada dilampiran 21)

## **7. Instrumen Tanggapan Terbuka Santri**

Selain angket tertutup, penelitian ini juga menggunakan instrumen tanggapan terbuka untuk menangkap perspektif santri secara langsung mengenai pengalaman mereka menggunakan media. Instrumen ini berbentuk pertanyaan reflektif yang memuat aspek kesukaan, kesulitan, fitur yang paling membantu, serta saran pengembangan media. Tanggapan santri dianalisis menggunakan kategorisasi tematik untuk menemukan pola-pola yang muncul secara konsisten. (Format ada dilampiran 24)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Interaktif

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam yang dikembangkan melalui aplikasi *Articulate Storyline 3*. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap mengikuti empat langkah utama dalam model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Setiap tahap dijalankan secara berurutan agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan santri di lapangan. Pada bagian ini dipaparkan hasil setiap tahap secara lebih naratif, mulai dari temuan awal, keputusan desain, revisi produk, hingga kesiapan media untuk diuji coba.

##### 1. Tahap *Define* – Analisis Kebutuhan

Tahap *Define* menjadi fondasi awal dalam pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti berupaya memetakan kondisi pembelajaran Nahwu secara nyata melalui observasi kelas, wawancara guru, angket kebutuhan santri, serta telaah kurikulum. Pendekatan ini dilakukan agar media yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan yang terjadi di kelas, bukan sekadar ideal di atas kertas.

##### b. Hasil Observasi Pembelajaran

Observasi dilakukan selama tiga kali pertemuan pada satu kelas Tsanawiyah dan satu kelas Aliyah. Dari pengamatan tersebut terlihat bahwa pembelajaran Nahwu masih sangat bergantung pada metode ceramah dan penjelasan lisan. Guru membaca dan menjelaskan teks kitab, sementara santri umumnya mencatat tanpa banyak interaksi. Visualisasi yang digunakan pun terbatas pada papan tulis, sehingga konsep-konsep yang sifatnya abstrak—seperti perubahan *i'rāb* atau penentuan fungsi kata dalam kalimat—menjadi sulit diikuti oleh sebagian besar santri.

Sekitar 63% santri tampak pasif, hanya mendengarkan dan mencatat tanpa memberikan respon (data lengkap dilampiran 7). Ketiadaan media visual yang dinamis membuat mereka kesulitan membayangkan struktur kalimat atau memahami logika *i'rāb*. Temuan ini sejalan dengan Mayer (2021) yang menjelaskan bahwa materi abstrak membutuhkan dukungan visual agar lebih mudah dipahami.

### c. Hasil Wawancara dengan Guru Nahwu

Untuk memperdalam pemahaman mengenai kebutuhan pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan dua guru Nahwu: Responden 1, dan Responden 2. Keduanya menyampaikan bahwa pembelajaran Nahwu selama ini masih sangat bergantung pada metode ceramah. Media yang tersedia—seperti papan tulis atau slide PowerPoint—belum mampu menampilkan pergerakan unsur kalimat atau perubahan *i'rāb* yang menjadi inti pembahasan Nahwu.

Responden 1 menjelaskan, *“Santri kami cepat lupa kalau hanya mendengar penjelasan. Mereka butuh contoh yang bergerak, terutama saat mempelajari perubahan i'rāb.”*

Sementara itu, Responden 2 menambahkan, *“PowerPoint tidak bisa menunjukkan pergerakan kata secara jelas. Mereka butuh visual yang hidup.”* (data lengkap ada dilampiran 8).

Kedua guru sepakat bahwa diperlukan media yang dapat menampilkan animasi *i'rāb*, menyediakan latihan interaktif, serta memungkinkan santri belajar secara mandiri. Setelah diperlihatkan prototype awal media berbasis *Articulate Storyline*, mereka memberikan respon positif dan menilai bahwa model pembelajaran semacam ini berpotensi besar meningkatkan pemahaman santri.

Salah satu guru bahkan menegaskan, *“Santri pasti lebih cepat paham kalau ada animasi dan warna.”*

Secara keseluruhan, wawancara menunjukkan bahwa kebutuhan akan media yang lebih visual dan interaktif sangat

mendesak, dan inilah yang menjadi dasar kuat bagi pengembangan media pada penelitian ini.

#### d. Hasil Angket Santri

Angket disebarakan kepada 50 santri Tsanawiyah dan Aliyah untuk mengetahui kebutuhan mereka sebagai peserta didik. Beberapa temuan penting adalah (data lengkap dilampiran 5):

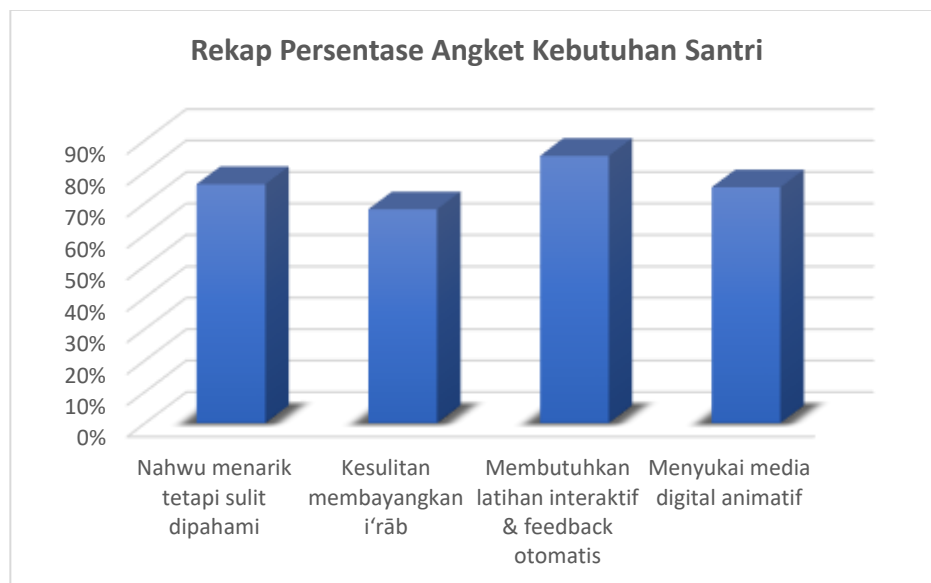
- a) 76% santri menyatakan materi Nahwu menarik tetapi sulit dipahami.
- b) 68% mengalami kesulitan membayangkan perubahan *i'rāb* karena minim visualisasi.
- c) 85% merasa lebih mudah belajar jika tersedia latihan interaktif dengan umpan balik otomatis.
- d) 75% menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media digital yang bergerak (animasi/visual dinamis).

Data diatas sesuai dengan rekapan hasil angket yang telah disebarakan ke 50 santri. Berikut rekapan hasilnya:

Tabel 4. 1 Rekap Frekuensi & Persentase Angket Kebutuhan

No	Indikator Pernyataan	Frekuensi (Ya)	Persentase
1	Nahwu menarik tetapi sulit dipahami	38 santri	<b>76%</b>
2	Kesulitan membayangkan <i>i'rāb</i>	34 santri	<b>68%</b>
3	Mebutuhkan latihan interaktif & feedback otomatis	42 santri	<b>85%</b>
4	Menyukai media digital animatif	38 santri	<b>75%</b>

Data diatas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Rekap Persentase Angket Kebutuhan Santri

Temuan ini memperkuat pendapat Prensky (2001) bahwa generasi digital lebih mudah memahami materi melalui tampilan interaktif, audio-visual, dan simulasi. Artinya, santri membutuhkan media yang memadukan visual, audio, dan interaksi langsung untuk memahami konsep abstrak Nahwu.

#### e. Telaah Kurikulum dan Kesesuaian Kompetensi

Telaah kurikulum Bahasa Arab di pesantren menunjukkan bahwa pembelajaran Nahwu menekankan kemampuan:

- a) Mengidentifikasi jenis kalimat (jumlah *ismiyyah* dan *fi'liyyah*),
  - b) Menentukan tanda-tanda *i'rāb*,
  - c) Menerapkan kaidah dalam contoh kalimat,
  - d) Menganalisis struktur bahasa dalam teks sederhana.
- e) Namun, capaian pembelajaran di kelas belum optimal karena:
- f) penekanan masih pada hafalan kaidah,
  - g) penerapan praktis dalam kalimat sangat terbatas,
  - h) pembelajaran belum memfasilitasi learning by doing.

Kondisi ini sesuai dengan temuan Hamidi (2023) bahwa penguasaan Nahwu lebih efektif melalui pendekatan active learning, visualisasi sintaksis, dan evaluasi berbasis interaksi.

#### **f. Analisis Karakteristik Santri**

Santri yang menjadi objek penelitian termasuk kategori *digital native*, yang terbiasa dengan gawai, konten visual, animasi, serta interaksi cepat. Karakteristik ini menuntut media pembelajaran yang:

- a) responsif,
- b) mudah digunakan,
- c) menarik secara visual,
- d) memberikan real-time feedback,
- e) dan memungkinkan eksplorasi mandiri.

Model pembelajaran tradisional berbasis ceramah tidak lagi sesuai dengan karakteristik ini, sehingga diperlukan media yang mampu menerjemahkan konsep abstrak Nahwu menjadi tampilan konkret, interaktif, dan aplikatif.

#### **g. Rumusan Kebutuhan Utama**

Berdasarkan keseluruhan temuan tahap Define, dapat dirumuskan empat kebutuhan pokok sebagai dasar perancangan media:

- a) **Kebutuhan Visualisasi Kaidah**  
Konsep Nahwu yang bersifat abstrak memerlukan media dengan ilustrasi dan animasi agar lebih mudah dipahami.
- b) **Kebutuhan Latihan Interaktif**  
Guru dan santri membutuhkan latihan yang menyediakan umpan balik otomatis agar pembelajaran lebih efektif.
- c) **Kebutuhan Media Digital yang Kontekstual**  
Santri generasi digital membutuhkan tampilan visual, audio, dan interaksi yang relevan dengan gaya belajar mereka.

d) Kesesuaian dengan Kurikulum

Media yang dikembangkan harus mendukung pencapaian kompetensi kurikulum, terutama kemampuan analisis *i'rāb* dan penerapan kaidah.

Hasil analisis kebutuhan ini menjadi fondasi kuat bagi tahap selanjutnya, yaitu tahap *Design*, yang akan menyusun rancangan media pembelajaran sesuai kebutuhan guru, karakteristik santri, dan tuntutan kurikulum. Pada tahap inilah konsep visual, navigasi, dan integrasi Metode Narihasyam mulai diwujudkan menjadi prototipe media pembelajaran.

## 2. Tahap *Design* – Perancangan Media

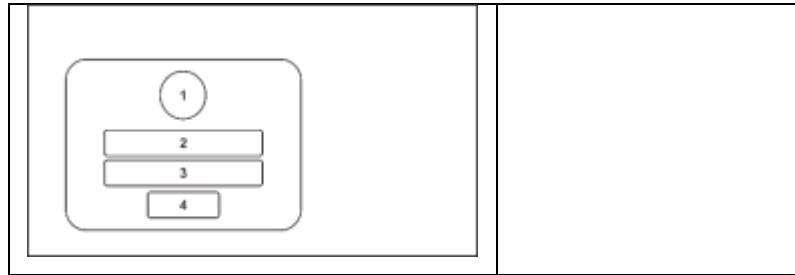
Tahap *Design* pada penelitian ini menghasilkan rancangan nyata media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3*. Seluruh keputusan desain pada tahap ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *Define* dan masukan dari guru serta santri. Hasil perancangan ini mencakup struktur navigasi, tampilan antarmuka, integrasi metode Narihasyam, serta penyusunan aktivitas interaktif yang digunakan pada tahap pengembangan produk.

### a. Hasil Perancangan Storyboard dan Alur Navigasi

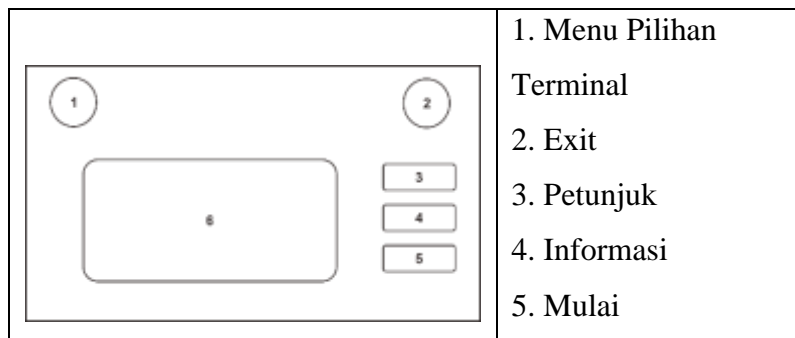
Storyboard disusun sebagai kerangka awal yang menggambarkan urutan tampilan, alur interaksi, serta hubungan antar-menu dalam media. Hasil penyusunan storyboard menunjukkan struktur navigasi final sebagai berikut:

#### a) Halaman Login

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan Program Narihasyam</li> <li>2. Nama Lengkap</li> <li>3. Nama Sekolah</li> <li>4. Login</li> </ol>
--	---

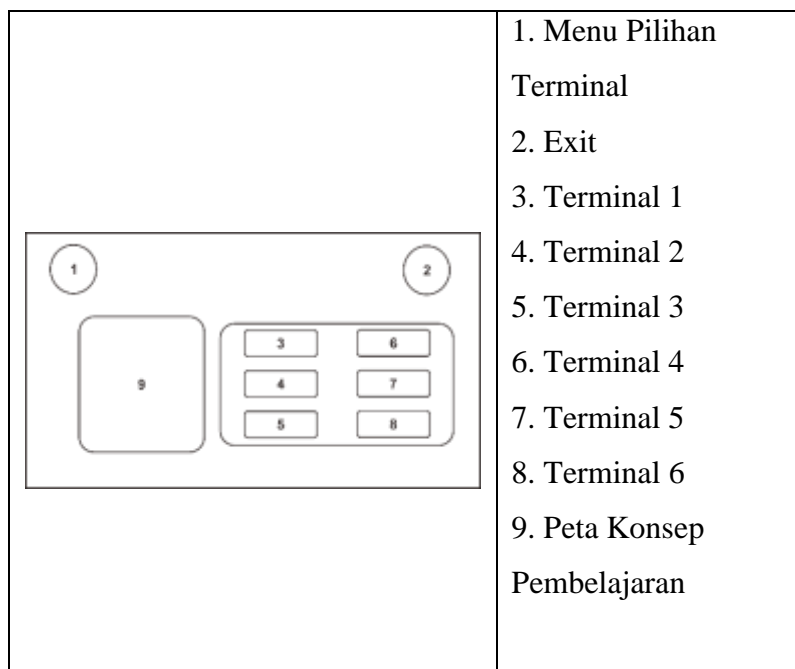


Gambar 4. 2 Storyboard Halamn Login

**b) Halaman Beranda Awal**

1. Menu Pilihan Terminal
2. Exit
3. Petunjuk
4. Informasi
5. Mulai

Gambar 4. 3 Storyboard Beranda Awal

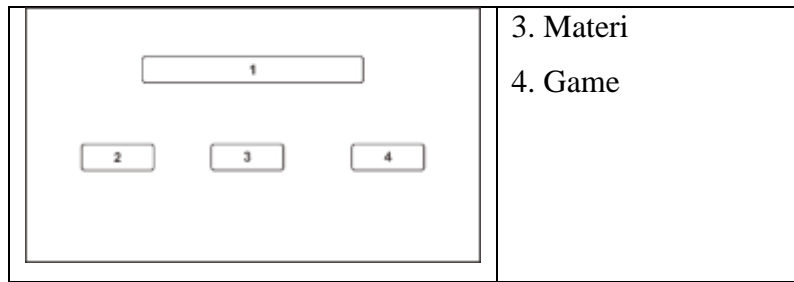
**c) Menu Utama**

1. Menu Pilihan Terminal
2. Exit
3. Terminal 1
4. Terminal 2
5. Terminal 3
6. Terminal 4
7. Terminal 5
8. Terminal 6
9. Peta Konsep Pembelajaran

Gambar 4. 4 Storyboard Menu Utama

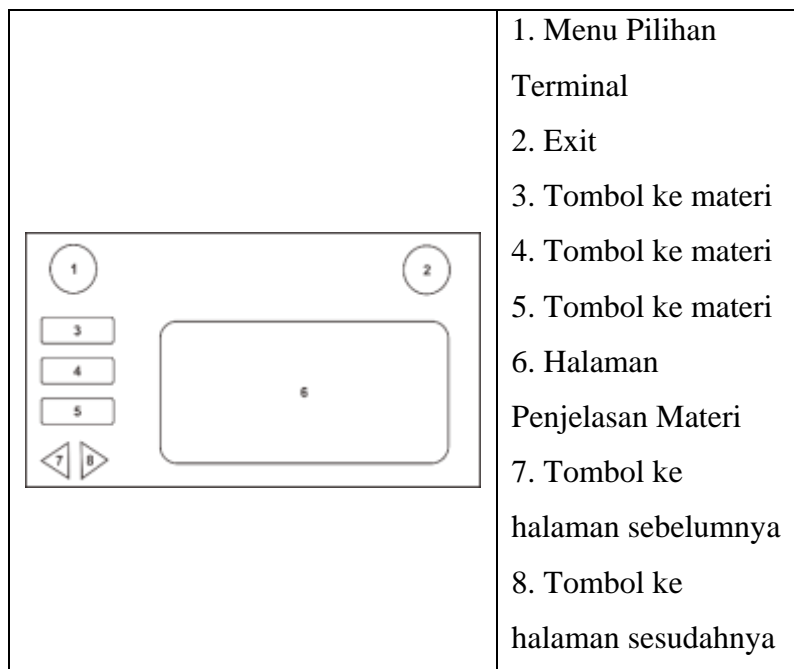
**d) Halaman awal masing-masing Terminal**

1. Tulisan Terminal
2. Quiz



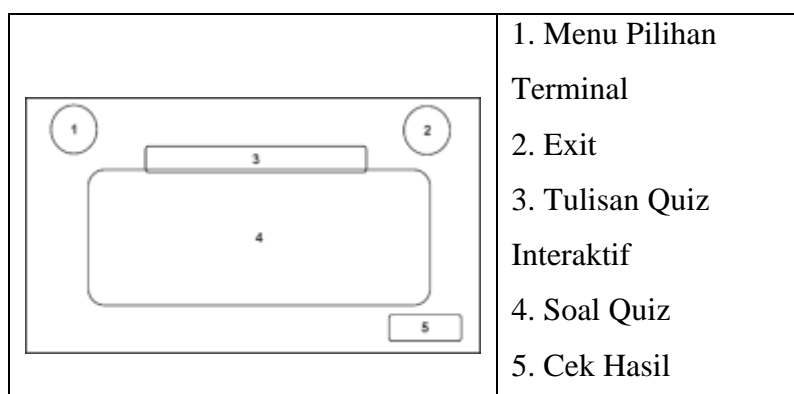
Gambar 4. 5 Storyboard Halaman Awal Masing masing Terminal

**e) Halaman Materi**



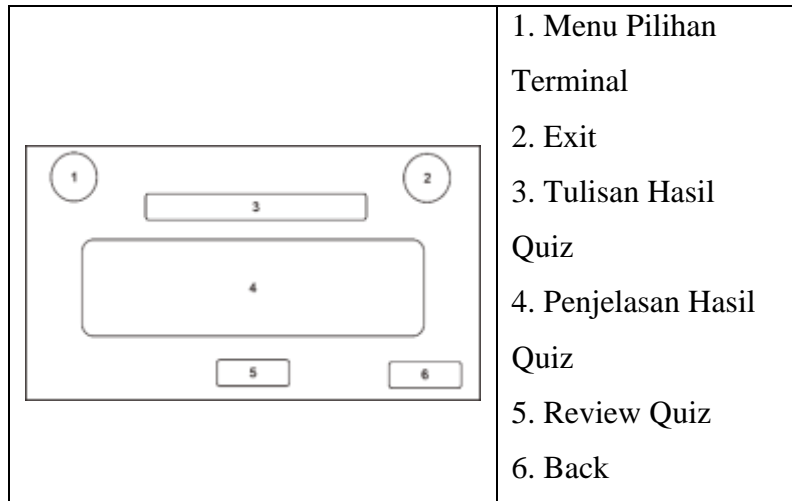
Gambar 4. 6 Storyboard Halama Materi

**f) Menu Evaluasi/Quiz**



Gambar 4. 7 Storyboard Menu Evaluasi/Quiz

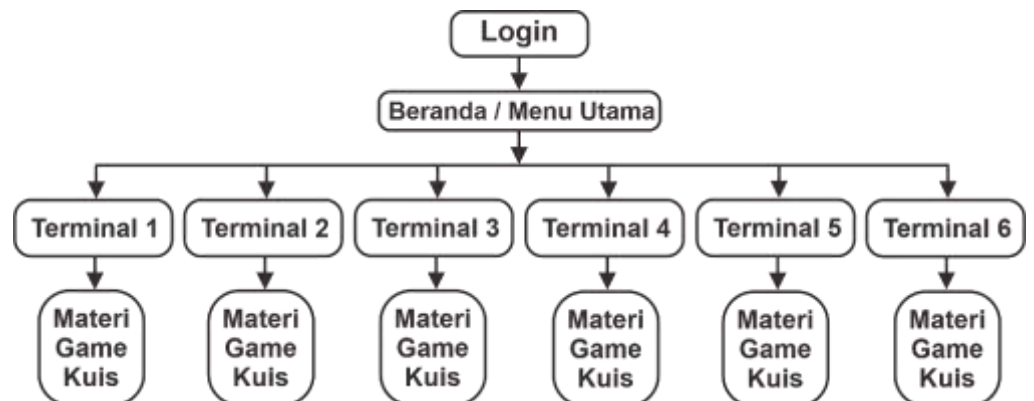
**g) Menu Review Quiz**



Gambar 4. 8 Storyboard Review Quiz

Alur navigasi yang dihasilkan bersifat sederhana dan intuitif. Setiap tombol dilengkapi trigger langsung menuju halaman relevan. Latihan dan evaluasi dilengkapi immediate feedback berupa pesan “Benar”, “Salah”, atau “Coba Lagi”, sehingga santri dapat langsung memahami kesalahan pada saat itu juga.

Bentuk alur storyboard ini kemudian diwujudkan menjadi flowchart navigasi yang ditampilkan sebagai Gambar 4.2.



Gambar 4. 9 Flowchart Navigasi Program

## b. Hasil Desain Antarmuka (User Interface) dan Estetika Visual

Desain antarmuka yang dihasilkan pada tahap ini mengutamakan kemudahan penggunaan dan kenyamanan belajar santri. Hasil desain UI mencakup beberapa komponen utama sebagai berikut:

### a) Palet Warna Final

- Dominan biru-hijau untuk menciptakan kesan tenang dan fokus.
- Aksen emas pada tombol utama agar mudah ditemukan dan tampak profesional.

### b) Pemilihan Font

- *Open Sans (Body)* digunakan untuk teks Latin karena karakter modern dan keterbacaan tinggi.
- *Sakkal Majalla* digunakan untuk teks Arab agar lebih jelas, rapi, dan sesuai standar mushaf modern.

### c) Tata Letak Halaman (Layout)

Semua halaman menggunakan *grid-based layout* untuk menjaga konsistensi tampilan dan keteraturan antara teks, ikon, dan area interaktif.

### d) Elemen Visual

- Ikon tombol dibuat dengan efek *hover* agar memberi respon visual.
- Animasi masuk (*motion path*) digunakan secukupnya untuk memperjelas pergerakan *i'rāb* atau pergerakan elemen penting.

## c. Hasil Integrasi Enam Terminal Metode Narihasyam

Enam terminal metode Narihasyam diintegrasikan sepenuhnya ke dalam struktur media. implementasi riilnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Integrasi Enam Terminal Metode Narihasyam

Terminal Narihasyam	Hasil Implementasi dalam Media
<b>Narasi</b>	Tersaji dalam bentuk pengantar audio-visual pada setiap awal bab.
<b>Ilustrasi</b>	Ditampilkan melalui animasi pergerakan <i>i' rāb</i> pada contoh kalimat.
<b>Hasil Praktik</b>	Diwujudkan melalui aktivitas <i>drag-and-drop</i> , isian singkat, dan pemilihan jawaban.
<b>Asesmen</b>	Diterapkan pada fitur evaluasi otomatis (pre-test & post-test).
<b>Refleksi</b>	Muncul berupa pesan motivasi dan ringkasan poin penting setelah latihan.
<b>Motivasi</b>	Diselipkan pada akhir setiap sesi berupa kutipan Qur'ani, hadis, atau kata-kata penyemangat.

Integrasi ini menghasilkan media yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga melatih penerapan kaidah, memberi umpan balik, serta menumbuhkan refleksi diri dan motivasi belajar santri.

#### d. Hasil Penyusunan Soal dan Aktivitas Interaktif

Pada tahap ini, seluruh soal dan aktivitas interaktif disusun berdasarkan indikator kompetensi yang ditetapkan pada tahap Define. Hasil penyusunan soal menunjukkan bahwa setiap bab materi dilengkapi dengan:

- a) 5-10 butir latihan dengan variasi tingkat kesulitan.
- b) Soal mencakup:
  - identifikasi *fi'l ma'lum & majhūl*
  - tanda *i' rāb isim*
  - struktur jumlah *ismiyyah*
  - penerapan kaidah pada contoh kalimat

Aktivitas interaktif menggunakan fitur *Articulate Storyline 3* seperti:

- *Drag-and-drop interaction*
- *Multiple-choice quiz*

- *Matching activity*
- *Fill-in-the-blank*

Semua aktivitas dilengkapi balikan otomatis (immediate feedback) dan perhitungan skor langsung, sehingga santri dapat memantau kemajuannya tanpa menunggu penilaian guru.

#### e. Produk Prototype Tahap *Design*

Tahap *Design* menghasilkan satu prototype media pembelajaran Nahwu Interaktif dengan struktur final sebagai berikut:

##### a) Halaman Login

Pada halaman ini menampilkan nama program pembelajaran interaktif Narihasyam, nama lengkap santri/siswa, dan asal sekolah yang harus diisi sebelum memulai pelajaran.



Gambar 4. 10 Halaman Login

##### b) Halaman Beranda Awal

Halaman ini berisi sambutan awal setiap pembelajar yang sudah login siapa Namanya dan dari mana asal sekolahnya, serta berisi petunjuk program dan informasi tentang

pengembang dan lainnya. Serta tombol Mulai untuk memulai perjalanan pembelajaran di Narihasyam.



Gambar 4. 11 Beranda Awal

c) **Halaman Menu Utama**

Halaman ini berisi tombol-tombol materi yang ada di dalam setiap terminal, kisah peta yang menceritakan peta perjalanan pembelajaran nahwu dalam Narihasyam, keunggulan, cara pakai dan peta konsep pembelajaran.



Gambar 4. 12 Halaman Menu Utama

d) **Halaman Tiap Terminal**

Halaman ini berisi judul terminal, serta tombol untuk Quiz, Materi dan Game dari masing-masing terminal pembelajaran.



Gambar 4. 13 Halaman Awal Tiap Terminal

e) **Halaman Materi**

Halaman ini berisi materi pembelajaran dari tiap-tiap terminal.



Gambar 4. 14 Halaman Materi

f) **Halaman Quiz**

Halaman ini berisi kuis-kuis dari pembelajaran yang telah dipelajari di tiap-tiap terminal.



Gambar 4. 15 Halaman Quiz

g) **Halaman Evaluasi**

Halaman ini berisi tentang evaluasi hasil kuis yang telah dikerjakan santri/siswa pada kuis-kuis yang telah disediakan.



Gambar 4. 16 Halaman Evaluasi

#### h) Halaman Review Quiz

Halaman ini berisi tentang pembahasan jawaban dari kuis yang diberikan sebelumnya.



Gambar 4. 17 Halaman Review Quiz

### 3. Tahap *Develop* – Pembuatan dan Uji Internal

Tahap *Develop* adalah fase ketika seluruh rancangan yang sebelumnya disusun pada tahap *Design* benar-benar diwujudkan menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata. Pada tahap inilah konsep, storyboard, tata letak, dan berbagai unsur interaktivitas diterjemahkan ke dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Selain proses pembuatan produk, tahap ini juga mencakup uji internal bersama guru Nahwu untuk melihat apakah media bekerja sesuai tujuan, sekaligus menerima masukan awal sebelum produk divalidasi oleh para ahli.

#### a. Proses Implementasi Desain ke *Articulate Storyline 3*

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka proyek baru pada *Articulate Storyline 3* dan mengimpor seluruh rancangan storyboard ke dalam bentuk slide-slide pembelajaran. Setiap slide mewakili satu satuan materi yang terdiri atas pengantar, penjelasan inti, ilustrasi, latihan interaktif, hingga evaluasi.

Peneliti membagi proyek menjadi empat scene utama, yaitu:

- a) Scene Materi, berisi materi pokok Nahwu sesuai buku Narihasyam.
- b) Scene Latihan, memuat aktivitas interaktif seperti *drag-and-drop*, pilihan ganda, dan isian singkat.
- c) Scene Evaluasi, berupa pre-test dan post-test otomatis.
- d) Scene Panduan, berisi petunjuk penggunaan media.

Setiap scene dirancang saling terhubung melalui trigger navigation, sehingga pengguna dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lain hanya dengan satu klik. Tampilan tombol disesuaikan agar mudah dikenali, dan alur penggunaan dibuat sesederhana mungkin agar santri dapat menggunakan media secara mandiri.

Pada tahap ini, berbagai elemen interaktif ditambahkan, seperti:

- a) Animasi pergerakan *i'rāb* menggunakan fitur motion path,
- b) Audio narration untuk setiap pengantar materi,
- c) Animasi visual sederhana (*fade, wipe, fly-in*) untuk menjaga fokus pengguna,
- d) *Drag-and-drop* interaction sebagai latihan penerapan kaidah,
- e) Feedback otomatis untuk setiap respon jawaban.

Seluruh elemen tersebut disusun dengan memperhatikan prinsip multimedia learning, terutama keseimbangan antara teks, gambar, suara, dan interaksi. Ilustrasi visual dipilih dari sumber bebas hak cipta lalu disesuaikan dengan konteks pesantren. Proses implementasi memakan waktu sekitar tiga minggu hingga semua fitur berjalan stabil tanpa error.

Temuan Setyowati & Arifin (2024) turut menguatkan arah pengembangan ini. Mereka menyebutkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar hingga 37%, terutama ketika materi bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi tambahan.

### **b. Uji Internal (Internal Trial) Bersama Guru Nahwu**

Setelah versi awal (versi 1.0) selesai dibuat, peneliti melakukan uji internal dengan melibatkan dua guru Nahwu dari pesantren mitra: Respoden 1, dan Respoden 2. Uji ini bertujuan memastikan bahwa isi materi disampaikan secara benar, tampilan visual mudah dipahami, dan fitur interaktif bekerja sebagaimana mestinya.

Uji internal berlangsung selama dua hari di laboratorium komputer pesantren. Para guru mencoba seluruh fitur dalam media, lalu mencatat bagian-bagian yang dirasa masih kurang optimal. Beberapa catatan penting yang muncul antara lain:

- a) Ukuran teks Arab pada beberapa latihan interaktif terlalu kecil, sehingga sulit dibaca.
- b) Tombol navigasi “Back” dan “Home” belum terlihat jelas, terutama bagi santri yang kurang familiar dengan tampilan digital.
- c) Guru mengusulkan penambahan pesan motivatif berupa ayat atau hadis pada akhir latihan untuk meningkatkan semangat belajar.

Semua masukan ini dijadikan dasar untuk penyempurnaan media sebelum masuk tahap validasi ahli.

### **c. Revisi Produk Berdasarkan Hasil Uji Internal**

Peneliti menindaklanjuti catatan guru dengan melakukan revisi menyeluruh terhadap proyek. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi:

- a) Mengganti font Arab menjadi *Sakkal Majallah* dengan ukuran 28 pt agar lebih jelas.
- b) Mempertegas tombol navigasi menggunakan warna kontras biru tua dengan teks putih.

- c) Merekam ulang narasi audio dengan tempo yang lebih lambat dan artikulasi lebih jelas.
- d) Menambahkan feedback motivatif, seperti pesan “بارك الله فيك” — Semoga Allah memberkahimu atas usahamu!” pada akhir sesi latihan.

Revisi ini menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kenyamanan penggunaan, sejalan dengan temuan Jannah dkk. (2023) bahwa perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna (*user feedback loop*) dapat meningkatkan *usability score* media hingga 25%.

#### d. Versi 1.0 dan 2.0 Produk

Hasil revisi menghasilkan dua versi produk yang menunjukkan perkembangan jelas antara prototipe awal dan produk yang siap divalidasi. Perbedaan keduanya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Revisi Versi

Aspek	Versi 1.0 (Sebelum Revisi)	Versi 2.0 (Setelah Revisi)
<b>Tampilan</b>	Warna dasar biru pucat, teks Arab kecil, tombol statis	Warna kontras biru–hijau, teks Arab besar, tombol dengan hover effect
<b>Navigasi</b>	Tombol Back & Home kurang menonjol	Navigasi lebih jelas dengan ikon familiar
<b>Narasi</b>	Tempo cepat	Tempo disesuaikan agar mudah diikuti
<b>Feedback</b>	Hanya “Benar/Salah”	Ditambah pesan motivasi & kutipan hadis
<b>Fitur Tambahan</b>	–	Progress bar & ringkasan hasil belajar

Dengan perbaikan tersebut, versi 2.0 dinyatakan siap untuk tahap validasi ahli dan uji coba terbatas kepada santri.

### e. Dokumentasi dan Hasil Akhir Tahap *Develop*

Pada tahap *Develop*, dihasilkan sebuah media pembelajaran Nahwu interaktif yang lengkap dan dapat digunakan secara offline. Komponen utama produk mencakup:

- a) Halaman Login/Splash Screen dengan suara pembuka “Ahlan Wa Sahlan Wa Marhaban Bikum Selamat Datang di Pembelajaran Bahasa Arab Metode Narihasyam, Langkah Awal Untuk Membaca Kitab Arab Gundul disertai dengan suara kicauan burung yang membuat tenang.
- b) Halaman Beranda Awal tiga tombol (Petunjuk, Informasi, Mulai) dengan ikon dinamis disertai dengan sound tiap tombolnya serta alunan backsound yang terus mengiringi dari awal hingga akhir yang bisa diatur volumenya. Ini bentuknya:



Gambar 4. 18 Halaman Pengaturan Audio

- c) Menu Materi dilengkapi narasi, ilustrasi visual, dan contoh kalimat Arab yang dianimasikan.
- d) Menu Latihan berisi *drag-and-drop*, multiple choice, dan isian singkat dengan skor otomatis.

- e) Menu Evaluasi menampilkan hasil skor yang diperoleh serta reviewnya
- f) Menu Game Interaktif dengan memanfaatkan fitur *drag-and-drop* yaitu Menyusun puzzle gambar, mengelompokkan sesuatu, mencari katadan lainnya. Ini contoh gamenya:



Gambar 4. 19 Halaman Awal Game



Gambar 4. 20 Game Susun Puzzle Gambar



Gambar 4. 21 Game Mencari dan Menyusun Kata



Gambar 4. 22 Game Mengelompokkan

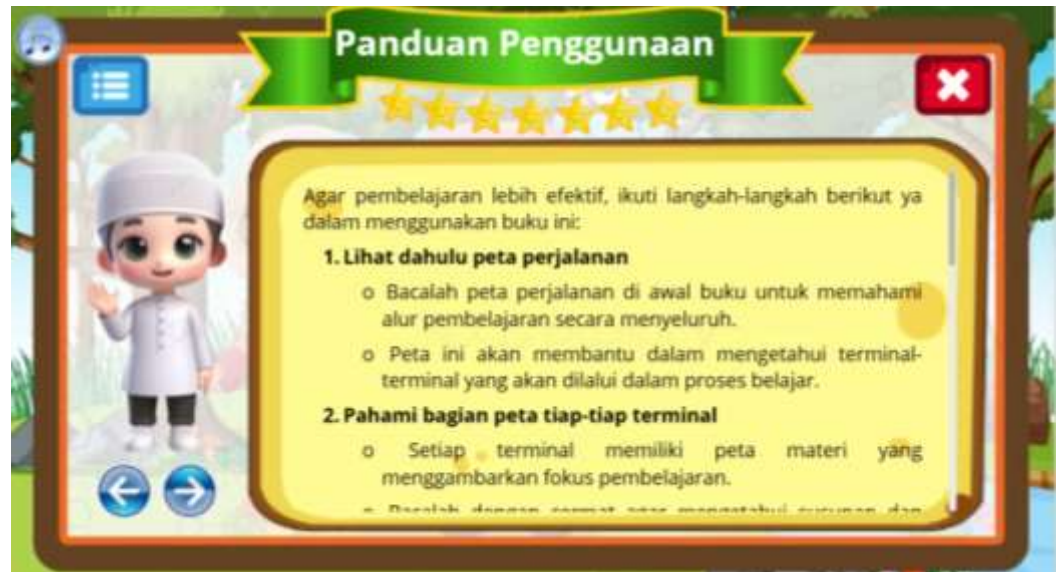


Gambar 4. 23 Game Mencocokkan

- g) Menu Panduan berisi petunjuk penggunaan bagi santri dan guru. Ada 2 halaman yaitu halaman panduan penggunaan dan halaman yang berisi tentang fungsi tombol-tombol yang ada dalam media pembelajaran.



Gambar 4. 24 Halaman Petunjuk Penggunaan Tombol



Gambar 4. 25 Halaman Panduan Penggunaan

Produk kemudian diekspor dalam format HTML5, sehingga dapat dijalankan melalui peramban tanpa instalasi tambahan. Hasil uji internal menunjukkan media berjalan stabil dan memperoleh nilai kepuasan rata-rata 4,65 (skala 1–5), kategori sangat baik. Guru menilai tampilan menarik, navigasi mudah, dan latihan interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap *i'rab*.

Temuan ini sejalan dengan studi Rahman & Amiruddin (2022), yang menyatakan bahwa media digital berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman santri madrasah secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

## B. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi standar keilmuan, pedagogi, dan teknis sebelum diuji di lapangan. Pada penelitian ini, validasi dilakukan terhadap media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline 3*. Dua kelompok validator

terlibat dalam proses ini, yaitu ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan instrumen penilaian skala Likert 1–5 yang mencakup aspek isi, tampilan, navigasi, dan kualitas interaktivitas. Model validasi seperti ini dipandang efektif karena menghasilkan penilaian yang objektif dan terukur sebagaimana dikemukakan oleh Rahayu & Prasetyo (2022).

Pelaksanaan validasi berlangsung pada tanggal 15–17 September 2025 di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam. Para ahli diberi akses langsung terhadap produk dalam format HTML5 guna menilai fungsionalitas, kejelasan materi, dan kesesuaian media dengan standar pembelajaran yang berlaku. Pendekatan validasi berbasis prototipe digital ini, sebagaimana disampaikan Setiawan dkk. (2022), dapat meningkatkan ketepatan evaluasi karena ahli menilai produk secara langsung, bukan hanya melalui deskripsi tertulis.

Masukan yang diberikan para ahli menjadi dasar penyempurnaan produk sebelum masuk ke tahap uji coba terbatas. Ahli materi menilai aspek keilmuan, kejelasan konsep, dan akurasi bahasa, sedangkan ahli media menilai desain antarmuka, keterbacaan, kualitas multimedia, dan kemudahan penggunaan. Pendekatan lintas keahlian ini memperkuat validitas isi sekaligus memastikan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran Nahwu berbasis teknologi di lingkungan pesantren.

### **1. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa Media Pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam telah memenuhi standar keilmuan, ketepatan kaidah, dan kesesuaian dengan kurikulum sebelum digunakan pada tahap uji coba terbatas. Dua validator ahli—Ustadz Muhammad Ihsan, S.Pd.I, M.Pd.I (Dosen Bahasa Arab di STAI As Sunnah Deli Serdang) dan Ustadz Dr. Zulham Effendi, S.Pd.I, M.Pd.I (Dosen Bahasa Arab di STAI As Sunnah Deli Serdang) —menilai 11 butir menggunakan skala Likert 1–5.

Instrumen terdiri atas lima aspek utama yang memuat 11 indikator, yaitu:

- a. kesesuaian isi dengan kurikulum,
- b. ketepatan penggunaan dan penerapan kaidah nahwu,
- c. kejelasan penyajian materi,
- d. akurasi tulisan Arab dan terjemahan, dan
- e. keterpaduan materi dengan media interaktif.

Hasil validasi ahli materi ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi (Per Butir Penilaian)

No	Aspek	Indikator	V1	V2	Rata-rata
1	Kesesuaian isi	Kesesuaian materi dengan Buku Panduan	4	5	4.5
2	Kesesuaian isi	Kesesuaian dengan kurikulum pesantren	4	5	4.5
3	Ketepatan konsep	Akurasi kaidah	5	5	5.0
4	Ketepatan konsep	Ketepatan contoh kalimat	5	5	5.0
5	Ketepatan konsep	Ketepatan struktur <i>i'rab</i>	5	5	5.0
6	Kejelasan penyajian	Keruntutan penyajian	4	4	4.0
7	Kejelasan penyajian	Kejelasan alur & kemudahan dipahami	4	4	4.0
8	Keakuratan bahasa	Ketepatan makna	4	5	4.5
9	Keakuratan bahasa	Ketepatan terjemahan	4	5	4.5
10	Integrasi materi–latihan	Keterkaitan materi & soal	5	4	4.5
11	Integrasi materi–latihan	Ketepatan umpan balik	5	4	4.5

**Rata-rata keseluruhan: 4.54 (Kategori Sangat Baik).**

Hasil ini menunjukkan bahwa media sangat layak dari aspek materi dan tidak memerlukan revisi mayor. (Data lengkap ada dilampiran 9)

### Interpretasi Hasil Validasi

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4.54, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa substansi materi Nahwu di dalam media telah disusun dengan akurat, relevan dengan kurikulum, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa arab di pesantren.

**a. Kesesuaian Isi dengan Kurikulum (Rata-rata 4.5)**

Para ahli menilai bahwa materi yang disajikan telah selaras dengan Buku Panduan serta kurikulum pesantren. Media dinilai tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar santri dalam memahami struktur kalimat Arab.

**b. Ketepatan Konsep dan Kaidah Nahwu (Rata-rata 5.0)**

Aspek ini memperoleh nilai sempurna dari kedua validator. Kaidah, contoh kalimat, dan struktur *i'rāb* dinilai sangat akurat, tanpa kesalahan konseptual. Visualisasi *i'rāb* dalam media juga dianggap efektif dalam memperjelas fungsi-fungsi sintaksis.

**c. Kejelasan Penyajian (Rata-rata 4.0)**

Para ahli menilai bahwa penyajian materi sudah runtut dan mudah dipahami, meskipun terdapat saran untuk memperhalus beberapa transisi visual antar slide. Secara umum, alur penyampaian materi sudah memenuhi standar pedagogis.

**d. Keakuratan Bahasa Arab dan Terjemahan (Rata-rata 4.5)**

Struktur kalimat Arab, makna, dan terjemahan dinilai sangat tepat. Validator memberikan apresiasi terhadap kerapian penyajian teks Arab dan konsistensi penggunaan istilah gramatikal.

**e. Integrasi Materi dengan Latihan Interaktif (Rata-rata 4.5)**

Butir ini menunjukkan bahwa contoh materi, media interaktif, dan umpan balik otomatis (*immediate feedback*) saling terhubung dengan baik. Santri dapat langsung mempraktikkan konsep yang dipelajari dan memahami kesalahan secara mandiri.

**Hasil Kualitatif Validasi Ahli Materi**

Selain memberikan skor kuantitatif, kedua ahli materi juga memberikan penilaian kualitatif berupa komentar, masukan, dan saran pengembangan media. Masukan ini sangat penting untuk memperkuat kualitas substansi materi sekaligus memastikan bahwa media benar-benar tepat digunakan dalam konteks pembelajaran Nahwu di

pesantren. Analisis kualitatif dilakukan melalui proses reduksi data, pengkodean, dan penarikan tema, sehingga menghasilkan tiga tema besar terkait kelebihan media serta sejumlah rekomendasi perbaikan.

**a. Kesesuaian Isi dan Relevansi dengan Kurikulum**

Ahli menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan Buku Panduan dan kurikulum pesantren, baik pada tingkat Tsanawiyah maupun Aliyah. Struktur penyajian juga dinilai konsisten mengikuti tahapan pembelajaran Nahwu dari konsep dasar menuju contoh aplikatif.

Namun demikian, para validator memberikan beberapa catatan penting, terutama pada bagian pendahuluan dan penguatan konsep. Menurut Ustadz Muhammad Ihsan, S.Pd.I, M.Pd.I:

*“Materi sudah sangat relevan, tetapi pengantar setiap materi sebaiknya lebih ringkas agar santri tidak kehilangan fokus.”*

Validator menyarankan agar setiap submateri dimulai dengan poin inti (*key concept*) lalu diikuti contoh visual, bukan sebaliknya. Hal ini akan membuat penyajian lebih cepat dipahami oleh santri yang terbiasa dengan pembelajaran berbasis teks ringkas di pesantren.

**b. Ketepatan Konsep dan Akurasi Kaidah Nahwu**

Aspek ketepatan konsep mendapatkan skor sempurna dari kedua validator. Mereka sepakat bahwa kaidah Nahwu, contoh kalimat, dan struktur *i’rāb* disajikan dengan sangat akurat.

Meskipun begitu, validator memberikan saran perbaikan agar materi semakin lengkap:

**a) Penambahan variasi contoh kalimat, terutama untuk:**

- jumlah *fi’liyyah* dengan *fa’il* muannats,
- contoh *i’rāb* majrūr dengan huruf jar,
- variasi pola *mubtada’-khabar*.

**b) Penjelasan ringkas tentang pengecualian kaidah, misalnya:**

- penggunaan *isim* damir sebagai mubtada’,
- *fi’il lazim* dan *muta’addi*.

Ustadz Dr. Zulham Effendi, S.Pd.I, M.Pd.I menyampaikan:

*“Contoh kalimat sudah tepat, tetapi alangkah lebih baik bila ditambah satu atau dua contoh yang berbeda bentuk agar santri dapat melihat variasinya.”*

Saran ini sangat realistis dan umum dalam validasi materi, karena variasi contoh memperkaya pemahaman santri dan mengurangi miskonsepsi.

### c. Kejelasan Penyajian Materi

Penyajian materi dinilai jelas, runtut, dan cukup mudah dipahami. Namun validator melihat beberapa area yang masih dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Saran perbaikan ahli meliputi:

- a) Transisi antar slide diperhalus, terutama pada bagian perpindahan dari teori ke contoh.
- b) Ukuran huruf Arab sedikit diperbesar agar lebih nyaman di layar komputer pesantren.
- c) Penambahan ikon atau simbol pembeda antara:
  - kaidah utama,
  - catatan tambahan,
  - contoh,
  - latihan.
- d) Penyederhanaan kalimat penjelasan, agar tidak terlalu panjang dan tetap fokus pada konsep inti.

Validator menilai bahwa penyajian visual sudah baik, namun dengan perbaikan kecil tersebut media akan jauh lebih ramah pengguna dan lebih mudah diikuti oleh santri tingkat Tsanawiyah.

#### d. Keakuratan Bahasa Arab dan Terjemahan

Para ahli mengonfirmasi bahwa struktur bahasa Arab sudah akurat dan terjemahan sangat baik. Namun mereka memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kesempurnaan teks:

- a) Penyelarasan harakat pada kata-kata yang muncul berulang kali untuk memastikan konsistensi.
- b) Penyesuaian terjemahan agar lebih komunikatif, khususnya kalimat yang ditujukan untuk santri pemula.
- c) Penggunaan istilah nahwu standar pesantren untuk menghindari kerancuan, seperti:
  - “*isim marfū*” alih-alih “noun in nominative case,”
  - “*maf’ūl bih*” alih-alih “object.”

Ustadz Ustadz Muhammad Ihsan, S.Pd.I, M.Pd.I menegaskan:

*“Media ini sudah sangat baik, tapi konsistensi harakat perlu dijaga agar tidak membingungkan santri pada level dasar.”*

#### e. Integrasi Materi dengan Latihan Interaktif

Para validator sangat mengapresiasi keterkaitan yang kuat antara materi dan latihan. Latihan interaktif seperti *drag-and-drop*, *highlight i’rāb*, dan kuis otomatis dinilai memberikan pengalaman belajar aktif dan aplikatif.

Namun mereka juga memberikan saran pengembangan berkelanjutan:

##### Rekomendasi utama:

- a) Menambah 1–2 variasi tipe pertanyaan, misalnya:
  - memilih tanda *i’rāb* yang tepat,
  - mengurutkan struktur kalimat,
  - memilih *mubtada’* dan *khobar* dalam satu paragraf kecil.
- b) Memberikan penjelasan yang lebih rinci pada feedback, terutama ketika jawaban salah:
  - mengapa jawaban salah,

- kaidah apa yang dilanggar,
  - contoh benar yang dapat dibandingkan.
- c) Menambahkan fitur “Coba Lagi” sebelum maju ke soal berikutnya.

Ustadz Dr. Zulham Effendi, S.Pd.I, M.Pd.I mengatakan:

*“Umpan baliknya bagus, tapi akan lebih kuat jika disertai sedikit penjelasan kaidah agar santri langsung mengingat kembali konsepnya.”*

Berdasarkan analisis tematik, terdapat tiga tema besar yang menggambarkan hasil validasi ahli materi:

- a) Ketepatan Substansi Nahwu Sangat Memadai  
Media telah memenuhi standar akademik pesantren, akurat secara kaidah, dan relevan dengan kompetensi dasar.
- b) Media Sangat Potensial Meningkatkan Pemahaman Konseptual  
Visualisasi *i'rāb*, contoh yang kontekstual, dan latihan interaktif dinilai memperkuat pemahaman santri.
- c) Revisi Minor Diperlukan untuk Optimasi Desain dan Keterbacaan  
Revisi tidak bersifat substantif, melainkan berupa penyempurnaan tampilan, variasi contoh, dan perbaikan kecil pada navigasi materi.

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif dan kualitatif, media pembelajaran dinyatakan SANGAT LAYAK digunakan pada tahap uji coba terbatas. Rata-rata skor keseluruhan adalah 4.54, dengan komentar yang sebagian besar mengapresiasi ketepatan kaidah, kejelasan materi, dan efektivitas integrasi dengan latihan interaktif.

Perbaikan yang direkomendasikan bersifat minor dan realistis untuk meningkatkan kualitas media, seperti:

- a) memperhalus transisi slide,
- b) menambah variasi contoh kalimat,

- c) menyesuaikan ukuran huruf Arab,
- d) memperkaya feedback latihan dengan penjelasan singkat.

Dengan demikian, media siap digunakan dalam tahap implementasi awal dan diyakini mampu meningkatkan pemahaman Nahwu santri secara signifikan.

## 2. Validasi Ahli Media

Sebelum media digunakan dalam uji coba terbatas, dilakukan validasi ahli media untuk menilai kualitas tampilan, navigasi, multimedia, konsistensi desain, serta kemudahan akses. Penilaian dilakukan oleh dua ahli teknologi pendidikan dan multimedia digital menggunakan instrumen berjumlah 13 butir. Setiap butir dinilai menggunakan skala Likert 1–5.

Validasi ahli media melibatkan Dr. Adil Setiawan, M.Kom. (pakar Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama) dan Muhammad Fathoni, S.Si, M.Si. (dosen multimedia, Politeknik Ganesha Medan).

Validasi ahli media ini bertujuan memastikan bahwa Media Pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam memenuhi standar desain instruksional digital dan memberikan pengalaman penggunaan yang optimal bagi santri. Penilaian difokuskan pada lima aspek utama:

- a. kualitas tampilan visual,
- b. kejelasan navigasi,
- c. kualitas multimedia (audio, animasi, gambar),
- d. konsistensi desain, dan
- e. kemudahan akses serta kestabilan sistem.

Hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media (Per Butir Penilaian)

No	Aspek	Indikator	V1	V2	Rata-rata
1	Tampilan visual	Kesesuaian warna	4	5	4.5
2	Tampilan visual	Kontras & keterbacaan	5	4	4.5
3	Tampilan visual	Kerapian layout & tipografi	4	4	4.0
4	Navigasi & alur	Kejelasan tombol	4	5	4.5
5	Navigasi & alur	Kemudahan berpindah halaman	4	4	4.0
6	Navigasi & alur	Respons tombol	4	4	4.0
7	Kualitas multimedia	Kejelasan audio	5	5	5.0
8	Kualitas multimedia	Kelancaran animasi	4	5	4.5
9	Kualitas multimedia	Ketepatan ikon/gambar	5	4	4.5
10	Konsistensi desain	Konsistensi warna & ikon	5	4	4.5
11	Konsistensi desain	Kerapian layout antarhalaman	4	4	4.0
12	Kemudahan akses & stabilitas	Kompatibilitas perangkat	5	5	5.0
13	Kemudahan akses & stabilitas	Waktu loading & stabilitas	5	4	4.5

**Rata-rata keseluruhan: 4.46 (Kategori Sangat Baik)**

Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas teknis dan estetika yang sangat baik, serta siap digunakan dalam uji coba lapangan. (Data lengkap ada dilampiran 9)

### **Interpretasi Data Kuantitatif Validasi Ahli Media**

#### **a. Interpretasi Umum**

Berdasarkan hasil penilaian dua ahli media terhadap 13 butir instrumen, diperoleh skor rata-rata 4.46, yang berada pada kategori “Sangat Baik.” Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan media digital, mulai dari aspek tampilan visual hingga stabilitas sistem. Rata-rata skor yang tinggi juga menandakan bahwa kedua validator memiliki persepsi yang konsisten terkait kualitas teknis dan estetika media.

**b. Interpretasi Per Aspek Penilaian****a) Aspek Kualitas Tampilan Visual (Rata-rata 4.33)**

Dua ahli memberikan skor tinggi pada tampilan visual, terutama pada kesesuaian warna, kontras, dan kerapian layout. Hal ini menunjukkan bahwa media telah dirancang dengan estetika yang sesuai untuk pembelajaran pesantren: tidak terlalu mencolok, nyaman dilihat, dan mudah memfokuskan perhatian santri. Tipografi Arab dan Latin juga dinilai cukup jelas dan proporsional.

**b) Aspek Navigasi dan Alur Penggunaan (Rata-rata 4.17)**

Skor tinggi pada aspek ini mengindikasikan bahwa navigasi media mudah dipahami dan tombol-tombol berfungsi dengan baik. Alur berpindah antarhalaman dinilai logis dan membantu pengguna memahami tahapan pembelajaran. Meskipun demikian, saran minor diberikan terkait penambahan highlight pada tombol aktif untuk meningkatkan kejelasan navigasi.

**c) Kualitas Multimedia (Rata-rata 4.66)**

Aspek ini memperoleh skor tertinggi dari validator. Audio jernih, animasi berjalan lancar, dan ikon-ikon visual dianggap relevan dan mendukung pemahaman materi. Tingginya skor menunjukkan bahwa media telah berhasil mengimplementasikan prinsip-prinsip multimedia learning secara optimal, sehingga mampu menstimulasi pemahaman santri melalui visual dan audio secara bersamaan.

**b) Konsistensi Desain (Rata-rata 4.25)**

Konsistensi warna, ikon, dan layout antarhalaman dinilai baik, menciptakan pengalaman penggunaan yang stabil

dan profesional. Validator menilai bahwa desain media telah mengikuti kaidah consistency dalam user interface *Design*, meskipun sedikit perbaikan masih diperlukan pada beberapa halaman agar tampilan lebih seragam.

**e) Kemudahan Akses dan Stabilitas Sistem (Rata-rata 4.75)**

Aspek ini mendapatkan skor sangat tinggi karena media berjalan sangat stabil dalam format HTML5 offline, kompatibel dengan perangkat laboratorium pesantren, dan memiliki waktu loading yang cepat. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya unggul dari sisi visual, tetapi juga kokoh secara teknis sebagai sarana pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, media memperoleh skor rata-rata 4.46, termasuk kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam telah memenuhi standar kelayakan dari aspek desain, estetika, navigasi, kualitas multimedia, dan stabilitas sistem. Penilaian tinggi pada seluruh aspek menunjukkan bahwa media dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, intuitif, dan efisien bagi santri. Dengan hanya membutuhkan revisi minor pada beberapa elemen visual, media dinyatakan siap digunakan dalam uji coba terbatas dan berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran Nahwu.

**c. Hasil Kualitatif Validasi Ahli Media**

Selain memberikan penilaian numerik melalui instrumen skala Likert, kedua ahli media juga menyampaikan penilaian kualitatif berupa komentar, catatan teknis, serta saran perbaikan. Masukan ini menjadi penting karena membantu memastikan bahwa media tidak hanya memenuhi standar kelayakan secara kuantitatif, tetapi juga benar-benar layak digunakan dari sisi pengalaman pengguna (*user experience*), estetika, dan performa

teknis. Analisis kualitatif diperoleh melalui proses pencatatan, reduksi data, serta pengelompokan tematik. Dari proses tersebut, muncul tiga tema utama yang menggambarkan kekuatan media sekaligus bagian yang masih perlu disempurnakan.

#### a) **Kualitas Tampilan Visual dan Desain Antarmuka**

Kedua validator—Dr. Adil Setiawan,, M.Kom. dan Muhammad Fathoni, S.Si, M.Si.—menilai bahwa tampilan visual media sudah tertata dengan baik dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan warna dianggap serasi dan tidak terlalu mencolok, sehingga sesuai dengan karakter pembelajaran di pesantren yang cenderung mengedepankan kesederhanaan dan ketenangan visual. Kontras antara teks, latar, serta ikon navigasi dinilai cukup jelas sehingga mudah dibaca oleh santri.

Namun, para ahli juga menyampaikan beberapa catatan penting untuk penguatan desain. Menurut Dr. Adil Setiawan,:

*“Tampilan sudah baik, hanya beberapa bagian layout perlu sedikit diperhalus agar alurnya lebih konsisten.”*

Sedangkan Muhammad Fathoni,, M.Kom. menambahkan bahwa *beberapa halaman masih terlihat memiliki jarak antar elemen yang berbeda sehingga dapat disejajarkan untuk meningkatkan profesionalitas desain.*

Secara umum, ahli media menilai bahwa desain visual telah memenuhi prinsip estetika dasar, namun penyempurnaan kecil pada konsistensi layout akan membuat pengalaman belajar menjadi lebih optimal.

## **b. Kejelasan Navigasi dan Kemudahan Penggunaan**

Dari aspek navigasi, para ahli memberikan apresiasi terhadap kejelasan tombol-tombol utama serta kemudahan berpindah halaman. Struktur alur pembelajaran dianggap sudah logis dan tidak membingungkan pengguna baru. Tombol-tombol interaktif seperti *next*, *back*, dan *home* berfungsi dengan baik dan responsnya cepat.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran agar navigasi terlihat lebih intuitif. Salah satu masukan yang muncul dari kedua ahli adalah perlunya tanda atau highlight pada tombol yang sedang aktif. Hal ini akan membantu santri memahami posisi mereka dalam alur belajar.

Masukan lainnya adalah penguatan ikon agar lebih eksplisit menunjukkan fungsi tombol tersebut. Saran ini sangat penting karena banyak santri yang terbiasa dengan perangkat digital sederhana, sehingga desain navigasi yang jelas dapat mendukung kelancaran proses belajar.

## **c. Kualitas Multimedia dan Dukungan Interaktivitas**

Aspek multimedia mendapatkan apresiasi tertinggi dari kedua validator. Suara narasi dan efek audio dinilai sangat jernih, animasi berjalan lancar tanpa lag, serta pemilihan ikon dan ilustrasi dinilai sesuai dengan konteks pembelajaran Nahwu. Menurut para ahli, kualitas multimedia yang baik ini membuat materi lebih hidup dan membantu santri memahami konsep *i'rāb* maupun struktur kalimat secara visual.

Muhammad Fathoni,, M.Kom., menyampaikan bahwa:

*“Animasi dan ikon sudah efektif mendukung materi. Penyusunan visualnya sudah mengarah pada prinsip multimedia learning yang benar.”*

Meskipun demikian, validator memberi catatan kecil terkait kelancaran animasi pada satu atau dua bagian yang

berubah halaman cukup cepat. Mereka menyarankan agar transisi diperhalus agar tidak mengalihkan perhatian santri.

Secara keseluruhan, aspek multimedia dinilai sangat baik dan sudah mencerminkan integrasi harmonis antara teks, audio, dan visual.

#### **d. Konsistensi Desain dan Penyelarasan Antarhalaman**

Kedua ahli menilai bahwa desain media sudah cukup konsisten, baik dari segi warna, ikon, maupun gaya tipografi. Konsistensi ini penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang stabil dan tidak membingungkan, terutama bagi santri tingkat Tsanawiyah yang mungkin memiliki pengalaman terbatas menggunakan media digital.

Validator memberikan beberapa rekomendasi kecil, khususnya pada bagian jarak margin dan posisi tombol di beberapa halaman yang perlu diseragamkan. Penyelarasan ini dianggap penting untuk menjaga profesionalitas tampilan dan kenyamanan penggunaan.

#### **e. Kemudahan Akses dan Stabilitas Sistem**

Aspek ini mendapatkan skor hampir sempurna dari kedua ahli. Media dinyatakan berjalan dengan sangat stabil dalam format HTML5, baik saat dibuka melalui komputer laboratorium pesantren maupun perangkat pribadi. Waktu loading yang cepat dan ketahanan sistem terhadap crash menjadi nilai tambah tersendiri.

Para ahli juga memastikan bahwa media kompatibel dengan berbagai perangkat, sehingga memudahkan penggunaan pada konteks pembelajaran pesantren yang seringkali memiliki variasi spesifikasi perangkat.

Validator menilai bahwa kestabilan sistem ini sangat mendukung keberhasilan penggunaan media di lapangan, terutama pada kelas dengan jumlah santri yang besar.

**f. Tema Besar Hasil Validasi Kualitatif Ahli Media**

Berdasarkan analisis tematik terhadap seluruh komentar ahli, terdapat tiga tema inti:

Media memiliki kualitas visual dan teknis yang sangat baik, mencerminkan pemahaman yang tepat terhadap prinsip desain pembelajaran digital.

Pengalaman pengguna sudah nyaman dan mendukung proses pembelajaran, terutama dari aspek navigasi, kejelasan tombol, dan alur materi.

Revisi minor diperlukan untuk menyempurnakan konsistensi dan navigasi, namun tidak memengaruhi substansi maupun kelayakan media.

**g. Kesimpulan Kualitatif Validasi Ahli Media**

Secara keseluruhan, para ahli menyatakan bahwa media Nahwu Interaktif berbasis Metode Nariharyam sangat layak digunakan dalam tahap uji coba terbatas. Media dinilai unggul dari sisi tampilan, navigasi, multimedia, serta stabilitas sistem. Saran-saran yang diberikan bersifat penyempurnaan teknis dan tidak memerlukan revisi mayor.

Dengan demikian, media ini telah memenuhi standar akademik dan teknis sebagai sumber belajar digital dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran Nahwu di lingkungan pesantren.

**3. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Hasil validasi kemudian direkapitulasi untuk melihat konsistensi penilaian antarvalidator serta menilai standar kelayakan

media secara keseluruhan. Tabel berikut menyajikan hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan ahli media. Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

a. **Rekapitulasi Ahli Materi**

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Ahli Materi

<b>Validator</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Materi 1	55	49	4.45	89.1%	Sangat Baik
Ahli Materi 2	55	51	4.63	92.7%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	—	—	<b>4.54</b>	<b>90.9%</b>	<b>Sangat Baik</b>

b. **Rekapitulasi Ahli Media**

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Ahli Media

<b>Validator</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media 1	65	58	4.46	89.2%	Sangat Baik
Ahli Media 2	65	57	4.38	86.6%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	—	—	<b>4.39</b>	<b>87.7%</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Interpretasi Keseluruhan Validasi Ahli**

Rata-rata skor keseluruhan validasi ahli materi (4.54) dan ahli media (4.39) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak.” Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh komponen pengembangan—mulai dari ketepatan isi, kejelasan penyajian, kualitas tampilan, interaktivitas, hingga stabilitas sistem—telah memenuhi standar akademik dan teknis yang disyaratkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.

Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Suryadi & Azzahra (2024), yang menjelaskan bahwa produk pengembangan dengan skor validasi  $\geq 4.5$  umumnya menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi pada tahap implementasi lapangan. Dengan demikian, media ini

mempunyai peluang besar untuk memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Nahwu di pesantren.

Perbandingan kedua hasil validasi menunjukkan adanya keseimbangan antara kualitas isi (*content quality*) dan kualitas teknis (*media Design quality*). Keduanya saling mendukung dan menjadi fondasi keberhasilan media pembelajaran digital. Widodo & Arifin (2023) menyatakan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada sinergi antara pedagogical content knowledge dan technological *Design knowledge*. Media ini telah memenuhi keduanya melalui:

- a. penyajian kaidah Nahwu yang akurat dan mudah dipahami,
- b. tampilan interaktif yang modern dan stabil,
- c. integrasi visual–latihan–feedback yang kuat.

#### **Saran Perbaikan Ahli (Revisi Minor)**

Walaupun media dinyatakan sangat layak, para ahli memberikan beberapa saran pengembangan yang bersifat minor, antara lain:

- a. Meningkatkan kontras warna pada visualisasi *i'rāb* di beberapa slide.
- b. Membesarkan ukuran huruf Arab agar lebih nyaman untuk santri tingkat Tsanawiyah.
- c. Menambahkan variasi contoh kalimat, terutama untuk jumlah *fi'liyyah* dan *i'rāb* majrūr.
- d. Memperhalus transisi slide agar pengalaman pengguna lebih nyaman.
- e. Mengoptimalkan tempo animasi agar lebih mudah diikuti santri pemula.
- f. Menambahkan ikon navigasi tambahan seperti tooltip dan highlight tombol aktif.

Masukan ini sesuai dengan prinsip *formative evaluation* (Sugiyono, 2023), di mana revisi kecil dilakukan sebelum produk diuji pada pengguna sasaran.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam telah mencapai kategori Sangat Layak, baik dari aspek materi maupun media. Seluruh indikator menunjukkan konsistensi skor tinggi, sehingga media ini siap digunakan dalam tahap uji coba terbatas di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam.

Temuan ini sekaligus membuktikan bahwa integrasi metode tradisional pesantren dengan teknologi digital berbasis *Articulate Storyline 3* efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di era modern.

### **C. Efektivitas Media Pembelajaran Nahwu Interaktif**

#### **1. Uji Coba Terbatas (Limited Trial)**

Uji coba terbatas merupakan bagian dari tahap *Develop* dalam model pengembangan 4D, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai efektivitas, kepraktisan, serta keterpakaian (*usability*) media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam. Tahap ini penting untuk melihat bagaimana media berfungsi dalam situasi pembelajaran nyata, bagaimana pengguna berinteraksi dengan fitur-fitur yang disediakan, serta bagaimana guru menilai kebermanfaatannya dalam proses belajar. Sejalan dengan Rahmadani dan Yusuf (2023), uji coba terbatas menjadi evaluasi formatif yang memberikan gambaran awal mengenai kepraktisan media dan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik.

Pelaksanaan uji coba dilakukan setelah media dinyatakan "Sangat Layak" oleh para ahli pada tahap validasi produk. Uji coba dilaksanakan di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam pada tanggal 20 September – 4 Oktober 2025, dengan melibatkan guru Nahwu

sebagai fasilitator serta santri tingkat Tsanawiyah dan Aliyah sebagai pengguna media.

#### **b) Subjek dan Setting Uji Coba**

Uji coba terbatas melibatkan 35 santri berusia 15–18 tahun (20 putra dan 15 putri) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria berikut:

- a. telah mempelajari Nahwu minimal satu tahun,
- b. mampu membaca teks Arab gundul sederhana, dan
- c. memiliki akses terhadap perangkat komputer laboratorium pesantren.

Kelompok usia ini dianggap ideal karena telah memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk memahami struktur sintaksis Arab secara analitis (Hidayat & Fikri, 2022). Kriteria tersebut juga memastikan kemampuan dasar yang relatif homogen sehingga pengaruh media dapat diukur secara lebih objektif, bukan karena variasi kemampuan individual (Creswell & Creswell, 2023).

Uji coba dilakukan di laboratorium komputer pesantren yang memiliki 10 unit perangkat, sehingga pelaksanaan dilakukan dalam empat gelombang. Media dijalankan dalam format HTML5 offline, yang memastikan stabilitas interaksi tanpa ketergantungan pada jaringan internet. Guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus pengamat, memastikan penggunaan media sesuai instruksi dan mencatat dinamika pembelajaran.

#### **c) Setting Pelaksanaan Uji Coba**

Pelaksanaan uji coba terbatas pada penelitian ini dirancang untuk melihat bagaimana media pembelajaran Nahwu berbasis Metode Narihasyam diimplementasikan dalam konteks pembelajaran nyata, serta bagaimana respons awal santri terhadap

penggunaan media tersebut. Uji coba dilaksanakan dalam tiga rangkaian utama—pre-test, pembelajaran dengan media interaktif, dan post-test disertai angket respon—yang secara keseluruhan memberikan gambaran utuh mengenai efektivitas penggunaan media dari sisi proses dan pengalaman belajar.

#### a) Pelaksanaan Pre-test

Tahap pertama dari uji coba adalah pelaksanaan pre-test yang diberikan sebelum santri menggunakan media. Pre-test dirancang untuk memetakan kemampuan awal mereka terhadap materi dasar nahwu yang meliputi pengenalan *jumlah ismiyyah dan fi'liyyah*, tanda-tanda *i'rāb*, serta identifikasi fungsi sintaksis seperti *mubtada'*, *khobar*, *fa'il*, dan *maf'ul bih*.

Instrumen pre-test terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang telah melalui proses validasi ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran. Tes ini tidak hanya berfungsi mengidentifikasi kesiapan awal santri, tetapi juga menjadi dasar dalam melihat peningkatan pemahaman setelah penggunaan media. Prosedur pelaksanaan dilakukan secara terstruktur di ruang belajar, dengan guru berperan memastikan bahwa seluruh santri mengerjakan tes sesuai instruksi dan kondisi kelas berada dalam suasana kondusif.

#### b) Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif

Setelah pelaksanaan pre-test, pembelajaran dilanjutkan dengan penggunaan media interaktif yang telah dikembangkan melalui platform *Articulate Storyline 3*. Pembelajaran berlangsung dalam tiga sesi, masing-masing berdurasi sekitar 90 menit, dan dirancang untuk mengintegrasikan konsep bertahap dalam Metode Narihasyam dengan fitur teknologi yang mendukung pembelajaran aktif.

Sesi 1 berfokus pada orientasi penggunaan media, pengenalan struktur dasar kalimat Arab, dan penjelasan alur

navigasi dalam platform. Pada tahap ini, santri diperkenalkan pada tampilan visual, simbol warna yang digunakan untuk menandai unsur kalimat, serta cara berpindah antar-aktivitas dalam media. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu menjelaskan alur pembelajaran serta memastikan setiap santri memahami cara mengoperasikan media.

Sesi 2 diarahkan pada latihan penerapan kaidah *i'rāb* melalui aktivitas interaktif seperti *drag-and-drop*, matching konsep, dan identifikasi unsur kalimat dengan highlight visual. Fitur immediate feedback dioptimalkan agar santri memperoleh umpan balik langsung atas setiap jawaban yang diberikan. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri, memperbaiki kesalahan, dan memperkuat pemahaman terhadap materi.

Sesi 3 merupakan sesi aplikasi dan evaluasi melalui kuis interaktif yang tersusun otomatis dalam platform. Santri mengikuti latihan evaluatif yang menampilkan jawaban benar dan salah secara visual, disertai penjelasan singkat mengenai alasan dan kaidah yang mendasarinya. Pada tahap ini, guru tetap berperan sebagai pendamping, sementara peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang memuat indikator seperti tingkat keaktifan, respons terhadap animasi, kemudahan navigasi, interaksi antar santri, dan ketepatan dalam menyelesaikan latihan.

Secara keseluruhan, ketiga sesi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang terstruktur, bertahap, dan interaktif sesuai prinsip model 4D. Proses ini juga memberikan gambaran awal mengenai bagaimana media dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan partisipasi santri dalam aktivitas kelas.

### c) Pelaksanaan Post-test

Setelah seluruh sesi pembelajaran selesai, santri diberikan post-test dengan tingkat kesulitan setara dengan pre-test. Tujuan post-test adalah melihat perubahan kemampuan santri setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Butir soal dalam post-test tetap mengukur aspek yang sama, yaitu identifikasi struktur kalimat, analisis *i'rāb* dasar, serta pemahaman hubungan antar unsur dalam jumlah *ismiyyah* dan *fi'liyyah*.

Prosedur pelaksanaan post-test sama dengan pre-test, dilakukan dalam suasana kelas yang teratur, dengan pengawasan guru dan peneliti. Data dari post-test inilah yang kemudian dianalisis untuk melihat efektivitas penggunaan media.

### d) Pengisian Angket Respon Pengguna

Sebagai bagian dari evaluasi formatif, santri juga diminta mengisi angket respon pengguna setelah pelaksanaan post-test. Angket terdiri dari 15 item menggunakan skala Likert 1–5 yang menilai beberapa aspek penting, yaitu:

- Kemudahan navigasi media
- Kejelasan tampilan dan visualisasi
- Daya tarik animasi dan elemen interaktif
- Kualitas interaktivitas dan umpan balik
- Manfaat media terhadap pemahaman materi

Selain itu, angket dilengkapi pertanyaan terbuka untuk memberikan ruang bagi santri menyampaikan kesan, saran, dan pengalaman penggunaan media secara lebih personal. Instrumen ini menjadi pelengkap data kualitatif untuk melihat bagaimana media diterima dari perspektif pengguna, sekaligus memperkaya proses revisi dan penyempurnaan produk.

## 2. Hasil Uji Coba

Uji coba terbatas menghasilkan peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan 15 butir soal pilihan ganda ber-skala 100 untuk mengukur pemahaman santri mengenai *jumlah ismiyyah*, *jumlah fi'liyyah*, *tanda i'rāb*, dan fungsi sintaksis kalimat Arab.

### a. Analisis Data Kuantitatif

#### a) Hasil Uji Statistik

Data kuantitatif diperoleh dari 35 santri yang mengikuti uji coba terbatas. Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan yang mencolok pada hampir seluruh aspek kemampuan Nahwu. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata pretest sebesar 63,14, meningkat menjadi 84,83 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 21,69 poin. Nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 96, sementara nilai terendah naik dari 40 menjadi 70.

Hasil uji paired sample t-test menggunakan SPSS versi 26 menunjukkan nilai  $t = 9,422$  dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, pada taraf kepercayaan 95%, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif secara statistik dalam meningkatkan hasil belajar Nahwu para santri.

Selain itu, penurunan standar deviasi dari 12,255 menjadi 7,816 mengindikasikan bahwa variasi nilai antar santri semakin kecil, atau dengan kata lain, kemampuan mereka menjadi lebih homogen setelah proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa

peningkatan tidak hanya terjadi pada individu tertentu, tetapi juga merata di antara seluruh peserta didik. (Seluruh data perhitungan semuanya ada di lampiran 12)

### b) Kategori Peningkatan Berdasarkan N-Gain

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan secara lebih rinci, dilakukan perhitungan normalized gain (N-Gain) dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Post} - \text{Pre})}{(100 - \text{Pre})}$$

Dari hasil perhitungan terhadap seluruh sampel, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,61, yang menurut klasifikasi Hake (1998) termasuk dalam kategori sedang–tinggi. Artinya, media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam tidak hanya memberikan peningkatan sesaat, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dasar yang sebelumnya belum tuntas.

Berikut hasil perhitungan dengan SPSS 26:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_s	35	.00	1.00	.6109	.29434
ngain_persen1	35	.00	100.00	61.0853	29.43374
Valid N (listwise)	35				

Gambar 4. 26 Hasil N Ngain dengan SPSS

### c) Distribusi Skor Hasil Belajar

Hasil pengolahan data menunjukkan peningkatan skor yang mencolok pada hampir seluruh aspek kemampuan, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4. 8 Deskripsi Statistik Hasil Pretest dan Posttest Santri

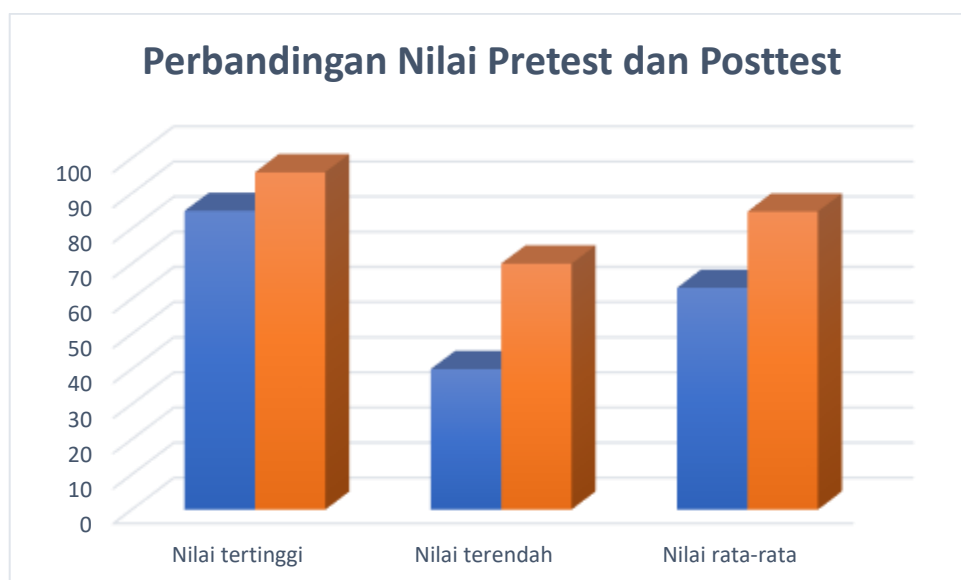
No	Statistik	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Nilai tertinggi	85	96	+11
2	Nilai terendah	40	70	+30
3	Nilai rata-rata	63.14	84.83	+21.69

4	Standar deviasi	12,255	7,816	- 4,439
---	-----------------	--------	-------	---------

### Interpretasi:

Nilai rata-rata meningkat dari 63,14 menjadi 84,83 dengan *gain score* 21,69 poin. Penurunan standar deviasi dari 12,255 menjadi 7,816 menunjukkan bahwa kemampuan santri menjadi lebih homogen setelah menggunakan media interaktif. Hal ini menandakan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman sekaligus pemerataan hasil belajar antar peserta.

Untuk memperjelas pola peningkatan, grafik batang berikut menampilkan perbandingan nilai pretest dan posttest:



Gambar 4. 27 Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

### Keterangan:

Grafik batang di atas menggambarkan perbandingan nilai pretest dan posttest santri pada uji coba terbatas. Grafik ini memperjelas peningkatan signifikan di setiap kategori — baik nilai tertinggi, terendah, maupun rata-rata — setelah santri menggunakan media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam.

Tampak bahwa:

- Nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 96,
- Nilai terendah naik dari 40 menjadi 70,
- Nilai rata-rata meningkat dari 63,14 menjadi 84,83.

Visualisasi ini memperkuat hasil analisis statistik yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar santri secara nyata.

Selanjutnya, distribusi frekuensi nilai pretest dan posttest ditampilkan untuk memperlihatkan perubahan kategori hasil belajar secara lebih rinci.

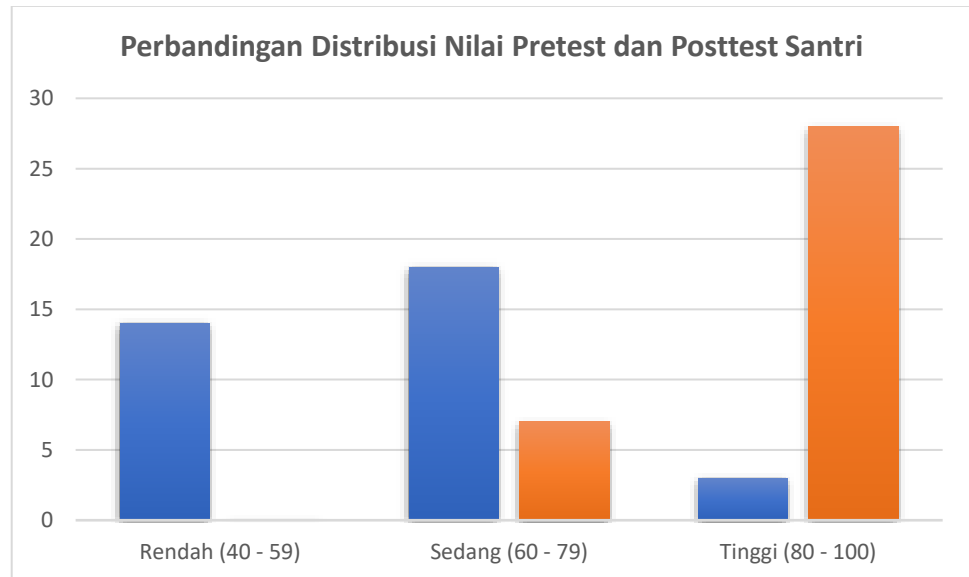
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Santri

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Frekuensi Pretest (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Frekuensi Posttest (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>
40–49	7	20	0	0
50–59	7	20	0	0
60–69	10	29	0	0
70–79	8	22	7	20
80–89	3	9	17	49
90–100	0	0	11	31
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

#### **Interpretasi:**

Frekuensi santri yang memperoleh nilai di atas 80 meningkat tajam dari 3 orang (9%) menjadi 17 orang (49%) setelah pembelajaran menggunakan media interaktif. Sementara itu, kelompok nilai rendah (40–59) menurun drastis dari 14 santri menjadi 0 santri. Ini menunjukkan peningkatan distribusi hasil belajar ke kategori yang lebih tinggi.

Untuk lebih memperjelas data diatas dapat dipresentasikan dan bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. 28 Grafik Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Santri

**Keterangan:**

Grafik di atas adalah perbandingan distribusi nilai pretest dan posttest santri. Grafik ini memperlihatkan peningkatan tajam jumlah santri pada kategori nilai tinggi (80–100) setelah pembelajaran menggunakan *media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam*.

- Kategori rendah (40–59) turun drastis dari 14 menjadi 0 santri.
- Kategori sedang (60–79) ada perubahan dari 18 menjadi 7 santri, menunjukkan peningkatan hasil belajar disebabkan Sebagian pindah ke kategori yang lebih tinggi.
- Kategori tinggi (80–100) meningkat dari 3 menjadi 28 santri.

Visualisasi ini memperkuat hasil uji statistik bahwa media interaktif tersebut efektif meningkatkan capaian belajar dan mendorong pemerataan hasil di antara peserta didik.

Untuk memastikan peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji *paired sample t-test*

menggunakan SPSS versi 26, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Statistik Paired Sample t-Test

Variabel	Mean Difference	t_hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest – Posttest	-21,686	-9,422	34	0.000	Terdapat perbedaan signifikan ( $p < 0.05$ )

#### Interpretasi:

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai  $t = -9,422$  dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 ( $< 0,05$ ). Nilai  $t$  yang bernilai negatif menunjukkan bahwa nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, karena SPSS menghitung selisih sebagai pretest – posttest. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam secara statistik efektif dalam meningkatkan hasil belajar santri pada taraf kepercayaan 95%.

Tabel 4. 11 Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar Santri

Aspek	Hasil Sebelum (Pretest)	Hasil Sesudah (Posttest)	Perubahan / Keterangan
Nilai rata-rata	63.14	84.83	Naik 21.69 poin (21.69%)
Santri di atas KKM ( $\geq 75$ )	6 (17%)	29 (83%)	+66%
Standar deviasi	12,255	7,816	Variasi nilai menurun
Signifikansi (p-value)	–	0.000	Signifikan ( $p < 0.05$ )

#### Interpretasi:

Sebanyak 83% santri mencapai nilai di atas KKM setelah menggunakan media interaktif, dibandingkan hanya 17% sebelumnya. Peningkatan sebesar 66% ini menegaskan bahwa media tidak hanya meningkatkan nilai individu, tetapi

juga pemerataan hasil belajar di antara peserta didik. (Data lengkap ada dilampiran 12)

### **Pembahasan Singkat**

Peningkatan signifikan pada hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan tidak hanya valid secara isi dan teknologis, tetapi juga efektif secara empiris. Santri menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami konsep Nahwu melalui latihan berbasis visual dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan Sholeh & Anisa (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dengan *gain score* rata-rata 0.62 (kategori sedang ke tinggi). Penelitian Fitriyani dkk. (2023) juga menegaskan bahwa integrasi antara interaktivitas digital, navigasi intuitif, dan tampilan kontekstual terbukti mampu meningkatkan *engagement* dan retensi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis bahasa.

Dengan demikian, berdasarkan data kuantitatif dan hasil uji statistik, dapat disimpulkan bahwa *media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam* efektif digunakan sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran Nahwu di pesantren. Media ini mampu menjembatani metode tradisional dengan teknologi modern, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi santri.

### **D. Respon Santri dan Motivasi Terhadap Penggunaan Media**

Selain melihat peningkatan kemampuan kognitif melalui pre-test dan post-test, penelitian pengembangan ini juga menekankan pentingnya memahami bagaimana santri merasakan pengalaman belajar menggunakan media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam. Dalam penelitian R&D, aspek afektif seperti kenyamanan, ketertarikan, motivasi, dan

persepsi pengguna menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari evaluasi produk, karena kualitas sebuah media tidak hanya diukur dari efektivitasnya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dari tingkat penerimaan dan pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan media tersebut.

Respon santri terhadap media memberikan gambaran tentang sejauh mana media mampu memenuhi prinsip usability, menarik perhatian, memudahkan navigasi, serta sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Sementara itu, motivasi belajar mencerminkan dorongan internal santri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran Nahwu yang selama ini sering dianggap sulit, abstrak, dan kurang menarik bila disampaikan secara konvensional.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai aspek-aspek tersebut, penelitian ini menggunakan dua instrumen utama: angket respon pengguna dan angket motivasi belajar. Keduanya diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media selesai dilaksanakan. Dengan demikian, data yang diperoleh benar-benar mencerminkan pengalaman autentik santri selama proses uji coba.

Bagian berikut menyajikan hasil analisis angket respon pengguna dan angket motivasi belajar secara rinci, guna menggambarkan bagaimana media ini diterima oleh santri dari sisi afektif dan psikologis, serta sejauh mana media mampu menumbuhkan ketertarikan dan meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari Nahwu.

### **1. Hasil Angket Respon Pengguna**

Selain analisis kuantitatif terhadap hasil belajar, penelitian ini juga melibatkan pengukuran respon pengguna untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat keterpakaian (*usability*), daya tarik visual, kenyamanan navigasi, serta manfaat media terhadap pemahaman santri. Angket diberikan kepada 35 santri setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan posttest selesai. Evaluasi persepsi pengguna menjadi unsur penting dalam penelitian

pengembangan karena mengungkap aspek afektif dan motivasional yang tidak dapat dijelaskan melalui tes hasil belajar semata.

Instrumen angket disusun berdasarkan empat aspek utama—tampilan visual, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan manfaat media terhadap pemahaman. Setiap butir diberi skor menggunakan skala Likert 1–5. Ringkasan hasil rata-rata dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut (data mentah dan tabel rinci per santri dicantumkan pada Lampiran 15).

Tabel 4. 12 Ringkasan hasil rata-rata

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Kategori
1	Tampilan visual menarik	4.8	Sangat Baik
2	Navigasi mudah digunakan	4.7	Sangat Baik
3	Materi sesuai kebutuhan pembelajaran	4.7	Sangat Baik
4	Membantu memahami kaidah Nahwu	4.8	Sangat Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>4.8</b>	<b>Sangat Baik</b>

### Interpretasi Hasil Angket Pengguna

Rata-rata keseluruhan sebesar 4.8 dengan kategori Sangat Baik menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima secara sangat positif oleh santri. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh komponen utama pengembangan—tampilan visual, alur navigasi, relevansi materi, serta fitur interaktif—telah memenuhi standar kelayakan akademik dan pedagogis.

#### a. Aspek Tampilan Visual (Skor 4.8)

Aspek tampilan visual memperoleh skor tertinggi, menegaskan bahwa desain media dinilai menarik, jelas, dan membantu santri memahami struktur bahasa Arab melalui warna, ikon, dan animasi. Pendekatan visual-interaktif terbukti meningkatkan engagement—sesuai dengan temuan Fitriyani dkk.

(2023) bahwa elemen estetika visual mampu memperkuat fokus dan minat santri dalam mempelajari struktur bahasa.

**b. Aspek Kemudahan Navigasi (Skor 4.7)**

Kemudahan navigasi mencatat skor hampir sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa santri dapat mengoperasikan media tanpa hambatan teknis berarti. Navigasi yang intuitif, tombol yang mudah dikenali, dan struktur menu yang teratur memberikan pengalaman belajar yang efisien dan bebas gangguan. Temuan ini sesuai dengan prinsip *user-friendly interface* sebagaimana dijelaskan oleh Riyadi & Fauziah (2023).

**c. Aspek Kesesuaian Materi (Skor 4.7)**

Skor aspek kesesuaian materi menunjukkan bahwa konten yang disusun dalam media selaras dengan kebutuhan pembelajaran di pesantren. Visualisasi *i'rāb*, pewarnaan *isim-fi'l*, contoh kalimat kontekstual, dan latihan bertahap membantu santri memahami kaidah secara konkret. Temuan ini sejalan dengan Hidayah & Mahfudz (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran grammar berbasis konteks dan visualisasi lebih efektif dibanding metode ceramah konvensional.

**d. Aspek Manfaat terhadap Pemahaman Kaidah (Skor 4.8)**

Sebagian besar santri menilai media ini sangat membantu mereka memahami hubungan antar kata dan struktur kalimat dalam bahasa Arab. Komentar santri semakin memperkuat hasil tersebut, antara lain:

*“Belajar Nahwu jadi seru. Warnanya jelas, jadi cepat paham.” – Santri 10*

*“Kalau salah, ada penjelasan langsung. Jadi tidak bingung lagi.” – Santri 21*

Guru pendamping juga melaporkan bahwa penggunaan media mengurangi waktu penjelasan kelas hingga sekitar 30% karena berbagai konsep dasar telah dijelaskan dalam sistem melalui fitur immediate feedback. Temuan ini sesuai dengan pendapat

Asy'ari & Fauziah (2023) bahwa umpan balik langsung meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian siswa.

### **Kesimpulan Hasil Angket**

Secara keseluruhan, media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam:

- a. Disukai secara visual,
- b. Mudah digunakan oleh santri pemula,
- c. Dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran,
- d. Memberikan manfaat signifikan bagi pemahaman kaidah,
- e. Meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar.

Skor rata-rata 4.8 mengindikasikan tingkat keterpakaian, kepuasan, dan keberterimaan media yang sangat tinggi. Dengan demikian, media ini layak dilanjutkan ke tahap uji coba lebih luas pada fase selanjutnya dalam model pengembangan 4D.

## **2. Hasil Angket Motivasi Belajar**

Selain mengukur aspek kognitif melalui tes hasil belajar, penelitian ini juga menganalisis aspek afektif berupa motivasi belajar santri setelah menggunakan Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam. Instrumen angket terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert 1–5 yang dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar Deci & Ryan (2000) serta telah melalui proses validitas isi dan uji keterbacaan sebelum digunakan dalam penelitian. Angket mencakup empat indikator utama, yaitu a) minat belajar Nahwu, b) kegigihan dalam menyelesaikan latihan, c) keyakinan memahami materi, dan d) ketertarikan terhadap media interaktif.

### **f. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar**

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 35 responden, diperoleh bahwa motivasi belajar santri berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata setiap item berada pada rentang 3,70–4,50, sedangkan rata-rata keseluruhan mencapai 4,21, yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

media interaktif tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh signifikan pada peningkatan motivasi santri dalam mempelajari Nahwu. Ringkasan nilai rata-rata per indikator disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Rata-Rata Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator

<b>Indikator Motivasi</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Mean</b>	<b>Kategori</b>
Minat belajar Nahwu	5	4.14	Sangat Baik
Kegigihan dalam latihan	5	4.18	Baik–Sangat Baik
Keyakinan memahami materi	5	4.22	Baik–Sangat Baik
Ketertarikan terhadap media interaktif	5	4.29	Sangat Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>20</b>	<b>4.21</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil ini menunjukkan bahwa indikator ketertarikan terhadap media interaktif memperoleh skor tertinggi. Artinya, tampilan visual, animasi, dan fitur interaktif pada media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan minat santri dalam mengikuti pembelajaran Nahwu.

#### g. **Kategori Motivasi Belajar Santri**

Motivasi setiap santri kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan nilai mean individual, yaitu:

- Tinggi ( $\geq 3,6$ ),
- Sedang ( $2,6-3,5$ ), dan
- Rendah ( $\leq 2,5$ ).

Distribusi kategori motivasi ditampilkan pada Tabel 4.14.

Tabel 4. 14 Kategori Motivasi Belajar Santri (N = 35)

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Santri</b>	<b>Persentase</b>
Tinggi	27	77%
Sedang	8	23%
Rendah	0	0%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar santri (77%) berada pada kategori motivasi tinggi. Tidak terdapat santri yang memiliki motivasi rendah, yang memperkuat temuan bahwa media interaktif memberikan dorongan afektif yang kuat dalam pembelajaran Nahwu. (Data lengkap ada dilampiran 17)

#### h. **Reliabilitas Instrumen**

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai:

- **Cronbach's Alpha = 0.961**

Nilai tersebut berada pada kategori tinggi, sehingga instrumen angket dinyatakan konsisten, reliabel, dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar dalam penelitian ini. Berikut hasil hitungan SPSS (Data lengkap ada dilampiran 18):

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.961	.961	20

Gambar 4. 29 Hasil Realliability Statistics

#### i. **Interpretasi Temuan**

Secara keseluruhan, temuan angket motivasi belajar memberikan beberapa poin penting:

- a) Motivasi belajar santri meningkat signifikan setelah menggunakan media interaktif. Media yang dirancang secara visual, berwarna, dan dilengkapi latihan interaktif terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan santri dalam proses belajar.
- b) Ketertarikan pada media digital menjadi faktor motivasional terbesar. Santri merasa bahwa tampilan media yang dinamis, jelas, dan mudah digunakan membuat pembelajaran Nahwu tidak lagi monoton.

- c) Rasa percaya diri santri meningkat, terutama karena adanya fitur *immediate feedback* yang membantu mereka memperbaiki kesalahan secara langsung.
- d) Perubahan perilaku belajar sangat terlihat, dari semula pasif menjadi lebih aktif, antusias, dan mandiri. Hal ini senada dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan peningkatan partisipasi dan fokus selama proses pembelajaran.
- e) Temuan ini memperkuat bahwa media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam efektif tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif, yang merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran jangka panjang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Nahwu di pesantren memberikan dampak positif yang komprehensif, baik terhadap motivasi, rasa percaya diri, maupun ketertarikan santri dalam belajar.

### **3. Wawancara Guru dan Observasi Kelas**

Setelah penyajian data kuantitatif mengenai hasil angket respon pengguna dan motivasi belajar, analisis ini dilengkapi dengan temuan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana santri merespons penggunaan Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam. Pendekatan kualitatif ini penting untuk menangkap aspek pengalaman belajar yang tidak dapat terlihat dari angka—seperti perubahan sikap, kenyamanan, antusiasme, serta dinamika kelas selama proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui wawancara guru pendamping, observasi kelas, serta tanggapan terbuka santri. Seluruh data dianalisis menggunakan model reduksi–kode–tema (Miles et al., 2023). Dari proses analisis tersebut, muncul tiga tema utama yang menjadi benang merah respon dan motivasi santri terhadap media, yaitu: a) peningkatan

minat dan antusiasme belajar, b) tumbuhnya kemandirian belajar, dan c) peningkatan daya paham konseptual terhadap materi Nahwu.

**a. Peningkatan Minat dan Antusiasme Belajar**

Wawancara dengan guru pendamping menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam minat dan ketertarikan santri saat menggunakan media. Responden 1 menyampaikan bahwa:

*“Dulu saya harus menggambar garis dan tanda i’rāb di papan tulis. Sekarang cukup klik animasi, santri langsung paham posisi fa’il dan maf’ul bih.” (Data lengkap ada dilampiran 20)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berhasil berfungsi sebagai alat bantu visual yang mampu menjembatani konsep gramatikal yang selama ini dianggap abstrak. Visualisasi animasi membuat pembelajaran tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dan efisien.

Respon santri dalam kolom tanggapan terbuka pun sangat positif. Ungkapan seperti *“Belajar Nahwu jadi tidak membosankan,”* dan *“Ada animasi dan skor, jadi semangat berlomba,”* mencerminkan meningkatnya antusiasme mereka. Hal ini sejalan dengan hasil angket kuantitatif, di mana indikator minat belajar dan ketertarikan mencapai skor kategori sangat baik.

Observasi kelas menunjukkan bahwa sekitar 91% santri terlibat aktif selama pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan, mencoba menu interaktif, maupun menyelesaikan kuis (data lengkap ada di lampiran 21). Temuan ini menandai pergeseran penting dari pembelajaran pasif menuju learner-centered learning, sebagaimana direkomendasikan dalam literatur pembelajaran modern.

Berikut rekapitulasi data observasi 35 santri serta aspek yang dinilai yaitu:

A = Partisipasi Aktif

B = Motivasi & Antusiasme

C = Fokus & Perhatian

D = Mengikuti Latihan Interaktif

E = Kemandirian Mengerjakan Tugas

Kriteria Santri Aktif

- 1,00 – 1,80 = Sangat Rendah
- 1,81 – 2,60 = Rendah
- 2,61 – 3,40 = Cukup
- 3,41 – 4,20 = Baik
- 4,21 – 5,00 = Sangat Baik

Hasil:

- Santri aktif : 32 orang
- Santri kurang aktif : 3 orang

Total santri : 35 orang

Persentase:

$$\frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$$

Berdasarkan data observasi terhadap 35 santri, diperoleh sebanyak 32 santri menunjukkan tingkat partisipasi aktif dengan rata-rata skor  $\geq 3,4$  (kategori baik dan sangat baik). Dengan demikian, tingkat partisipasi santri dalam pembelajaran Nahwu menggunakan Media Interaktif berbasis Metode Narihasyam mencapai 91%, sementara 9% santri menunjukkan partisipasi rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendorong keterlibatan aktif mayoritas santri dalam proses pembelajaran. (Data lengkap ada dilampiran 23)

#### **b. Kemandirian Belajar**

Tema kedua yang muncul adalah peningkatan kemandirian belajar santri. Media interaktif memberikan ruang bagi santri untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui latihan, navigasi otomatis, dan fitur immediate feedback.

Hal ini ditegaskan oleh Responden 2,:

*“Media ini tidak menggantikan guru, tapi melengkapi. Kami tetap menjelaskan, tapi santri lebih cepat menangkap karena ada tampilan bergerak dan latihan langsung.” (Data lengkap ada dilampiran 20)*

Keberadaan immediate feedback memungkinkan santri mengetahui kesalahan secara langsung tanpa harus menunggu koreksi guru. Hal ini sangat penting dalam pembentukan self-regulated learning, sesuai dengan temuan Asy’ari & Fauziah (2023) bahwa umpan balik langsung mampu meningkatkan rasa tanggung jawab belajar dan kemampuan mengoreksi diri.

Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu materi, melainkan juga sarana pembentuk karakter belajar yang mandiri—sebuah kompetensi penting dalam pembelajaran pesantren yang mengedepankan kedisiplinan dan daya juang intelektual.

### **c. Peningkatan Daya Paham Konseptual**

Wawancara guru memperlihatkan bahwa pemahaman santri terhadap kaidah Nahwu meningkat secara signifikan setelah penggunaan media. Responden 1 menyampaikan:

*“Biasanya perlu dua kali pertemuan untuk satu kaidah. Sekarang sekali pertemuan cukup.”*

Observasi kelas menunjukkan bahwa santri lebih cepat mengidentifikasi fungsi sintaktis seperti *fa’il*, *maf’ul bih*, dan *khobar*. Visualisasi *i’rāb* yang interaktif menjadikan konsep gramatikal yang sebelumnya abstrak menjadi konkret dan mudah diikuti.

Temuan ini selaras dengan teori Multimedia Learning (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa integrasi teks, audio, animasi, dan interaksi mempercepat transfer informasi ke memori jangka panjang sekaligus mengurangi beban kognitif.

Dengan begitu, media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

#### **d. Observasi Kelas dan Dinamika Pembelajaran**

Observasi kelas memperlihatkan perubahan atmosfer pembelajaran yang sangat signifikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Santri terlihat:

- a) aktif menjawab pertanyaan,
- b) berdiskusi dengan teman,
- c) mengikuti latihan dengan semangat kompetitif,
- d) serta mampu mempertahankan fokus lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional.

Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya keterlibatan mental dan fisik yang lebih tinggi, sesuai dengan prinsip active learning (Rosyid & Gunawan, 2024). Media berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran modern di lingkungan pesantren tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional. Guru tetap berperan sebagai murabbi (pembimbing utama), sementara teknologi menjadi mu‘in (penunjang) yang memperkuat efektivitas pembelajaran.

#### **e. Sintesis Temuan Kualitatif**

Hasil triangulasi antara wawancara guru, observasi kelas, dan respon santri menghasilkan tiga simpulan besar:

- a) Minat dan antusiasme belajar meningkat tajam.  
Media dengan animasi, skor, dan interaktivitas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.
- b) Kemandirian belajar tumbuh kuat.  
Fitur navigasi mandiri dan immediate feedback membuat santri mampu belajar dan mengoreksi diri tanpa selalu bergantung pada guru.
- c) Pemahaman konseptual meningkat signifikan.

Visualisasi *i'rāb* dan contoh interaktif memudahkan santri memahami konsep gramatikal yang abstrak.

Ketiga aspek ini saling memperkuat: minat yang tinggi mendorong kemandirian, kemandirian meningkatkan pemahaman, dan pemahaman memperkuat kembali motivasi belajar.

Berdasarkan seluruh data kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa:

Motivasi dan respon santri terhadap penggunaan Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam berada pada kategori sangat baik. Media ini terbukti:

1. meningkatkan minat dan semangat belajar,
2. membentuk kemandirian dan tanggung jawab belajar,
3. mempercepat pemahaman kaidah Nahwu,
4. menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan modern,
5. serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Nahwu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku belajar santri.

## **E. Triangulasi Data dan Keabsahan Temuan**

Untuk memastikan keabsahan, kredibilitas, dan keterpercayaan temuan penelitian, pada penelitian ini dilakukan proses triangulasi data yang memadukan berbagai sumber, metode, dan instrumen. Triangulasi penting dalam desain campuran (*mixed methods*) karena setiap jenis data memberikan sudut pandang berbeda namun saling melengkapi; dengan demikian temuan tidak berdiri pada satu bukti tunggal tetapi diperkuat melalui konsistensi berbagai bukti empiris (Miles et al., 2023).

### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari tiga kelompok utama: (1) santri sebagai pengguna

(melalui pretest, posttest, angket respon pengguna, dan angket motivasi), (2) guru pendamping (melalui wawancara terstruktur), dan (3) pengamat/peneliti (melalui observasi kelas). Hasil perbandingan menunjukkan konsistensi temuan di seluruh sumber:

- a. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan skor rata-rata pretest ke posttest yang nyata (rata-rata naik dari sekitar 63,14 menjadi 84,83).
- b. Guru pendamping mengonfirmasi peningkatan pemahaman dan efisiensi pengajaran setelah penggunaan media (mis. pengurangan waktu penjelasan hingga sekitar 30%).
- c. Observasi kelas menguatkan hasil angket bahwa partisipasi dan motivasi santri meningkat (sekitar 91% santri aktif selama pembelajaran).

Kesesuaian antara angka-angka statistik, laporan guru, dan observasi lapangan menunjukkan bahwa perubahan bukan kebetulan semata, melainkan dampak nyata dari intervensi media pembelajaran.

## 2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif:

- a. Metode kuantitatif: analisis pretest–posttest, perhitungan N-Gain (rata-rata N-Gain = 0,61), uji paired-sample t ( $p < 0,05$ ), serta statistik deskriptif angket. Hasil kuantitatif menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan kaidah Nahwu.
- b. Metode kualitatif: wawancara semi-terstruktur dengan guru, observasi kelas, dan analisis tanggapan terbuka santri dengan prosedur reduksi–kode–tema. Hasil kualitatif mengidentifikasi tema utama: peningkatan minat dan antusiasme, kemandirian belajar, dan peningkatan daya paham konseptual.

Kedua pendekatan menunjukkan arah temuan yang sama: media interaktif efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus memengaruhi sikap dan perilaku belajar santri.

### 3. Triangulasi Instrumen

Triangulasi instrumen menilai konsistensi antar alat ukur yang digunakan: tes hasil belajar (pretest/posttest), lembar observasi, angket motivasi, angket respon pengguna, dan wawancara guru. Temuan penting:

- a. Angket motivasi: rata-rata skor indikator = 4,21 (kategori sangat baik).
- b. Angket respon pengguna: skor rata-rata keseluruhan = 4,80 (kategori sangat baik).
- c. Uji reliabilitas: *Cronbach's Alpha* = 0,961, yang menunjukkan konsistensi internal instrumen pada kategori tinggi sehingga angket layak digunakan.
- d. Tes hasil belajar: peningkatan rata-rata dan penurunan standar deviasi menandakan pemerataan peningkatan kemampuan.

Sinergi hasil dari berbagai instrumen memperkuat klaim bahwa perubahan kognitif (nilai), afektif (motivasi), dan perilaku (keterlibatan) saling mendukung.

### 4. Konsistensi Temuan dan Pola Kausal Sederhana

Hasil triangulasi menampilkan pola keterkaitan yang konsisten:

- a. Peningkatan motivasi → peningkatan kemandirian belajar → peningkatan hasil belajar.
- b. Peningkatan minat dan visualisasi → peningkatan partisipasi → pemahaman konsep yang lebih cepat dan lebih mendalam.

Pola ini muncul berulang pada data kuantitatif (nilai dan N-Gain), data kualitatif (wawancara dan observasi), serta penilaian validator ahli, sehingga menjadi bukti kuat integritas temuan.

## 5. Integrasi Temuan dan Implikasi Keabsahan

Integrasi temuan dari validator ahli, guru, dan santri menunjukkan tingkat konsistensi tinggi:

- a. Validator ahli menilai media sangat layak (skor rata-rata 4,46) dan memberikan masukan teknis untuk penyempurnaan.
- b. Guru pengampu menilai media efektif secara pedagogis dan efisien dalam menjelaskan *i'rāb*.
- c. Santri menilai media menarik, mudah dipakai, dan memotivasi (skor angket 4,80).

Dengan triangulasi yang kuat ini, dapat ditegaskan bahwa temuan penelitian valid, dapat dipercaya, dan bukan sekadar artefak metode tunggal atau bias sampel. Secara praktis, triangulasi memperkuat rekomendasi agar media dilanjutkan ke uji coba lapangan lebih luas (*main field testing*) serta diadopsi sebagai bagian dari strategi blended learning di lingkungan pesantren.

## F. Perbedaan Hasil Belajar Nahwu antara Penggunaan Media Interaktif dan Metode Konvensional

Analisis perbedaan hasil belajar dilakukan dengan membandingkan capaian santri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam, kemudian meninjau perbedaannya dengan pola capaian pada pembelajaran konvensional sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya memberikan peningkatan signifikan secara statistik, tetapi juga menunjukkan keunggulan pedagogis yang jauh lebih kuat dibandingkan metode ceramah tradisional yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Nahwu.

### 1. Perbandingan Kuantitatif Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap 35 santri, diperoleh:

- a. Nilai rata-rata pretest: 63,14
- b. Nilai rata-rata posttest: 84,83

- c. Peningkatan: +21,69 poin
- d. t hitung (paired sample t-test): 9,422
- e. p-value: 0,000 ( $< 0,05$ )

Hasil ini menegaskan bahwa media interaktif memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan pemahaman Nahwu. Secara khusus, peningkatan terlihat pada kemampuan santri memahami struktur kalimat (jumlah *ismiyyah* dan *fi'liyyah*), menentukan fungsi sintaksis, serta membaca *i'rāb* secara lebih tepat.

Efektivitas peningkatan ini diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,61, yang termasuk kategori sedang–tinggi, menandakan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan nilai tetapi juga menutup kesenjangan pemahaman yang sebelumnya terjadi pada pembelajaran konvensional.

Selain itu, penurunan standar deviasi dari 12,255 menjadi 7,816 menunjukkan pemerataan hasil belajar, yang berarti peningkatan tidak hanya dialami oleh santri berkemampuan tinggi, tetapi juga santri dengan kemampuan awal yang rendah.

## 2. Perbandingan dengan Pembelajaran Konvensional

Sebelum media ini digunakan, pembelajaran Nahwu di pesantren masih bersifat:

- a. berpusat pada guru (teacher-centered),
- b. berorientasi ceramah,
- c. minim visualisasi,
- d. santri pasif dan kesulitan memahami contoh abstrak,
- e. pembelajaran membutuhkan waktu lebih panjang.

Guru menyampaikan bahwa pada metode konvensional:

- a. beberapa kaidah membutuhkan dua kali pertemuan untuk dipahami,
- b. santri sering kebingungan saat menentukan fungsi kata,
- c. proses menggambar *i'rāb* manual memakan waktu dan mengurangi efektivitas pelajaran.

Setelah penggunaan media interaktif, guru menyatakan bahwa:

*“Sekarang cukup klik animasi, santri langsung paham posisi fa’il dan maf’ul bih.”*

Perubahan ini menunjukkan efisiensi pedagogis sekaligus memperkuat hasil kuantitatif.

### 3. Penguatan Temuan oleh Observasi dan Wawancara

Observasi kelas memperlihatkan perbedaan mencolok antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan media interaktif:

Tabel 4. 15 Tabel Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan Menggunakan Media

Indikator	Konvensional	Media Interaktif
Keaktifan santri	±37%	±91%
Partisipasi diskusi	Rendah	Sangat tinggi
Ketepatan menjawab latihan	Tidak stabil	Meningkat dan merata
Konsentrasi	Mudah teralihkan	Lebih fokus
Antusiasme	Minim	Tinggi (ada gamifikasi & visualisasi)

Guru mengonfirmasi bahwa:

- a. santri lebih cepat memahami materi,
- b. pembelajaran menjadi lebih efisien,
- c. suasana kelas lebih hidup dan kolaboratif.

Hal ini memperkuat kesimpulan kuantitatif bahwa media interaktif memang meningkatkan performa belajar santri secara nyata, bukan semata karena faktor eksternal.

### 4. Sintesis Perbandingan

Dengan menggabungkan data kuantitatif, observasi, wawancara, serta respon santri, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Media interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan, sedangkan metode konvensional menunjukkan peningkatan yang jauh lebih kecil.

- b. Motivasi dan keterlibatan santri meningkat drastis pada pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, yang secara langsung berdampak pada capaian kognitif.
- c. Pemahaman konsep Nahwu menjadi lebih cepat, konkret, dan tahan lama berkat visualisasi dan immediate feedback.
- d. Efektivitas media interaktif terbukti pada tiga aspek:
  - a) Akademik (kognitif): nilai naik signifikan dan merata
  - b) Pedagogis: guru lebih mudah menjelaskan dan mengelola kelas
  - c) Afektif & perilaku: santri lebih antusias, mandiri, dan percaya diri

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa:

*Hasil belajar Nahwu santri yang menggunakan media interaktif berbasis Metode Narihasyam terbukti jauh lebih baik dibandingkan santri yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Media ini meningkatkan nilai secara signifikan, mempercepat pemahaman kaidah, meningkatkan motivasi dan keaktifan, serta menciptakan pemerataan hasil belajar yang lebih baik.*

Dengan kata lain, media interaktif bukan hanya alternatif, tetapi lebih unggul dan lebih sesuai dengan karakteristik santri generasi digital dibandingkan metode ceramah tradisional.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari satu kegelisahan akademik yang nyata: pembelajaran Nahwu di pesantren selama ini masih didominasi pendekatan konvensional yang cenderung abstrak, kurang kontekstual, dan belum sepenuhnya menjawab kebutuhan santri generasi digital. Melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi konseptual, tetapi menghadirkan produk nyata berupa media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah teruji secara ilmiah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara metode klasik yang sistematis dengan teknologi interaktif modern bukan sekadar inovasi tambahan, melainkan transformasi pendekatan pembelajaran yang berdampak langsung pada kualitas pemahaman, motivasi, dan kemandirian belajar santri. Hal ini sekaligus menguatkan bahwa problem utama pembelajaran Nahwu bukan hanya pada kompleksitas materinya, tetapi pada strategi penyampaiannya.

Adapun kesimpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Proses Pengembangan Berhasil Dilaksanakan Secara Sistematis

Pengembangan media dilakukan melalui tahapan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang berjalan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga produk akhir yang siap digunakan. Setiap tahap tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga menghasilkan penyempurnaan berkelanjutan terhadap produk.

Temuan ini selaras dengan teori *Research and Development* dalam pendidikan (*Thiagarajan*) yang menekankan bahwa kualitas produk pembelajaran ditentukan oleh proses iteratif yang sistematis dan berbasis kebutuhan nyata. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat

konsep *design-based learning*, di mana produk dikembangkan melalui siklus refleksi dan perbaikan berkelanjutan.

Dengan demikian, media yang dihasilkan bukan sekadar produk teknologi, tetapi merupakan hasil rekayasa pedagogis yang matang.

## 2. Media Terbukti Valid dan Layak Digunakan

Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,48 dalam kategori sangat layak, yang mencakup aspek isi, tampilan, navigasi, dan interaktivitas. Ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas baik dari sisi akademik maupun teknis.

Temuan ini sejalan dengan konsep validitas isi (*content validity*) dalam teori evaluasi pendidikan (Arikunto; Sugiyono), serta prinsip instructional *design validity*, yang menekankan kesesuaian antara tujuan, materi, dan media. Selain itu, dari perspektif *Multimedia Learning Theory* oleh Mayer, media yang baik harus mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan teks secara efektif—yang dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Dengan kata lain, kelayakan media ini tidak hanya diukur secara angka, tetapi juga didukung oleh fondasi teoritis yang kuat.

## 3. Media Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Santri

Hasil uji menunjukkan peningkatan signifikan ( $t = 9,422$ ;  $p < 0,05$ ) dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 21,69 poin dan N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang–tinggi). Ini membuktikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan pemahaman Nahwu.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme (*Piaget & Vygotsky*) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri. Media interaktif memungkinkan santri tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berlatih, mencoba, dan merefleksi.

Selain itu, hasil ini juga menguatkan prinsip *learning by doing* (Dewey), di mana pengalaman langsung dalam belajar menjadi faktor utama dalam peningkatan pemahaman. Dalam konteks ini, fitur interaktif dan latihan dalam media menjadi kunci keberhasilan.

#### **4. Media Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar**

Skor respon santri mencapai 4,80 dan motivasi belajar 4,21 (kategori sangat baik), menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan teori *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan) yang menekankan pentingnya tiga aspek utama dalam motivasi: *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Media ini memberikan ruang bagi santri untuk belajar mandiri (*autonomy*), merasakan keberhasilan melalui latihan (*competence*), dan tetap terhubung dengan konteks pembelajaran (*relatedness*).

Selain itu, penggunaan fitur gamifikasi dan umpan balik langsung juga mendukung teori behavioristik (*Skinner*) tentang penguatan (*reinforcement*), di mana respon cepat terhadap hasil belajar mampu meningkatkan motivasi.

Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengubah sikap belajar santri menjadi lebih aktif dan mandiri.

#### **5. Media Lebih Unggul dibanding Metode Konvensional**

Dibandingkan metode ceramah dan hafalan, media ini terbukti lebih efektif, menarik, dan efisien. Pembelajaran menjadi lebih berpusat pada santri, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Temuan ini sejalan dengan paradigma *student-centered learning* dalam pendidikan modern, serta pendekatan *active learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Selain itu, integrasi metode Nariharyam dengan media interaktif juga

menunjukkan bahwa pendekatan tradisional dapat diperkuat melalui teknologi tanpa kehilangan nilai dasarnya.

Hal ini juga menguatkan teori *blended pedagogy*, yaitu perpaduan antara pendekatan klasik dan modern untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan.

### **Penegasan Akhir**

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam menggunakan Articulate Storyline 3 bukan hanya layak dan efektif, tetapi juga mampu menjadi model inovasi pembelajaran bahasa Arab di pesantren.

Lebih dari itu, penelitian ini menunjukkan satu hal penting:

tradisi keilmuan Islam dan teknologi modern bukan untuk dipertentangkan, tetapi untuk dipadukan secara bijak demi menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan berdampak jangka panjang.

Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga membuka arah baru bagi pengembangan pembelajaran Nahwu yang lebih adaptif terhadap zaman tanpa kehilangan kedalaman ilmiahnya.

## **B. Implikasi Penelitian**

Penelitian ini tidak hanya berhenti pada pengembangan produk media pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak yang lebih luas baik dalam ranah teoretis maupun praktis. Implikasi ini menunjukkan bahwa hasil penelitian memiliki relevansi yang kuat dalam pengembangan ilmu, praktik pendidikan, serta arah kebijakan pembelajaran bahasa Arab di era digital.

### **1. Implikasi Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya kajian pembelajaran bahasa Arab, khususnya

dalam ranah ilmu alat (Nahwu) yang selama ini lebih banyak diajarkan secara konvensional.

Temuan penelitian ini menguatkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa integrasi teks, visual, dan interaktivitas mampu meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja dan memperkuat retensi dalam memori jangka panjang. Dalam konteks ini, media yang dikembangkan terbukti mampu mengubah konsep Nahwu yang abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami.

Selain itu, penelitian ini juga memperluas implementasi Metode Narihasyam dari bentuk tradisional menuju format digital interaktif. Struktur “terminal” dalam metode ini, yang sebelumnya diajarkan secara manual, terbukti dapat diadaptasi secara efektif ke dalam desain multimedia tanpa kehilangan sistematika dan kedalaman konsepnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode klasik dalam tradisi keilmuan Islam memiliki fleksibilitas tinggi untuk dikembangkan dalam ekosistem teknologi modern.

Lebih jauh, penelitian ini memperkaya kajian *Instructional Design for Islamic Education*, khususnya dalam pendekatan berbasis Research and Development (R&D). Integrasi antara desain instruksional, teknologi, dan nilai-nilai keilmuan Islam dalam penelitian ini menjadi model konseptual baru yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran bidang keislaman lainnya.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa transformasi digital dalam pendidikan Islam bukan sekadar adaptasi teknis, tetapi juga bagian dari pengembangan teori pembelajaran yang lebih kontekstual, integratif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan dampak langsung bagi berbagai pihak dalam ekosistem pendidikan, mulai dari guru, lembaga pendidikan, hingga peserta didik.

### a. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat berfungsi sebagai alat bantu ajar yang efektif dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran. Guru tidak lagi terbebani dengan penjelasan berulang terhadap kaidah yang abstrak, karena media telah menghadirkan visualisasi, latihan, dan umpan balik secara otomatis. Hal ini sejalan dengan prinsip *teaching efficiency dalam instructional design*, di mana teknologi membantu mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.

### b. Bagi Lembaga Pendidikan

Media ini dapat menjadi prototipe awal dalam program digitalisasi pembelajaran kitab turats di pesantren. Pengembangan serupa dapat diperluas pada bidang lain seperti Sharaf, Balaghah, dan Ushul Fiqh. Hal ini mendukung transformasi menuju *digital Islamic learning ecosystem*, di mana lembaga pendidikan tidak hanya mempertahankan tradisi, tetapi juga mengembangkannya secara inovatif.

### c. Bagi Santri

Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan menyenangkan. Santri tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk belajar secara mandiri. Temuan ini selaras dengan konsep *self-regulated learning*, di mana peserta didik memiliki kontrol terhadap proses belajarnya sendiri, serta mampu merefleksi dan memperbaiki kesalahan secara aktif.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membuka ruang baru dalam kajian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pesantren. Secara khusus, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam

mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan literasi digital, sekaligus mengembangkan model pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

### **3. Keterbatasan dan Keunggulan Penelitian**

Penelitian ini memiliki sejumlah keunggulan sekaligus keterbatasan yang penting untuk dicermati sebagai bagian dari refleksi ilmiah dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya.

Dari sisi keunggulan, penelitian ini berhasil menghadirkan integrasi yang aplikatif antara metode pembelajaran klasik dengan teknologi digital dalam bentuk media interaktif. Keunggulan tersebut tidak hanya terletak pada aspek inovasi teknologi, tetapi juga pada kemampuan mempertahankan struktur sistematis metode Narihasyam dalam desain pembelajaran modern. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki desain yang terstruktur dan berorientasi pada pengalaman belajar aktif, sehingga mampu memfasilitasi proses eksplorasi dan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal. Penelitian ini juga didukung oleh pendekatan metodologis yang sistematis melalui model Research and Development (R&D), sehingga produk yang dihasilkan memiliki dasar empiris dan pedagogis yang kuat. Di samping itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Arab yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital di lingkungan pesantren.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah sampel yang digunakan masih terbatas dan hanya mencakup satu lokasi penelitian, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Uji coba media juga masih dilakukan dalam skala terbatas, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang. Selain itu, pengembangan media masih terfokus pada materi tertentu dalam pembelajaran Nahwu dan belum mencakup keseluruhan kompetensi secara komprehensif. Keterbatasan lain terletak pada ketergantungan

terhadap ketersediaan perangkat teknologi serta kesiapan pengguna dalam mengoperasikannya, yang pada beberapa kondisi dapat menjadi kendala dalam implementasi.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran strategis diajukan sebagai bentuk tindak lanjut dan pengembangan lebih lanjut dari temuan penelitian ini:

#### **1. Untuk Guru dan Pengelola Pesantren**

Disarankan agar media pembelajaran interaktif ini diintegrasikan secara rutin dalam proses pembelajaran Nahwu. Penggunaan media tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian utama dalam strategi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan fitur-fitur media secara optimal. Hal ini sejalan dengan konsep *teacher digital competence*, yang menekankan pentingnya kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif.

#### **2. Untuk Lembaga Pendidikan dan Pemerintah**

Diperlukan dukungan kelembagaan dalam bentuk penyediaan infrastruktur, seperti laboratorium komputer atau ruang belajar digital di lingkungan pesantren. Langkah ini menjadi bagian penting dalam mendukung program digitalisasi pembelajaran bahasa Arab serta implementasi kebijakan pendidikan berbasis teknologi sebagaimana diarahkan dalam transformasi pendidikan di era Society 5.0.

### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan populasi yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasi secara lebih kuat.
- b. Pengembangan media berbasis *mobile learning* (*Android/iOS*) sangat disarankan agar akses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas ruang serta waktu.
- c. Perlu dilakukan penelitian longitudinal untuk mengukur daya tahan pemahaman (retensi) santri terhadap kaidah Nahwu dalam jangka panjang. Hal ini penting untuk melihat keberlanjutan dampak pembelajaran, tidak hanya dalam jangka pendek.

### 4. Untuk Pengembangan Produk

Media yang dikembangkan masih memiliki ruang untuk penyempurnaan. Ke depan, disarankan untuk menambahkan fitur *learning analytics* guna memantau perkembangan belajar santri secara real-time. Selain itu, integrasi audio pelafalan bahasa Arab akan semakin memperkaya pengalaman belajar, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat memahami kaidah, tetapi juga sebagai sarana meningkatkan kompetensi bahasa secara menyeluruh.

Implikasi dan saran dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh tidak berhenti pada level produk, tetapi memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi model pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi yang berkelanjutan.

Lebih dari itu, penelitian ini menegaskan bahwa masa depan pembelajaran Nahwu di pesantren tidak lagi berada pada dikotomi antara tradisi dan teknologi, tetapi pada kemampuan untuk

mengintegrasikan keduanya secara harmonis demi melahirkan pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan bermakna.

#### **D. Kontribusi Ilmiah dan Posisi Penelitian**

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis dalam bidang pembelajaran bahasa Arab, khususnya ilmu Nahwu. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan model media pembelajaran Nahwu interaktif berbasis Metode Narihasyam yang terintegrasi dengan teknologi digital, yang sebelumnya belum banyak dikaji secara sistematis.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dengan konteks pembelajaran Nahwu di pesantren, serta menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional berbasis terminal dapat diadaptasi secara efektif ke dalam desain multimedia interaktif. Temuan ini memperkaya kajian *instructional Design for Islamic education*, terutama dalam konteks integrasi nilai-nilai salafiyah dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21.

Secara konseptual, penelitian ini memosisikan diri bukan sekadar sebagai penelitian pengembangan media, tetapi sebagai model konseptual digitalisasi metode pembelajaran Nahwu. Model ini dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran lain seperti Sharaf, Balaghah, dan Ushul Fiqh, maupun pada konteks lembaga pendidikan Islam yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan efektif, tetapi juga memberikan kerangka pemikiran baru dalam pengembangan pembelajaran Nahwu berbasis teknologi, yang menegaskan bahwa inovasi pendidikan Islam dapat tumbuh dari penguatan metode klasik yang dikontekstualisasikan secara digital.

## **E. Penutup**

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi tidak harus bertentangan dengan tradisi. Metode klasik dapat hidup kembali dengan wajah baru yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan bagi generasi digital. Dengan menggabungkan nilai-nilai keilmuan pesantren dan teknologi modern, media pembelajaran ini menjadi bukti bahwa Islam mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman tanpa kehilangan ruhnya.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan pendidikan Islam, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Arab, serta menjadi inspirasi bagi lahirnya inovasi-inovasi digital lain di pesantren Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Abdulkhakim, A., Sopyan, I., Sulmiana, & Hilman, C. (2025). Penggunaan Aplikasi Berbasis Digital Nahwu Shorof Pemula Lengkap dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di Kelas X MAN 1 Kota Sukabumi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 2561–2564. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.2158>
- Abu Dawud, S. (2008). *Sunan Abi Dawud*. Darussalam.
- Adilah, A., Khikmah, E. N., & Khalilullah, M. Z. (2023). Sejarah dan perkembangan metodologi al-nahw al-‘Arabī: Analisis historis dari mazhab Basrah hingga Mesir. *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 3(2). <https://doi.org/10.15408/kjar.v3i2.40427>
- Adoe, W., Salim, S., & Amali, L. N. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan model 4D pada tema transportasi untuk anak kelompok B di TK Benih Harapan Kota Gorontalo. *Jurnal Normalita*, 10(3), 308–315. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/normalita/article/view/16860>
- Agniari Firdaus, F. (2025). *Ilmu Nahwu Dalam Perspektif Multidisipliner : Antara Bahasa, Budaya, Dan Pemikiran Islam Kontemporer*. 4(3), 1–23. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/download/2299/2064>
- Ahmad, I. (2016). Al-Istisna dalam QS. Al-Baqarah (Analisis Ilmu Nahwu dan Ilmu Balagah) [Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]. In *Tesis Magister*. [https://repositori.uin-alauddin.ac.id/17492/1/IRFAN\\_AHMAD.pdf](https://repositori.uin-alauddin.ac.id/17492/1/IRFAN_AHMAD.pdf)
- Ainin, M. (2018). PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ATAU SEKOLAH: HOTS, MOTS ATAU LOTS? *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*. <https://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/download/266/252>
- Al-Ahdal, M. bin A. bin A. B. (2005). *Kawakib Al-Durriyah*. Haramain.
- Al-Zarnuji, B. al-D. ibn I. (2014). *Ta’līm al-Muta’allim Ṭarīq al-Ta’allum*. Damaskus: Dār Ibn Kathīr.
- Al-Zubaydi, A. B. M. ibn al-H. (2009). *Tabaqat al-nahwiyyin wa-al-lughawiyyin*. Dar al-Ma’arif.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Allyn and Bacon.
- Alfi Aliyah, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di Ma Sunan Pandanaran Yogyakarta [UIN Sunan Kalijaga]. In *Braz Dent J*. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56563/1/20204022004\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/56563/1/20204022004_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Amalia, S. (2024). *Problematika pembelajaran nahwu bagi santri pemula di pondok pesantren darul abror purwokerto skripsi*. [https://repository.uinsaizu.ac.id/29054/1/Skripsi\\_Full\\_SA.pdf](https://repository.uinsaizu.ac.id/29054/1/Skripsi_Full_SA.pdf)
- Amazonaws.com. (2021). *Articulate Storyline 3*. Amazonaws.Com. [https://articulate-us.s3.amazonaws.com/support-share/ELH/Articulate\\_Storyline.pdf?](https://articulate-us.s3.amazonaws.com/support-share/ELH/Articulate_Storyline.pdf?)
- Amin, C., Musnia, M., Ruqoyah, U., Permatasari, I., & Hidayat, W. (2024). Analisis Kecemasan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab dalam Ujian Akhir Semester Mata

- Kuliah Qiroatul Kutub. *Jurnal Pelayanan Masyarakat*, 1, 157–168. <https://doi.org/10.62951/jpm.v1i4.926>
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Andhika Najib Azka, Muhammad Eep Saiful Haq, Hertomo Miftahudin, D., & Rizaldi, U. R. (2024). *Tela'ah Kurikulum Madrasah KMA 2019 (MTs)*. 5(4), 758–781. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i4.1234>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asiah, A., Zamroni, Z., & Rijal, M. K. (2022). Problematika pembelajaran Nahwu dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab di lembaga pendidikan Indonesia. *Borneo Journal of Language and Education*, 2(2), 170–185. <https://doi.org/10.21093/benjole.v2i2.6104>
- Asrullah. (2023). *Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi untuk Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba* [Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jael.v3i1.37968>
- Asrullah, A., Yaumi, M., Yusuf, M. T., Magister Pendidikan Bahasa Arab, P., & Alauddin Makassar, U. (2023). *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba*. 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jael.v3i1.37968>
- Asy'ari, M., & Fauziah, N. (2023). Immediate Feedback and Motivation in Interactive Arabic Learning Media. *Education Sciences*, 13(7), 554. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/7/554>
- Asy'ari, & Punawan, A. S. bin. (2020). Nahwu, Origin and Its Urgences in Arabic Learning. *Online Submission*, 24(6), 6894–6900. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED608786.pdf>
- Awwiby, M. W., Nashoih, A. K., & Aisa, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Santri. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 4(2), 524–531. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v4i2.2530>
- Ayu Octaviasari, F., Arisyanto, P., & Huda, C. (2023). Development of Interactive Learning Media “SITAYA” (Sistem Tata Surya) on Articulate Storyline-Based 3 in VI Grade Students at SD Negeri Kalirejo 01 Ungaran. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(4), 647–653. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline2219>
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3160–3164. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20984>
- Azhari, A. (2023). Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Ilmu Nahwu Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 55–66.
- Bachtiar, F., Al Mardhi, M. R., & Jamal, M. (2024). Media Digital Interaktif Pada Pembelajaran Nahwu Bagi Generasi Milenial. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 1616–1626. <https://doi.org/doi:10.56799/jceki.v4i1.6442>

- Bachtiar, F., Radhi, M., Mardhi, A., & Jamal, M. (2024). *Media Digital Interaktif Pada Pembelajaran Nahwu Bagi Generasi Milenial*. 4(1), 1616–1626. <https://ulilalbabainstitute.id/index.php/J-CEKI/article/download/6442/5233/13683>
- Bahri, S. (2024). Memahami al-lahn dan signifikansi kodifikasi ilmu nahwu dalam bahasa Arab. *El Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v6i2.8198>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Bukhari, I. (2009). Shahih Bukhari: Terjemah Lengkap. In *Penerj. Muhammad Nashiruddin al-Albani*. Pustaka Azzam.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6 (ed.)). SAGE Publications.
- Cuhanazriansyah, M. R., Rizal, F., Irfan, D., & Abdullah, R. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Permainan Monopoli Mata Pelajaran MIPA (MOMIPA) Berbasis Teknologi Android di Sekolah Menengah Kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 187–192. <https://doi.org/10.29210/30031716000>
- Daryanto, & Purnama, W. (2013). *Pengembangan Pembelajaran dengan Pendekatan Model ADDIE*. Gava Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Digitallearninginstitute.com. (2022). *The ADDIE Learning Design Process for Instructional Designers*. Digitallearninginstitute.Com. <https://www.digitallearninginstitute.com/blog/the-digital-learning-design-process-addie-model-for-instructional-design?>
- Fachrina, Z. F., Haery, I. M., Nazilla, K., & Zahrah, F. N. (2025). Pemikiran Gramatikal Al-Sibawaih: Telaah Historis, Metodologis, dan Implikasinya terhadap Linguistik Arab Kontemporer. *Sathar: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(1), 331–343. <https://doi.org/10.59548/js.v3i1.356>
- Faoziyah, L., & Izzah, N. (2021). Analysis of Arabic Language Textbooks for Madrasah Aliyah Class XI Based on the 2013 Curriculum | Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kelas XI Berdasarkan Kurikulum 2013. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 1(2), 117–132. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v1i2.1480>
- Fatoni, A. (2019). Peran Motivasi Belajar Bahasa Arab Terhadap Aktivitas Pembelajaran: Studi Kasus Mahasiswa Pba Universitas Muhammadiyah Malang. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 18(2), 183–202. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v18i2.1869>
- Fauziah, M. (2019). *Penerapan Prinsip Multimedia pada Media Pembelajaran Interaktif*.

Universitas Negeri Jakarta.

- Fikri, H., & Wahyuni, A. S. (2022). Kelayakan media pembelajaran ISpring Suite berbasis Android pada mata pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(2). <https://repository.unj.ac.id/35708/>
- Firdayanti, A. (2024). *Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva hubungannya dengan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian korelasional terhadap siswa kelas X di SMAN 26 Bandung* [UIN Sunan Gunung Djati Bandung.]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/97953/>
- Firstanianta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/4466/3624/>
- Fitriyah, K., & Mutammiroh, U. (2025). Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 5, 70–84. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v5i1.2067>
- Fitriyani, D., Hasanah, L., & Rafiq, M. (2023). User Experience Design in Educational Multimedia Using Articulate Storyline. *Education Sciences*, 13(5), 427. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/5/427>
- Guruinovatif.id. (2024). *Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran*. Guruinovatif.Id. <https://guruinovatif.id/artikel/manfaat-menggunakan-media-pembelajaran-interaktif-dalam-pembelajaran>
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models* (4th ed.). Syracuse University.
- Gustiani, S. (2019). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) METHOD AS A MODEL DESIGN IN EDUCATIONAL RESEARCH AND ITS ALTERNATIVES*. 11, 12–22.
- Habibi, N., Aan, M., Harianto, N., & Malik, K. (2025). Tārīkh nash'at al-naḥw wa-al-dirāsah 'an taṭawwurih. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(1). <https://doi.org/10.52593/klm.04.1.02>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamidah, H., & Marsiah, M. (2025). Pembelajaran mahārah al-istimā' dengan memanfaatkan media youtube: problematika dan solusi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(2), 147–160.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Alkhodri, E. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5, 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book.

- MATEC Web of Conferences*, 372, 5008.  
<https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Helty, H., Rahmadani, A., & Syayidi, M. (2024). Pengembangan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 345–347. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.532>
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 35.
- Hidayah, S., & Mahfudz, A. (2024). Validation in Arabic Learning Materials Design. *Journal of Arabic Linguistic Education*, 9(1), 44–57. [https://www.researchgate.net/publication/382941114\\_Validation\\_in\\_Arabic\\_Learning\\_Materials\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/382941114_Validation_in_Arabic_Learning_Materials_Design)
- Hidayat, A., & Fikri, M. (2022). Cognitive Readiness of Upper Secondary Students in Grammar-Based Arabic Learning. *Journal of Arabic Linguistics and Education*, 5(3), 201–215.
- Hikmah, A. D., Wardini, S. U., & Nashihudin, M. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kontemporer di MA Aswaja Ngunut. *El-Khidmah: Jurnal Diseminasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), xx–xx. <https://id.scribd.com/document/851474693/Pengabdian-Kepada-Masyarakat>
- Hilmi, D. (2020). Pengembangan Modul Nahwu Interaktif Berbasis Induktif-Digital. *At-Tadris: Journal of Education and Teaching*, 5(1), 89–102.
- Husnah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Ekosistem Kelas X Mipa Di Sma Negeri 1 Yosowilangun Lumajang* [IAIN Jember]. [https://digilib.uinkhas.ac.id/4107/2/AinunHusnah\\_T20178042.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/4107/2/AinunHusnah_T20178042.pdf)
- Ibn al-Anbari, A. al-B. A. al-R. ibn M. (1998). *Nuzhat al-alba' fi tabaqat al-udaba'*. Dar al-Fikr al-Arabi.
- Ibnu Hisyam, R. (2023). Abu al-Aswad ad-Du'ali wa dawruh fii tarikh 'ilm al-nahw. *An-Nahdah Al-'Arabiyah*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.22373/nahdah.v3i1.2237>
- Ilmiani, A., Ahmadi, A., Rahman, N., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8, 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Indaryanti, R. B., Harsono, Utama, Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31599/na7deq07>

- Iqbal Assyauqi, M. (2020). *MODEL PENGEMBANGAN BORG AND GALL*.
- Ismail, A. (2021). Pendekatan Tutor Sebaya dalam Pembelajaran Nahwu di Pesantren. *Al-Lughah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 8(2), 112–126. [https://repository.uin-suska.ac.id/45290/1/SKRIPSI\\_AINI\\_ISMAIL.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/45290/1/SKRIPSI_AINI_ISMAIL.pdf)
- Jannah, F., Suharto, H., & Munir, A. (2023). Improving Usability through Feedback Loop in Educational Media Design. *Tarbiyah: Journal of Islamic Education*, 11(2), 144–157. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/6841>
- Jayadi, T., Thohri, M., Maujud, F., & Safinah, S. (2024). Manajemen Integrasi Kurikulum Madrasah dengan Kurikulum Pesantren dalam Meningkatkan Moderasi Beragama. *Jurnal Manajemen Dan Budaya*, 4(1), 105–119. <https://doi.org/10.51700/manajemen.v4i1.640>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6), 372–378. <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/index>
- Jubaidah, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran Nahwu Berbasis PowerPoint Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan ...*, 1, 83–90. [http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding\\_fbs/article/view/24188](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24188)
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kadariah, K., Thohari, A. H., & Riwinoto, R. (2020). Interactive Multimedia “Learn Arabic Vocabulary” as an Arabic learning media for elementary school students Grade IV. *Jurnal Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1545>
- Kamal, M. (2022). Mazhab-mazhab sintaksis bahasa Arab nahwu. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 3(1). <https://doi.org/10.46838/jbic.v3i1.119>
- Khairunnisa, A., Pribadi, M., & Sugiyono, S. (2024). EPISTEMOLOGI PEMIKIRAN IBNU MALIK DAN REPRESENTASI PEMIKIRAN BASRAH DALAM KITAB ALFIYAHNYA. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7, 481. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3176>
- Khosi'in, E. M. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro* [UIN Maulana Malik Ibrahim]. <https://etheses.uin-malang.ac.id/48209/1/20010120019.pdf>
- Khotijah, K. (2018). DESAIN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB di MI. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(01), 22. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v1i01.1187>
- Khumaini, M. (2022). Urgensi Bahasa Arab Dalam Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar Dan Menengah Sebagai Bahasa Asing Pilihan Pada Era Society 5.0. *Al-TARQIYAH:*

- Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30631/al-tarqiyah.v5i1.32>
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media Screencast-O-Matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1). <https://ejournal.unsil.ac.id/index.php/j-siliwangi/article/view/3078>
- Latifah, L., Ma'arif, M. S., & Afyuddin, M. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android dengan teori pembelajaran interaktif. *Al-Wasil: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 53–83. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Ma'arif, M. S. (2015). Perbandingan Kualitas Buku Teks Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 209. <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.41.209-234>
- Maspeke, N. M. (2025). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Konstektual Pada Siswa MAN 3 Bantul* [UIN Sunan KaliJaga]. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69881/1/22204022010\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/69881/1/22204022010_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Masurroh, I. (2022). Peningkatan Hasil Siswa Belajar Melalui Penerapan Model Learning Cycle Materi Simbiosis dan Jaring-Jaring Makanan. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 2, 16–21. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.1.2022.207>
- Maulana, M. F. J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Menggunakan Aplikasi "Articulate Storyline 3" untuk Meningkatkan Kemampuan Maharah Qira'ah di Kelas VII MTsN 9 Nganjuk* [IAIN Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/15183/>
- Mawaddah, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Powtoon di Kelas VII MTs Pondok Pesantren Pembangunan Pulau Punjung Sumatera Barat*. UIN Sunan Kalijaga. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/70903/1/23204021016\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/70903/1/23204021016_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Mawaddah, N., & Kurniawati, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Model Branching Story. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 115–130. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-06>
- Mawaddah, S. L. (2022). Problematika Pembelajaran Nahwu Menggunakan Metode Klasik Arab Pegon di Era Modern. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 102–119. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i2.12976>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mazyuna, A. L., & Indonesia, U. P. (2025). *Reformulasi Strategi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Disrupsi Digital : Perspektif Kontemporer Pendidikan di Indonesia*. 5, 32–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i2.5756>
- Melisandi, R., & Lazulva, L. (2023). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Android pada Materi Laju Reaksi. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v7i1.21491>

- Mendrofa, S. J. P. Y., Mendrofa, R. N., Telaumbanua, Y. N., & Zega, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Bunga Mawar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 591–607. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2946>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2023). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (5 (ed.)). SAGE Publications.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–37. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Mualif, A. (2019). Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu dalam Pendidikan Bahasa Arab. *Al-Hikmah*, 1(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v1i1.60>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2, 203–212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Muchasan, A., Nur Syam, & Anis Humaidi. (2024). Pemanfaatan Teknologi di Pesantren ( Dampak dan Solusi dalam Konteks Pendidikan ). *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 10(1), 16–33. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v10i1.849>
- Mujahidah Lubis, F. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Nahwu Berbasis Smart Apps Di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta* [UIN Sunan Kalijaga]. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65891/1/22204021014\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65891/1/22204021014_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- MUKAROM, K. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRA TUL ISTIMĀ ' SANTRI KELAS 5 IBTIDA ' PONDOK PESANTREN AL IKHSAN BEJI KEDUNGBANTENG SKRIPSI* Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk PROGRAM STUD [UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. [https://repository.uinsaizu.ac.id/24449/1/Khoerul Mukarom-Penggunaan Media Film dalam Pembelajaran Mahāratul Istimā' Santri Kelas 5 Ibtida' Pondok Pesantren Al Ikhsan Beji Kedungbanteng Banyumas.pdf](https://repository.uinsaizu.ac.id/24449/1/Khoerul%20Mukarom-Penggunaan%20Media%20Film%20dalam%20Pembelajaran%20Maharatal%20Istimah%20Santri%20Kelas%205%20Ibtida%20Pondok%20Pesantren%20Al%20Ikhsan%20Beji%20Kedungbanteng%20Banyumas.pdf)
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Suatu Panduan Praktis*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1).
- Muslim, I. (2000). *Shahih Muslim* (Vol. 4). Dar al-Fikr.
- Nabilah, Y. F., Nurlaila, I. N., Yani, N. F., & Risqiani, T. M. (2025). *Ilmu I'rab Sebagai Alat Pemahaman Konteks Al Qur'an Dalam Islam*. 2, 545–554. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie/article/download/367/362>
- Nasir, M. M. (2019). *Penggunaan An Nahwu At Thatbiqi dalamke kemahiran membaca*

*kitab kuning tingkat Wustho di pondok pesantren Al Hikmah Bandar Lampung.*  
[https://repository.radenintan.ac.id/7061/1/PENGGUNAAN AN NAHWU AT THATBIQI DALAM KEMAHIRAN MEMBACA KITAB KUNING TINGKAT WUSTHO DI PONPES ALHIKMAH BANDAR LAMPUNG.pdf](https://repository.radenintan.ac.id/7061/1/PENGGUNAAN%20AN%20NAHWU%20AT%20THATBIQI%20DALAM%20KEMAHIRAN%20MEMBACA%20KITAB%20KUNING%20TINGKAT%20WUSTHO%20DI%20PONPES%20ALHIKMAH%20BANDAR%20LAMPUNG.pdf)

- Nour, S. H., & Muttaqin, Z. (2025). Factors influencing the development of Arabic grammar (Nahwu). *Inspirasi: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/10.69836/inspirasi-jpk.v2i2.265>
- Nudin, B., Asyrof, M. N., Cahyaningrum, S. A., & Marlina, Y. D. (2022). Penguatan Literasi Digital Dalam Mempelajari Agama Islam Bagi Generasi Muda Pendahuluan. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 244–251. <http://139.180.223.195/index.php/caradde/issue/view/51>
- NURJANNAH. (2024). PENERAPAN METODE IMLA' DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIAH AL-MUSTAQIM PAREPARE [INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE]. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1). <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/8789/1/19.1200.019..pdf>
- Nurjannah, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Kelas III SD. *Journal on Education*, 6(1), 8886–8893. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/4373/3609/>
- Nursalam, N., Muhajir, M., Wibowo, S., & Suardi, S. (2023). The Effectiveness of Articulate Storyline 3 Application-Based Interactive Learning Media in Social Studies Learning for Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3061>
- Nurzannah, & Estiawani, P. (2021). Implementasi Metode TIKRAR Pada Program Tahfidzul Qur'an. *Ar-Rasyid: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 45–53. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/ARRASYID>
- Nurzannah, N., Daulay, M., & Ginting, N. (2021). Map of The Needs of UMSU Students on Al-Islam and Muhammadiyah Curriculum. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 777–791. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1722>
- Nurzannah, N., & Setiawan, H. (2022). The 2013 Curriculum Learning Process in Senior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14, 1721–1732. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.947>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D): Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://jurnal.dharmaacariyanusantara.id/index.php/home/article/view/xx>
- Pasaribu, M. (2022). Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Pencegahan Pelecehan Seksual Online di Kalangan Mahasiswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 869. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2558>
- Pasaribu, M., & Harfiani, R. (2021). Vocational Education at Special School in North Sumatra. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13, 1335–1347. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.641>
- Pito, A. H. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 102. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>

- Poerwadarminta, W. J. S. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Cetakan ke-3). Balai Pustaka.
- Pohan, S., Mavianti, Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 779–788. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Pradipta, N. (2024). *Metode Narihasyam: Langkah Awal Membaca Kitab Arab Gundul*. Madani Press.
- Pratama, R. A. (2024). Effectiveness of Articulate Storyline-Based Learning Media in Elementary School Indonesian Language and Literature Learning Courses. In *Proceedings of the 2024 International Conference on Education and Social Science (ICCESS)* (pp. 235–245). <https://doi.org/10.4108/eai.17-9-2024.2353074>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Qorib, M., Zailani, Radiman, Amrizal, & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Astronomi Rasi Bintang untuk Anak Usia Dini. *AL-MARSHAD: Jurnal Astronomi Islam Dan Ilmu-Ilmu Berkaitan*, 7(2), 162. <http://dx.doi.org/10.30596/jam.v7i2.8057>
- Qurani, A., Solihati, S., Fudiah, N., Mufarokah, S., Istiadah, I., & Firdaus, R. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim dan STIBA Ar-Raayah. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4, 41–57. <https://doi.org/10.52593/klm.04.1.03>
- Rachmawati, M., Nugrahawan, A. R., & Rofi'ah, N. H. (2022). The Quizizz Application is an Arabic Online Learning Evaluation Tool at The University Level. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(1), 87–100. <https://doi.org/10.22219/jiz.v5i1.20647>
- Rahayu, N. I., Fiteriani, I., & Diani, R. (2022). Articulate Storyline-based interactive learning media with character values on natural science learning for 10–11 years old students. *Heliyon*, 8(6), e09365. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09365>
- Rahmadani, F., & Yusuf, M. (2023). Comprehensive Validation Approach in R&D-Based Learning Media Development. *International Journal of Educational Innovation*, 11(4), 287–302.
- Rahman, A., & Amiruddin, S. (2022). Interactive Digital Learning Using Articulate Storyline: Its Impact on Student Engagement. *Education Sciences*, 12(6), 497. <https://www.mdpi.com/2227-7102/12/6/497>
- Rahmawati, A., Suhatmady, B., Suchayo, D., & Hermagustiana, I. (2021). Diseminasi Inovasi Pembelajaran Melalui Kolaborasi Antar Lembaga: Studi Kasus di Jawa Tengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 88–97. <https://ejournal.unnes.ac.id/sju/index.php/jip/article/view/26789>
- Rahmawati, D. W. I. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Materi Lambang Negara Kelas 3* [UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/23108/1/Dwi> Anggraeni Rahmawati\_Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articula.pdf

- Rahmawati, R., Fauziah, A., & Yanto, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Pendidikan STKIP Muhammadiyah Pagaram*, 1(1), 10–21. <http://jurnal.stkipm-pagaram.ac.id/>
- Rajak, A. (2020). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*. Forum Intelektual al-Qur'an dan Hadits Asia Tenggara.
- Ramadhan, R., Hilmi, D., & Azhari, A. (2023). Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Fitur Dan Pola Pengajaran. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 8, 47–58. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v8i1.4885>
- Rekasharma, S., & Lubis, Z. (2022). Implementation of the Grammatical Method in Making Arabic Sentence Patterns at MTs Ulumul Qur'an Teladan. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 284–295. <https://www.jurnal.al-ulum.org/index.php/al-ulum/article/view/1376>
- Repository, U. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada materi statistika*. <https://repository.uir.ac.id/4963/6/8>. BAB III METODOLOGI PENELITIAN.pdf
- Richey, R., & Klein, J. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. <https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Ridwan, M., Rahma, A., Hasyim, M., & Amir, M. Y. (2023). Development of Arabic Language Teaching Materials With 4D Model for the Second Semester at STAI Al-Furqan Makassar. *Jurnal Al-Mudarris: Journal of Islamic Education*, 6(1), 96–112. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1284>
- Riyadi, F., & Fauziah, H. (2023). Developing UX-Based Validation Instruments for Interactive Learning Media. *Journal of Educational Technology Research*, 11(2), 44–59.
- Rochaendi, Endi; Fuadi, Akhsanul; Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran* (E. Rochaendi (ed.)). Itera Press. <https://repositor.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5>. Pengembangan Media Pembelajaran.pdf
- Rohmah, & Bukhori. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2).
- Rohman, A. H. (2021). *Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas 2 Ula Madrasah Diniyah Al-Amiriyyah Blokagung Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2020/2021* [Institut Agama Islam Darussalam Blokagung]. <https://repository.library-iaida.ac.id/id/eprint/198/>
- Rokhim, M., Oktaviani, F., & Safii, R. (2023). Articulate Storyline Application: Development of Foreign Language Learning Media on the Aspects of Listening Skills. *ELOQUENCE: Journal of Foreign Language*, 2, 224–240. <https://doi.org/10.58194/eloquence.v2i1.670>
- Rosyid, A., & Gunawan, H. (2024). Learner Control and Interactive Navigation Design in Islamic Learning Media. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran Islam*, 7(1), 78–95.
- Ruslan, M., Affandi, A., & Husna, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli.

- Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1123–1131. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Saepuloh, S., Priyadi, R., & Ratnaningsih, N. (2022). The Development of Interactive Learning Media to Improve Students' Motivation on Trigonometry. *INOMATIKA*, 4, 171–189. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i2.327>
- Safitri, A. S., Alfattunisa, A. R., & Afifah, A. N. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI. *03(2)*, 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1). <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/13568>
- Sari, N. P., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis STEM pada materi sistem reproduksi tumbuhan menggunakan model 4D. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 8(1), 45–53. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbi/article/view/55728>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Setiawan, A., & Romadlon, D. A. (2024). The Use of H5P in Islamic Religious Education Learning Media Development to Improving Self-Regulated Learning. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 409–418. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.780>
- Setiawan, H., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8, 47–51. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v8i2.726>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Setyowati, L., & Arifin, M. (2024). Articulate Storyline in Educational Media Development. *Journal of Interactive Learning*, 15(1), 65–79. [https://www.researchgate.net/publication/381254710\\_Articulate\\_Storyline\\_in\\_Educational\\_Media\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/381254710_Articulate_Storyline_in_Educational_Media_Development)
- Sholeh, A., & Anisa, N. (2024). The Effectiveness of Articulate Storyline-Based Media in Improving Arabic Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan*

*Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 45–60.

- Shoumi, P. N., & Setiawan, H. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Swasta Al Washliyah 15 Medan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 524–529. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13866581>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/SAINSTEKNOPAK/article/download/5008/2355/10657>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmarini, F., Mauludiyah, L., Roziqi, M. A., & Nurdianto, T. (2021). Interactive Arabic Learning Media based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Motivation. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 106–121. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-06>
- Sunan, M. R., Pribadi, P. M., & Aulia, H. (2025). Abū al-Aswad al-Du'alī and the contribution of his thought in building the grammatical Arabic language. *Lisaniya: Advanced Studies on Arabic Language Teaching*. <https://ejournal.lisaniyaadabiya.id/index.php/lisaniya/article/view/41>
- Sungkono. (2020). Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Jurnal*. <https://media.neliti.com/media/publications/220161-pengembangan-instrumen-evaluasi-media-mod.pdf>
- Supardi, A., Gumilar, A., Abdurrohman, R., Al, S., & Tasikmalaya, H. (2022). Pembelajaran Nahwu Dengan Metode Deduktif Dan Induktif. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 23–32. <https://www.ejournal.stai-alhidayah.ac.id/index.php/jurnalalurwatulwutsqo/article/download/43/36>
- Suratno, Mustafa Muhammad, Dimas Muhammad Rizaldi, Samaa Abdul Aziz, & Yoga Aji Ramadhan. (2022). Urgensi Ilmu Nahwu dalam Memahami Nushus Syarā'iyah. *Sanaamul Quran: Jurnal Wawasan Keislaman*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.62096/tsaqofah.v3i1.1.27>
- Suryadi, M., & Azzahra, N. (2024). The Impact of Expert Validation Scores on the Effectiveness of Arabic Learning Media. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Islam*, 15(1), 66–79.
- Sutinalvi, V., Harahap, A., Lubis, M. Y. A., & Nasution, S. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan Implementasi, dan Peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 76–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i1.1969>
- Suwandi. (2021). Analisis Data Research dan Development Pendidikan Islam. *Journal of*

*Islamic Education El Madani*, 1(1), 1–13.


- Syafiq, M. I. (2021). Pembelajaran Ilmu Nahwu dengan Metode Qawā'id wa Tarjamah untuk Meningkatkan Mahāroh Qirā'ah Siswa Kelas VIII A SMPIT Abu Ja'far. *Thulabuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 354–365. <https://jurnal.stimsurakarta.ac.id/index.php/thulabuna/article/view/90/62>
- Syahputera, A., Misdalina, M., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD. *Jurnal EduTech*, 10(2), 331–339. <https://ejournal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/edutech/article/view/20534>
- Syamaun, N. (2015). Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *LISANUNA Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 4(2), 343–359. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/412>
- Taufik. (2019). *Pembelajaran Bahasa Arab MI. UINSA Press*. [http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1607/3/Taufik\\_Pembelajaran\\_bahasa\\_Arab\\_MI.pdf](http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1607/3/Taufik_Pembelajaran_bahasa_Arab_MI.pdf)
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Tirmidzi, A. I. (2010). *Sunan at-Tirmidzi: Terjemah dan Syarah (Vol. 5)*. Pustaka Azzam.
- Ulkhag, P. D. (2024). *E-ISSN : 2797-1910 Pendekatan Differensiasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Studi*. 5(4), 818–825. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i4.1329>
- Umar, Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research and Development: As the Primary Alternative to Educational Research Design Frameworks. *Journal of English Language and Literature*, 8(1), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i1.172>
- Umiarso, U., & Qorib, M. (2022). The Practice of Religious Moderation Based on Theo-anthropocentric in Indonesian Islamic Boarding Schools: A Phenomenological Study. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7, 183–193. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.2629>
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam pengembangan media pembelajaran bahasa online interaktif. *Jurnal Metalingua*, 7(1), 63–69.
- Van den Akker, J., & Plomp, T. (1993). *Development Research in Education: Proposals and Prospects*. DSWO Press.
- Van den Akker, J., & Plomp, T. (2002). Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Technology*.
- Wahab, A., & Idris, M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Santri di Pondok Pesantren Modern. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 112–125.
- Wan Hassan, W. Z., Abdullah, N., Muslim, N., Alias, J., Umar, A., Latiff, R. A., Sallihuddin, N. R., Mohamad, Z., Basir, A., & Yunus, N. (2019). Linguistics Elements of Arabic Language Applied by Imam Shafi'i in Islamic Jurisprudence. *International Journal of Civil Engineering and Technology (IJCIET)*, 10(1), 1704–1711. <https://doi.org/10.5829/idosi.wasj.2013.23.07.1792>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Wicaksana, M., & Erlina. (2023). Development of Arabic Interactive Learning Media Assisted by Kodular for Grade VIII at Islamic Junior High School. *Language, Technology, and Social Media*, 1, 27–41. <https://doi.org/10.70211/ltsm.v1i1.21>
- Widodo, D., & Arifin, M. (2023). Integration of Pedagogical Content and Technological Design Knowledge in Interactive Media Development. *Asian Journal of Instructional Design and Technology*, 9(3), 193–210.
- Widya, A. (2023). *Adaptasi teknologi dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 di SD IT Asy Syifa Jambi* [Institut Agama Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi]. [https://repository.unja.ac.id/20527/4/Bab I Widya.pdf](https://repository.unja.ac.id/20527/4/Bab%20I%20Widya.pdf)
- Winkel, W. S. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Gramedia.
- Yamin, M., & Syahrir, M. (2020). Diseminasi Hasil Penelitian Pendidikan: Antara Idealita dan Realita. *Jurnal Al-Tafsir*, 10(1), 33–45. <https://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/altafsir/article/view/275>
- Yunisa, M. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dalam Aspek Ilmu Naheu dan Sharaf pada Kelas X Madrasah Aliyah Laboratium Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 03(2). <https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha/article/download/19985/13945/56317>
- Yusuf, E. (2014). IMPLEMENTASI KURIKULUM BAHASA ARAB DI PERGURUAN TINGGI AGAMA ISLAM (PTAI) DI INDONESIA. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2, 35–50. <https://doi.org/10.23971/altarib.v2i1.1532>
- Zahratul, A. (2022). Efektivitas Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Qawā'id Nahwu. *Wahana Jurnal Pendidikan*, 9(2), 122–138.
- Zakiyah, S., & Novitasari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Modifikasi Dubbing Kartun Dengan Materi Hiwar Kelas VII MTs. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 1, 207–220. <https://doi.org/10.14421/mahira.2023.13.05>
- Zamzami, M. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020* [UIN Sunan Kalijaga]. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59566/1/21204021009\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59566/1/21204021009_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Zanav, N. W. (2013). *Implementasi pembelajaran Nahwu dengan pendekatan kontekstual di MTs Khozinatul Ulum Blora tahun 2012–2013*. Tidak diterbitkan. <https://id.scribd.com/doc/202744822/Pembelajaran-Nahwu-dengan-Pendekatan-Kontekstual>
- Zidan Lubis, M. F. Y. (2023). Basrah sebagai pusat kajian ilmu nahwu: Analisis sejarah dan perkembangannya. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 7(9), 45–60. <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v6i2.8198>

## Lampiran

### Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Riset



**PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)  
"TAHFIDZ QURAN FAJAR ISLAM"**  
SIOP : 503.570/0006/DPMPSTP-DS/NF-PKBM/DU/MM/2023  
NPSN : P9970120 AKREDITASI : B  
Jl. Sultan Serdang Pasar VI Desa Telaga Sari, Kec. Tanjung Morawa  
Kab. Deli Serdang 20362  
Telp: 081260935042 Email : [pkbmtahfidzquranfajarislam@gmail.com](mailto:pkbmtahfidzquranfajarislam@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 031/SK-IP/PKBM-TQFI/2026

Kepala Ma'had Fajar Islam Tanjung Morawa yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama Ma'had	: Fajar Islam Tanjung Morawa
2. Status	: Swasta
3. Alamat Ma'had	:
a. Jalan	: Sultan Serdang
b. Desa/ Kelurahan	: Telaga Sari
c. Kecamatan	: Tanjung Morawa
d. Kabupaten	: Deli Serdang
e. Provinsi	: Sumatera Utara

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama	: Nanang Pradipta
NPM/NIRM	: 2420100032
Program Studi	: Magister Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Memberikan izin untuk melakukan Riset/Penelitian di Ma'had Fajar Islam Tanjung Morawa dengan judul Riset :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU INTERAKTIF BERBASIS METODE NARIHASYAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI ARTICULATE STORYLINE 3**

Demikian hal ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Morawa, 18 Rajab 1447 H  
6 Januari 2026 M



Kepala PKBM,  
Tahfidz Quran Fajar Islam  
**Bahmi Adoli Matondang, S.Fil.**

Lampiran 2 Nama-nama santri yang diuji coba

No	Nama Santri	Tingkat
1	Asykar Rasyid Habib Ayatullah	Aliyah
2	Mush'ab Hafizh Al Bukhari	Aliyah
3	Kayyas Aji Aditiya	Aliyah
4	Madani Alif Baihaqi	Aliyah
5	Dian Satriadi Hasibuan	Aliyah
6	Ananda Rizki Wirangga	Aliyah
7	Maulana	Aliyah
8	Fahri Ardhi Islam Damanik	Aliyah
9	Zaid El Arish Abdulllah	Aliyah
10	Muhammad Ibrohim Robani	Aliyah
11	Muhammad Haikal Arsyad	Aliyah
12	Radit Aditya Prayoga	Aliyah
13	Muhammad Fathurrahman T	Aliyah
14	Radit Aditya Prayoga	Aliyah
15	Ahmad Rais	Tsanawiyah
16	Ahmad Mumil Sabilillah	Tsanawiyah
17	Zhidan Hidayat	Tsanawiyah
18	Syahrul Adit Pratama	Tsanawiyah
19	Muhammad Azzam Bukhori	Tsanawiyah
20	Ahmad Laduni	Tsanawiyah
21	Farah Ulfa Syadidah	Aliyah
22	Asyifa Rosyidiyah Hadi	Aliyah
23	Salsabila	Aliyah
24	Zahara Aulia Trisna	Aliyah
25	Syahidah A'la Mumtazah	Aliyah
26	Zahratun Nahdho	Aliyah
27	Devina Azzahra	Aliyah
28	Tsabitha Salma	Aliyah
29	Nur Hafizzah	Aliyah
30	Yasmine Naura Rahmani	Aliyah
31	Aisyah	Aliyah
32	Rahmatul Salwa	Tsanawiyah
33	zahira Zahra Hasibuan	Tsanawiyah
34	Amiiroh Haafizhoh Fakhriyyah	Tsanawiyah
35	Fadhaliyah Muthmainnah	Tsanawiyah

## Lampiran 3 Form Angket Analisis Kebutuhan

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN (NEED ASSESSMENT)**

Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui kebutuhan santri dalam pembelajaran Nahwu sebelum pengembangan media interaktif.

Silakan beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

## Identitas Responden

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Tanggal : \_\_\_\_\_

## A. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa materi Nahwu itu menarik.		
2	Saya merasa materi Nahwu sulit dipahami.		
3	Saya kesulitan membayangkan perubahan <i>i'rāb</i> tanpa visualisasi.		
4	Saya membutuhkan contoh visual dalam mempelajari <i>i'rāb</i> .		
5	Saya akan lebih mudah paham jika ada media berbasis visual.		
6	Saya membutuhkan latihan interaktif ( <i>drag-and-drop, matching</i> ).		
7	Umpan balik otomatis (feedback) membantu saya memahami kesalahan.		
8	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media digital.		
9	Media bergerak (animasi) membantu saya memahami struktur kalimat.		
10	Saya setuju jika pembelajaran Nahwu dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif.		

## B. Catatan Responden

.....

.....

.....

## Lampiran 4 Hasil Angket Analisis Kebutuhan

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN (NEED ASSESSMENT)**

Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui kebutuhan santri dalam pembelajaran Nahwu sebelum pengembangan media interaktif.

Silakan beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

Identitas Responden  
 Nama : Muhammad Hafidh  
 Kelas : Aliyah  
 Tanggal : 13 Januari 2025

A. Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya merasa materi Nahwu itu menarik.		✓
2	Saya merasa materi Nahwu sulit dipahami.	✓	
3	Saya kesulitan membayangkan perubahan i'rah tanpa visualisasi.	✓	
4	Saya membutuhkan contoh visual dalam mempelajari i'rah.	✓	
5	Saya akan lebih mudah paham jika ada media berbasis visual.	✓	
6	Saya membutuhkan latihan interaktif (drag-and-drop, matching).	✓	
7	Umpan balik otomatis (feedback) membantu saya memahami kesalahan.	✓	
8	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media digital.		✓
9	Media bergerak (animasi) membantu saya memahami struktur kalimat.	✓	
10	Saya setuju jika pembelajaran Nahwu dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif.	✓	

B. Catatan Responden  
lanjutkan terus Ustadz  
tetap semangat buat programnya.

## Lampiran 5 Tabel Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan

**Tabel Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan****(50 Responden × 10 Butir)**

Format jawaban:

**Ya = 1, Tidak = 0**

Kolom sesuai 10 pernyataan yang kita susun sebelumnya.

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Hasil Perhitungan	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>P1 (Ya): 38 / 50 = 76%</b>	
2	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1		<b>P2 (Ya): 38 / 50 = 76%</b>
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1		
4	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0		<b>P3 (Ya): 34 / 50 = 68%</b>
5	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
6	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1		<b>P4 (Ya): 34 / 50 = 68%</b>
7	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1		
8	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1		<b>P5 (Ya): 43 / 50 = 86%</b>
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
10	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0		<b>P6 (Ya): 43 / 50 = 86%</b>
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
12	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	<b>P7 (Ya): 42 / 50 = 84%</b>	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
14	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	<b>P8 (Ya): 39 / 50 = 78%</b>	
15	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0		
16	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	<b>P9 (Ya): 36 / 50 = 72%</b>	
17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1		
18	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	<b>P10 (Ya): 39 / 50 = 78%</b>	
19	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1		
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0		
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
22	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1		
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0		
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
26	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0		
27	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1		
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0		
29	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1		
30	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1		
31	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
32	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1		
33	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1		
34	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0		
35	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1		

36	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
37	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
38	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
40	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
41	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
42	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
43	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
44	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
45	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
46	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
47	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
48	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
49	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
50	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1

- P1 & P2 → hasil 76% (Santri 'Ya')
- P3 & P4 → hasil 68% (Santri 'Ya')
- P6 & P7 → hasil 85% (Santri 'Ya')
- P8 & P9 → hasil 75% (Santri 'Ya')
- P5 & P10 → tidak memengaruhi persentase utama

## Lampiran 6 Hasil Observasi Pembelajaran Nahwu Proses Define

**FORM OBSERVASI PEMBELAJARAN NAHWU**

**Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam  
Penelitian Pengembangan (R&D – 4D Model)**

Identitas Observasi

- Nama Observer : 2 Februari 2025
- Tanggal Observasi : Nanang Pradipta
- Kelas :  Sanawiyah /  Aliyah
- Pertemuan ke- : 2/3
- Jumlah Santri : ..... orang

**A. Instrumen Observasi Pembelajaran**

Gunakan skala Likert berikut untuk setiap indikator:

Skor	Kategori
1	Sangat Rendah
2	Rendah
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**B. Lembar Observasi Pembelajaran**

(Centang atau beri tanda sesuai penilaian)

No	Aspek Observasi	Indikator	Skor (1–5)	Catatan Singkat
1	Keaktifan Santri	Santri berpartisipasi, menjawab, berdiskusi	1 2 3 4 5	.....
2	Respon terhadap Penjelasan	Bertanya, memberikan tanggapan	1 2 3 4 5	.....
3	Pemahaman I'rāb	Mampu mengidentifikasi fungsi kata	1 2 3 4 5	.....
4	Keterlibatan dalam Latihan	Mengikuti latihan & mencoba menyelesaikan	1 2 3 4 5	.....
5	Perhatian & Fokus	Fokus saat penjelasan dan latihan	1 2 3 4 5	.....

**C. Catatan Observasi Kualitatif**

(Tuliskan kejadian penting, masalah, perilaku santri, dinamika kelas, dsb.)

- Sambil teraca berat dan mengantuk ketika belajar  
 dg metode konvensional  
 - Sulit mencerna pelajaran karena kurang alat visual

#### D. Kesimpulan Sementara Observasi

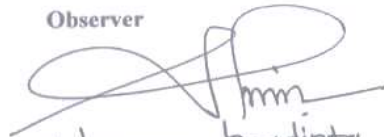
- Pembelajaran berjalan baik
- Pembelajaran berjalan cukup baik
- Pembelajaran kurang efektif
- Perlu intervensi metode/alat visual tambahan

Catatan Kesimpulan:

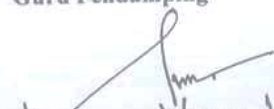
butuh tambahan alat visual dan  
 pembelajaran

#### E. Tanda Tangan

Observer

  
 Nanang Pradipta

Guru Pendamping

  
 Indra Nugraha, S.Pd.

## Lampiran 7 Data Hasil Observasi Define

**Data Observasi Kelas Tsanawiyah (35 Santri)****Pertemuan 1**

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Jumlah Santri</b>	<b>Persentase</b>	<b>Skor Likert</b>
Santri aktif	11	31%	4
Santri pasif	24	69%	2
Paham <i>i'rāb</i>	12	34%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	23	66%	2
Fokus saat pembelajaran	14	40%	3
Fokus menurun	21	60%	2

**Pertemuan 2**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Skor</b>
Santri aktif	10	29%	3
Santri pasif	25	71%	2
Paham <i>i'rāb</i>	13	37%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	22	63%	2
Fokus baik	13	37%	3
Fokus menurun	22	63%	2

**Pertemuan 3**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Skor</b>
Santri aktif	12	34%	4
Santri pasif	23	66%	2
Paham <i>i'rāb</i>	14	40%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	21	60%	2
Fokus baik	15	43%	3
Fokus menurun	20	57%	2

**Data Observasi Kelas Aliyah (25 Santri)****Pertemuan 1**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Skor</b>
Santri aktif	8	32%	4
Santri pasif	17	68%	2
Paham <i>i'rāb</i>	9	36%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	16	64%	2
Fokus baik	10	40%	3
Fokus menurun	15	60%	2

**Pertemuan 2**

Aspek	Jumlah	Persentase	Skor
Santri aktif	7	28%	3
Santri pasif	18	72%	2
Paham <i>i'rāb</i>	10	40%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	15	60%	2
Fokus baik	11	44%	3
Fokus menurun	14	56%	2

### Pertemuan 3

Aspek	Jumlah	Persentase	Skor
Santri aktif	9	36%	4
Santri pasif	16	64%	2
Paham <i>i'rāb</i>	11	44%	3
Kesulitan <i>i'rāb</i>	14	56%	2
Fokus baik	12	48%	3
Fokus menurun	13	52%	2

### sRekapitulasi Total Dua Kelas

#### 1. Keterlibatan (Aktif–Pasif)

Kategori	Total Santri	Persentase
Santri Aktif	67 dari 180 observasi	<b>37%</b>
Santri Pasif	113 dari 180 observasi	<b>63%</b>

→ Hasil **70% pasif, 30% aktif.**

#### 2. Pemahaman & Kesulitan *i'rāb*

Kategori	Total Santri	Persentase
Paham <i>i'rāb</i>	79	<b>44%</b>
Kesulitan <i>i'rāb</i>	101	<b>56%</b>

→ Hasil : **kesulitan *i'rāb* dominan.**

#### 3. Fokus Belajar

Kategori	Total	Persentase
Fokus baik	75	<b>42%</b>
Fokus menurun	105	<b>58%</b>

→ Hasil: mayoritas fokus menurun.

### Rangkuman Observasi

Berdasarkan tiga kali observasi pada dua kelas Tsanawiyah (35 santri) dan satu kelas Aliyah (25 santri), diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Nahwu masih didominasi ceramah dan pembacaan teks kitab tanpa dukungan media visual-interaktif. Dari total 180 data observasi:

- **63% santri bersikap pasif**, hanya mendengarkan dan mencatat.
- **37% santri aktif**, bertanya atau merespon.
- **56% mengalami kesulitan *i'rāb***, terutama memahami hubungan fungsi kata dan struktur kalimat.
- **58% mengalami penurunan fokus**, terutama pada materi abstrak.

Temuan ini konsisten dengan teori Mayer (2021) bahwa materi linguistik abstrak sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi multimedia.

## Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru Proses Define

### Pedoman Wawancara Guru Nahwu

1. Bagaimana metode pembelajaran Nahwu yang biasa digunakan?
2. Apa kesulitan santri dalam memahami *i'rab*?
3. Media apa yang selama ini digunakan?
4. Apa kebutuhan utama guru dalam pembelajaran Nahwu?
5. Bagaimana tanggapan guru tentang media interaktif?

### Hasil Wawancara Guru Nahwu

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan dua orang guru Nahwu di Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam, yaitu:

1. **Responden 2** (Ustadz : Guru Nahwu senior Kelas Aliyah)
2. **Responden 2** (Ustadzah : Guru bahasa Arab dan Nahwu kelas Tsanawiyah)

Wawancara dilakukan pada **10–12 Februari 2025**, bertempat di ruang guru dan perpustakaan pesantren. Instrumen wawancara terdiri atas lima pertanyaan utama yang menggali metode pembelajaran, kesulitan santri, media yang digunakan, kebutuhan guru, serta tanggapan terhadap rencana pengembangan media interaktif.

#### 1. Metode Pembelajaran Nahwu yang Biasa Digunakan

Kedua guru menjelaskan bahwa pembelajaran Nahwu yang selama ini diterapkan masih **bersifat tradisional** dan **teacher-centered**, dengan dominasi ceramah, penjelasan lisan, serta pembacaan teks kitab.

Responden 1 menyatakan:

*“Metode utama kami masih ceramah. Saya menjelaskan kaidah, menulis contoh di papan, kemudian santri menyalin. Itu sudah menjadi kebiasaan sejak lama.”*

Responden 2 memperkuat pernyataan tersebut:

*“Kami memperkenalkan bab demi bab dari kitab Jurumiyah atau Imrithi. Penjelasan berlangsung satu arah. Latihan dilakukan di buku tulis, tidak ada visual yang membantu.”*

Keduanya sepakat metode ini bermanfaat untuk **menguatkan hafalan**, namun kurang membantu santri dalam memahami **relasi antarkata** dalam struktur kalimat.

#### 2. Kesulitan Santri dalam Memahami *I'rab*

Kedua guru menyampaikan bahwa ***i'rab* adalah materi paling sulit**, terutama karena santri tidak mendapatkan visualisasi pergantian posisi kata dan tanda baca.

Responden 1 mengungkapkan:

*“Santri kami cepat lupa apabila hanya mendengar penjelasan. Mereka butuh contoh yang bergerak, terutama ketika mempelajari perubahan i‘rāb.”*

Responden 2 menambahkan:

*“Banyak yang hafal definisi, tapi bingung ketika harus menentukan fa‘il atau maf‘ul. Mereka tidak bisa membayangkan hubungan antarkata.”*

Kesulitan utama yang ditemukan:

1. **Tidak mampu membayangkan posisi kata dalam jumlah ismiyyah dan fi‘liyyah**
2. **Sering tertukar antara muftada’-khabar dan fa‘il-maf‘ul bih**
3. **Sulit memahami pergantian tanda i‘rāb (raf‘, nasab, jar, jazm)**
4. **Kurang latihan langsung karena waktu terbatas**

Kondisi ini memperkuat perlunya media yang mampu **menyajikan i‘rāb secara animatif dan kontekstual.**

### **3. Media yang Selama Ini Digunakan**

Media pembelajaran yang digunakan guru bersifat **sederhana dan statis**, yakni:

- papan tulis
- spidol
- kitab klasik (Jurumiyah, Imrithi)
- PowerPoint (secara terbatas)

Responden 2 menyampaikan:

*“Selama ini kami memakai PowerPoint, tetapi tidak bisa menunjukkan pergerakan kata secara jelas. Visualnya statis.”*

Responden 1 juga menambahkan:

*“PowerPoint hanya menampilkan teks. Untuk menunjukkan i‘rāb, tetap harus saya jelaskan manual.”*

Dengan demikian, media konvensional yang digunakan belum mampu mendukung **visualisasi dinamis** yang dibutuhkan dalam pembelajaran struktur bahasa.

### **4. Kebutuhan Utama Guru dalam Pembelajaran Nahwu**

Berdasarkan kedua narasumber, ada lima kebutuhan utama guru dalam pembelajaran Nahwu:

1. **Media yang mampu memvisualisasikan perubahan *i'rāb* secara bergerak**
2. **Latihan interaktif yang memberi umpan balik langsung**
3. **Materi yang berjenjang dan mudah dipahami santri pemula**
4. **Contoh kalimat yang relevan dan kontekstual**
5. **Akses media yang mudah, bisa offline, dan tidak bergantung internet**

Responden 1 menyatakan:

*“Yang kami butuhkan itu media yang bisa memperlihatkan perubahan kata secara langsung. Kalau *i'rāb*nya berubah, santri harus bisa melihat.”*

Responden 2 memperjelas:

*“Kalau ada media yang lengkap dengan latihan mandiri, itu sangat membantu. Santri bisa belajar ulang di asrama.”*

Dari wawancara ini tampak bahwa guru membutuhkan media interaktif **praktis, visual, dan mudah dioperasikan.**

## **5. Tanggapan Guru tentang Media Interaktif**

Ketika peneliti mempresentasikan contoh awal media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, kedua guru memberikan respon positif.

Responden 1 :

*“Kalau seperti ini jadi lebih jelas. Ada animasi, ada warna, santri pasti lebih cepat paham.”*

Responden 2:

*“Saya sangat mendukung. Media seperti ini membantu guru dan membuat santri lebih aktif.”*

Guru menilai bahwa media interaktif:

- **dapat mengurangi beban ceramah**
- **meningkatkan motivasi santri**
- **membuat *i'rāb* lebih mudah dipahami**
- **cocok digunakan di pesantren yang mulai digitalisasi**

Kedua guru sepakat bahwa media ini **layak dikembangkan dan diuji coba** pada santri tingkat Tsanawiyah dan Aliyah.



## Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

**FORM VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU INTERAKTIF BERBASIS METODE NARIHASYAM**  
**MENGGUNAKAN TEKNOLOGI ARTICULATE STORYLINE 3**

**Nanang Pradipta**  
**Mahasiswa Program Magister PAI-UMSU**

**A. Identitas Validator**

Nama Validator: Dr. Adli Setiawan, M. Kom  
 Bidang Keahlian: Ilmu Komputer  
 Instansi: Universitas Potensi Utama  
 Tanggal Validasi: 16 September 2025  
 Jenis Validasi: Ahli Media

**B. Petunjuk Pengisian**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan terhadap kualitas materi media dengan memberikan tanda ceklist (v) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
- Kriteria penilaian sesuai kondisi produk dengan skala 1-5:

1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Instrumen Validasi Ahli Materi**

**Aspek 1: Tampilan Visual**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian warna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kontras & keterbacaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Kerapian layout & tipografi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Aspek 2: Navigasi dan Alur**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan tombol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan berpindah halaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Respons tombol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 3: Kualitas Media

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
2	Kelancaran animasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓	<input type="checkbox"/>
3	Ketepatan ikon/gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓

## Aspek 4: Konsistensi Desain

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Konsistensi warna & ikon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
2	Kerapian layout antarhalaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓	<input type="checkbox"/>

## Aspek 5: Kemudahan Akses dan Stabilitas

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kompatibilitas perangkat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
2	Waktu loading & stabilitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓

## D. Rekapitulasi Skor

Total Skor	58
Skor Maksimal	65
Rata-rata	4,46
Kategori	Sangat Baik

## E. Komentar/Saran Validator

"Tampilan sudah baik, hanya beberapa bagian layout perlu sedikit diperhalus agar alurnya lebih konsisten."

visual media sudah tertata dengan baik dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan warna dianggap serasi dan tidak terlalu mencolok, sehingga sesuai dengan karakter pembelajaran di pesantren yang cenderung mengedepankan kesederhanaan dan ketenangan visual. Kontras antara teks, latar, serta ikon navigasi dinilai cukup jelas sehingga mudah dibaca oleh santri.

Aplikasi dinilai layak digunakan dan telah memenuhi kriteria kualitas antarmuka dan fungsionalitas dengan sangat baik.

## F. Pernyataan Validator

Saya menyatakan bahwa penilaian di atas telah diberikan secara objektif.

Validator,  
Tanggal: 16 September 2025



Dr. Adil Setiawan, M. Kom

**FORM VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU INTERAKTIF BERBASIS METODE NARIHASYAM**  
**MENGGUNAKAN TEKNOLOGI ARTICULATE STORYLINE 3**

**Nanang Pradipta**  
**Mahasiswa Program Magister PAI-UMSU**

**A. Identitas Validator**

Nama Validator: Muhammad Fathon, S.Si, M.Si  
 Bidang Keahlian: Matematika Komputasi  
 Instansi: Politeknik Ganesha Medan  
 Tanggal Validasi: 16 September 2025  
 Jenis Validasi: Ahli Media

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan terhadap kualitas materi media dengan memberikan tanda ceklist (v) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
2. Kriteria penilaian sesuai kondisi produk dengan skala 1-5:

1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Instrumen Validasi Ahli Materi**

**Aspek 1: Tampilan Visual**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian warna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Kontras & keterbacaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Kerapian layout & tipografi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Aspek 2: Navigasi dan Alur**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan tombol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Kemudahan berpindah halaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Respons tombol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 3: Kualitas Media

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Kelancaran animasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Ketepatan ikon/gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 4: Konsistensi Desain

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Konsistensi warna & ikon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kerapian layout antarhalaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 5: Kemudahan Akses dan Stabilitas

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Komputibilitas perangkat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Waktu loading & stabilitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## D. Rekapitulasi Skor

Total Skor	57
Skor Maksimal	65
Rata-rata	4,38
Kategori	Sangat Baik

## E. Komentar/Saran Validator

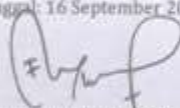
Sebaiknya tombol home untuk masing-masing bagian tidak langsung mengarah ke menu utama, melainkan ke menu home disetiap baglannya, karena jika terjadi salah klik/ketidak sengaja mengklik tombol home, program langsung ke menu utama. Sebaiknya jika sudah masuk ke dalam sub kategori, menu home mengarah ke menu utama sub kategori tersebut, bukan ke menu utama pada program utama. "Animasi dan ikon sudah efektif mendukung materi. Penyusunan visualnya sudah mengarah pada prinsip multimedia learning yang benar."

"beberapa halaman masih terlihat memiliki jarak antar elemen yang berbeda sehingga dapat disejajarkan untuk meningkatkan profesionalitas desain"

## F. Pernyataan Validator

Saya menyatakan bahwa penilaian di atas telah diberikan secara objektif.

Validator,  
Tanggal: 16 September 2025.



Muhammad Fathoni S.Si, M.Si

**FORM VALIDASI AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU INTERAKTIF BERBASIS METODE NARIHASYAM**  
**MENGGUNAKAN TEKNOLOGI ARTICULATE STORYLINE 3**

**Nanang Pradipta**  
**Mahasiswa Program Magister PAI-UMSU**

**A. Identitas Validator**

Nama Validator	Dr. Zulham Effendi, S.Pd.I, M.Pd.I
Bidang Keahlian	Bahasa Arab
Instansi	STAI As Sunnah
Tanggal Validasi	16 September 2025
Jenis Validasi	Ahli Materi

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan terhadap kualitas materi media dengan memberikan tanda ceklist (v) pada skor penilaian sesuai dengan penilaian.
2. Kriteria penilaian sesuai kondisi produk dengan skala 1-5:

1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Instrumen Validasi Ahli Materi**

**Aspek 1: Kesesuaian Isi**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi Buku Panduan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kesesuaian materi dengan kurikulum pesantren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Aspek 2: Ketepatan Konsep Nahwu**

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Akurasi kaidah nahwu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Ketepatan contoh kalimat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Ketepatan struktur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Arab						
------	--	--	--	--	--	--

## Aspek 1: Kejelasan Penyajian Materi

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keruntutan penyajian materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kejelasan alur & kemudahan dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 4: Keakuratan Bahasa Arab dan Terjemahan

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Ketepatan makna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ketepatan terjemahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 5: Integrasi Materi dengan Latihan Interaktif

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keterkaitan materi dengan latihan interaktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Ketepatan umpan balik (feedback)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## D. Rekapitulasi Skor

Total Skor	49
Skor Maksimal	55
Rata-rata	4,45
Kategori	Sangat Baik

## E. Komentar/Saran Validator

1. "Contoh kalimat sudah tepat, tetapi alangkah lebih baik bila ditambah satu atau dua contoh yang berbeda bentuk agar santri dapat melihat variasinya."
2. "Umpan baliknya bagus, tapi akan lebih kuat jika disertai sedikit penjelasan kaidah agar santri langsung mengingat kembali konsepnya."

## F. Pernyataan Validator

Saya menyatakan bahwa penilaian di atas telah diberikan secara objektif.

Validator,  
Tanggal: 16 September 2025



Dr. Zulham Effendi, S.Pd.I, M.Pd.I



## Aspek 3: Kejelasan Penyajian Materi

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keruntutan penyajian materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Kejelasan alur & kemudahan dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Aspek 4: Keakuratan Bahasa Arab dan Terjemahan

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Ketepatan makna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Ketepatan terjemahan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## Aspek 5: Integrasi Materi dengan Latihan Interaktif

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keterkaitan materi dengan latihan interaktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ketepatan umpan balik (feedback)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## D. Rekapitulasi Skor

Total Skor	51
Skor Maksimal	55
Rata-rata	4,63
Kategori	Sangat Baik

## E. Komentar/Saran Validator

1. Materi sudah sangat relevan, tetapi pengantar setiap materi sebaiknya lebih ringkas agar santri tidak kehilangan fokus
2. "Media ini sudah sangat baik, tapi konsistensi harakat perlu dijaga agar tidak membingungkan santri pada level dasar."

.....

.....

.....

.....

## F. Pernyataan Validator

Saya menyatakan bahwa penilaian di atas telah diberikan secara objektif.

Validator,  
Tanggal: 16 September 2025

  
Muhammad Ihsan, S.Pd.I, M.Pd.I

## Lampiran 10 Soal Pre Test dan Post Test

**Soal Pre-Test**

## Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam

Petunjuk:

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

**A. Identifikasi Unsur Kalimat (*Fa'il* & *Maf'ul*)**

(Soal 1–3)

1. Perhatikan kalimat berikut:

جاءَ الطَّالِبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

Yang menjadi *fa'il* pada kalimat di atas adalah ...

- A. جاءَ
- B. الطَّالِبُ
- C. المدرسةَ
- D. إلى

2. Perhatikan kalimat berikut:

قَرَأَ الْمُعَلِّمُ الدَّرْسَ

Kata yang berfungsi sebagai **maf'ul bih** adalah ...

- A. قرأَ
- B. المعلمُ
- C. الدرسَ
- D. الـ

3. Dalam kalimat لَعِبَ الْوَلَدُ الْكُرَةَ unsur *fa'il* adalah ...

- A. لعبَ
- B. الولدُ
- C. الكرةَ
- D. لا شيء مما سبق

**B. Penerapan Kaidah *I'rāb***

(Soal 4–8)

4. *I'rāb* yang tepat untuk kata المسجدَ dalam kalimat:

ذَهَبَ عَلَيَّ إِلَى الْمَسْجِدِ adalah ...

- A. مرفوع بالضمّة
- B. منصوب بالفتحة
- C. مجرور بالكسرة
- D. مجزوم بالسكون

5. *I'rāb* kata **الْكِتَابُ** dalam kalimat:  
**هَذَا الْكِتَابُ مُفِيدٌ** adalah ...

- A. مبتدأ مرفوع
- B. خبر مرفوع
- C. مفعول به منصوب
- D. مجرور بالإضافة

6. Dalam kalimat **شَرِبَ أَحْمَدُ الْمَاءَ** kata **الْمَاءَ** ber-*i'rāb* ...

- A. مفعول به منصوب
- B. فاعل مرفوع
- C. مبتدأ مرفوع
- D. ظرف منصوب

7. *I'rāb* yang tepat untuk kata **الْمُسْلِمِينَ** dalam kalimat:  
**سَلَّمْتُ عَلَى الْمُسْلِمِينَ** adalah ...

- A. منصوب
- B. مرفوع
- C. مجرور
- D. مجزوم

8. Dalam kalimat berikut, tentukan *i'rāb* kata **الطُّلَّابِ**:

**شَاهَدَ الْمُدْرِسُ الطُّلَّابِ فِي الْقَاعَةِ**

- A. فاعل مرفوع
- B. مفعول به منصوب
- C. مبتدأ
- D. مجرور بحرف الجر

### C. Pemahaman Struktur Kalimat Arab

(Soal 9–13)

9. Struktur yang tepat untuk kalimat **الْمَعْلَمُ جَدِيدٌ** adalah ...

- A. فعل + فاعل
- B. مبتدأ + خبر
- C. مفعول + مبتدأ
- D. فاعل + خبر

10. Perhatikan susunan berikut:

**يَذْهَبُ الطُّلَّابُ إِلَى الْفَصْلِ**

Jenis kalimat tersebut adalah ...

- A. جملة اسمية
- B. جملة فعلية
- C. جملة شرطية
- D. جملة نعتية

11. Dalam kalimat **فِي الْبَيْتِ أَطْفَالٌ** unsur **مبتدأ** tersembunyi berada pada ...

- A. في
- B. البيت

- C. أطفال  
D. Kalimat tersebut tidak memiliki مبتدأ

12. Kalimat مَا شَاءَ اللَّهُ termasuk jenis susunan ...

- A. مبتدأ – خبر  
B. فعل – فاعل  
C. مستثنى منه  
D. نداء

13. Struktur berikut:

لِلطَّالِبِ دُفْتَرٌ menunjukkan ...

- A. مبتدأ مؤخر + خبر مقدم  
B. فعل + فاعل  
C. حرف جر + اسم مجرور  
D. مفعول به + فاعل

#### D. Evaluasi Pemahaman Menyeluruh

(Soal 14–15)

14. Tentukan analisis *i'rab* yang benar untuk kalimat berikut:

كَتَبَ الْوَلَدُ رِسَالَةً طَوِيلَةً

- A. كتب: فعل، الولد: فاعل، رسالة: مفعول به  
B. كتب: فاعل، الولد: مبتدأ، رسالة: خبر  
C. كتب: فعل، الولد: مبتدأ، رسالة: خبر  
D. رسالة: فاعل، الولد: مفعول

15. Perhatikan kalimat:

أَكَلَ الرَّجُلُ الطَّعَامَ السَّاخِنَ

Struktur *i'rab* yang tepat adalah ...

- A. الرجل مفعول به، الطعام فاعل  
B. أكل فعل، الرجل فاعل، الطعام مفعول به  
C. أكل فاعل، الرجل مبتدأ  
D. الطعام خبر، الساخن فاعل

## Post-Test

### Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam

Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

#### A. Identifikasi Unsur Kalimat (*Fa'il* & *Maf'ul*)

(Soal 1–3)

1. Perhatikan kalimat:

نَصَرَ اللهُ الْمُؤْمِنِينَ

Yang berfungsi sebagai *fa'il* adalah ...

- A. نصر
- B. الله
- C. المؤمنين
- D. tidak ada *fa'il*

2. Dalam kalimat أَكْرَمَ الْمُدْرَسُ الضَّيْفَ unsur *maf'ul bih* adalah ...

- A. أكرم
- B. المدرس
- C. الضيف
- D. tidak ada

3. Pada kalimat فَهَمَ الطُّلَابُ الدَّرْسَ جَيِّدًا unsur *fa'il* terdapat pada kata ...

- A. فهم
- B. الطلاب
- C. الدرس
- D. جيدًا

#### B. Penerapan Kaidah *I'rāb*

(Soal 4–8)

4. *I'rāb* yang tepat untuk الرَّجُلِ dalam kalimat:

مَرَرْتُ بِالرَّجُلِ الْمُجْتَهِدِ adalah ...

- A. مرفوع بالضممة
- B. منصوب بالفتحة
- C. مجرور بالكسرة
- D. مجزوم بالسكون

5. Dalam kalimat أَلْوَقْتُ نَفِيسًا, *i'rāb* kata الوقت adalah ...

- A. مبتدأ مرفوع
- B. خبر مرفوع
- C. مفعول به منصوب
- D. ظرف منصوب

6. Perhatikan kalimat berikut:

لَا تُكْتُبُ الدَّرْسَ الْآنَ

Kata *ber-i'rāb* sebagai ...

- A. فاعل مرفوع
- B. مفعول به منصوب
- C. مبتدأ مرفوع
- D. اسم مجرور

7. Dalam kalimat *سَمِعْتُ صَوْتًا جَمِيلًا*, *i'rāb* kata *صَوْتًا* adalah ...

- A. فاعل مرفوع
- B. مفعول به منصوب
- C. مبتدأ
- D. مجرور

8. *I'rāb* untuk kata *الْمُسَافِرُونَ* dalam kalimat:

*حَضَرَ الْمُسَافِرُونَ مُتَأَخِّرِينَ* adalah ...

- A. فاعل مرفوع وعلامته الواو
- B. مفعول به منصوب
- C. مبتدأ مؤخر
- D. اسم مجرور

### C. Pemahaman Struktur Kalimat Arab

(Soal 9–13)

9. Struktur yang tepat untuk kalimat:

*الْعِلْمُ نُورٌ* adalah ...

- A. مبتدأ + خبر
- B. فعل + فاعل
- C. اسم مجرور + مبتدأ
- D. ظرف + فاعل

10. Perhatikan kalimat berikut:

*يَكْتُبُ الطَّالِبُ فِي دَفْتَرِهِ*

Jenis kalimat tersebut adalah ...

- A. جملة اسمية
- B. جملة فعلية
- C. جملة شرطية
- D. جملة استفهامية

11. Kalimat *فِي الْمَسْجِدِ رِجَالٌ* menunjukkan struktur ...

- A. مبتدأ مقدم + خبر مؤخر
- B. خبر مقدم + مبتدأ مؤخر
- C. فعل + فاعل
- D. مبتدأ + بدل

12. Susunan kalimat *لِلتَّلْمِيزِ كِتَابٌ* termasuk ...

- A. مبتدأ + خبر

- B. خبر مقدم + مبتدأ مؤخر
- C. فعل + فاعل
- D. نداء + جواب

13. Susunan هَذَا بَابُ الْفَصْلِ menunjukkan struktur ...

- A. مبتدأ + خبر
- B. مضاف + مضاف إليه
- C. فعل + مفعول
- D. ظرف + مضاف

#### D. Evaluasi Pemahaman Menyeluruh

(Soal 14–15)

14. Tentukan analisis *i'rāb* yang benar untuk kalimat:

يَحْمِلُ الطَّالِبُ حَقِيْبَةً كَبِيْرَةً

- A. يحمل: فعل، الطالب: فاعل، حقيبة: مفعول به
- B. يحمل: فاعل، الطالب: مبتدأ
- C. الطالب: مفعول به
- D. حقيبة: فاعل

15. Analisis *i'rāb* yang tepat untuk kalimat berikut:

أَخَذَ الْمُعَلِّمُ الْكِتَابَ الْجَدِيْدَ

- A. أخذ: مبتدأ، المعلم: خبر
- B. أخذ: فعل، المعلم: فاعل، الكتاب: مفعول به
- C. الكتاب: فاعل، المعلم: مفعول
- D. الجديد: مبتدأ مؤخر

## Lampiran 11 Sampel Hasil Pretest dan Post Test Santri

**Soal Pre-Test**

**Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam**

**Petunjuk:**  
Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Nama : ananda

<p><b>A. Identifikasi Unsur Kalimat (Fa'il &amp; Ma'ful)</b></p> <p>(Soal 1-3)</p> <p>1. Perhatikan kalimat berikut: جاء الطالب إلى المدرسة Yang menjadi fa'il pada kalimat di atas adalah ... A. جاء ✓ B. الطالب ✗ C. المدرسة ✗ D. إلى ✗</p> <p>2. Perhatikan kalimat berikut: قرأ النظم الزمن Kata yang berfungsi sebagai ma'ful bih adalah ... A. قرأ ✓ B. النظم ✗ C. الزمن ✗ D. ال ✗</p> <p>3. Dalam kalimat لعب الولد الكرة unsur fa'il adalah ... A. لعب ✗ B. الولد ✗ C. الكرة ✗ D. لا شيء مما سبق ✗</p>	<p>5. I'rab kata الكتاب dalam kalimat: هذا الكتاب نفيد ... A. مبتدأ مرفوع ✗ B. خبر مرفوع ✓ C. مفعول به منصوب ✗ D. مجرور بالإنشابة ✗</p> <p>6. Dalam kalimat شرب أحمد الماء kata الماء ber-i'rab ... A. مفعول به منصوب ✗ B. فاعل مرفوع ✓ C. مبتدأ مرفوع ✗ D. ظرف منصوب ✗</p> <p>7. I'rab yang tepat untuk kata المتعلمين dalam kalimat: مئذنت على المتعلمين ... A. منصوب ✗ B. مرفوع ✗ C. مجرور ✗ D. مجزوم ✗</p> <p>8. Dalam kalimat berikut, tentukan i'rab kata الطالب: شاهد المئذنين الطلاب في القاعة A. فاعل مرفوع ✗ B. مفعول به منصوب ✓ C. مبتدأ ✗ D. مجرور بحرف الجر ✗</p>
<p><b>B. Penerapan Kaidah I'rab</b></p> <p>(Soal 4-8)</p> <p>4. I'rab yang tepat untuk kata المسجد dalam kalimat: ذهب علي إلى المسجد ... A. مرفوع بالضممة ✗ B. منصوب بالفتحة ✓ C. مجرور بالكسرة ✗ D. مجزوم بالسكون ✗</p>	<p><b>C. Pemahaman Struktur Kalimat Arab</b></p> <p>(Soal 9-13)</p> <p>9. Struktur yang tepat untuk kalimat أنظم جديد ... A. فعل + فاعل ✗ B. مبتدأ + خبر ✓ C. مبتدأ + مفعول ✗ D. فاعل + خبر ✗</p>

<p>10. Perhatikan susunan berikut يذهب الطالب إلى الفصل Jenis kalimat tersebut adalah ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. جملة اسمية B. جملة فعلية ✓ C. جملة شرطية D. جملة نعتية</p> <p>11. Dalam kalimat <b>مبتداً</b> في البيت أطفال tersembunyi berada pada ...</p> <p>A. في B. البيت ✓ C. أطفال D. Kalimat tersebut tidak memiliki مبتداً</p> <p>12. Kalimat <b>عاشقاً لله</b> termasuk jenis susunan ...</p> <p>A. مبتداً - خبر ✓ B. فاعل - فعل ✗ C. مستثنى منه ✗ D. لداء</p> <p>13. Struktur berikut: تطلب للطلاب نلتس مبتداً مؤخر + خبر مقدم فعل + فاعل ✗ حرف جر + اسم مجرور ✗ مفعول به + فاعل</p>	<p><b>D. Evaluasi Pemahaman Menyeturuh</b> (Soal 14-15)</p> <p>14. Tentukan analisis i'rab yang benar untuk kalimat berikut: كتب الولد رسالة طويلة A. كتب: فعل، الولد: فاعل، رسالة: مفعول به B. كتب: فاعل، الولد: مبتداً، رسالة: خبر C. كتب: فعل، الولد: مبتداً، رسالة: خبر ✗ D. رسالة: فاعل، الولد: مفعول</p> <p>15. Perhatikan kalimat: أكل الرجل الطعام المستوفى Struktur i'rab yang tepat adalah ... A. الرجل: مفعول به، الطعام: فاعل B. أكل: فعل، الرجل: فاعل، الطعام: مفعول به ✗ C. أكل: فاعل، الرجل: مبتداً D. الطعام: خبر، المسأخن: فاعل ✗</p>
---	--

## Soal Post-Test

## Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam

Petunjuk:

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Nama: AISYAH

## A. Identifikasi Unsur Kalimat (Fa'il &amp; Ma'ful)

(Soal 1-3)

1. Perhatikan kalimat:

نصر الله المؤمنين

Yang berfungsi sebagai fa'il adalah ...

A. نصر

 B. الله

C. المؤمنين

D. tidak ada fa'il

2. Dalam kalimat المرم المؤمن الضيف unsur ma'ful bih adalah ...

A. اكرم

B. المؤمن

 C. الضيف

D. tidak ada

3. Pada kalimat فهم الطلاب الترس جيداً unsur fa'il terdapat pada kata ...

A. فهم

 B. الطلاب

C. الترس

D. جيداً

## B. Penerapan Kaidah I'rab

(Soal 4-8)

4. I'rab yang tepat untuk الرّجل في الجملة dalam kalimat:

موزت بالقرجل المجهتد adalah ...

 A. مرفوع بالضمّة

B. منصوب بالنّحة

 C. مجرور بالكسرة

D. مجزوم بالسكون

5. Dalam kalimat الوقت لغيرين i'rab kata الوقت adalah ...

A. مبتدأ مرفوع

 B. خبر مرفوع

C. مفعول به منصوب

D. ظرف منصوب

6. Perhatikan kalimat berikut:

لا تكتب الترس الآن

Kata الترس ber-i'rab sebagai ...

A. فاعل مرفوع

B. مفعول به منصوب

C. مبتدأ مرفوع

 D. اسم مجرور

7. Dalam kalimat سمعت صوتاً جميلاً i'rab kata صوتاً adalah ...

A. فاعل مرفوع

 B. مفعول به منصوب

C. مبتدأ

D. مجرور

8. I'rab untuk kata المتسافرون dalam kalimat:

حضر المتسافرون متأخرين adalah ...

 A. فاعل مرفوع وعلامته الواو

B. مفعول به منصوب

C. مبتدأ مؤخر

D. اسم مجرور

## C. Pemahaman Struktur Kalimat Arab

(Soal 9-13)

9. Struktur yang tepat untuk kalimat:

العلم نور adalah ...

 A. مبتدأ + خبر

B. فعل + فاعل

C. اسم مجرور + مبتدأ

D. ظرف + فاعل

<p>10. Perhatikan kalimat berikut: يكتب الطالب في نظره Jenis kalimat tersebut adalah ...</p> <p>A. جملة اسمية  <input checked="" type="checkbox"/> B. جملة فعلية ✓  C. جملة شرطية  D. جملة استفهامية</p> <p>11. Kalimat في المسجد رجال menunjukkan struktur ...</p> <p>A. مبتدأ مقم + خبر موخر  <input checked="" type="checkbox"/> B. خبر مقم + مبتدأ موخر ✓  C. فعل + فاعل  D. مبتدأ + بدل</p> <p>12. Susunan kalimat للتعمية كتاب termasuk ...</p> <p>A. مبتدأ + خبر  <input checked="" type="checkbox"/> B. خبر مقم + مبتدأ موخر ✓  C. فعل + فاعل  D. نداء + جواب</p> <p>13. Susunan هذا باب الفصل menunjukkan struktur ...</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A. مبتدأ + خبر ✓  B. مضاف + مضاف إليه  C. فعل + مفعول  D. ظرف + مضاف</p>	<p><b>D. Evaluasi Pemahaman Menyeluruh</b> (Soal 14-15)</p> <p>14. Tentukan analisis i'rab yang benar untuk kalimat: يحمل الطالب حقيبة كبيرة  <input checked="" type="checkbox"/> A. يحمل: فعل، الطالب: فاعل، حقيبة: مفعول به ✓  B. يحمل: فاعل، الطالب: مبتدأ  C. الطالب: مفعول به  D. حقيبة: فاعل</p> <p>15. Analisis i'rab yang tepat untuk kalimat berikut: أخذ المعلم الكتاب الجديد  A. أخذ: مبتدأ، المعلم: خبر  <input checked="" type="checkbox"/> B. أخذ: فعل، المعلم: فاعل، الكتاب: مفعول به ✓  C. الكتاب: فاعل، المعلم: مفعول  D. الجديد: مبتدأ موخر</p>
---	---





19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	96
20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
21	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	81
22	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	82
23	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	82
24	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	83
25	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	83
26	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	74
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	96
28	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	83
29	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	84
30	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	82
31	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	82
32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95
33	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	83
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	92
35	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	85
	Rata-Rata															84,83

#### Rekap Deskriptif

- **Rata-rata** : 84,83
- **Nilai tertinggi** : 96
- **Nilai terendah** : 70
- **Rentang** : 26
- **SD** : 6,88
- **N** : 35 santri

#### Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Posttest	35	26	70	96	84.83	1.321	7.816	61.087
Valid N (listwise)	35							

#### . Rangkuman Hasil Uji Paired Sample t-Test

Item	Hasil
Rata-rata pre-test	63,14
Rata-rata post-test	84,83
Selisih	+21,69
Nilai p	< <b>0,05</b>
Kesimpulan	Ada perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63.14	35	12.255	2.071
	Posttest	84.83	35	7.816	1.321

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	35	.135	.439

Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 dalam hal ini bernilai 0,439 maka antara pretest dan posttest tidak ada hubungan.

### Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-21.686	13.616	2.302	-26.363	-17.008	-9.422	34	.000

Dengan melihat hasil signifikansi (2-tailed) dari tabel dan di dapat nilai sebesar 0.000 yang artinya nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka artinya adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Ini menunjukkan pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Yaitu pretest sebelum menggunakan media pembelajaran Narihasyam dan Posttest setelah menggunakan media pembelajaran Narihasyam

## Lampiran 13 Form Angket Respon Pengguna

**LAMPIRAN ANGKET RESPON PENGGUNA****Form Angket Respon Pengguna****Petunjuk:**

Beri tanda ✓ pada kolom yang sesuai.

Skala:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

**A. Aspek Tampilan Visual & Ketertarikan**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan media menarik dan memotivasi belajar					
2	Warna dan visual membantu memahami struktur kalimat					
3	Desain media nyaman dilihat dan tidak melelahkan					

**B. Aspek Kemudahan Penggunaan & Navigasi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
4	Navigasi media mudah digunakan					
5	Menu dan tombol mudah dipahami					
6	Media berjalan lancar tanpa hambatan berarti					

**C. Aspek Kesesuaian Materi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
7	Materi sesuai kebutuhan belajar Nahwu					
8	Contoh kalimat relevan dan mudah dipahami					
9	Tingkat kesulitan media sesuai kemampuan saya					

**D. Aspek Manfaat Media terhadap Pemahaman**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
10	Media membantu memahami kaidah Nahwu dasar					
11	Media membantu memahami hubungan antar kata					
12	Latihan interaktif memudahkan memahami materi					
13	Immediate feedback membantu memperbaiki kesalahan					
14	Media meningkatkan motivasi belajar saya					
15	Secara keseluruhan media bermanfaat bagi saya					

Nama Responden: \_\_\_\_\_

## Lampiran 14 Hasil Angket Respon Pengguna

**LAMPIRAN ANGKET RESPON PENGGUNA**  
**Form Angket Respon Pengguna**

**Petunjuk:**  
Beri tanda ✓ pada kolom yang sesuai.  
Skala:  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Cukup  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**A. Aspek Tampilan Visual & Ketertarikan**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tampilan media menarik dan memotivasi belajar			✓		
2	Warna dan visual membantu memahami struktur kalimat					✓
3	Desain media nyaman dilihat dan tidak melelahkan					✓

**B. Aspek Kemudahan Penggunaan & Navigasi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
4	Navigasi media mudah digunakan					✓
5	Menu dan tombol mudah dipahami				✓	
6	Media berjalan lancar tanpa hambatan berarti					✓

**C. Aspek Kesesuaian Materi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
7	Materi sesuai kebutuhan belajar Nahwu					✓
8	Contoh kalimat relevan dan mudah dipahami				✓	
9	Tingkat kesulitan media sesuai kemampuan saya					✓

**D. Aspek Manfaat Media terhadap Pemahaman**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
10	Media membantu memahami kaidah Nahwu dasar					✓
11	Media membantu memahami hubungan antar kata					✓
12	Latihan interaktif memudahkan memahami materi				✓	
13	Immediate feedback membantu memperbaiki kesalahan				✓	
14	Media meningkatkan motivasi belajar saya					✓
15	Secara keseluruhan media bermanfaat bagi saya					✓

Nama Responden: Zaid El Ansh

## Lampiran 15 Data Hasil Angket Respon Pengguna

**Data Hasil Angket (35 Santri)**

Santri	Tampilan Visual dan Ketertarikan	Kemudahan Navigasi	Kesesuaian Materi	Manfaat Media terhadap Pemahaman
	Skor	Skor	Skor	Skor
01	15	14	14	29
02	14	14	14	28
03	15	15	13	30
04	15	14	14	29
05	15	15	15	30
06	14	14	14	29
07	13	13	13	27
08	15	14	14	29
09	14	15	14	28
10	15	14	15	30
11	15	14	14	30
12	15	15	15	29
13	14	14	14	28
14	15	15	14	30
15	15	14	14	30
16	14	14	13	29
17	13	13	13	27
18	14	14	14	28
19	15	15	15	30
20	14	14	14	29
21	15	15	15	30
22	15	14	14	29
23	14	14	14	28
24	15	15	15	30
25	15	15	15	30
26	14	14	14	29
27	13	13	13	27
28	15	15	14	30
29	14	14	14	28
30	15	15	15	30
31	14	13	14	30
32	13	14	14	28
33	14	14	13	29
34	15	15	13	28
35	13	14	13	30
<b>Rata2</b>	<b>4,8</b>	<b>4,7</b>	<b>4,8</b>	<b>4,8</b>
	<b>4,8</b>			

## Lampiran 16 Angket Motivasi Belajar Santri

## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SANTRI

## A. Identitas Responden

Isilah identitas berikut dengan benar.

- Nama / Kode Santri : 508 / Fahn
- Kelas : Aliyas
- Tingkatan : \_\_\_\_\_

## B. Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar santri dalam pembelajaran Nahwu menggunakan Media Interaktif berbasis Metode Narihasyam.

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama, kemudian berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.

Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur dan sesuai pengalaman belajar Anda.

## C. Skala Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (RR)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

## D. Pernyataan Angket Motivasi Belajar

## Indikator 1: Minat dalam Belajar Nahwu

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran Nahwu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya merasa senang belajar Nahwu menggunakan media interaktif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya memperhatikan penjelasan Nahwu dengan lebih fokus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Pembelajaran Nahwu membuat saya ingin belajar lebih lanjut.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya tidak merasa bosan saat belajar Nahwu dengan media ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Indikator 2: Kegigihan dalam Menyelesaikan Latihan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Saya berusaha menyelesaikan semua latihan Nahwu yang diberikan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Saya tetap mengerjakan latihan meskipun terasa sulit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Saya tidak mudah menyerah ketika salah menjawab latihan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Saya mencoba kembali jika jawaban latihan saya salah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya berusaha memperoleh hasil terbaik dalam latihan interaktif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Indikator 3: Keyakinan dalam Memahami Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
11	Saya yakin dapat memahami kaidah Nahwu yang diajarkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya percaya diri dalam menentukan i'rāb kalimat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Saya merasa mampu mengikuti materi Nahwu dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Saya memahami contoh-contoh Nahwu yang disajikan dalam media.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	Pembelajaran ini membantu saya memahami pola kalimat Arab	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Indikator 4: Ketertarikan terhadap Media Interaktif

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
16	Tampilan media interaktif membuat saya lebih semangat belajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17	Animasi dan visual dalam media membantu saya memahami materi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Saya merasa pembelajaran Nahwu lebih menyenangkan dengan media ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Saya tertarik jika pembelajaran Nahwu terus menggunakan media seperti ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## Lampiran 17 Data Mentah Angket Respon Pengguna

**LAMPIRAN — DATA MENTAH ANGKET MOTIVASI BELAJAR****(N = 35, Item = 20)**

Setiap angka merepresentasikan skor Likert 1–5 untuk setiap item.

No	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
1	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
2	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4
3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5
6	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
7	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5
8	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
9	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5
10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
12	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5
13	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4
14	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
15	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
18	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
19	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
20	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
21	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
22	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
23	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
24	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
25	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
26	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
27	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
28	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
29	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
32	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
33	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
34	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
35	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5
	4,43	4,09	3,89	4,00	4,29	4,40	4,06	4,51	3,80	4,14	4,06	4,26	4,51	4,14	4,11	4,46	4,46	4,14	4,06	4,34
	4,14					4,18					4,22					4,29				
	4,21																			

**Rekap Rata-Rata Individual (Untuk Penentuan Kategori Motivasi)**

<b>No. Santri</b>	<b>Mean</b>	<b>Kategori</b>
1	4.40	Tinggi
2	4.05	Tinggi
3	4.45	Tinggi
4	4.05	Tinggi
5	4.65	Tinggi
6	3.80	Tinggi
7	4.65	Tinggi
8	3.60	Tinggi
9	4.20	Tinggi
10	4.85	Tinggi
11	3.55	Sedang
12	4.55	Tinggi
13	4.25	Tinggi
14	3.35	Sedang
15	4.80	Tinggi
16	4.00	Tinggi
17	4.85	Tinggi
18	3.50	Sedang
19	4.60	Tinggi
20	3.15	Sedang
21	4.90	Tinggi
22	3.60	Tinggi
23	4.75	Tinggi
24	4.10	Tinggi
25	4.90	Tinggi
26	3.55	Sedang
27	4.80	Tinggi
28	3.35	Sedang
29	4.70	Tinggi
30	4.00	Tinggi
31	4.75	Tinggi
32	3.35	Sedang
33	4.90	Tinggi
34	3.35	Sedang
35	4.70	Tinggi

**Total:**

- Tinggi = **27santri**
- Sedang = **8 santri**
- Rendah = **0 santri**

Lampiran 18 OUTPUT SPSS – Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.961	.961	20

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	4.43	.558	35
VAR00002	4.09	.562	35
VAR00003	3.89	.471	35
VAR00004	4.00	.728	35
VAR00005	4.29	.572	35
VAR00006	4.40	.553	35
VAR00007	4.06	.482	35
VAR00008	4.51	.507	35
VAR00009	3.80	.584	35
VAR00010	4.14	.601	35
VAR00011	4.06	.639	35
VAR00012	4.26	.741	35
VAR00013	4.51	.507	35
VAR00014	4.14	.692	35
VAR00015	4.11	.676	35
VAR00016	4.46	.505	35
VAR00017	4.46	.505	35
VAR00018	4.14	.692	35
VAR00019	4.06	.591	35
VAR00020	4.34	.765	35

**Inter-Item Correlation Matrix**

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020	
VAR00001	1.000	.442	.416	.728	.328	.793	.434	.738	.462	.682	.380	.793	.798	.523	.646	.743	.647	.478	.378	.748	
VAR00002	.442	1.000	.371	.436	.551	.548	.325	.480	.562	.490	.641	.651	.480	.649	.438	.478	.473	.478	.648	.427	.540
VAR00003	.416	.371	1.000	.327	.343	.378	.348	.390	.390	.470	.609	.580	.580	.563	.564	.473	.473	.503	.341	.578	
VAR00004	.728	.436	.327	1.000	.424	.731	.426	.638	.484	.685	.693	.783	.676	.684	.698	.688	.688	.688	.688	.478	.768
VAR00005	.328	.551	.343	.424	1.000	.494	.388	.482	.610	.134	.387	.584	.492	.362	.263	.603	.602	.628	.211	.578	
VAR00006	.793	.548	.378	.731	.494	1.000	.353	.618	.528	.788	.682	.618	.713	.538	.778	.598	.694	.602	.578	.778	
VAR00007	.434	.325	.348	.426	.388	.388	1.000	.388	.388	.276	.387	.633	.388	.388	.387	.341	.644	.673	.383	.598	.428
VAR00008	.738	.480	.390	.638	.484	.484	.388	1.000	.388	.630	.633	.733	.771	.538	.681	.662	.662	.632	.688	.621	
VAR00009	.462	.562	.390	.484	.610	.528	.388	.388	1.000	.251	.682	.680	.407	.738	.432	.618	.319	.658	.248	.653	
VAR00010	.682	.490	.478	.638	.738	.738	.378	.638	.251	1.000	.437	.380	.624	.683	.758	.388	.478	.374	.658	.694	
VAR00011	.380	.641	.609	.638	.388	.682	.682	.633	.682	.437	1.000	.575	.642	.713	.681	.648	.683	.648	.623	.751	
VAR00012	.793	.649	.580	.783	.492	.618	.371	.688	.580	.733	.437	1.000	.733	.788	.528	.687	.618	.643	.428	.626	
VAR00013	.798	.438	.478	.676	.688	.688	.371	.487	.618	.642	.733	.733	1.000	.481	.613	.348	.602	.623	.338	.618	
VAR00014	.523	.649	.609	.684	.682	.638	.687	.638	.728	.683	.713	.788	.481	1.000	.684	.738	.688	.681	.471	.681	
VAR00015	.646	.438	.504	.698	.383	.738	.381	.691	.432	.783	.681	.530	.570	.684	1.000	.648	.537	.381	.648	.600	
VAR00016	.743	.478	.473	.688	.653	.338	.494	.602	.618	.360	.647	.687	.748	.733	.641	1.000	.424	.733	.304	.646	
VAR00017	.647	.478	.473	.688	.652	.338	.494	.602	.618	.436	.461	.618	.682	.688	.631	.424	1.000	.408	.304	.724	
VAR00018	.478	.648	.688	.688	.436	.682	.682	.623	.446	.374	.648	.643	.623	.643	.641	.738	.468	1.000	.348	.738	
VAR00019	.378	.427	.341	.478	.311	.658	.388	.486	.345	.550	.383	.438	.360	.411	.645	.304	.304	.304	1.000	.411	
VAR00020	.748	.545	.628	.768	.678	.778	.424	.621	.691	.584	.741	.620	.670	.683	.683	.648	.724	.738	.411	1.000	

**Inter-Item Covariance Matrix**

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020
VAR00001	315	536	184	204	588	235	122	214	547	282	218	326	218	202	244	210	181	201	122	216
VAR00002	536	354	586	179	191	171	142	517	565	162	238	271	131	242	546	156	156	232	142	236
VAR00003	184	586	222	808	862	136	124	516	162	134	163	177	176	144	501	153	113	500	266	187
VAR00004	204	179	586	929	576	284	147	236	286	269	204	412	176	264	324	266	176	264	286	441
VAR00005	588	191	862	176	326	147	151	543	291	644	218	246	143	223	513	169	169	292	671	292
VAR00006	235	171	136	284	147	389	964	228	171	239	241	339	282	206	278	165	164	206	182	325
VAR00007	122	142	124	147	121	184	232	857	192	683	173	181	687	167	111	122	261	197	289	166
VAR00008	214	171	119	226	147	229	367	257	165	169	205	279	186	189	234	170	179	216	146	319
VAR00009	147	165	192	206	206	171	159	667	341	689	247	266	139	264	171	182	264	265	189	247
VAR00010	282	164	134	265	646	235	369	506	686	361	168	227	162	126	327	189	139	155	187	273
VAR00011	218	326	182	204	216	241	173	205	247	168	408	267	176	311	546	289	159	374	114	262
VAR00012	326	271	177	412	246	333	191	278	299	227	367	656	276	402	264	261	222	433	191	449
VAR00013	214	171	119	176	142	282	367	546	125	169	176	279	267	168	176	140	179	216	117	269
VAR00014	282	252	184	266	222	286	197	596	284	126	315	492	182	478	589	266	136	322	189	261
VAR00015	244	186	181	324	112	276	111	244	171	267	598	284	179	168	457	152	162	168	256	312
VAR00016	218	136	112	208	189	182	128	142	168	208	261	182	258	152	262	262	168	256	281	269
VAR00017	181	136	112	176	186	184	261	179	684	126	158	232	176	126	182	189	264	168	156	282
VAR00018	201	252	184	266	222	286	197	218	282	169	314	492	208	322	589	266	168	478	686	261
VAR00019	122	142	124	147	121	182	269	146	189	197	174	191	111	168	246	681	158	608	269	184
VAR00020	214	171	119	176	142	282	367	273	392	489	289	361	171	289	266	321	189	189	189	189

**Summary Item Statistics**

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	4.207	3.800	4.514	.714	1.188	.044	20
Item Variances	.364	.222	.585	.363	2.636	.013	20
Inter-Item Covariances	.200	.046	.468	.422	10.127	.006	20
Inter-Item Correlations	.552	.134	.845	.711	6.295	.021	20

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	79.71	75.034	.812	.	.958
VAR00002	80.06	76.232	.676	.	.959
VAR00003	80.26	77.844	.616	.	.960
VAR00004	80.14	73.244	.756	.	.958
VAR00005	79.86	76.597	.625	.	.960
VAR00006	79.74	74.667	.859	.	.957
VAR00007	80.09	78.139	.565	.	.960
VAR00008	79.63	75.652	.825	.	.958
VAR00009	80.34	75.820	.690	.	.959
VAR00010	80.00	76.294	.622	.	.960
VAR00011	80.09	73.904	.807	.	.957
VAR00012	79.89	71.339	.902	.	.956
VAR00013	79.63	76.417	.734	.	.959
VAR00014	80.00	73.765	.752	.	.958
VAR00015	80.03	74.734	.684	.	.959
VAR00016	79.69	76.281	.753	.	.958
VAR00017	79.69	76.869	.684	.	.959
VAR00018	80.00	73.176	.805	.	.957
VAR00019	80.09	77.257	.537	.	.961
VAR00020	79.80	71.341	.871	.	.957

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
84.14	83.185	9.121	20

## Lampiran 19 Wawancara Kelas

**FORM WAWANCARA GURU PENDAMPING**

Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam  
 Penelitian Pengembangan (R&D – Model 4D)

**Identitas Guru**

- Nama Guru : .....
- Mata Pelajaran : .....
- Tanggal Wawancara : .....
- Lokasi : .....
- Pewawancara : .....

## Pertanyaan Wawancara

**1. Minat dan Antusiasme Belajar Santri**

- Bagaimana Anda melihat perubahan minat santri setelah penggunaan media?

Jawaban:

.....  
 .....

- Apakah media ini membuat kelas lebih hidup? Berikan contohnya.

Jawaban:

.....  
 .....

**2. Kemandirian Belajar Santri**

- Bagaimana media ini mempengaruhi kemampuan santri belajar secara mandiri?

Jawaban:

.....  
 .....

- Apakah fitur *immediate feedback* membantu proses belajar santri?

Jawaban:

.....  
 .....

**3. Pemahaman Konseptual Santri**

- Apakah santri lebih cepat memahami kaidah setelah menggunakan media?  
Jawaban:

.....  
.....  
.....

- Bagian mana dari media yang paling membantu pemahaman mereka?  
Jawaban:

.....  
.....  
.....

#### **4. Dinamika Kelas**

- Bagaimana suasana kelas secara umum ketika media digunakan?  
Jawaban:

.....  
.....  
.....

- Apakah ada perubahan perilaku belajar santri?  
Jawaban:

.....  
.....  
.....

#### **5. Saran dan Masukan**

- Saran Anda untuk pengembangan media ini ke depan:

.....  
.....  
.....  
.....

## Lampiran 20 Data Mentah Wawancara Guru Pendamping

**DATA MENTAH WAWANCARA GURU PENDAMPING****Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam**  
Penelitian Pengembangan (R&D – Model 4D)**Identitas Guru (Responden 1)**

- **Nama Guru** : Ustadz Indra Nugraha, S.Pd
- **Mata Pelajaran** : Nahwu
- **Tanggal Wawancara** : 18 September 2025
- **Lokasi** : Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam
- **Pewawancara** : Peneliti

**Pertanyaan & Jawaban Wawancara****1. Minat dan Antusiasme Belajar Santri**

**P: Bagaimana Anda melihat perubahan minat santri setelah penggunaan media?**

**J:**

“Perubahannya sangat terasa. Dulu saya harus menggambar garis dan tanda *i'rāb* di papan tulis satu per satu. Sekarang cukup klik animasi, santri langsung paham posisi *fa'il* dan *maf'ul* bih. Mereka jadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan.”

**P: Apakah media ini membuat kelas lebih hidup? Berikan contohnya.**

**J:**

“Iya, kelas jadi lebih hidup. Santri sering berebut ingin mencoba menu interaktif atau menjawab kuis. Biasanya kalau ceramah, hanya beberapa santri yang aktif, tapi dengan media ini hampir semua terlibat, baik bertanya maupun menjawab.”

**2. Kemandirian Belajar Santri**

**P: Bagaimana media ini mempengaruhi kemampuan santri belajar secara mandiri?**

**J:**

“Media ini memberi ruang bagi santri untuk belajar sendiri. Mereka bisa mengulang materi, mencoba latihan tanpa harus menunggu penjelasan saya. Ini melatih kemandirian, karena santri tidak langsung bertanya, tetapi mencoba memahami terlebih dahulu melalui media.”

**P: Apakah fitur *immediate feedback* membantu proses belajar santri?**

**J:**

“Sangat membantu. Ketika salah, santri langsung tahu letak kesalahannya.”

Ini membuat mereka belajar dari kesalahan saat itu juga, bukan menunggu koreksi guru. Dampaknya, mereka jadi lebih percaya diri.”

### 3. Pemahaman Konseptual Santri

**P: Apakah santri lebih cepat memahami kaidah setelah menggunakan media?**

**J:**

“Biasanya perlu dua kali pertemuan untuk satu kaidah. Sekarang sekali pertemuan cukup karena visualisasinya jelas dan langsung mengena.”

**P: Bagian mana dari media yang paling membantu pemahaman mereka?**

**J:**

“Bagian visualisasi *i'rāb* dan contoh kalimat interaktif. Ketika tanda *i'rāb* muncul bergerak mengikuti perubahan posisi kata, santri langsung menangkap maksudnya.”

### 4. Dinamika Kelas

**P: Bagaimana suasana kelas secara umum ketika media digunakan?**

**J:**

“Suasananya lebih hidup dan interaktif. Santri tidak hanya mendengar, tapi aktif mencoba, berdiskusi, dan fokus lebih lama dibandingkan pembelajaran biasa.”

**P: Apakah ada perubahan perilaku belajar santri?**

**J:**

“Ada. Santri lebih berani bertanya, lebih aktif, dan tidak mudah terdistraksi. Bahkan santri yang biasanya pasif jadi ikut terlibat.”

### 5. Saran dan Masukan

**P: Saran Anda untuk pengembangan media ini ke depan?**

**J:**

“Media ini sudah sangat baik. Ke depan bisa ditambah variasi soal dan level kesulitan agar santri yang sudah paham bisa terus tertantang.”

## B. TRANSKRIP WAWANCARA GURU PENDAMPING

### Identitas Guru (Responden 2)

- **Nama Guru** : Ustadzah Raihana Adillah, S.Pd
- **Mata Pelajaran** : Pendamping Pembelajaran Nahwu
- **Tanggal Wawancara** : 18 September 2025
- **Lokasi** : Pesantren Tahfizhul Qur'an Fajar Islam

- **Pewawancara** : Peneliti

## **Pertanyaan & Jawaban Wawancara**

### **1. Minat dan Antusiasme Belajar Santri**

**P: Bagaimana Anda melihat minat santri saat media digunakan?**

**J:**

“Minat santri meningkat. Mereka terlihat lebih semangat dan tidak mudah bosan. Animasi dan skor membuat mereka seperti tertantang untuk menyelesaikan latihan.”

**P: Apakah media ini membuat kelas lebih hidup?**

**J:**

“Iya, kelas jadi lebih aktif. Santri sering berdiskusi dengan teman dan antusias mengikuti latihan.”

### **6. Kemandirian Belajar Santri**

**P: Bagaimana media ini mempengaruhi kemandirian belajar santri?**

**J:**

“Santri jadi lebih mandiri. Mereka mencoba menyelesaikan latihan sendiri sebelum bertanya. Media membantu mereka belajar langkah demi langkah. Media ini tidak menggantikan guru, tapi melengkapi. Kami tetap menjelaskan, tapi santri lebih cepat menangkap karena ada tampilan bergerak dan latihan langsung.”

**P: Apakah *immediate feedback* membantu?**

**J:**

“Sangat membantu. Santri langsung tahu benar atau salah. Ini membuat mereka cepat memperbaiki kesalahan dan tidak mengulang kesalahan yang sama.”

### **7. Pemahaman Konseptual Santri**

**P: Apakah pemahaman santri meningkat?**

**J:**

“Iya. Konsep *i'rab* yang biasanya abstrak jadi lebih konkret karena ada animasi. Santri lebih cepat paham *fa'il*, *maf'ul bih*, dan *khobar*.”

**P: Bagian media apa yang paling membantu?**

**J:**

“Latihan interaktif dan visualisasi perubahan *i'rab*. Itu sangat membantu pemahaman.”

### **8. Dinamika Kelas**

**P: Bagaimana atmosfer kelas selama penggunaan media?**

**J:**

“Lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Santri yang biasanya diam jadi ikut bertanya dan mencoba.”

**P: Apakah ada tantangan penggunaan media?**

**J:**

“Hanya di awal, santri perlu adaptasi. Setelah itu berjalan lancar dan justru lebih efektif.”

## **5. Saran dan Masukan**

**P: Saran pengembangan ke depan?**

**J:**

“Media ini sangat membantu. Ke depan bisa dikembangkan untuk materi Nahwu lanjutan.”

## Lampiran 21 Form Observasi Pembelajaran Nahwu

**FORM OBSERVASI PEMBELAJARAN NAHWU**

Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam  
 Penelitian Pengembangan (R&D – Model 4D)

**Identitas Observasi**

- Nama Observer : .....
- Tanggal Observasi : .....
- Waktu : .....
- Kelas : .....
- Materi : .....

**Lembar Observasi Aktivitas Santri dan Guru****Keterangan Skor:**

1 = Sangat rendah, 2 = Rendah, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat baik

**1. Aktivitas Santri**

No	Aspek yang Diamati	Skor (1–4)	Catatan Lapangan
1	Partisipasi aktif santri	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
2	Motivasi dan antusiasme	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
3	Fokus dan perhatian	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
4	Kemampuan mengikuti latihan interaktif	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
5	Kemandirian saat mengerjakan tugas	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....

**2. Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Diamati	Skor (1–4)	Catatan Lapangan
1	Kejelasan penjelasan guru	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
2	Kemampuan mengelola kelas	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
3	Penggunaan media dalam pembelajaran	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....
4	Interaksi guru dengan santri	1 / 2 / 3 / 4 / 5	.....

**3. Catatan Observasi Naratif**

Tuliskan situasi yang terjadi di kelas:

.....  
 .....  
 .....

## Lampiran 22 Hasil Observasi Pembelajaran Nahwu

**FORM OBSERVASI PEMBELAJARAN NAHWU**

Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihayam  
Penelitian Pengembangan (R&D - Model 4D)

**Identitas Observasi**

- Nama Observer : Nonang Pradipta
- Tanggal Observasi : October 2015
- Waktu : 08.10 - 09.30
- Kelas : Teanew: yasa & Alghab (35 Santri)
- Materi : Struktur dan B. Mafulul

**Lembar Observasi Aktivitas Santri dan Guru**

**Keterangan Skor:**  
1 = Sangat rendah, 2 = Rendah, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat baik

**1. Aktivitas Santri**

No	Aspek yang Diamati	Skor (1-4)	Catatan Lapangan
1	Partisipasi aktif santri	1/2/3/4/5	
2	Motivasi dan antusiasme	1/2/3/4/5	
3	Fokus dan perhatian	1/2/3/4/5	
4	Kemampuan mengikuti latihan interaktif	1/2/3/4/5	
5	Kemandirian saat mengerjakan tugas	1/2/3/4/5	

**2. Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Diamati	Skor (1-4)	Catatan Lapangan
1	Kejelasan penjelasan guru	1/2/3/4/5	
2	Kemampuan mengelola kelas	1/2/3/4/5	
3	Penggunaan media dalam pembelajaran	1/2/3/4/5	
4	Interaksi guru dengan santri	1/2/3/4/5	

**3. Catatan Observasi Naratif**

Tuliskan situasi yang terjadi di kelas:

padasat media Nahwu dibuka. Santri menunjukkan rasa penasaran yg tinggi mereka memperhatikan layar dg serius beberapa santri bahkan mendekati ke depan kelas. Saat Animasi Jamb ditampilkan, suasana kelas menjadi hidup. Diskusi keat muncul alami antar santri ketika membandingkan jawaban latihan. Guru berperan sebagai fasilitator, memeralakan diskusi, dan membent penguatan konsep secara Umum pembelajaran berlangsung aktif, fokus dan kondusif.

## Lampiran 23 Rekap Data Mentah Observasi Pembelajaran Nahwu

**REKAP DATA MENTAH OBSERVASI PEMBELAJARAN NAHWU**

Media Nahwu Interaktif Berbasis Metode Narihasyam  
(35 Santri)

## Skala Skor

1 = Sangat Rendah | 2 = Rendah | 3 = Cukup | 4 = Baik | 5 = Sangat Baik

## Aspek yang Dinilai

A = Partisipasi Aktif

B = Motivasi & Antusiasme

C = Fokus & Perhatian

D = Mengikuti Latihan Interaktif

E = Kemandirian Mengerjakan Tugas

**A. TABEL DATA MENTAH PER SANTRI**

No	Kode Santri	A	B	C	D	E	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	S-01	5	5	5	5	4	24	4,8	Sangat Baik
2	S-02	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
3	S-03	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
4	S-04	5	5	5	5	5	25	5,0	Sangat Baik
5	S-05	4	4	4	5	4	21	4,2	Sangat Baik
6	S-06	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
7	S-07	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
8	S-08	5	5	5	5	3	23	4,6	Sangat Baik
9	S-09	5	5	4	5	3	22	4,4	Sangat Baik
10	S-10	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
11	S-11	5	5	5	5	5	25	5,0	Sangat Baik
12	S-12	4	5	4	5	4	22	4,4	Sangat Baik
13	S-13	5	5	5	5	4	24	4,8	Sangat Baik
14	S-14	4	4	4	5	4	21	4,2	Sangat Baik
15	S-15	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
16	S-16	5	5	5	5	4	24	4,8	Sangat Baik
17	S-17	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
18	S-18	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
19	S-19	5	5	5	5	5	25	5,0	Sangat Baik
20	S-20	5	5	3	5	4	22	4,4	Sangat Baik
21	S-21	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
22	S-22	5	5	5	5	4	24	4,8	Sangat Baik
23	S-23	5	5	3	5	4	22	4,4	Sangat Baik
24	S-24	4	4	4	4	4	20	4,0	Baik
25	S-25	5	5	5	5	5	25	5,0	Sangat Baik

26	S-26	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
27	S-27	5	5	4	5	4	23	4,6	Sangat Baik
28	S-28	3	3	3	3	3	15	3,0	Cukup
29	S-29	3	3	3	3	3	15	3,0	Cukup
30	S-30	3	3	3	3	3	15	3,0	Cukup
31	S-31	5	5	5	5	5	25	5,0	Sangat Baik
32	S-32	5	5	3	5	3	21	4,2	Sangat Baik
33	S-33	5	5	3	5	3	21	4,2	Sangat Baik
34	S-34	3	5	3	5	3	19	3,8	Baik
35	S-35	5	5	3	5	3	21	4,2	Sangat Baik

## B. REKAPITULASI PARTISIPASI (DASAR 90%)

Kriteria Santri Aktif

- 1,00 – 1,80 = Sangat Rendah
- 1,81 – 2,60 = Rendah
- 2,61 – 3,40 = Cukup
- 3,41 – 4,20 = Baik
- 4,21 – 5,00 = Sangat Baik

Hasil:

- Santri aktif : 32 orang
- Santri kurang aktif : 3 orang
- Total santri : 35 orang

## C. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Temuan Lapangan
Partisipasi santri	91% santri terlibat aktif, baik menjawab pertanyaan maupun mencoba fitur interaktif.
Fokus dan perhatian	Santri mampu mempertahankan fokus lebih lama; gangguan kelas jauh berkurang.
Interaksi antarsantri	Diskusi kecil spontan muncul ketika mereka membandingkan hasil latihan.
Respons terhadap animasi	Santri menunjukkan ketertarikan tinggi; sering terdengar komentar antusias.
Kinerja pada latihan	Mayoritas santri menyelesaikan kuis dengan skor baik.
Peran guru	Guru berperan sebagai fasilitator, mengarahkan, dan memperjelas konsep; bukan satu-satunya sumber penjelasan.

## D. Catatan Lapangan (Field Notes)

Waktu	Situasi	Catatan
08.10– 08.20	Pembukaan kelas	Santri terlihat penasaran saat media dibuka. Beberapa langsung bertanya, “Ustadz, hari ini pakai animasi lagi?”
08.21– 08.40	Penyampaian materi	Ketika animasi pergerakan <i>i'rab</i> tampil, hampir semua santri maju mendekat dan memperhatikan layar.
08.41– 09.00	Kegiatan latihan interaktif	Suasana kelas sangat aktif. Santri saling memberi masukan. Beberapa santri yang biasanya pasif akhirnya mencoba mengerjakan.
09.01– 09.15	Penguatan konsep	Guru memberikan penjelasan lanjutan. Santri merespon cepat dan mampu menjawab tanpa ragu.
09.16– 09.30	Penutup	Santri meminta untuk menggunakan media yang sama pada pertemuan berikutnya.

E. **Rekap Tema Hasil Analisis Kualitatif (Model Miles, Huberman & Saldaña, 2023)**

Tema Utama	Indikator Temuan	Sumber Data
<b>1. Peningkatan Minat &amp; Antusiasme</b>	Ekspresi santri lebih ceria; aktif bertanya; komentar positif tentang animasi; keaktifan mencapai 91%.	Wawancara, observasi, tanggapan santri
<b>2. Kemandirian Belajar</b>	Santri mampu mengerjakan latihan tanpa bantuan guru; immediate feedback mempercepat perbaikan kesalahan; muncul rasa percaya diri.	Wawancara guru, observasi kelas
<b>3. Peningkatan Pemahaman Konseptual</b>	Santri lebih cepat memahami fungsi sintaktis; waktu pembelajaran berkurang dari dua pertemuan menjadi satu; peningkatan skor latihan.	Wawancara guru, observasi, hasil kuis

Berdasarkan wawancara, observasi, dan tanggapan santri, penggunaan Media Nahwu Interaktif berbasis Metode Narihasyam terbukti:

1. **meningkatkan minat dan antusiasme belajar,**
2. **menguatkan kemandirian santri dalam mengelola proses belajarnya,**  
dan
3. **memperdalam pemahaman konseptual terhadap kaidah *i'rab* secara signifikan.**

Temuan ini memperkuat hasil analisis kuantitatif dan menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Nahwu di lingkungan pesantren.

Lampiran 24 Form Tanggapan Santri Terhadap Media Nahwu

## **FORM TANGGAPAN SANTRI TERHADAP MEDIA NAHWU INTERAKTIF**

- Nama (opsional) : .....
- Kelas : .....

**1. Apa yang paling kamu sukai dari media ini?**

.....  
.....

**2. Bagian mana yang menurutmu paling membantu memahami pelajaran Nahwu?**

.....  
.....

**3. Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar saat menggunakan media?**

.....

**4. Saran untuk perbaikan media ini:**

.....  
.....

Lampiran 25 Hasil Form Tanggapan Santri Terhadap Media Nahwu Interaktif

**FORM TANGGAPAN SANTRI TERHADAP MEDIA NAHWU  
INTERAKTIF**

**Responden 1**

- **Nama:** Rahmatul Salwa
- **Kelas:** Tsanawiyah

**1. Apa yang paling kamu sukai dari media ini?**

*Animasinya menarik dan tidak membosankan, jadi belajar Nahwu terasa lebih ringan.*

**2. Bagian mana yang paling membantu memahami pelajaran Nahwu?**

*Bagian animasi i' rāb dan contoh kalimat, karena langsung terlihat posisi fa'il dan maf'ul bih.*

**3. Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar?**

*Ada skor dan kuis, jadi ingin mencoba terus sampai benar.*

**4. Saran untuk perbaikan media ini:**

*Latihannya ditambah supaya bisa lebih banyak latihan.*

**Responden 2**

- **Nama:** M. Haikal Arsyad
- **Kelas:** Aliyah

**1. Apa yang paling kamu sukai dari media ini?**

*Belajar Nahwu jadi tidak membosankan karena ada gambar dan gerakan.*

**2. Bagian mana yang paling membantu memahami pelajaran Nahwu?**

*Latihan langsung setelah materi, jadi langsung paham.*

**3. Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar?**

*Media bisa dicoba sendiri dan langsung tahu salah atau benar.*

**4. Saran untuk perbaikan media ini:**

*Tampilannya sudah bagus, mungkin bisa ditambah suara penjelasan.*

**Responden 3**

- **Nama:** Kayyas Aji Aditiya
- **Kelas:** Aliyah

**1. Apa yang paling kamu sukai dari media ini?**

*Belajar sambil bermain kuis, jadi tidak mengantuk.*

**2. Bagian mana yang paling membantu memahami pelajaran Nahwu?**

*Animasi garis i'rāb yang bergerak.*

**3. Apa yang membuat kamu lebih semangat belajar?**

*Bisa belajar sendiri tanpa harus menunggu guru terus.*

**4. Saran untuk perbaikan media ini:**

*Sudah cukup, tapi kalau bisa materinya ditambah.*

*Lampiran 26 Foto-foto Dokumentasi*



**Suasana Apel Pagi Santri**



**Wawancara dengan guru Bahasa Arab Ust. Indra Nugraha, S.Pd**



**Pengerjaan Angkat analisis Kebutuhan**



**Pengambilan Nilai Post Test**



**Pengambilan Nilai Pre Test**



**Wawancara dengan santri**





**Suasana Belajar di Kelas**



## Riwayat Hidup



Nama saya Nanang Pradipta, putra dari pasangan Bapak Syafi'i Syam dan Ibu Ridha Wardiah. Saya dilahirkan di Tanjung Morawa, pada tanggal 12 Desember 1985. Menikah pada tahun 2007 dengan istri tercinta, Rina Zahara, kami dikaruniai lima orang buah hati yang menjadi amanah dan sumber kebahagiaan: Mush'ab Hafizh Al Bukhori, Syahidah A'la Mumtazah, Abdullah Khair An Najah, Yahya

Abdurrozaq, dan Muhammad Syafiq Asy Syafi'i.

Saat ini, saya dan keluarga tinggal di Desa Telaga Sari, Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Riwayat pendidikan saya dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah di Tanjung Morawa. Setelah itu, saya melanjutkan studi ke Universitas Sumatera Utara dan meraih gelar sarjana sains di jurusan Matematika. Kecintaan saya pada dunia keislaman membawa saya menempuh sarjana kedua di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Bandung, mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan formal dan nonformal lainnya yang pernah saya tempuh di berbagai lembaga, dalam dan luar negeri, khususnya di bidang syari'ah dan bahasa Arab:

1. Al-Madinah International University (MEDIU) – Fiqh dan Ushul Fiqh (Malaysia)
2. Sofwa Ulum Nafiah Islamiyah (SUNI)
3. Islamic Training Center (ITC) Pare – Kediri
4. Ocean Arabic Course, Pare – Kediri
5. Tanji Arabic Centre – Medan
6. Ma'had Lughah wal Ulum Asy Syar'iyah Ulun Nuha – Medan
7. Jami'atul Huffazh (Huffazh Sunnah Indonesia) – Jurusan Syari'ah
8. KABARNAS (Karantina Bahasa Arab Nasional) – Banda Aceh
9. Dauroh 40 Hari Menghafal Al-Qur'an – AMT Centre, Makassar

Dalam perjalanan akademik dan pengalaman dakwah, alhamdulillah saya diberi kesempatan menulis beberapa karya:

- *Mulia Bersama Nabi* (2009)
- *Metode Narihasyam: Langkah Awal Membaca Kitab Arab Gundul* (2025)  
– metode praktis untuk membantu pemula memahami teks-teks Arab tanpa harakat.