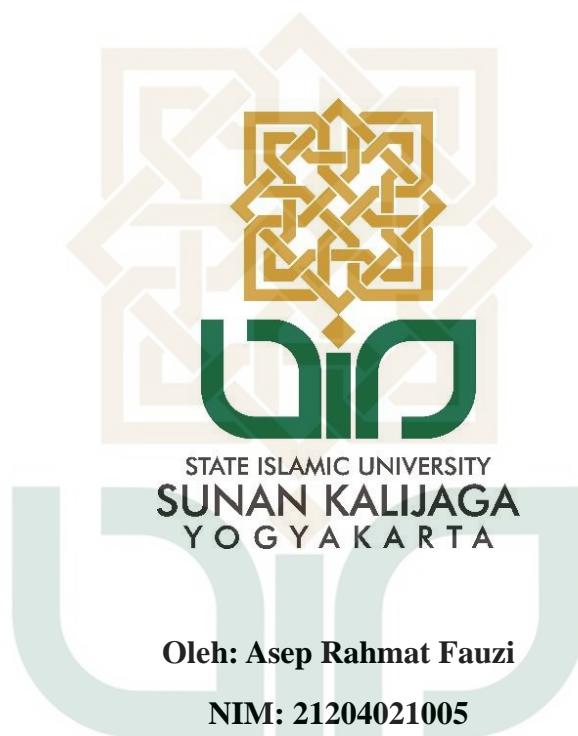


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SARF MELALUI  
PENDEKATAN STRUKTURAL DI PONDOK PESANTREN  
DARUSSALAM YOGYAKARTA**



**Oleh: Asep Rahmat Fauzi**

**NIM: 21204021005**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
TESIS**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh**

**Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**YOGYAKARTA**

**2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asep Rahmat Fauzi  
NIM : 21204021005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Sarf* Melalui Pendekatan Struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta” adalah hasil karya penyusunan dari penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Rahmat Fauzi  
NIM: 21204021005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asep Rahmat Fauzi  
NIM : 21204021005  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Saya yang menyatakan,



Asep Rahmat Fauzi  
NIM: 21204021005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1755/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SARF MELALUI PENDEKATAN STRUCTURAL DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ASEP RAHMAT FAUZI, S.Th.I  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021005  
Telah diujikan pada : Jumat, 20 Juni 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 68647acde329b



Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED



Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6865d3aec1f2c



Yogyakarta, 20 Juni 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

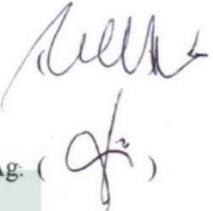
Valid ID: 6866056aefc1

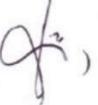
**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SARF MELALUI PENDEKATAN STRUCTURAL DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM YOGYAKARTA**

Nama : Asep Rahmat Fauzi  
NIM : 21204021005  
Prodi : PBA  
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI. 

Penguji I : Dr. Nasiruddin, M.Pd. 

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. 

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 20 Juni 2025  
Waktu : 13.00-14.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : 95/A  
IPK : 3.78  
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatllahi wabarakatuhu

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SARF MELALUI PENDEKATAN STRUKTURAL DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh:

Nama : Asep Rahmat Fauzi, S.Th.I

NIM : 21204021005

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya menyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Assalamu'alaikum warahmatllahi wabarakatuhu

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Pembimbing,



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

NIP: 19820315 201101 1 011

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



## MOTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي  
فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَاءٍ فَأَحْيَا بِهِ  
الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيَاحِ وَالسَّحَابِ  
الْمُسَخَّرِ يَرِيْنَ السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ لَيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ [البقرة: ١٦٤]

“Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan Dia tebarkan di dalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti”

(Q.S Al Baqarah (2): 164)<sup>1</sup>

بِالْتَّصْرِيفِ نَرْتَعِفُ وَبِالْتَّغْيِيرِ نَزَدَهُ

“Dengan perubahan kita maju, dengan perubahan kita berkembang”

(Asep Rahmat Fauzi)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Q.S Al Baqarah (2): 164

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**  
**KEPUTUSAN BERSAMA**  
**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**A. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Şa	ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ẗ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ż	zet (dengan titik di bawah)
ع	ˋain	ˋ	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـ	Fathah	a	a
ـ	Kasrah	i	i
ـ	Dammah	u	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antar harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
.. <b>ي</b>	Fathah	a	a
.. <b>و</b>	Kasrah	i	i

Contoh:

- كَتَبَ Kataba
  - فَعَلَ Fa'ala
  - سُئِلَ Suila
  - كَيْفَ Kaifa
  - حَوْلَ Haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang panjang dan lambangnya berupa harakat dan transliterasinya berupa huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ Yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dammeh, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h". Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبَرُّ al-birru

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ل namun dalam transliterasi kata sandang itu dibedakan atas:

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu

Contoh:

- |             |            |
|-------------|------------|
| - الرَّجُل  | ar-Rajulu  |
| - الشَّمْسُ | asy-Syamsu |

### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

- |              |           |
|--------------|-----------|
| - الْقَلْمَ  | al-Qalamu |
| - الْبَدِيعُ | al-Badī`u |

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- |             |          |
|-------------|----------|
| - تَأْخُذُ  | ta`khužu |
| - سَيِّعٌ   | syai`un  |
| - النَّوْءُ | an-nau`u |
| - إِنَّ     | inna     |

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang peulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرِهَا وَمُرْسَاهَا

wa innallāhā lahuwa khair ar-rāziqīn/  
wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn  
Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn  
Ar-rahmānir rahīm/  
Ar-rahmān ar-rahīm

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

نَحْمَدُكَ يَا مُصَرِّفَ الْقُلُوبِ عَلَىٰ مَزِيدٍ نِعْمَتِكَ وَنَشْكُرُكَ عَلَىٰ إِحْسَانِكَ الَّذِي مَصْدِرُهُ مُجَرَّدُ  
فَخَرْبِلَكَ فَسُبْحَنَ مَنْ تَعَالَىٰ صِفَاتُهُ عَنِ السَّبِيلِ وَالْمِثَالِ وَنَرَهَتْ أَفْعَالُهُ عَنِ النَّقْصِ  
وَالْإِعْلَالِ وَنُصَلِّي وَسُلَّمَ عَلَىٰ مَنْ صَفَرَ بِصَحِيحٍ عَزْمِهِ جَيْشُ الْجَهَالَةِ وَمَزَقَ بِسَالِمٍ حَزْمِهِ  
شَمْلَ الضَّلَالَةِ وَعَلَىٰ أَلِهِ الَّذِينَ اهْتَدَوْا بِهِدْيِهِ وَالْأَصْحَابِ الَّذِينَ مَهَدُوا بِلَفِيفِ جَمِيعِهِمْ  
**طَرِيقَ الصَّوَابِ**

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah *Azza wa Jalla*, yang senantiasa membalikan hati kita menuju kepada kebaikan dan melimpahkan semua nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Sarf* Melalui Pendekatan Struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta”. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad ﷺ, yang telah mengerdilkan jiwa orang-orang jahiliyah dengan kemurnian azamnya. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

3. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag. M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta juga ahli materi dalam penelitian ini
5. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I. sebagai dosen pembimbing akademik juga pembimbing tesis yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan baik selama perkuliahan dan penyelesaian tesis ini, pun meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti
6. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku ahli media dalam penelitian ini
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini
8. Bapak Agus Saeful Bahri, S.Th.I., M.S.I. selaku Mudir Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta
9. Bapak Mochammad Ramadhan, S.Ag. selaku pengampu mata pelajaran Sharaf yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta

10. Peserta didik Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini
11. Istri tercinta Siti Arifatun Naimah beserta tiga generasi emas, Syarif Hidayatullah, Keysa Khadija dan Rasikhun, yakinlah ilmu akan tercapai dengan sempurna dan kokoh jika dipelajari dengan bertahap
12. Civitas Pendidikan Ulama Tarjih Muhammadiyah Pimpinan Pusat Muhammadiyah, Jajaran Pimpinan, Staf dan Pembantu Staf, Karyawan dan Thalabah atas berkenannya mendengarkan mimpi-mimpi besar yang peneliti sampaikan.
13. Teman-temen MPBA sekian generasi, sejak tahun 2021 s.d 2025 peneliti ucapan *jazākumullāh ahsanal jazā'* sudah berkenan menerima peneliti disetiap kelas yang peneliti ikuti
14. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah *Az̄za wa jalla*.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 12 Juni 2025  
Saya yang menyatakan,



Asep Rahmat Fauzi  
NIM: 21204021005

## ABSTRAK

**Asep Rahmat Fauzi**, Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Şarf* Melalui Pendekatan Struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari beberapa permasalahan dalam pembelajaran *şarf* antara lain: 1. Sebanyak 10 dari 15 peserta didik belum pernah mendapatkan materi *şarf*. 2. Peserta didik terkendala dalam proses pembelajaran di dalam menentukan asal kata, terlebih untuk kata yang terdapat huruf *illat*. 3. Terbatasnya media pembelajaran *şarf*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: 1). Mengembangkan multimedia pembelajaran *şarf* melalui pendekatan struktural pada peserta didik. 2). Mendeskripsikan efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran *şarf* melalui pendekatan struktural pada peserta didik pondok pesantren Darussalam Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran “Sharaf Asik”, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen tipe *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik pondok pesantren Darussalam Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Kemudian data berupa angka dianalisis menggunakan uji Normalitas, Uji *Wilcoxon* dan Uji *N-Gain* dengan bantuan aplikasi *PASW (SPSS) 27,01.00 for windows*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1). Pengembangan multimedia pembelajaran *şarf* ini menghasilkan aplikasi pembelajaran *şarf* yang diberi nama “Sharaf Asik” dengan pendekatan struktural dalam menyampaikan materi. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan *android*. 2). Aplikasi ini efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar *şarf* peserta didik. Kefektifan ini terukur dari hasil *pre-test* antara 50-70 sedangkan pada hasil *post-test* antara 75-100. Dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai signifikansi uji *Wilcoxon* sebesar  $<0,001$  dan hasil uji skor *N-Gain* dengan nilai *mean* sebesar 0,7803 atau 78,02% dengan tafsiran efektif.

Atas dasar hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran *şarf* yang dihasilkan untuk peserta didik di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta dinyatakan layak dan efektif

**Kata Kunci: Pengembangan Multimedia Pembelajaran, *Şarf*, Pendekatan Struktural.**

## المُلْكُوكُ

أسيب رحمت فوزي، تطوير الوسائل المتعددة لتعلم الصرف بمنهج الهيكل في معهد دار السلام بيوكياكترتا، رسالة الماجستير: يوكياكترتا قسم تعليم اللغة العربية بمرحلة الماجستير، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكترتا .٢٥٢٠

يعود هذا البحث إلى عدة مشاكل في تعليم الصرف، منها: (١) عشرة من خمسة عشر طالبا لم يتعلموا الصرف (٢) الطالب يصعبون لتحديد أصل الكلمات في التعليم الصرف بل في الكلمة التي تجد حرف العلة فيها (٣) محدودية وسائل تعليم الصرف ولذلك يهدف هذا البحث إلى: ١- تطوير الوسائل المتعددة لتعلم الصرف بمنهج الهيكلية ٢- وصف فعالية استخدام الوسائل المتعددة لتعلم الصرف بمنهج الهيكلية لطلاب معهد دار السلام يوكياكرتا.

هذا البحث هو البحث بطريقة (R&D) يشير إلى نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) ولتحديد مدى فعالية تعلم الوسائط المتعددة "Sharaf Asik" ، الباحث يجعل طريقة البحث بنوع التجربة المجموعة الأولى، الاختبار القبلي والبعدي وموضوع البحث هم الطلاب في معهد دار السلام يوكياكتا ويجمع البيانات باللحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق والاختبارات ثم تم تحليل البيانات على شكل أرقام باستخدام اختبار الحالة الطبيعية واختبار ويلكوكسون واختبار N-Gain بمساعدة تطبيق PASW (SPSS) 27.01.00 لنظام التشغيل windows.

تظهر نتائج من هذا البحث أن ١) تطوير الوسائط المتعددة لتعلم الصرف يدرك تطبيق تعلم الصرف الذي يسمى "Sharaf Asik" بمنهج الهيكلية ويمكن الوصول إلى هذا التطبيق على نظام *Android* ٢) هذا التطبيق فعالة لتحسين قدرات تعلم الصرف لطلاب. تقادس فعالية هذا من نتائج الاختبار القبلي التي تراوح بين ٥٠ و ٧٠، بينما في نتائج الاختبار البعدى تراوح بين ٧٥ و ١٠٠. وقد شهدت عملية التعلم تحسنا بقيمة أهمية اختبار ويلكوكسون البالغة > ١٠٠ ونتائج اختبار N-Gain بقيمة متوسطة تبلغ ٧٨٠٣، أو ٢٧٨٪ بمعنون فعالية.

بناء على نتائج هذا البحث يمكن القول أن تطوير الوسائل المتعددة التعليمية لتعلم الصرف الذي تم إنتاجه للطلاب في معهد دار السلام بيوغياكارتا قد ثبتت جدارته وفعاليته.

الكلمات المفتوية: تطوير الوسائل المتعددة ، الصرف، منهج الهيكل



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
..... الملخص .....	xix
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Telaah Pustaka .....	7
E. Landasan Teori .....	10
F. Hipotesis .....	24
G. Sistematika Pembahasan .....	25
<b>BAB II METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Model dan Prosedur Pengembangan .....	28
C. Desain Uji Coba Produk .....	32
D. Subjek Uji Coba .....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument .....	39
G. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Šarf Melalui Pendekatan Struktural .....	47

B.	Efektivitas Aplikasi Pembelajaran “Sharaf Asik” Pada Peserta didik Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta .....	87
C.	Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	105
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>111</b>	
A.	Kesimpulan .....	111
B.	Saran .....	112
C.	Kata Penutup .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>117</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>145</b>	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	37
<b>Tabel 2.2</b> Kisi-Kisi Anget Respon Peserta Didik Terhadap Media .....	38
<b>Tabel 2.3</b> Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi .....	39
<b>Tabel 2.4</b> Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	39
<b>Tabel 2.5</b> Kategori Penilaian Produk Oleh Ahli .....	43
<b>Tabel 2.6</b> Kategori Penilaian Produk Oleh Peserta Didik .....	44
<b>Tabel 2.7</b> Kriteria Perolehan Skor <i>N-Gain</i> .....	46
<b>Tabel 2.8</b> Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i> .....	46
<b>Tabel 3.1</b> Tujuan Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	50
<b>Tabel 3.2</b> Hasil Analisis Butir Pertanyaan Ke-1 Kuisioner Kebutuhan .....	54
<b>Tabel 3.3</b> Hasil Analisis Butir Pertanyaan Ke-2 Kuisioner Kebutuhan .....	55
<b>Tabel 3.4</b> Hasil Analisis Butir Pertanyaan Ke-3 Kuisioner Kebutuhan .....	56
<b>Tabel 3.5</b> <i>Pre-test</i> Sampel Penelitian .....	80
<b>Tabel 3.6</b> <i>Post-test</i> Sampel Penelitian .....	83
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Validasi Ahli Materi .....	89
<b>Tabel 3.8</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	90
<b>Tabel 3.9</b> Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	92
<b>Tabel 3.10</b> Hasil Uji Validitas Instrumen Menggunakan Uji <i>Bivariate Pearson Correlations</i> .....	93
<b>Tabel 3.11</b> Hasil Akhir Uji Validitas Instrumen Menggunakan Uji <i>Bivariate Pearson Correlations</i> .....	94
<b>Tabel 3.12</b> Hasil Uji Reliabilitas Metode <i>Cronbach's Alpha</i> .....	95
<b>Tabel 3.13</b> Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik .....	97
<b>Tabel 3.14</b> Statistik Deskriptif Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik ...	98
<b>Tabel 3.15</b> Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	99
<b>Tabel 3.16</b> Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	100
<b>Tabel 3.17</b> Hasil Skor <i>N-Gain</i> .....	102
<b>Tabel 3.18</b> Hasil Jumlah Respon Peserta Didik Dalam Setiap Pertanyaan ...	103
<b>Tabel 3.19</b> Hasil Akhir Respon Peserta Didik Terhadap Aplikasi .....	104

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Model ADDIE .....	29
<b>Gambar 2.2</b> Desain Uji coba produk aplikasi “Sharaf Asik” .....	32
<b>Gambar 3.1</b> <i>Flowchart</i> aplikasi pembelajaran “Sharaf Asik” .....	53
<b>Gambar 3.2</b> Halaman Awal Aplikasi “Sharaf Asik” .....	57
<b>Gambar 3.3</b> Halaman Tampilan Menu Utama Aplikasi “Sharaf Asik” .....	58
<b>Gambar 3.4</b> Halaman Petunjuk Aplikasi “Sharaf Asik” .....	59
<b>Gambar 3.5</b> Halaman Tujuan Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	61
<b>Gambar 3.6</b> Halaman Materi Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	62
<b>Gambar 3.7</b> Contoh Halaman Materi Muqaddimah Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	63
<b>Gambar 3.8</b> Contoh Halaman Materi Bab Pertama <i>as-Šulāsiy al-Mujarrad as-Šahih</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	64
<b>Gambar 3.9</b> Contoh Halaman Materi Bab Pertama <i>as-Šulāsiy al-Mujarrad as-Šahih taṣrīf lugawi</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	66
<b>Gambar 3.10</b> Halaman Pembuka Materi Bab Pertama <i>as-Šulāsiy al-Mujarrad gair as-Šahih</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	67
<b>Gambar 3.11</b> Contoh Halaman Materi Bab Pertama <i>as-Šulāsiy al-Mujarrad gair as-Šahih taṣrīf lugawi</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	68
<b>Gambar 3.12</b> Halaman Pertama Materi <i>I'lāl</i> dan <i>Ibdāl</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	69
<b>Gambar 3.13</b> Contoh Halaman Materi <i>I'lāl</i> dan <i>Ibdāl</i> Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	70
<b>Gambar 3.14</b> Halaman Pertama Menu Evaluasi Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	71
<b>Gambar 3.15</b> Contoh Halaman Materi Latihan Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	72
<b>Gambar 3.16</b> Contoh Halaman Materi Ujian Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	74
<b>Gambar 3.17</b> Halaman Menampilkan Hasil Nilai Ujian Pada Aplikasi “Sharaf Asik” .....	75
<b>Gambar 3.18</b> Halaman Profil Pengembang Pembelajaran Aplikasi “Sharaf Asik” .....	76
<b>Gambar 3.19</b> Halaman Kata Pengantar Ditambahkan di Dalam Aplikasi “Sharaf Asik” .....	77
<b>Gambar 3.20</b> Halaman Awal Materi <i>I'lāl</i> dan <i>Ibdāl</i> di Dalam Aplikasi “Sharaf Asik” .....	78
<b>Gambar 3.21</b> QR Code Untuk Mengakses <i>Softfile</i> Aplikasi “Sharaf Asik” .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Aplikasi Pembelajaran “Sharaf Asik” .....	118
<b>Lampiran 2</b> Kuisioner Kebutuhan Mahasiswa Peserta Didik Terhadap Aplikasi Pembelajaran “Sharaf Asik” .....	119
<b>Lampiran 3</b> Kisi-Kisi Intrumen Kuisioner Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran “Sharaf Asik” .....	121
<b>Lampiran 4</b> Kuisioner Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran “Sharaf Asik” .....	122
<b>Lampiran 5</b> Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Materi <i>Şarf</i> Beserta Jawaban ....	124
<b>Lampiran 6</b> Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi .....	125
<b>Lampiran 7</b> Hasil Validasi Ahli Materi .....	126
<b>Lampiran 8</b> Surat Permohonan Menjadi Ahli Media .....	128
<b>Lampiran 9</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	129
<b>Lampiran 10</b> Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik .....	131
<b>Lampiran 11</b> Hasil Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik .....	132
<b>Lampiran 12</b> Hasil Uji Validitas Instrument .....	133
<b>Lampiran 13</b> Hasil Uji Reliabilitas.....	134
<b>Lampiran 14</b> Hasil Uji Normalitas .....	135
<b>Lampiran 15</b> Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> .....	136
<b>Lampiran 16</b> Uji <i>N-Gain</i> .....	137
<b>Lampiran 17</b> Pedoman Wawancara Mudir dan Pengajar .....	138
<b>Lampiran 18</b> Pedoman Wawancara Peserta Didik .....	140
<b>Lampiran 19</b> Dokumentasi (Foto – Foto) .....	141

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki keistimewaan. Berbeda dengan bahasa lainnya, di dalam bahasa arab tersimpan nilai sastra yang bermutu tinggi<sup>1</sup>. Bagi mereka yang mendalaminya, bahasa Arab akan terasa begitu banyak menyimpan kekayaan pengetahuan serta keindahan. Bahasa Arab pun dipilih sebagai bahasa al-Qur'an<sup>2</sup>. Al-Qur'an menggunakan uslub bahasa yang mengagumkan bagi manusia dan tidak ada seorang pun yang mampu menandinginya. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan sosial masyarakat dan ilmu pengetahuan<sup>3</sup>.

Mempelajari bahasa Arab berarti mempelajari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa itu adalah keterampilan mendengar atau menyimak yang biasa disebut dengan *mahārah istimā'i*, keterampilan berbicara yang biasa disebut *mahārah kalām*, keterampilan membaca yang biasa disebut *mahārah qirā'ah* dan keterampilan menulis yang biasa disebut *mahārah kitābah*<sup>4</sup>. Sangat ideal dalam pembelajaran

---

<sup>1</sup> Fadlil Munawwar Manshur, *Sejarah Perkembangan Kesusastraan Arab Klasik Dan Modern.|| In Seminar Internasional Bahasa Arab Dan Sastra Islam: Persoalan Metode Dan Perkembangannya* (Bandung, 2007): hlm. 30-46.

<sup>2</sup> S N Adila, S Anam, and M Maskud, "Metode Pembelajaran Bahasa Arab Perspektif Al Qur'an Dan Hadits," *Advanced In Social Humanities Research* 1, no. 8 (2023): hlm. 977-985.

<sup>3</sup> Nelly Husni Laely and Yanti Kusnawati, "Analisis Fungsi Bahasa Arab Berdasarkan Fungsi Utama Bahasa Menurut Halliday" 12, no. 1 (2023): hlm. 1-14.

<sup>4</sup> Sihabuddin Sihabuddin, "Prosedur Penyusunan Tes Berbasis Hots Pada Empat Keterampilan Berbahasa Arab," *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2023): hlm. 40-47.

bahasa arab peserta didik mendapatkan dan menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Henry Guntur Tarigan dalam karyanya menguatkan bahwa prinsip atau tujuan dari pembelajaran bahasa Arab adalah agar peserta didik terampil dalam berbahasa, yaitu terampil dalam mendengar, berbicara, membaca dan menulis<sup>5</sup>. Seperti halnya menulis, kemahiran membaca mengandung dua aspek atau pengertian. Pertama, mengubah lambang tulis menjadi bunyi. Kedua, menangkap arti dari seluruh situasi yang dilambangkan dengan lambang-lambang tulis dan bunyi tersebut<sup>6</sup>. Kedua aspek tersebut bisa tercapai dengan menguasai dua ilmu alat bahasa arab yaitu ilmu Nahwu dan *Sarf*.

Kemudahan pembelajaran untuk saat ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi 4.0. Teknologi informasi mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi pada media. Penggunaan teknologi informasi juga dapat menciptakan berjalannya proses pembelajaran secara efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik<sup>7</sup>. Pemerintah merespon perkembangan teknologi tersebut di semua bidang tak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Melalui peraturan pemerintah nomor

---

<sup>5</sup> Rifda Haniefa Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman, “Implementasi Model Penilaian HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab,” *Journal of Arabic Education & Arabic Studies* 1, no. 1 (2022): hlm. 49–71.

<sup>6</sup> Muh. Iqbal Zamzami, “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020” (Universitas Sunan Kalijaga, 2023): hlm. 6.

<sup>7</sup> Heri Aftitah Hasibuan, “Analisis Pembelajaran PPKn Dalam Kurikulum 2013 Terhadap Kemampuan Berpikir Anak Usia SD Kelas IV Berbasis HOTS Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019): hlm. 945–950.

19 tahun 2005, dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar<sup>8</sup>.

Penerapan kemudahan pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran multimedia menjadi suatu keniscayaan. Namun pada kenyataannya di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta pemaksimalan tersebut sulit terjadi dikarenakan metode pembelajarannya masih dalam bentuk pendidik yang menjadi sentral pembelajaran. Pondok pesantren yang untuk saat ini baru fokus di dalam memberikan pengajaran keterampilan membaca dalam memberikan materi ilmu *Sarf* dilakukan dengan pertemuan di kelas lalu diberikan latihan. Pada kegiatan pembelajaran seperti itu, ditemukan problematika dalam pembelajaran *Sarf*, hasil pembelajaran belum maksimal. Hasil pengamatan dan wawancara ditemukan adanya kesulitan dari peserta didik di dalam menyelesaikan soal *Sarf*. Peserta didik di dalam menyelesaikan latihan memerlukan durasi waktu yang cukup lama. Asumsi peneliti, kesulitan itu ditenggarai karena belum lincahnya para peserta didik di dalam memahami kitab yang digunakan di dalam pembelajaran *Sarf*<sup>9</sup>. Hal di atas sejatinya merupakan potensi yang bisa dikembangkan oleh peneliti. Ketiadaan media dalam pembelajaran *Sarf*.

---

<sup>8</sup> 2005 PP no. 19 tahun, “Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan Dengan (PP No. 19 Tahun 2005),” *Sekretariat Negara Indonesia*, no. 1 (2005): hlm. 1–95.

<sup>9</sup> Agus Saeful Bahri, “Hasil Wawancara Mudir Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta,” 2023.

Menjadi sebuah keniscayaan kehadiran multimedia dalam pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pembelajaran *Şarf* yang akan dikembangkan sangat sesuai dengan menggunakan pendekatan struktural. *Şarf* memiliki struktur yang sangat sistematis dan teratur begitu pula dengan pendekatan struktural. Pendekatan struktural ini berfokus pada pencarian bentuk dari gejala yang ada. Bentuk yang dimaksud bisa berupa sistem bunyi bahasa, fonem, morfem, kata, frase, klausa dan kalimat<sup>10</sup>.

Hani dkk dalam jurnalnya mengatakan bahwa materi struktural bahasa sangat diutamakan sebagai pondasi bagi peserta didik. Pemahaman tentang bagaimana asal kata, bagaimana kata disusun, dan bagaimana kata mengalami pembentukan ataupun perubahan bentuk itu semua menjadi bekal yang harus dimiliki oleh peserta didik. Bekal tersebut menjadi hal dasar yang menentukan kemampuan berbahasa selanjutnya<sup>11</sup>.

Pendekatan struktural memiliki beberapa prinsip utama yang menjadi dasar penerapannya dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran *Şarf*. Adapun prinsip-prinsip tersebut terdiri dari (1) prioritas pada struktur bahasa (2) pembelajaran bertahap dan sistematis (3)

---

<sup>10</sup> Muhamad Zaim, “Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural,” *Metode Penelitian Bahasa* 14 (2018): hlm. 9.

<sup>11</sup> Hani Atus Sholikhah Program Studi PGMI FITK UIN Raden Fatah Palembang Jalan ProfKHZainal Abidin Fikry Km et al., “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Struktural Bahasa Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang,” *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (June 1, 2020): hlm. 171–183.

penekanan pada latihan pola (4) analisis kontrastif (5) penekanan pada akurasi<sup>12</sup>

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah multimedia berbasis android. Peneliti tertarik mengangkat judul penelitian PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *Sarf* MELALUI PENDEKATAN STRUKTURAL DI PONDOK PESANTREN DARUSSALAM YOGYAKARTA.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta

---

<sup>12</sup> Jack C. and Theodore S. Rogers Richards, *Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis*, Cambridge: Cambridge University Press, ke-15, 1986: hlm.13-14.

- b. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bisa dilihat dalam dua hal. Secara teoritik dan Secara praktis. Uraian detailnya sebagai berikut:

### a. Secara Teoritik

- 1) Multimedia pembelajaran ini dapat menjadi sumbangsih dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang bahasa Arab, terlebih pada materi *Sarf*
- 2) Sebagai batu loncatan peneliti untuk dapat mengembangkan aplikasi *Sarf* yang utuh
- 3) Sebagai media pembuktian apakah aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab terlebih pada materi *Sarf*
- 4) Dapat memudahkan dalam membantu proses belajar bahasa Arab terlebih materi *Sarf* dimanapun dan kapanpun aplikasi ini digunakan

### b. Secara Praktis

- 1) Bagi pendidik dan praktisi ini dapat digunakan sebagai rujukan inovasi perkembangan media pembelajaran bahasa Arab
- 2) Sebagai masukan bagi penyusun dan pengembang pembelajaran yang relevan dan fleksibel dengan tuntutan zaman dan dapat berorientasi kedepan

#### **D. Telaah Pustaka**

Untuk mendukung penulisan karya ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap pembahasan-pembahasan yang berhubungan dengan multimedia pembelajaran *Şarf*. Setelah melakukan kajian pustaka, terdapat beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan tema akan diteliti, diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Noer Azizah, S.Pd.I, mahasiswi Program Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2018, dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Şarf* Bahasa Arab Berbasis Android”. Jenis Penelitian ini berbasis pengembangan (R&D). Tesis ini mengembangkan media pembelajaran *Şarf* berbasis android<sup>13</sup>. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada penyajian materi dan subjek penelitian. Produk dari tesis Noer ini hanya menyajikan tashrif istilahiy dari tsulatsi dan rubai dalam bentuk tabel-tabel statis dan evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Sedangkan peneliti akan menyajikan tsulatsi mujarrad bab pertama tashrif ushul beserta lughawi. Baik bentuk shahih mapun ghair shahih. Latihan ditampilkan dalam mencocokan wazan dan mauzan. Sedangkan untuk evaluasi akan ditampilkan dalam pilihan ganda. Subjek penelitian Noer terjadi di Pondok Pesantren Krupyak Yogyakarta sedangkan subjek penelitian ini akan dilakukan bagi peserta didik di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta.

---

<sup>13</sup> Noer Azizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android” (2018).

Kedua, tesis yang ditulis oleh Muhammad Iqbal Zamzami, S.Pd, mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2023, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020” Jenis Penelitian ini berbasis pengembangan (R&D). Tesis ini mengembangkan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi dengan nama “MaBar Nahwu”<sup>14</sup>. Perbedaan dengan penelitian ini adalah tesis ini berfokus pada pembuatan jumlah dalam nahwu sedangkan peneliti objek materialnya tentang *Sarf*.

Ketiga, artikel ilmiah yang ditulis oleh Elwin Walimatul Fara di Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi “Hayya Nata’allamas-Sharfa” Untuk Pembelajaran *Sarf*”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Sarf* berbasis komputer<sup>15</sup>. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada penyajian materi, subjek penelitian dan media yang digunakan. Artikel ini menyajikan materi *taqsimul fiil* dan *taqsimul isim* secara umum. Tanpa latihan. Media pembelajaran berbasis komputer. Lokasi penelitian di Pesantren putri Al-Mawaddah Coper-Jetis Ponorogo. Sedangkan peneliti akan menyampaikan materi *taqsimul fiil* dan *isim* baik

---

<sup>14</sup> Zamzami, “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020.”

<sup>15</sup> Elwin Walimatul Fara, “Pengembangan Media Aplikasi ‘Hayya Nata’allam As-Sharfa’ Untuk Pembelajaran Sharaf,” *Prosiding Seminasbama IV UM Jilid 2*, 2020: hlm. 27–42.

bentuk shahih maupun ghair shahih secara mendetail. Latihan akan ditampilkan dalam bentuk mencocokan (menjodohkan) wazan dan mauzun sedangkan evaluasi akan ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda memasangkan antara wazan dan mauzun dengan efek suara sebagai tanda jawaban benar atau salah. multimedia yang digunakan berbasis aplikasi dan suara. Subjek penelitian akan dilakukan bagi peserta didik di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta.

Keempat, artikel ilmiah yang ditulis oleh Ainil Khuryati dkk<sup>16</sup>, dalam jurnal Prosiding Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah tahun 2024 yang berjudul Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Kerinci: Studi Pada Materi *Şarf*. Penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran *Şarf* pada PBA FTIK IAIN Kerinci belum sesuai dengan perencanaan yang terdapat pada RPS. Ketidak sesuaian terbukti pada metode pembelajaran dosen tidak sesuai dengan apa yang dituangkan dalam RPS. Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran *Şarf*. Lokasi penelitian di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta.

Kelima, artikel ilmiah yang ditulis oleh Mohammad Shohibul Anwar dalam jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI tahun 2020 yang berjudul Metode Pembelajaran *Şarf* di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta (Penggunaan Kitab *Şarf* Karangan KH.

---

<sup>16</sup> Ainil Khuryati et al., “Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Di Iain Kerinci: Studi Pada Materi Sharaf,” *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah* 2, no. 1 (May 9, 2024): hlm. 1–12.

Abdurrahman Chudlori Tegalrejo)<sup>17</sup>. Penelitian ini membahas tentang ragam metode pembelajaran yang diterapkan oleh Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah. Metode- metode tersebut adalah metode deduktif, metode ceramah, metode tanya-jawab, metode hafalan, dan metode diskusi. Sedangkan peneliti akan melakukan pengembangan multimedia pembelajaran *Sharf* pendekatan struktural di Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta.

## **E. Landasan Teori**

### 1. Media pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari kata “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar”. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. AECT (Association for Education Communications and Technology)

mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. NEA (National Education Association) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik

---

<sup>17</sup> Mohammad Shohibul et al., “Metode Pembelajaran Sharaf Di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta (Penggunaan Kitab Sharaf Karangan KH. Abdurrahman Chudlori Tegalrejo),” *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (October 1, 2020): hlm. 193–209.

tercetak maupun audiovisual serta peralatannya<sup>18</sup>. Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna<sup>19</sup>.

Dari pengertian media pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (Software) seperti slide, video, maupun film dan berupa perangkat keras (Hardware) seperti buku, LCD proyektor serta tape recorder. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai alat perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Siti Aminah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019): hlm. 30-45.

<sup>19</sup> Kalsen Reza B Simanullang and Jongga Manullang, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik,” *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education* 2, no. 1 (2022): hlm. 76.

<sup>20</sup> M. P Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, *Annals of Tourism Research*, vol. 3 (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021): hlm. 86.

b. Manfaat media pembelajaran

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" Axiom Vol. Vii, (2018): hlm. 25-35

c. Jenis dan klasifikasi media pembelajaran

Banyak ragam jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana hingga media yang rumit dan canggih. Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan.

Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual: yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan pengilahatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara
- 2) Media Audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya
- 3) Media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui indra pengilahatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.

Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembeklajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Ramli paling tidak ada empat macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead projektor, dan sebagainya<sup>22</sup>

## 2. Pengertian multimedia

### a. Pengertian multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa Latin, nouns yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “medium” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Mochamad Arsal Ibrahim et al., “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran,” *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 8.5.2017 (2022): hlm. 23–25.

<sup>23</sup> Ibrahim et al.

Pengertian yang lain disampaikan oleh Dwiky, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan, menurut National Education Association/NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audiovisual serta peralatannya<sup>24</sup>.

Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, audio, angka atau kata kata di mana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital, kemudian multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital. Ditambahkan juga oleh Hoftetter, bahwa multimedia tidak hanya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) namun juga, multimedia berperan dalam menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Dwiky Andika, *Definisi Dan Pengertian Multimedia, Why We Need the Journal of Interactive Advertising*, vol. 3, 2015: hlm. 45-50.

<sup>25</sup> Shu Ching Chen, “Multimedia Research Toward the Metaverse,” *IEEE Multimedia* 29, no. 1 (2022): hlm. 125–127.

b. Fungsi multimedia

1) Fungsi suplemen

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan<sup>26</sup>.

2) Fungsi komplemen

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment (pengayaan) atau remedial (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Pembelajar dapat dikelompokkan menjadi tiga:

---

<sup>26</sup> Fitriani, Yuni, Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital, JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research), 2021

- a) *Fast learners*, yaitu kelompok pembelajar yang cepat kemampuan belajarnya
- b) *Average or moderate learners*, yaitu kelompok pembelajar berkemampuan rata-rata
- c) *Slow learners*, yaitu kelompok pembelajar yang lamban kemampuan belajarnya.

Kelompok pembelajar *average learners* biasanya kurang diperhatikan dalam pengelolaan kelas (*classroom management*) karena mereka ini dipandang sebagai pembelajar yang tidak terlalu bermasalah. Kelompok pembelajar yang sering mendapat perhatian atau yang membutuhkan penanganan khusus di dalam pengelolaan kelas adalah *slow learners* dan *fast learners*. Kedua kelompok pembelajar ini memerlukan program reinforcement, baik yang sifatnya enrichment bagi *fast learners* maupun remedial bagi *slow learners*. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila pembelajar dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pembelajaran yang disampaikan pengajar secara tatap muka (*fast learners*). Kepada kelompok pembelajar ini diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya adalah untuk lebih meningkatkan kualitas penguasaan para pembelajar terhadap materi pembelajaran yang disajikan pengajar di dalam kelas atau

tambahan materi pembelajaran yang dinilai pengajar bermanfaat bagi pembelajar. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai program pengayaan yang bersifat remedial apabila pembelajar yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar secara tatap muka di kelas (*slow learners*). Kepada kelompok pembelajar ini diberi kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya untuk membantu pembelajar yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan pengajar di kelas. Akses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus disediakan atau diprogramkan diharapkan mampu membantu memudahkan pembelajar dalam memahami/menguasai materi pelajaran yang disajikan pengajar<sup>27</sup>.

### 3) Fungsi substitusi

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pembelajar, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap

---

<sup>27</sup> <https://www.ledsulbar.id/2022/09/pembelajaran-digital.html#gsc.tab=0> (diakses hari minggu tanggal 240923 pukul 07:00 WIB)

muka) saja, atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital. Alternatif model pembelajaran yang dipilih oleh pembelajar tidak menjadi masalah dalam penilaian. Setiap pembelajar yang mengikuti salah satu model penyajian materi pembelajaran akan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika pembelajar dapat menyelesaikan program pembelajarannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui pembelajaran digital, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka lembaga penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Fleksibilitas ini sangat membantu pembelajar untuk mempercepat penyelesaian pembelajarannya<sup>28</sup>.

### 3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar atau gadget, komputer, dan tablet. Android awalnya dikembangkan oleh android, inc., dengan dukungan finansial dari google, didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White di California pada bulan oktober 2003 yang kemudian dibeli pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007 bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-

---

<sup>28</sup> Ibid

perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android mulai dipasarkan pada tahun 2008<sup>29</sup>.

Dalam pengembangan aplikasi android, disediakan sumber kode terbuka di bawah lisensi APACHE 2.0. Android menyediakan SDK (Softwer Development Kit) sebagai sumber kode pendukung pengembangan aplikasinya yang dikemas ke dalam API (Aplication Programing Interface) dengan level yang berbeda-beda sesuai versinya. Adapun dalam perangkat android terdapat fitur-fitur perangkat keras yang dapat dimanfaatkan oleh pengembang (developer) dalam menciptakan aplikasi. Fitur-fitur tersebut diantaranya sebagai berikut<sup>30</sup>:

- 1) *Touchscreen*. Perangkat android memiliki fitur layar sentuh yang berfungsi sebagai alat interaksi pada aplikasi menggunakan jari. Pengguna aplikasi android dapat melakukan swip, flip, drag, dan pinch untuk zoom. Dalam android juga terdapat multitouch yang berfungsi untuk menyentuh seluruh layar menggunakan satu jari atau lebih pada waktu yang bersamaan
- 2) *GPS*. GPS didukung oleh sistem operasi android yang dapat dimanfaatkan pengembang (developer) untuk mengakses lokasi pengguna. Salah satu aplikasi yang terdapat fitur ini yaitu aplikasi

---

<sup>29</sup> Yudha Yudhanto and Ardhi Wijayanto, Mudah Membuat Dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017) hlm.1

<sup>30</sup> Yudhanto and Wijayanto, Mudah Membuat Dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio hlm.4-5.

maps yang dapat berfungsi untuk melacak dan memberi petunjuk lokasi pengguna

- 3) *Acelerometer*. Fitur android ini difungsikan untuk mengukur percepatan. Fitur ini dapat memberitahukan jika perangkat android bergerak, terguncang, atau berubah posisi terbalik
- 4) *SD Card* merupakan media penyimpanan yang digunakan oleh perangkat android dan perangkat mobile lainnya. Dengan fitur ini, pengguna dapat menyimpan dan membuka file

#### 4. Pembelajaran *Şarf*

Ilmu *Şarf* adalah ilmu yang mempelajari seluk-beluk bentuk kata dalam bahasa Arab. Al-Ghalayaini memaparkan definisi ilmu *Şarf* sebagai ilmu yang mengkaji akar kata untuk mengetahui bentuk-bentuk kata di dalam bahas arab dengan segala hal-ihwalnya di luar i'rab. Senada dengan Al-Ghalayaini<sup>31</sup>, Abdul Wahab yang dikenal dengan nama syaikh Izzi mengatakan bahwa *Şarf* adalah perubah kata asli kepada bentuk-bentuk yang lain untuk menciptakan makna-makna yang diinginkan<sup>32</sup>. Ilmu *taşrif* adalah nama lain dari ilmu *Şarf*. Dalam *taşrif* umumnya terbagi ke dalam dua bagian, yaitu *taşrif lugawi* dan *uşul*. *Taşrif lugawi* adalah perubahan bentukan kata berdasarkan kata ganti (*damîr*) yang jumlahnya ada 14, sedangkan *taşrif usul* adalah perubahan kata berdasarkan jenis bentukan (*sigah*)<sup>33</sup>.

<sup>31</sup> Syaikh al Musthafa al Ghalayayni, *Jami' Ad Durus Al Arabiyah*, 2003.

<sup>32</sup> Mas'ud Bin Umar al Taftazi, *Syarh Tashriful Izzi*, 2013. hlm 17

<sup>33</sup> R. Ahmad Nut Kholis, "Metode Klasikal Dan Individual Dalam Pembelajaran Ilmu Tashrif Di Madrasah Diniyah AnNahdhiyyah Karangploso Malang" 01, no. 02 (2016): 1–23.

Ruang lingkup ilmu *Sarf* terurai menjadi lima komponen (1) Perubahan bentuk-bentuk kata (2) Perubahan bentuk-bentuk kata sesuai dhamir dan kuantitas volume yang dikandungnya (3) Penggantian, pembuangan dan pemindahan salah satu huruf pada sebuah kata atau juga penambahan (4) Perubahan syakal (harakat) yang terjadi pada suatu kata (5) Sifat pada sebuah kata<sup>34</sup>.

## 5. Pendekatan Struktural

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa adalah melalui pendekatan struktural. Pendekatan struktural adalah sebuah metode dalam pengajaran bahasa yang berfokus pada struktur atau tata bahasa. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman dan penguasaan pola-pola kalimat serta aturan tata bahasa sebagai dasar untuk mempelajari suatu bahasa. Pola-pola kalimat yang dimaksud diawali oleh materi fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik<sup>35</sup>. Dikaitkan dengan kajian *Sarf* ini maka difokuskan dalam bahasan morfologi. Morfologi adalah ilmu bentuk, yakni ilmu bahasa yang mengkaji bentuk dan pembentukan kata. Morfologi mempelajari struktur internal kata-kata. Pemahaman tentang kata-kata meliputi bagaimana asal kata, bagaimana kata disusun, dan bagaimana kata-kata mengalami pembentukan ataupun perubahan bentuk<sup>36</sup>.

<sup>34</sup> Aiman Amin Abdul Ghani, *Al Sharf Al Kafi*, 2010.

<sup>35</sup> Mardiah Astuti Hani Atus Sholikhah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Struktural Bahasa Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang," *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 8, no. October (2017): 72–82.

<sup>36</sup> Asrina, Muhammad Saleh, and Syamsudduha, "Analisis Morfologi Dalam Penggunaan Kosakata Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pinrang," no. 112 (n.d.): 1–13.

Pendekatan struktural memiliki beberapa prinsip utama yang menjadi dasar penerapannya dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam pembelajaran *Sarf*. Adapun prinsip-prinsip tersebut terdiri dari (1) prioritas pada struktur bahasa (2) pembelajaran bertahap dan sistematis (3) penekanan pada latihan pola (4) analisis kontrastif (5) penekanan pada akurasi<sup>37</sup>.

Dari pemaparan di atas, peneliti penyimpulkan bahwa pendekatan struktural dalam pembelajaran *Sarf* menawarkan metode yang sistematis dan terstruktur untuk memahami morfologi bahasa Arab. Pendekatan ini mampu memberikan dasar yang kokoh dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek *Sarf*.

#### F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya<sup>38</sup>. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$ : Multimedia efektif dalam pengembangan pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural.

$H_a$ : Multimedia tidak efektif dalam pengembangan pembelajaran *Sarf* melalui pendekatan struktural.

---

<sup>37</sup> Richards, *Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis*.

<sup>38</sup> Meilia Nur Indah S., *Statistik Desirifitif Dan Induktif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 32.

Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikan sebesar 5%, maka menguji kebenaran hipotesis tersebut menggunakan rumus: jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, artinya multimedia yang digunakan tidak efektif dalam pembelajaran *Sarf*. Jika  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, artinya multimedia yang digunakan efektif dalam pengembangan pembelajaran *Sarf*.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk gambaran penulisan dalam tesis ini secara menyeluruh dan sistematik, maka penulisan tesis ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, landasan teori, hipotesis dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi jenis penelitian, model dan prosedur pengembangan, desain uji coba produk, teknik dan intrumen pengumpulan data, uji validitas intrumen dan teknik analisis data.

BAB III adalah hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi tentang desain pengembangan multimedia pembelajaran *Sarf*, uji kelayakan dan kualitas aplikasi pembelajaran *Sarf* asik, efektifitas aplikasi pembelajaran *Sarf* asik dan analisis hasil, dan pembahasan.

Bab IV adalah penutup, yang meliputi kesimpulan secara umum dari hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, saran-saran, dan kata penutup.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan di BAB III, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan aplikasi pembelajaran materi *sarf* yang beri nama “Sharaf Asik” menggunakan pendekatan struktural. Pendekatan ini di dalam aplikasi dapat dilihat dari desain yang dihasilkan menggambarkan dengan jelas antara wazan dan mauzun dalam satu halaman. Baik bentuk *sahih* maupun *gair sahih*. Menghadirkan wazan dan mauzun dalam satu halaman menghasilkan keakuratan penempatan wazan terhadap mauzun. Peserta didik menjadi sangat jelas dan mudah bisa mempelajari dan memahami bentuk mauzun dengan memperhatikan bentuk wazan yang ada.
- b. Dengan desain yang akurat dan dilengkapi menu latihan dan evaluasi memilih wazan yang benar, menghasilkan efektifitas pembelajaran *sarf*. Keefektifan ini bisa dilihat pada meningkatnya nilai rata-rata *post-test* dibanding *pre-test*. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,67 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 91,67. Peningkatan nilai rata-rata tersebut sebesar 29. Selain nilai rata-rata yang meningkat, hasil uji *wilcoxon* pun menunjukan adanya perbedaan yang signifikan pada *Asymp. Sig.(2-tailed)* sebesar <,001. Begitu juga hasil uji skor *N-Gain* menunjukan bahwa aplikasi “Sharaf Asik” efektif dengan persentase 78,02 %.

## **B. Saran**

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada kelompok tertentu. Disarankan untuk melakukan pengujian pada populasi yang lebih luas dengan beragam latar belakang. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan aplikasi *Smart Application Creator* (SAC) pastikan memaksimalkan fitur *output* agar maksimal dalam penggunaan produk yang dihasilkan. Selain daripada itu, bagi peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi pengaruh multimedia pembelajaran pendekatan struktural terhadap aspek lain, seperti kemampuan berbicara (*muhādašah*) atau menulis (*kitābah*) dalam bahasa Arab.

## **C. Kata Penutup**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah *azza awa jalla*, berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberi peneliti kesempatan untuk menyelesaikan tesis ini. Peneliti menerima kritik dan saran untuk membantu perbaikan tesis. Peneliti mengakui bahwa ada banyak kekurangan dan semoga tidak banyak kesalahan dalam penulisan dan isi. Peneliti berharap tesis ini akan bermanfaat dan membantu kemajuan dunia pendidikan, terutama pendidikan bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adila, S N, S Anam, and M Maskud. “*Metode Pembelajaran Bahasa Arab Perspektif Al Qur'an Dan Hadits.*” Advanced In Social Humanities Research 1, no. 8, 2023
- Amin Abdul Ghani, Aiman. *Al Sharf Al Kafi*, 2010
- Aminah, Siti. “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI.*” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019
- Andika, Dwiky. “*Definisi Dan Pengertian Multimedia*”. Why We Need the Journal of Interactive Advertising. Vol. 3, 2015
- Asrina, Muhammad Saleh, and Syamsuddoha. “*Analisis Morfologi Dalam Penggunaan Kosakata Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pinrang,*” no. 112 (n.d.)
- Atus Sholikhah, Hani, Mardiah Astuti and Tutut Handayani, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Struktural Bahasa Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.*” Southeast Asian Journal of Islamic Education 2, no. 2 (June 1, 2020)
- Azizah, Noer. “*Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android,*” 2018
- Bahri, Agus Saeful. “*Hasil Wawancara Mudir Pondok Pesantren Darussalam Yogyakarta,*” 2023.
- Basrowi dan Sumanfi, “*Memahami Penelitian Kualitatif*” (Jakarta: Reneka Cipta, 2008)
- Branch, R.M. “*Instructional Design: The ADDIE Approach*” (USA: Springer, 2009)
- Chen, Shu Ching. “*Multimedia Research Toward the Metaverse.*” IEEE Multimedia 29, no. 1 (2022)
- Dudung Abdurrahman, “*Pengantar Metode Penelitian*” (yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003)
- Fara, Elwin Walimatul. “*Pengembangan Media Aplikasi 'Hayya Nata'allam As-Sharfa' Untuk Pembelajaran Sharaf.*” Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2, 2020
- Ghalayayni, Syaikh al Musthafa “*al. Jami'Ad Durus Al Arabiyah*”, 2003.
- Hani Atus Sholikhah, Mardiah Astuti. “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Struktural Bahasa Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah*

- Palembang.” Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika 8, no. October (2017)
- Haniefa Sekolah Tinggi Agama Islam Nurul Iman, Rifda. “*Implementasi Model Penilaian HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILLS) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab.*” Journal of Arabic Education & Arabic Studies 1, no. 1 (2022)
- Hasibuan, Heri Aftitah. “*Analisis Pembelajaran PPKn Dalam Kurikulum 2013 Terhadap Kemampuan Berpikir Anak Usia SD Kelas IV Berbasis HOTS Di Era Revolusi Industri 4.0.*” Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 3 (2019)
- Ibrahim, Mochamad Arsal, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Setiawan Usep, and Yustika Nur Destiyani. “*Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran.*” Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 8.5.2017 (2022)
- Ina Magdalena et al., “*Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04,*” Nusantara 3, no. 2 (2021)
- Jack C. and Theodore S. Rogers Richards, “*Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis,*” Cambridge: Cambridge University Press, ke-15, 1986
- Kholis, R. Ahmad Nut. “*Metode Klasikal Dan Individual Dalam Pembelajaran Ilmu Tashrif Di Madrasah Diniyah AnNahdhiyyah Karangploso Malang*” 01, no. 02 (2016)
- Khuryati, Ainil, Duski Samad, Yasmadi, and Nurul Alamin. “*Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Di Iain Kerinci: Studi Pada Materi Sharaf.*” Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah 2, no. 1 (May 9, 2024)
- L. P. Masturah, E. D., mahadewi, “*Pengembangan Media Pop-up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar,*” JURNAL EDUTECH 6 (2018)
- L.R Gay, Educational Evaluation and Measurement: “*Com-Potencies for Analysis and Application,*” Second Edition (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991)
- Laely, Nelly Husni, and Yanti Kusnawati. “*Analisis Fungsi Bahasa Arab Berdasarkan Fungsi Utama Bahasa Menurut Halliday*” 12, no. 1 (2023)
- Manshur, Fadlil Munawwar. “*Sejarah Perkembangan Kesusasteraan Arab Klasik Dan Modern.|| In Seminar Internasional Bahasa Arab Dan Sastra Islam: Persoalan Metode Dan Perkembangannya.*” Bandung, 2007

- Muhamad Zaim. "Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural." *Metode Penelitian Bahasa* 14 (2018)
- PP no. 19 tahun, 2005. "Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan Dengan (PP No. 19 Tahun 2005)." Sekretariat Negara Indonesia, no. 1 (2005)
- Richard R. Hake, "Analyzing Change/Gain Scores" (Indiana: Indiana University, 1999)
- Richards, Jack C. and Theodore S. Rogers. "Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis". Cambridge: Cambridge University Press. Ke-15., 1986.
- Rostina Sundayana, "Statistika Penelitian Pendidikan" (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Septy Nurfadhillah, M. P. Media "Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran." *Annals of Tourism Research*. Vol. 3. Jawa Barat: Cv Jejak, 2021.
- Shohibul, Mohammad, Anwar Man, Cirebon / Akademi, Maritim Suaka, and Bahari Cirebon. "Metode Pembelajaran Sharaf Di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta (Penggunaan Kitab Sharaf Karangan KH. Abdurrahman Chudlori Tegalrejo)." Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 6, no. 6 (October 1, 2020)
- Sihabuddin, Sihabuddin. "Prosedur Penyusunan Tes Berbasis Hots Pada Empat Keterampilan Berbahasa Arab." *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2023)
- Simanullang, Kalsen Reza B, and Jongga Manullang. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik." *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education* 2, no. 1 (2022)
- Sitti Mania, "Teknik Non Tes: Telaah Atas Fungsi Wawancara Dan Kuesioner Dalam Evaluasi Pendidikan," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11, no. 1 (2008)
- Sudaryono, "Statistik II Statistik Inferensial Untuk Penelitian" (Yogyakarta: Andi Offset, 2021)
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2011)

Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” (Jakarta: Renika Cipta, 2013)

Sutrisna Hadi, “*Metode Research Jilid 2*” (yogyakarta: Andi Offset, 1990)

Umar al Taftazi, Mas'ud Bin. “*Syarh Tashriful Izzi*”, 2013

Zamzami, Muh. Iqbal. “*Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa SI Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020.*” Universitas Sunan Kalijaga, 2023

