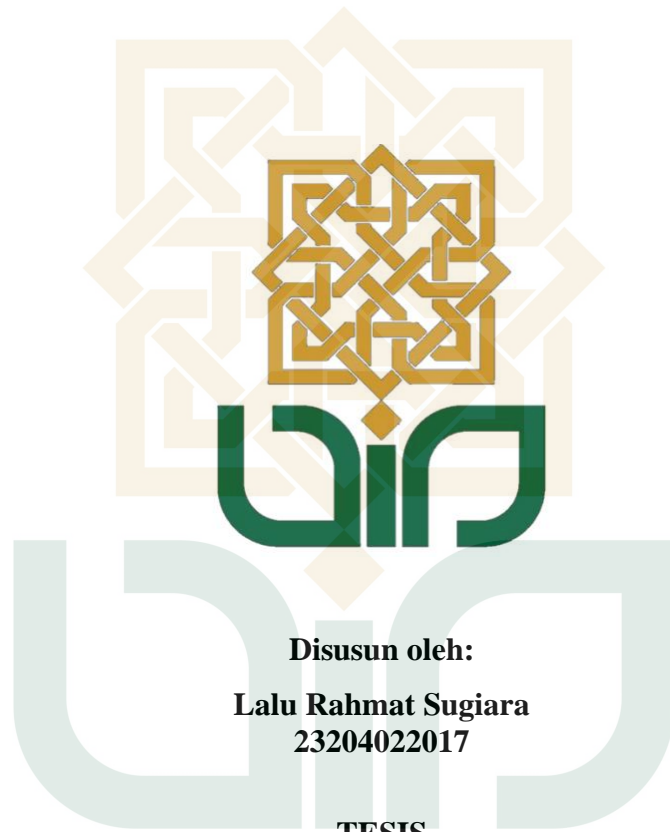


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BALAGHAH
DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA
MAHASISWA IAI HAMZANWADI NW LOMBOK TIMUR**



Disusun oleh:

**Lalu Rahmat Sugiara
23204022017**

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Lalu Rahmat Sugiara, QH.,S.Pd
NIM : 23204022017
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tesis saya ini yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Balaghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur"* tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan Tesis saya ini adalah hasil dari karya penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terimakasih.

Yogyakarta, 3 Desember 2025
Yang Menyatakan,




Lalu Rahmat Sugiara, QH.,S.Pd
23204022017

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lalu Rahmat Sugiara, QH., S.Pd

NIM : 23204022017

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir (tesis) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Balaghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur*" bebas dari plagiasi dan sudah memenuhi standar dari program studi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak lanjuti sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 3 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Lalu Rahmat Sugiara, QH., S.Pd
23204022017

HALAMAN PENGESAHAN



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-26/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BALAGHAH DENGAN
PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA MAHASISWA IAI HAMZANWADI
NW LOMBOK TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LALU RAHMAT SUGIARA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022017
Telah diujikan pada : Jumat, 19 Desember 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: 695b608e72bb8



Penguji I

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag. M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6954a0ac01a7b



Penguji II

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

Valid ID: 694b72f303ac5



Yogyakarta, 19 Desember 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 695e8d26bd32c

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BALAGHAH DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIFVISME PADA
MAHASISWA IAI HAMZANWADI NW LOMBOK TIMUR**

Nama : Lalu Rahmat Sugiara
NIM : 23204022017
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

Penguji I : Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag.

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 19 Desember 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 92.33/A-

IPK : 3.82

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Balaghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur"


Yang ditulis oleh:

Nama : Lalu Rahmat Sugiara, QH., S.Pd
NIM : 23204022017
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Desember 2025
Pembimbing,



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., MSI
NIP: 19820315 201101 1011

MOTTO

وَإِنَّهُ لَتَنْزِيلُ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿١٩٢﴾ نَزَلَ بِهِ الرُّوحُ الْأَمِينُ ﴿١٩٣﴾ عَلَى قَلْبِكَ لِتَكُونَ مِنَ الْمُنذِرِينَ ﴿١٩٤﴾ بِلِسَانٍ عَرَبِيٍّ

مُبِينٍ ﴿١٩٥﴾

“Sesungguhnya ia (Al-Qur’an) benar-benar diturunkan Tuhan semesta alam. Ia (Al-Qur’an) dibawa turun oleh Ruhulamin (Jibril). (Diturunkan) ke dalam hatimu (Nabi Muhammad) agar engkau menjadi salah seorang pemberi peringatan. (Diturunkan) dengan bahasa Arab yang jelas” (QS. Asy-Syu‘arā’ [26]:192–195)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ *Qur’an Kemenag, Surat Asy-Syu‘ara’ Ayat 192-195.*

ABSTRAK

Lalu Rahmat Sugiara, Pengembangan Media Pembelajaran Balāghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur, **Tesis, Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Balāghah yang masih bergantung pada buku teks, catatan dosen, dan presentasi slide, sehingga mahasiswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti retorika dan stilistika. Rendahnya partisipasi mahasiswa serta keterbatasan dosen dalam mengembangkan media berbasis teknologi turut memperkuat kebutuhan pengembangan inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme, dan (2) mengetahui efektivitas media tersebut terhadap hasil belajar mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Efektivitas media diuji melalui desain eksperimen *Non-Equivalent Control Group Design* dengan subjek penelitian mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Analisis data kuantitatif meliputi uji normalitas, uji Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, dan uji N-Gain Score menggunakan IBM SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme berhasil dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa. Media disusun secara sistematis sesuai RPS, dilengkapi fitur interaktif, contoh, latihan, serta umpan balik otomatis yang mendorong aktivitas belajar mandiri dan konstruksi pengetahuan. Produk akhir berupa aplikasi pembelajaran Balāghah berbasis Android yang diunduh mahasiswa melalui file APK sebagai bagian dari uji coba. 2) Hasil uji kelayakan oleh ahli materi 1 memperoleh persentase sebesar 87,27% dengan kategori “*sangat layak*”, sedangkan ahli materi 2 mendapatkan persentase 94,54% dengan kategori “*sangat layak*”. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media 1 menunjukkan persentase sebesar 94,55% dengan kategori “*sangat layak*”, dan ahli media 2 memperoleh persentase 98,18% yang juga termasuk dalam kategori “*sangat layak*”. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) pada uji Independent Sample T-Test mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. N-Gain Score kelas eksperimen mencapai 0,60 (60,90%) dengan kategori “*cukup efektif*”, sedangkan kelas kontrol hanya 0,11 (11,70%) dengan kategori “*tidak efektif*”. Dengan demikian, media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan memberikan penguatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Balāghah, Konstruktivisme, Pengembangan Media

الملخص

لُلّو رَحْمَت سُوْجِيَارَا، تطوير وسيلة تعليم البلاغة بمنهجية البنائية لدى طلبة معهد حمزانوادي نهضة الوطن بلومبوك الشرقي، رسالة ماجستير: يوجياكرتا، مرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربوية، و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٥.

تنبع خلفية هذا البحث من محدودية الوسائل التعليمية التفاعلية في مقرر البلاغة، إذ لا يزال الاعتماد قائمًا على الكتب الدراسية ومذكرات الأستاذ وعروض الشرائح، مما يجعل الطلبة يواجهون صعوبة في فهم المفاهيم المجردة كالبلاغة والأساليب البيانية. كما أن ضعف مشاركة الطلبة وقصور أعضاء هيئة التدريس في تطوير الوسائل التعليمية المبنية على التكنولوجيا يعززان الحاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية جديدة. ويهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسيلة تعليم البلاغة القائمة على منهجية البنائية، و(٢) معرفة مدى فاعلية هذه الوسيلة في تحسين نتائج تعلّم الطلبة.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE الذي يشمل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وتم اختبار فاعلية الوسيلة من خلال التصميم التجريبي Non-*Equivalent Control Group Design*، حيث شملت عيّنة البحث طلبة برنامج تعليم اللغة العربية في معهد حمزانوادي نهضة الوطن بلومبوك الشرقي. وقد جُمعت البيانات بواسطة الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق، والاختبار. أما التحليل الكمي للبيانات فاشتمل على اختبار الطبيعية، واختبار التجانس، واختبار *Paired Sample T-Test* واختبار *Independent Sample T-Test*، واختبار N-Gain باستخدام برنامج IBM SPSS 25.

أظهرت نتائج البحث أنّ: (١) وسيلة تعليم البلاغة القائمة على منهجية البنائية قد تمّ تطويرها بنجاح استنادًا إلى تحليل احتياجات الطلبة، حيث صُمّمت بصورة منهجية وفق خطة المقرر وزُوّدت بخصائص تفاعلية وأمثلة وتدريبات وتغذية راجعة تلقائية تُسهم في تعزيز التعلّم الذاتي وبناء المعرفة، وكان المنتج النهائي عبارة عن تطبيق تعليمي للبلاغة يعمل بنظام الأندرويد قام الطلبة بتحميله بصيغة ملف (APK) خلال مرحلة التجربة. (٢) كما بيّنت نتائج اختبار الصلاحية حصول الوسيلة على نسبة ٨٧,٢٧٪ من خبير المادة الأول و ٩٤,٥٤٪ من خبير المادة الثاني، وكلاهما ضمن فئة "صالح جدًا"، في حين بلغت نسبة تقييم خبير الوسائط الأول ٩٤,٥٥٪ وبلغ تقييم خبير الوسائط الثاني ٩٨,١٨٪، وهما أيضًا ضمن فئة "صالح جدًا". وأظهرت نتائج اختبار الفاعلية أن قيمة الدلالة ٠,٠٠٠ (>٠,٠٥) في اختبار (*Independent Sample T-Test*) تدل على وجود فرق دالّ بين الصف التجريبي والصف الضابط، حيث بلغ معدل N-Gain للصف التجريبي ٠,٦٠ (٦٠,٩٠٪) بدرجة "فعال إلى حدّ ما"، بينما لم يتجاوز معدل الصف الضابط ٠,١١ (١١,٧٠٪) بدرجة "غير فعال". وبذلك ثبتت فعالية وسيلة تعليم البلاغة القائمة على منهجية البنائية في تحسين نتائج تعلّم الطلبة مقارنة بالتعلّم التقليدي. الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، البلاغة، البنائية، تطوير الوسيلة التعليمية.

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:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B /b	Be
ت	Ta	T /t	Te
ث	Ša	Š /š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J /j	Je

ح	Ḥa	Ḥ / ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh/ kh	ka dan ha
د	Dal	D/ d	De
ذ	Ḍal	Ḍ / ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R/ r	er
ز	Zai	Z/ z	zet
س	Sin	S/ s	es
ش	Syin	Sy/ sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ / ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ / ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ / ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ/ ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G/ g	ge
ف	Fa	F/ f	ef
ق	Qaf	Q/ q	ki
ك	Kaf	K/ k	ka
ل	Lam	L/ l	el
م	Mim	M/ m	em
ن	Nun	N/ n	en
و	Wau	W/ w	we
هـ	Ha	H/ h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y/ 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
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـيْ ...	Fathah	a	a
ـِـوْ ...	Kasrah	i	i

➤ كَتَبَ kataba

➤ فَعَلَ fa`ala

➤ سَأَلَ su`ila

➤ كَيْفَ kaifa

➤ حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vocal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
اَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إِ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...	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, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. 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 athāl*
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-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

- نَزَلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

F. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu

لا, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang bertemu dengan huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan pelafalannya, yakni huruf “l” pada kata sandang tersebut diganti dengan huruf yang mengikutinya.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan kaidah yang telah dijelaskan sebelumnya dan tetap mengikuti pengucapannya. Baik ketika berjumpa dengan huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang tetap dituliskan terpisah dari kata berikutnya dan dihubungkan tanpa tanda hubung.

Contoh

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلَالُ *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah dialihaksarakan dengan tanda apostrof, tetapi ketentuan ini hanya berlaku untuk hamzah yang berada di tengah atau di akhir kata. Adapun hamzah yang terletak pada awal kata tidak diberi tanda tersebut, karena dalam tulisan Arab ia dituliskan sebagai alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta 'khužu*

- شَيْءٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

H. Penulisan kata

Secara umum, setiap kata baik fi'il, isim, maupun huruf ditulis secara terpisah. Namun, terdapat beberapa kata tertentu yang dalam penulisan Arab lazim digabungkan dengan kata lain karena adanya huruf atau harakat yang dihapus. Oleh karena itu, dalam transliterasi pun kata-kata tersebut tetap dituliskan secara terangkai dengan kata yang mengikutinya.

Contoh

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

I. Huruf kapital

Walaupun huruf kapital tidak dikenal dalam sistem tulisan Arab, penggunaannya tetap diberlakukan dalam transliterasi ini. Kaidah pemakaiannya mengikuti aturan EYD, misalnya huruf kapital dipakai untuk huruf awal nama diri dan awal kalimat. Jika suatu nama diri didahului oleh kata sandang, huruf yang ditulis dengan kapital tetap huruf awal nama dirinya, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

➤ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi*

rabbil `ālamīn

➤ الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

Penggunaan huruf kapital pada kata Allah hanya diterapkan apabila dalam tulisan Arabnya kata tersebut muncul secara utuh. Namun, jika kata tersebut digabungkan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

➤ اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*

➤ اللَّهُ الْأَمْرُ جَمِيعًا *Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an*

J. Tajwid

Bagi pembaca yang mengutamakan kefasihan, pedoman transliterasi ini tidak dapat dipisahkan dari ilmu tajwid. Oleh sebab itu, penetapan pedoman transliterasi ini idealnya disertai pula dengan pedoman tajwid.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى صَاحِبِ الْمِعْجَازِ أَفْضَلِ بَنِي
الْإِنْسَانِ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ ذَوِي الشَّجَاعَةِ وَالْفَصَاحَةِ وَالْبَلَاغَةِ وَالْعِرْفَانِ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى مَدَى
الدُّهُورِ وَالْأَزْمَانِ.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta pertolongan-Nya sehingga tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Balaghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju era penuh cahaya keislaman. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. 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. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I. sebagai pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
6. Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag. selaku dosen penasihat akademik 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.
7. Hamzani, M.Pd.i sebagai dosen pengampu mata kuliah Balaghah mahasiswa tingkat sarjana program studi Pendidikan Bahasa Arab semester 5A IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur.
8. Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. dan Rafiqm Siregar, S.T., M.Kom. sebagai ahli media dalam penelitian ini.
9. Bapak Andi Holilulloh, S.Pd.I., M.A., MCE. dan Dr. Uki Sukiman, M.Ag. selaku ahli materi dalam penelitian ini.
10. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar

membimbing peneliti selama ini.

11. Lalu Mustawi dan Baiq Herlina selaku orang tua, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat tanpa henti. Berkat pengorbanan, nasihat, dan keikhlasan beliau berdua, peneliti dapat menempuh pendidikan hingga tahap ini.
12. Sahabat-sahabat peneliti yang tidak lelah mendoakan, mengingatkan dan selalu memberi semangat, Yogi Sopian Haris, M. Sarkowi, Aldi Ferdianysah, Lalu Muhammad Salikurrahman, Lalu Teguh Heriadi dan semua teman-teman Lingkar Literasi Mahasiswa (LMM).

Yogyakarta, 08 November 2025
Saya yang menyatakan



Lalu Rahmat Sugiara
NIM. 23204022017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
المخلص	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka.....	10
F. Landasan Teori	15
1. Pengertian Pengembangan	15
2. Media Pembelajaran.....	17

3. Pendekatan Konstruktivisme	27
4. Pembelajaran Balāghah.....	32
BAB II METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Model Penelitian dan Prosedur Pengembangan	37
C. Waktu dan tempat penelitian	40
D. Penentuan sumber data	40
E. Teknik dan instrumenPengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data	47
G. Hipotesis Penelitian	54
H. Sistematika Penulisan	55
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Pengembangan Media Pembelajaran Balāghah Dengan Pendekatan Konstruktivisme.....	57
B. Efektivitas Media Pembelajaran Balāghah dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mahasiswa IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur .	96
C. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	111
BAB IV PENUTUP	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kisi-kisi Instrumen Tes	46
Tabel 2. 2 Kisi-Kisi Angket Respon Mahasiswa Terhadap Media.....	47
Tabel 2. 3 Skor Skala Likert	48
Tabel 2. 4 Kategori Kelayakan.....	49
Tabel 2. 5 Kriteria Perolehan Skor N-Gain.....	53
Tabel 2. 6 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	54
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi dan Ahli Media	75
Tabel 3. 2 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	77
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	77
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	82
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	82
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen (Pretest-Posttest)	97
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (Pretest-Posttest)	99
Tabel 3. 8 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Penelitian.....	100
Tabel 3. 9 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	102
Tabel 3. 10 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	103
Tabel 3. 11 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pre-Test Kontrol dan Eksperimen.....	105
Tabel 3. 12 Hasil Uji Independent Sample T-Test Post-Test Kontrol dan Eksperimen.....	106
Tabel 3. 13 Hasil N-Gain Score Mahasiswa	108

Tabel 3. 14 Kategori Tafsiran N-Gain Score Mahasiswa	108
Tabel 3. 15 Hasil Angket Respon Mahasiswa	110
Tabel 3. 16 Hasil Akhir Angket Respon Mahasiswa	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gambar 3.1 Kebutuhan Media yang menarik	61
Gambar 3. 2 Kebutuhan Media yang Menarik.....	62
Gambar 3. 3 Kebutuhan Latihan dan Evaluasi.....	63
Gambar 3. 4 Materi dalam Bentuk Video	64
Gambar 3. 5 Bagan Alur Desain Pemrograman Aplikasi	69
Gambar 3. 6 Penyusunan Materi Balāghah dengan Canva.....	70
Gambar 3. 7 Proses Desain Aplikasi dengan Canva.....	71
Gambar 3. 8 Pemrograman Fitur-Fitur di Smart Apps Creator	72
Gambar 3. 9 Tampilan Halaman Evaluasi	73
Gambar 3. 10 Revisi Transliterasi.....	79
Gambar 3. 11 Revisi diagram alur	84
Gambar 3. 12 Pembelajaran Menggunakan Aplikasi.....	87
Gambar 3. 13 Pembelajaran Menggunakan Aplikasi.....	88
Gambar 3. 14 Posttest Kelas Eksperimen	89

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	128
Lampiran 2 Bank Soal Pretest (Sebelum diuji Validitas dan Reliabilitasnya)....	129
Lampiran 3 Soal Pretest (Sesudah di Uji Validitas dan Reliabilitasnya)	135
Lampiran 4 Hasil Pre-Test&Post-Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	139
Lampiran 5 Hasil Spss	141
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Dosen.....	145
Lampiran 7 Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Balaghah	150
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Materi Dan Media	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang pesat saat ini membawa kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Teknologi membantu para akademisi mengakses informasi dengan lebih cepat, menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, serta memberikan berbagai manfaat lainnya.² Salah satu poin dalam Permendikbud tahun 2016 menyatakan bahwa teknologi, informasi, dan komunikasi dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidikan. Dengan penerapan teknologi, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan, mengingat teknologi adalah salah satu elemen pendukung utama dalam pembelajaran di era digital.³

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan interaktif memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung peningkatan pemahaman, memotivasi, serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.⁴

² Akbar A and Noviani N, "Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia," *Prosiding Universitas PGRI Palembang*, 2015, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>, hlm. 40-55

³ Mustari Mohamad, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan, Jurnal Sains Dan Seni ITS*, vol. 6 (Gunung Djati Publishing Bandung., 2017), <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>

⁴ Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

Pembelajaran Balāghah di Institut Agama Islam HAMZANWADI Nahdlatul Wathan Lombok Timur merupakan mata kuliah yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi karena menuntut kemampuan analisis bahasa, pemahaman makna kontekstual, serta kepekaan terhadap keindahan dan retorika bahasa Arab. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran Balāghah yang disampaikan melalui metode konvensional cenderung kurang efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep abstrak seperti tasybīh, majāz, dan kināyah, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual dan minat belajar mahasiswa.⁵ Selain itu, hasil penelitian lain juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, memperjelas konsep kebahasaan yang bersifat abstrak, serta meningkatkan hasil belajar bahasa Arab secara signifikan.⁶ Namun, dalam praktik pembelajaran Balāghah di IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur, pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan dan penerapan media pembelajaran inovatif sebagai upaya mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Balāghah.

Selain itu, hasil wawancara peneliti dengan Muhammad Zubair, seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) di IAIH NW

PPKn Di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya,” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 323–39, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>. hlm. 323–39.

⁵ I. Badriah, “Efektivitas Pembelajaran Ilmu Nahwu Dengan Menggunakan Metode Sorogan Di Pondok Pesantren Al-Majid Tarogong Garut,” *Advances In Education Journal* 1, no. 5 (2025), hlm. 466-471.

⁶ M Palyanti, “Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia,” *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023), hlm. 1014–1026.

LOTIM, mengungkapkan bahwa pembelajaran Balāghah saat ini masih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dengan media seperti slide presentasi dan papan tulis. Walaupun media tersebut mendukung pemahaman materi Balāghah, mahasiswa tersebut menginginkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan mudah dipahami.⁷

Hasil wawancara dengan mahasiswa lain dari program studi PBA mengungkapkan bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran Balāghah adalah kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep retorika dan stilistika untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis dalam bahasa Arab yang lebih ekspresif. Meskipun Balāghah lebih menekankan analisis teori, pemahaman yang kurang mendalam sering kali menghambat kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan ujaran atau tulisan yang indah dan persuasif. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan, seperti ceramah oleh dosen dan presentasi mahasiswa, terkadang membuatnya kesulitan memahami materi yang disampaikan. Sebagai solusi, mahasiswa tersebut menggunakan smartphone sebagai alternatif media untuk membantu mereview dan mempelajari Balāghah secara mandiri.⁸

Hasil wawancara dengan Dini Ismiyatul, seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) di IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur, mengungkapkan bahwa ia kurang tertarik pada mata kuliah Balāghah. Hal ini disebabkan oleh latar belakang pendidikannya di sekolah umum,

⁷ Zubair, Muhammad. Wawancara Mahasiswa IAIH NW LOTIM, 13 Juni 2025

⁸ Idris, Zulfahmi. Wawancara Mahasiswa IAIH NW LOTIM, 13 Juni 2025

sehingga ia masih merasa asing dengan pembelajaran Balāghah. Ia juga menganggap bahwa metode pembelajaran yang didominasi ceramah dan diskusi, ditambah dengan penggunaan media yang kurang bervariasi dan interaktif, membuatnya sering menggunakan smartphone untuk mencari materi tambahan yang memudahkan pemahaman Balāghah.⁹

Berdasarkan wawancara dengan dosen dan beberapa mahasiswa di atas, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi dalam upaya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah Balāghah di Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur, di antaranya:¹⁰

1. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah Balāghah: Saat ini, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Balāghah masih sebatas buku teks, catatan dosen, dan presentasi slide. Kurangnya variasi dan elemen interaktif dalam media pembelajaran tersebut dapat menghambat pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep abstrak seperti retorika dan stilistika.
2. Minimnya partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran Balāghah: Mahasiswa sering kali pasif dalam pembelajaran Balāghah karena kurangnya interaksi dengan media yang digunakan. Kekurangan interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa dapat mempengaruhi motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

⁹ Ismiyatul. Dini. Wawancara Mahasiswa IAIH NW LOTIM, 13 Juni 2025

¹⁰ Hamzani. Wawancara Dosen IAIH NW LOTIM, 16 Juni 2025

3. Terbatasnya kemampuan dosen dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif: Dosen seringkali mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi serta alat untuk pengembangan media.

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme berbasis digital, yang difasilitasi melalui desain aplikasi pembelajaran interaktif. Dalam kerangka konstruktivisme sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky, 1978, pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan konten digital, seperti modul simulasi analisis teks retorika dan stilistika yang terintegrasi dalam aplikasi mobile.¹¹ Pengembangan aplikasi ini secara khusus dirancang untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan media dengan menyediakan sumber daya yang kaya dan adaptif. Dengan demikian, implementasi media interaktif semacam ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif

¹¹ L. S. Vygotsky, *Thought in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hlm.60

berpartisipasi dalam proses pembelajaran.¹² Selain itu, media semacam ini juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih efektif. Berdasarkan berbagai pernyataan dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif sangat diperlukan dalam pembelajaran Balāghah di Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme berbasis *Smart Apps Creator* di Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur dan untuk mengevaluasi efektivitas produk yang dikembangkan. Pendekatan konstruktivisme dipilih karena selaras dengan esensi pembelajaran Balāghah, yang menekankan pembangunan pengetahuan secara aktif melalui analisis dan aplikasi konsep retorika (*bayān*), stilistika (*ma'ānī*), dan interpretasi teks bahasa Arab yang indah, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978) dalam teori zona perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial dan pengalaman langsung memfasilitasi pemahaman mendalam daripada pendekatan behavioris yang pasif.¹³ Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakter Balāghah sebagai ilmu yang abstrak dan aplikatif, di mana mahasiswa perlu membangun interpretasi pribadi terhadap elemen-elemen

¹² A. F. Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.

¹³ V. S. Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

seperti *majaz*, *isti'arah*, dan *kinayah* dll untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang ekspresif.

Peneliti memilih *Smart Apps Creator* karena platform ini memungkinkan pembuatan aplikasi interaktif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone Android, tablet, dan PC, memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Dalam penelitian ini, upaya akan dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme pada mahasiswa Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran Balāghah di Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme pada mahasiswa Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur.
2. Untuk efektivitas media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme pada mahasiswa Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur.

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis sebagai berikut:

- a. Kontribusi pengetahuan: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme untuk mata kuliah Balāghah.
- b. Pengayaan literatur: Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk karya ilmiah (tesis), yang akan memperkaya literatur di bidang pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Instansi Terkait

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi pihak terkait, seperti Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur, dalam merancang strategi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran Balāghah. Dengan memanfaatkan temuan dari analisis pengembangan media, institusi dapat menerapkan pendekatan konstruktivisme untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

b. Bagi Dosen

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi dosen dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme pada mata kuliah Balāghah. Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas media seperti yang diteliti, dosen dapat memperbarui pendekatan pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil belajar.

c. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat merasakan manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran Balāghah. Temuan penelitian mengenai efektivitas media ini akan membantu mahasiswa memahami materi dasar Balāghah dengan lebih efektif, mendukung proses belajar secara

mandiri, dan mengatasi tantangan dalam pengembangan media yang diselidiki.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme untuk mata kuliah Balāghah. Temuan dan metodologi yang digunakan, yang berasal dari analisis pengembangan dan efektivitas media, dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan bahasa Arab, terutama di konteks serupa.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka atau kajian literatur merupakan bagian penting dalam penelitian ini, karena akan memberikan dasar teoritis dari berbagai sumber terkait dengan pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme untuk mata kuliah Balāghah di Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur. Kajian pustaka ini menjadi dasar untuk memahami perkembangan terbaru dalam pengembangan media pembelajaran dan teknologi pendidikan yang dapat meningkatkan pembelajaran Balāghah dengan pendekatan yang lebih interaktif dan modern. Berikut adalah beberapa kajian literatur yang relevan dengan tema penelitian ini yang telah dianalisis oleh peneliti.

1. Dewi Fitriani, dalam penelitiannya pada tahun 2022, mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang

dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan *Mahārah al-Istima'* (mendengar) dan *Mahārah al-Kalām* (berbicara) mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi. Penelitian ini melibatkan mahasiswa universitas tersebut sebagai subjeknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami dan mempraktikkan bahasa Arab secara lebih baik. Dengan fitur-fitur interaktif, desain yang menarik, dan antarmuka yang ramah pengguna, aplikasi ini tidak hanya memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam belajar tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Adapun Persamaan adalah Sama-sama memanfaatkan teknologi digital sebagai platform pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab dan menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian. Sedangkan Perbedaan: Penelitian ini, peneliti sebelumnya berfokus pada *Mahārah al-Istima'* dan *Mahārah al-Kalām* serta Smart Apps Creator untuk mengembangkan media pembelajaran, sedangkan peneliti fokus pada kajian keindahan bahasa Arab (Balāghah) dengan pendekatan konstruktivisme yang lebih teoretis dan bersifat analisis bahasa.

2. Sahkholid Nasution dan Zulheddi dalam penelitiannya pada tahun 2018, mengembangkan model pembelajaran bahasa Arab berbasis teori konstruktivisme di UIN Sumatera Utara Medan. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat *teacher-centered*, sehingga mahasiswa kurang mendapatkan ruang untuk belajar secara aktif,

kolaboratif, dan reflektif. Dengan menggunakan metode *Research and Development model Four-D's*, menghasilkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPS, dan sistem penilaian yang seluruhnya dirancang dengan prinsip konstruktivisme mulai dari orientasi, elisitasi, restrukturisasi ide, hingga review. Model tersebut divalidasi para ahli dan memperoleh skor rata-rata 3,37 yang berarti sangat layak untuk diterapkan. Penelitian ini menjadi rujukan penting bagi penelitian saya karena sama-sama berfokus pada pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Arab yang mendorong pembelajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Namun, perbedaannya adalah bahwa penelitian Nasution dan Zulheddi berorientasi pada pengembangan model pembelajaran umum berbasis konstruktivisme untuk mahasiswa berbagai program studi, sementara penelitian saya difokuskan pada pengembangan pembelajaran Balāghah yang ditujukan bagi mahasiswa perguruan tinggi dengan kebutuhan akademik yang lebih spesifik terkait keindahan dan retorika bahasa Arab.

3. Pada tahun 2024, Hikmah Nur Fitriani menyelesaikan penelitian tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Nahwu di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.” Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep Nahwu (tata bahasa Arab) dengan lebih mudah. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi yang dikembangkan terbukti mampu

meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Nahwu. Penyajian konten yang memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas membuat mahasiswa lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Adapun Perbedaan Penelitian ini, peneliti sebelumnya berfokus pada tata bahasa (Nahwu), yang bersifat struktural dan teknis, sedangkan peneliti lebih menekankan aspek keindahan dan estetika bahasa Arab.

4. Dwi Setia Kurniawa, dalam penelitiannya pada tahun 2023, mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk pelajaran Bahasa Arab di MTs Darul Amanah Kalianda. Penelitian ini melibatkan siswa MTs tersebut sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran yang dirancang memiliki tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap siswa. Konten yang menarik, fitur interaktif, dan penyajian materi yang inovatif memudahkan siswa memahami tata bahasa Arab, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun Persamaan adalah Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab, meskipun dengan target audiens yang berbeda. Sedangkan Perbedaannya adalah Penelitian ini ditujukan untuk siswa tingkat MTs, sementara penelitian Balāghah difokuskan pada mahasiswa perguruan tinggi dengan kajian tingkat lanjut mengenai keindahan bahasa.

5. Pada tahun 2022, Fikri Arnandi dan timnya melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk materi bilangan bulat pada mata pelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini melibatkan siswa Sekolah Dasar sebagai subjek. Aplikasi yang dikembangkan memiliki berbagai fitur seperti animasi, simulasi, dan latihan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep bilangan bulat secara lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Adapun Persamaannya adalah Kedua penelitian memanfaatkan *Smart Apps Creator* untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Sedangkan Perbedaan pada penelitian ini tidak berfokus pada Bahasa Arab, melainkan pada materi Matematika untuk siswa SD. Hal ini berbeda dengan penelitian Balāghah yang lebih spesifik pada estetika dan kajian Bahasa Arab di tingkat mahasiswa.
6. Mustafa dan timnya, dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2023, mengembangkan sebuah media interaktif digital berbasis *Smart Apps Creator* untuk pelajaran Bahasa Arab di tingkat SMA. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Luwu Timur dengan melibatkan siswa kelas X sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami pelajaran Bahasa Arab dengan lebih baik

melalui penyajian materi yang inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka. Dengan memadukan elemen visual, audio, dan fitur interaktif, aplikasi ini menjadi alat yang efektif untuk membuat pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik, relevan, dan menyenangkan bagi siswa. Adapun Persamaan adalah Sama-sama menggunakan *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran Bahasa Arab dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa atau mahasiswa. Sedangkan Perbedaannya adalah penelitian ini ditujukan untuk siswa SMA dengan materi pembelajaran Bahasa Arab umum, sementara penelitian Balāghah lebih spesifik membahas kajian keindahan bahasa dan ditujukan untuk mahasiswa di tingkat perguruan tinggi.

F. Landasan Teori

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran merupakan proses sistematis untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan relevansi suatu program, produk, atau metode pembelajaran. Secara etimologis, istilah pengembangan berasal dari kata “kembang” yang mendapat imbuhan “-an” yang berarti proses, cara, atau perbuatan mengembangkan.¹⁴ Dalam perspektif teoretis, pengembangan dapat didefinisikan sebagai upaya pendidikan baik formal maupun non-formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, dan bertanggung jawab

¹⁴ Okpatrioka Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023):<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>, hlm. 86-100.

dengan tujuan memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras.

Dalam konteks teknologi pendidikan, Seels & Richey mendefinisikan pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, yang mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran.¹⁵ Definisi ini menekankan pada aspek transformasi konseptual menjadi produk konkret yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Borg & Gall memandang pengembangan sebagai suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya terbatas pada materi pembelajaran seperti buku teks dan film pembelajaran, tetapi juga termasuk prosedur dan proses pembelajaran, seperti metode pembelajaran atau metode pengelolaan pembelajaran.¹⁶

Terdapat beberapa model teoretis yang mendasari proses pengembangan dalam konteks pendidikan. Salah satunya adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang terinspirasi dari kerangka desain instruksional seperti yang dikemukakan oleh Dick & Carey dalam buku *The Systematic Design of Instruction*. Model ini menekankan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran dengan tahapan-tahapan yang jelas dan

¹⁵ Andi Haris, "Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Teknologi Pembelajaran," *Artikel Teknologi Pendidikan* 66 (2012), hlm. 37–39.

¹⁶ Meredith D. Gall Borg, Walter R., *Educational Research: An Introduction, 3rd Ed.* (New York: Longman, 1983), hlm. 45.

terstruktur.¹⁷ Model lain yang sering digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang berfokus pada pengembangan bahan ajar namun juga dapat diadaptasi untuk pengembangan media pembelajaran.¹⁸

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran guna membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.¹⁹ Media ini bisa berupa alat atau bahan yang digunakan untuk memperjelas, mempercepat, dan memperkaya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, atau gabungan keduanya, seperti gambar, video, teks, perangkat lunak, dan teknologi lainnya yang mendukung proses belajar.

Berikut adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli:

- 1) Nunu Mahnun (2012) menjelaskan bahwa kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media adalah sarana untuk

¹⁷ Shujen L. Chang, *The Systematic Design of Instruction, Educational Technology Research and Development*, 7th ed, vol. 54 (Boston: Pearson, 2006), <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>, hlm. 50.

¹⁸ Ni Rai Vivien Pitriani, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan, “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu,” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2021): <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>, hlm. 15–32,

¹⁹ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>, hlm. 171

menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu mencapai keberhasilan dalam belajar.²⁰

- 2) Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002), media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.²¹
- 3) Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015), media pembelajaran mencakup segala sesuatu, baik fisik maupun teknis, dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Joni Purwono dkk. (2014) menambahkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung kualitas proses belajar mengajar dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran guna memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini dapat berupa berbagai alat dan bahan, baik visual maupun audio, yang

²⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>, hlm. 103.

²¹ Revi Putri Sumyati et al., "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Kaulinan Tradisional," *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi* 7, no. 1 (2023): 2023, <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.

berfungsi untuk memperjelas, mempercepat, dan memperkaya pemahaman siswa. Menurut beberapa ahli, media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara, dan digunakan untuk menyalurkan informasi pembelajaran dari sumber ke penerima pesan. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar, meningkatkan kualitas pengajaran, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.²² Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

- 1) Menyampaikan informasi secara efektif, Media membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih jelas dan sistematis, mempermudah pemahaman siswa.
- 2) Meningkatkan pemahaman materi, media pembelajaran memperjelas konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.²³

²² Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018):<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>, hlm. 33.

²³ Para Dita, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022):<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>, hlm. 73–85.

- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Memotivasi siswa untuk belajar, media pembelajaran yang interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran membantu memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menarik.
- 6) Meningkatkan daya ingat, media yang melibatkan berbagai indera (seperti visual, audio, dan kinestetik) dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi.
- 7) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, dengan akses materi yang lebih fleksibel.
- 8) Mendukung pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan secara online atau jarak jauh, memberikan akses fleksibel.²⁴

Adapun peran media pembelajaran sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam

²⁴ Ani Daniyati et al., Konsep Dasar Media Pembelajaran, Journal of Student Research, vol. 1 (Cendikia Mulia Mandiri, 2023), <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>, hlm. 60-71.

memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti gambar, video, teks, dan teknologi digital, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.²⁵ Media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan terstruktur, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan lebih mudah. Selain itu, media dapat memperkuat daya ingat siswa, mendukung pembelajaran mandiri, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai jembatan penghubung antara materi pembelajaran dan siswa, membantu mencapai tujuan pendidikan dengan lebih efektif dan efisien.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan metode penyampaian informasi dan tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar, dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan signifikan.²⁶ Setiap jenis media memiliki ciri khas yang berbeda, yang disesuaikan dengan

²⁵ Abdul Kholiq, *Media Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2020), hlm. 24.

²⁶ Yenni Eka Ariyanti, Andista Candra Yusro, and Sumariyanto, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 2 Tegalombo," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023), hlm. 43–59.

kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa yang terlibat. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran:

- 1) Media visual, media visual mengandalkan elemen gambar atau gambar bergerak untuk menyampaikan informasi. Jenis media ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep atau informasi yang kompleks. Contoh Gambar, diagram, grafik, peta, dan video.
- 2) Media auditory, ini menggunakan suara atau bunyi untuk menyampaikan informasi. Media ini mengandalkan indera pendengaran siswa untuk menyerap materi pelajaran. Contoh Audio, podcast, rekaman suara, musik, dan diskusi verbal.
- 3) Media audiovisual menggabungkan elemen visual dan suara, yang memungkinkan penyampaian informasi secara lebih interaktif dan menyeluruh. Contoh Video pembelajaran, animasi, film pendidikan, dan presentasi multimedia.²⁷
- 4) Media cetak, media cetak adalah jenis media pembelajaran yang berbentuk teks atau gambar yang tercetak pada media fisik. Contoh Buku teks, majalah, brosur, dan modul. Keunggulan media ini, tetap menjadi sumber informasi yang sangat berguna dalam pembelajaran formal, memberi siswa materi yang dapat dibaca kapan saja.
- 5) Media digital atau berbasis teknologi, media digital menggunakan teknologi komputer atau internet untuk menyampaikan materi

²⁷ Euis Sholihah, Adi Supardi, and Irpan Hilmi, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019), hlm. 12–15.

pembelajaran. Contoh aplikasi pembelajaran: e-learning, website pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran interaktif.²⁸

- 6) Media interaktif, media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media tersebut. Contoh: Kuis interaktif, simulasi, permainan edukasi, aplikasi berbasis *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan pemaparan mengenai pengertian, fungsi, peran, dan jenis media pembelajaran di atas, disimpulkan bahwa pemilihan dan pengembangan media harus dilakukan secara tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Hal ini menjadi sangat penting dalam penelitian yang mengembangkan media pembelajaran Balāghah berbasis pendekatan konstruktivisme, karena media yang tidak sesuai dapat menyebabkan kesalahan pemahaman dan menghambat tujuan pembelajaran retorika Arab yang menuntut analisis mendalam. Oleh sebab itu, media pembelajaran Balāghah harus dirancang untuk mendukung aktivitas eksplorasi, diskusi, dan refleksi mahasiswa, serta memungkinkan mereka membangun pengetahuan secara mandiri sesuai prinsip konstruktivisme.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran merujuk pada fitur-fitur yang membedakan satu jenis media dengan yang lainnya, serta bagaimana

²⁸ D. Kustandi, C., & Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada Media. (Prenada media., 2022), hlm.30.

media tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik unik yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.²⁹ Beberapa karakteristik utama media pembelajaran meliputi bentuk fisik atau digital, kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual, auditory, atau keduanya (audiovisual), serta tingkat interaktivitas yang dimiliki.

Media pembelajaran yang bersifat visual, seperti gambar, grafik, atau diagram, memiliki kemampuan untuk memperjelas konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.³⁰ Media *auditory*, seperti rekaman suara atau podcast, menekankan pada penyampaian informasi melalui suara, yang memungkinkan siswa untuk menerima materi secara mendalam melalui narasi verbal. Sementara itu, media audiovisual menggabungkan unsur visual dan suara, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan menarik, sehingga siswa dapat mengakses informasi melalui dua saluran indera, yang meningkatkan efektivitas pemahaman.³¹

Selain itu, karakteristik media pembelajaran juga mencakup fleksibilitas penggunaan, seperti media digital yang dapat diakses kapan

²⁹ Anang Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan Dan Inovasi Media Pembelajaran Digital*, (Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 20.

³⁰ Anang Silahuddin et al., "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati," *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>, hlm. 162–75.

³¹ Ani Daniyati et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, *Journal of Student Research*, vol. 1 (Cendikia Mulia Mandiri., 2023), <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>, hlm. 26-34

saja dan di mana saja, meningkatkan keterjangkauan pembelajaran. Kemampuan interaktif dari media, seperti simulasi atau kuis, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperdalam pemahaman mereka melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik yang sesuai sangat penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang optimal, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memotivasi dan melibatkan siswa secara maksimal.³²

e. Prinsip dan Kreteria Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran sangat penting dalam merancang proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pemilihan media yang tepat akan mempengaruhi kualitas pengajaran serta hasil belajar siswa. Prinsip utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah relevansi, yaitu media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Media yang dipilih harus dapat menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.³³

³² Antun Saifuddin and A Within, "Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif," *Sistim Informasi Manajemen* 2, no. 1 (2019): <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/53>, hlm. 79-107

³³ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>, hlm. 61–78.

Selain itu, media harus memperhatikan karakteristik siswa, seperti usia, tingkat pemahaman, dan gaya belajar mereka. Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga media yang digunakan harus dapat mengakomodasi perbedaan ini dengan menyediakan variasi dalam penyampaian materi, seperti menggunakan media visual, audio, atau audiovisual, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.³⁴

Kriteria pemilihan media pembelajaran lainnya mencakup faktor kemudahan penggunaan, yang berarti media tersebut harus mudah dioperasikan baik oleh pengajar maupun siswa. Media juga harus fleksibel, artinya dapat digunakan dalam berbagai situasi dan perangkat, serta mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Faktor lainnya adalah daya tarik dan motivasi, di mana media yang dipilih harus dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Pemilihan media juga harus mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, termasuk waktu, biaya, dan infrastruktur yang ada. Media yang digunakan harus terjangkau dan sesuai dengan kemampuan teknis yang dimiliki oleh pengajar dan siswa. Dengan mempertimbangkan prinsip dan kriteria pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran akan

³⁴ Abdul Malik Mukromin, Widya Kusumaningsih, and Suhermi Suhermi, "Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7430>, hlm. 85–99.

menjadi lebih efektif, mengaktifkan partisipasi siswa, dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.³⁵

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik serta prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran harus dipilih secara tepat agar mampu mendukung tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Karakteristik media baik visual, audio, audiovisual, maupun interaktif perlu disesuaikan dengan kemampuan media tersebut dalam memperjelas materi, meningkatkan perhatian, dan memudahkan pemahaman mahasiswa. Dalam penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme, pertimbangan ini sangat penting agar media yang dikembangkan benar-benar membantu mahasiswa membangun pemahaman secara aktif dan mandiri. Oleh karena itu, media Balāghah yang efektif harus relevan dengan materi, mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan konteks pembelajaran mahasiswa, sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Pendekatan Konstruktivisme

konstruktivisme merupakan pandangan epistemologis yang menjelaskan bahwa pengetahuan bukan sesuatu yang diterima secara pasif oleh individu, melainkan dibangun secara aktif melalui proses interaksi

³⁵ Mahesa Al-Faid and Lismawati Lismawati, "Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 11, no. 3 (2024):<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1215>, hlm. 218-223.

antara individu dan lingkungan.³⁶ Pendekatan ini didasarkan pada premis fundamental bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat ditransfer secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun secara aktif oleh individu melalui proses interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Jean Piaget dan Lev Vygotsky adalah dua tokoh utama yang memberikan fondasi teoretis bagi pendekatan konstruktivisme.³⁷

Piaget menekankan pada konstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi.³⁸ Dalam pandangan Jean Piaget, proses konstruksi pengetahuan diawali ketika individu berinteraksi dengan pengalaman atau informasi baru dari lingkungan. Informasi tersebut pertama-tama diolah melalui proses asimilasi, yaitu dengan cara mengaitkan dan menafsirkan pengalaman baru berdasarkan skema kognitif yang telah dimiliki sebelumnya. Apabila informasi baru masih dapat dipahami melalui skema yang ada, maka asimilasi berlangsung secara optimal dan keseimbangan kognitif tetap terjaga. Namun, ketika individu menemukan bahwa skema yang dimiliki tidak mampu menjelaskan pengalaman baru secara memadai, muncul ketidakseimbangan kognitif yang mendorong terjadinya proses akomodasi. Pada tahap ini, individu menyesuaikan, memodifikasi, atau membentuk skema kognitif baru agar sesuai dengan informasi yang dihadapi. Setelah proses akomodasi

³⁶ Jean Piaget, *Psychology and Epistemology: Towards a Theory of Knowledge* (London: Penguin Books, 1972), hlm. 37.

³⁷ Maskun & Valensy Rachmedita, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Uhamka Press, 2018), hlm. 65.

³⁸ Meta Br Ginting, "Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget," *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 02 (2018): <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>, hlm.59–71.

berlangsung, individu mencapai keseimbangan kognitif baru (*ekuilibrasi*), yang menandai terbentuknya pemahaman yang lebih matang dan kompleks.³⁹

Dalam konteks pembelajaran, proses asimilasi tampak ketika peserta didik mengaitkan materi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki, sedangkan akomodasi muncul ketika peserta didik dihadapkan pada konsep yang menuntut perubahan cara berpikir atau pemahaman sebelumnya. Dengan demikian, belajar menurut Piaget bukan sekadar menerima informasi, melainkan merupakan proses aktif membangun dan merekonstruksi pengetahuan melalui interaksi antara pengalaman baru dan struktur kognitif yang telah ada.⁴⁰ Implikasi dari pandangan ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran, dari pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Dalam kerangka konstruktivisme, guru tidak lagi diposisikan sebagai sumber tunggal pengetahuan yang mentransfer informasi, melainkan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar dan membantu peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Peserta didik dipandang sebagai individu yang aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi, eksperimen, diskusi, dan refleksi.

Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan,

³⁹ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hlm. 60-61.

⁴⁰ Y. Mandar, "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner.," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025), hlm. 223-237.

mencari jawaban, menguji hipotesis, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, sehingga pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar.⁴¹

Sejalan dengan paradigma tersebut, teori konstruktivisme menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana pengetahuan tidak ditransfer secara linear dari guru kepada siswa, melainkan dikonstruksi melalui keterlibatan langsung dengan materi dan pengalaman belajar yang bermakna.⁴² Proses ini melibatkan konstruksi dan rekonstruksi makna dengan mengaitkan informasi baru pada pengetahuan awal yang telah dimiliki, serta didukung oleh interaksi dan refleksi berkelanjutan. Dalam perspektif ini, pemberian bantuan belajar dilakukan secara bertahap (scaffolding) sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa, sementara evaluasi diposisikan sebagai bagian integral dari proses belajar yang berfungsi memberikan umpan balik dan mendorong refleksi, sehingga siswa dapat mengembangkan kemandirian dan otonomi belajar.⁴³

Keunggulan pendekatan konstruktivisme terletak pada kemampuannya dalam mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam proses konstruksi pengetahuan mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih

⁴¹ Suparlan Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika* 1, no. 2 (2019):<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>, hlm. 79–88

⁴² M. Y. A. Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025), hlm. 64–75.

⁴³ I. W. P. Swastika, A. I., & Utami, "Penerapan Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK Terhadap Mata Pelajaran Sejarah," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 1 (2025), hlm. 68–76.

mendalam dan bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menekankan hafalan.⁴⁴ Selain itu, konstruktivisme juga berperan dalam mengembangkan keterampilan metakognitif, karena siswa dilatih untuk merefleksikan proses berpikirnya sendiri dan menjadi pembelajar yang lebih mandiri. Pendekatan ini efektif dalam mengakomodasi perbedaan individual siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki kendali terhadap proses pembelajaran yang dijalaninya.⁴⁵

Dari penjelasan mengenai pendekatan konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tidak diberikan begitu saja oleh guru, tetapi harus dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, interaksi, dan kegiatan belajar yang bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Dalam penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran Balāghah, prinsip konstruktivisme sangat penting karena pembelajaran Balāghah menuntut analisis dan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi materi, dan menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, penerapan

⁴⁴ indah tri Kusumawati, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin, "Studi Literatur Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Dalam Pendekatan Teori Konstruktivisme," *MathEdu* 5, no. 1 (2022): <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3415>, hlm. 13–18.

⁴⁵ Amanda Elsa Syafila and Dya Qurotul A'yun, "Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek," *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2 (2024), hlm. 1-9.

pendekatan konstruktivisme diharapkan dapat membuat pembelajaran Balāghah lebih aktif, bermakna, dan efektif.

4. Pembelajaran Balāghah

Balāghah (البلاغة) adalah ilmu yang mempelajari cara-cara penyampaian pesan dalam bahasa Arab dengan menggunakan ungkapan yang tepat, efektif, dan indah. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Balāghah memiliki peranan yang sangat penting karena berfokus pada keindahan dan kelancaran berbahasa, serta penggunaan bahasa yang mempengaruhi pendengar atau pembaca secara emosional dan intelektual. Balāghah bukan hanya berkaitan dengan tata bahasa atau struktur kalimat semata, tetapi lebih menekankan pada bagaimana suatu pesan dapat disampaikan dengan cara yang memiliki kekuatan dan daya tarik tertentu.⁴⁶

a. Pembagian ilmu Balāghah

1) Bayān (بيان)

Ilmu bayan berfokus pada cara-cara menyampaikan makna dengan jelas dan lugas, serta mengungkapkan pesan dengan cara yang sederhana namun dalam. Cabang ini bertujuan untuk menciptakan kalimat yang tidak bertele-tele dan langsung pada inti pesan yang ingin disampaikan, tetapi tetap mengandung kedalaman makna yang bisa dirasakan oleh pendengar atau pembaca. Dalam ilmu Bayān, gaya bahasa yang digunakan biasanya lebih sederhana

⁴⁶ A. A. Tillah, "Pagi Dan Petang Dalam Al-Qur'an (Analisis Ilmu Balāghah)" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024), hlm. 45.

namun mampu memberikan kesan yang mendalam dan tidak mudah dilupakan.⁴⁷

2) *Ma'ani* (معاني)

Ilmu ma'ani merupakan cabang dalam Balāghah yang fokus pada makna atau pengertian yang terkandung dalam kata, kalimat, atau ungkapan dalam bahasa Arab. Dalam ilmu ini, penekanan diberikan pada bagaimana cara memilih kata yang tepat agar maksud atau pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh audiens. Ilmu Ma'ani juga mempelajari struktur kalimat yang bisa digunakan untuk menyampaikan makna dengan cara yang paling efektif, sehingga pendengar atau pembaca bisa menangkap pesan dengan mudah tanpa kesalahpahaman.⁴⁸

3) *Badi'* (بدیع)

Ilmu badi' adalah cabang Balāghah yang berkaitan dengan keindahan dan kekhasan dalam gaya bahasa. Dalam ilmu ini, perhatian lebih difokuskan pada cara-cara yang digunakan untuk memperindah kalimat atau ungkapan dalam bahasa Arab dengan menggunakan berbagai figurasi bahasa seperti metafora, simile (perbandingan), personifikasi, aliterasi, dan sebagainya.⁴⁹

⁴⁷ A. Zahra, P. L. A., Nurseha, N., & Rosa, "Ahli Sihir Dan Pengaruhnya Dalam Tafsir An Nur Karya Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 10 (2024), hlm. 7591-7602.

⁴⁸ Nabila Shema Shabriyah and Muhammad Nuruddien, "Kontribusi Ilmu Balāghah Terhadap Makna Dan Sastra Yang Terkandung Dalam Ayat-Ayat Al- Qur ' an," *El-Wasathiya* 10, no. 01 (2022), hlm. 74-80.

⁴⁹ Fuad Salim, Abuzar Alghifari, and Beko Hendro, "Analisis Retorika Dalam Tafsir Shafwah Al-Tafasir Terhadap Surah Al-Bayyinah," *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 5, no. 2 (2024), hlm. 13–28.

b. Tujuan Pembelajaran Balāghah

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan keindahan bahasa Arab secara tepat dan efektif. Dalam konteks media yang dikembangkan, ini akan dicapai melalui fitur simulasi di aplikasi, di mana mahasiswa dapat menganalisis contoh teks Balāghah seperti isti'arah atau majaz sehingga membangun pemahaman yang lebih dalam melalui pengalaman aktif.
- 2) Membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara dan menulis dengan menggunakan bahasa yang lebih memukau dan berdaya tarik. Media pembelajaran ini akan menyediakan latihan interaktif, seperti kuis dan pembuat teks Balāghah, yang mendorong siswa untuk berlatih berbicara atau menulis berdasarkan umpan balik langsung dari aplikasi, memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan persuasif melalui proses konstruktif yang iterative
- 3) Memperkenalkan siswa pada karya sastra Arab klasik dan modern, serta meningkatkan apresiasi mereka terhadap keindahan bahasa Arab.
- 4) Mengasah kemampuan siswa dalam berargumentasi dan berkomunikasi dengan cara yang lebih meyakinkan dan persuasi.

Berdasarkan uraian mengenai hakikat Balāghah, cabang-cabang ilmunya, serta tujuan pembelajarannya, dapat disimpulkan bahwa

Balāghah adalah bidang ilmu yang menuntut kemampuan analisis, interpretasi, dan apresiasi yang mendalam terhadap keindahan bahasa Arab. Oleh karena itu, pembelajaran Balāghah idealnya menggunakan media yang mampu membantu mahasiswa memahami konsep-konsep retorika secara lebih konkret, menarik, dan aplikatif. Dalam penelitian ini, prinsip ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme, karena media yang tepat harus mampu mendorong mahasiswa untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi contoh-contoh Balāghah, dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah mahasiswa mempelajari *Bayān*, *Ma'ani*, dan *Badi'* secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menganalisis, menulis, dan berkomunikasi dengan bahasa Arab yang indah dan persuasif.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Balāghah dengan pendekatan konstruktivisme pada mahasiswa PBA semester 5 IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme dirancang berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa yang menunjukkan pentingnya media inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep Balāghah. Media yang dikembangkan menyajikan materi secara sistematis sesuai RPS, dilengkapi dengan elemen interaktif yang memungkinkan mahasiswa mengakses penjelasan, contoh, serta latihan yang memperkuat proses belajar mandiri. Prinsip dasar konstruktivisme diterapkan melalui penyediaan aktivitas yang mendorong mahasiswa mengaktifkan pengalaman belajar sebelumnya, menjelajahi materi melalui fitur eksploratif, serta menguatkan konsep melalui latihan dan umpan balik otomatis yang disediakan dalam aplikasi. Produk akhir berupa aplikasi pembelajaran Balāghah yang dapat diakses melalui perangkat Android, di mana mahasiswa mengunduh file APK yang dibagikan peneliti melalui grup WA sebagai bagian dari proses uji coba. Aplikasi ini berfungsi

sebagai media pendukung pembelajaran mandiri maupun sebagai pengayaan dalam pembelajaran di kelas.

2. Pengukuran efektivitas media pembelajaran dilakukan melalui perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan posttest. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Hasil uji N-Gain Score pada kelas eksperimen mencapai 0,60 (60,90%) dengan kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,11 (11,70%) dengan kategori tidak efektif. Dengan demikian, media pembelajaran Balāghah berbasis konstruktivisme terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Balāghah berbasis pendekatan konstruktivisme terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada materi Balāghah, tetapi juga dapat diperluas ke berbagai cabang ilmu bahasa Arab lainnya. Fitur-fitur interaktif yang digunakan dalam media ini masih

memiliki potensi untuk dieksplorasi lebih mendalam dan dimaksimalkan agar dapat digunakan pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun pada fokus materi yang lebih variatif. Selain itu, pendekatan konstruktivisme yang digunakan dalam penelitian ini juga perlu terus diteliti dan dikembangkan, terutama dalam penerapannya pada model pembelajaran digital yang lebih inovatif dan adaptif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat terus berinovasi dalam menghadirkan media pembelajaran berbasis konstruktivisme sehingga manfaatnya dapat semakin optimal dan menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Dudung. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2003.
- Akbar A, and Noviani N. “Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia.” *Prosiding Universitas PGRI Palembang*, 2015. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>.
- Al-Faid, Mahesa, and Lismawati Lismawati. “Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Agama Islam.” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 11, no. 3 (2024): 218-223. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1215>.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research*. Vol. 1. Cendikia Mulia Mandiri, 2023. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- . *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research*. Vol. 1. Cendikia Mulia Mandiri., 2023. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Apri Dwi Prasetyo, and Muhammad Abduh. “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5,

no. 5 (2020): 3(2), 524–32.

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. “Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025): 64–75.

Badriah, I. “Efektivitas Pembelajaran Ilmu Nahwu Dengan Menggunakan Metode Sorogan Di Pondok Pesantren Al-Majid Tarogong Garut.” *Advances In Education Journal* 1, no. 5 (2025): 466-471.

Borg, W.R. & Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction (7th Edition)*. Boston: Pearson Education Inc, 2003.

Borg, Walter R., Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction, 3rd Ed.* New York: Longman, 1983.

Chang, Shujen L. *The Systematic Design of Instruction. Educational Technology Research and Development*. 7th ed. Vol. 54. Boston: Pearson, 2006.
<https://doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>.

Ching, Gregory S, and Amy Roberts. “Evaluating the Pedagogy of Technology Integrated Teaching and Learning: An Overview.” *International Journal of Research Studies in Education* 9, no. 6 (2020): 228.
<https://doi.org/10.5861/ijrse.2020.5800>.

Dita, Para. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 3, no. 01 (2022): 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>.

Eka Ariyanti, Yenni, Andista Candra Yusro, and Sumariyanto. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based

- Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 2 Tegalombo.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023): 2543–59.
- Endang Mulyatiningsih. *Metode penelitian terapan bidang pendidi*. UNY Press. 2nd ed. Bandung: Al Fabet, 2015.
- Fathoni, Anang, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, and Dewanto Muhammad Zulqadri. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan Dan Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Eureka Media Aksara, 2023.
- Ginting, Meta Br. “Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget.” *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 02 (2018): 159–71. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>.
- Hake, Richard R. *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University, 1999.
- Haris, Andi. “Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Teknologi Pembelajaran.” *Artikel Teknologi Pendidikan* 66 (2012): 37–39.
- Kholiq, Abdul. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2020.
- Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra. “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2

(2024): 323–39. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.

Kustandi, C., & Darmawan, D. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada Media. Prenada media., 2022.

Kusumawati, indah tri, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin. “Studi Literatur Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Dalam Pendekatan Teori Konstruktivisme.” *MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–18. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3415>.

Mandar, Y. “Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner.” *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025): 223–37.

Maskun & Valensy Rachmedita. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Uhamka Press, 2018.

Mohamad, Mustari. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan. Jurnal Sains Dan Seni ITS*. Vol. 6. Gunung Djati Publishing Bandung., 2017. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>.

Mukromin, Abdul Malik, Widya Kusumaningsih, and Suhermi Suhermi. “Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1485–99.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7430>.

Nafisatur, M. “Metode Pengumpulan Data Penelitian.” *Metode Pengumpulan Data Penelitian* 3, no. 5 (2024): 5423–43.

Nur, Askar, and Fakhira Yaumil Utami. “Proses Dan Langkah Penelitian Antropologi: Sebuah Literature Review.” *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 44–68.
<https://doi.org/10.55623/ad.v3i1.109>.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Okpatrioka Okpatrioka. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Palyanti, M. “Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 1014–26.

Piaget, Jean. *Psychology and Epistemology: Towards a Theory of Knowledge*. London: Penguin Books, 1972.

Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal*

Pendidikan Manajemen Perkantoran 3, no. 2 (2018): 33.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

Putri Sumyati, Revi, Iman Sampurna, Habib Cahyono, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung Jl Budi Utomo No, and L Komplek Pendidikan Kab Lebak. “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Kaulinan Tradisional.” *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi* 7, no. 1 (2023): 2023. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.

Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. “Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test).” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): 568–76.

Rohimah, Rohimah, Desti Rahayu, and Supriyati Fatma Rabia. “Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2023): 81–88.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3635>.

Saifuddin, Antun, and A Within. “Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2, no. 1 (2019): 79–107. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/53>.

Salim, Fuad, Abuzar Alghifari, and Beko Hendro. “Analisis Retorika Dalam Tafsir Shafwah Al-Tafasir Terhadap Surah Al-Bayyinah.” *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 5, no. 2 (2024): 513–28.

Shabriyah, Nabila Shema, and Muhammad Nuruddien. “Kontribusi Ilmu Balaghah Terhadap Makna Dan Sastra Yang Terkandung Dalam Ayat-Ayat

- Al- Qur ' an." *El-Wasathiya* 10, no. 01 (2022): 74.
- Sholihah, Euis, Adi Supardi, and Irpan Hilmi. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 12–15.
- Silahuddin, Anang, Stit Misbahul, Ulum Gumawang, Belitang Jl Irigasi Desa, Tanah Merah, Kec Belitang, Madang Raya, Kabupaten Oku, and Timur Provinsi Sumatera-Selatan. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, Ahmad Gunawan. "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner." *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (n.d.): 39–47.
- Solimun et al. *Rancangan Pengukuran Variabel Angket Dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Malang: UB Press, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta, 2016.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suparlan, Suparlan. "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Islamika* 1, no. 2 (2019): 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. "Penerapan Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK Terhadap Mata Pelajaran

- Sejarah.” *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 1 (2025): 68–76.
- Syafila, Amanda Elsa, and Dya Qurotul A’yun. “Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2 (2024): 1.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tillah, A. A. “Pagi Dan Petang Dalam Al-Qur’an (Analisis Ilmu Balaghah).” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
- Vivien Pitriani, Ni Rai, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan. “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2021): 515–32. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.
- Vygotsky, L. S. *Thought in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Zahra, P. L. A., Nurseha, N., & Rosa, A. “Ahli Sihir Dan Pengaruhnya Dalam Tafsir An Nur Karya Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy.” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 10 (2024): 7591-7602.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

