

**PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF “NAHWU ASYIQQ”
BERBASIS ANDROID BAGI SANTRI PONDOK PESANTREN
ULUL ALBAB YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**



**Oleh : Mushlih Abdul Aziz
NIM : 23204022037**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
TESIS
Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

**YOGYAKARTA
2026**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1581/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF "NAHWU ASYIQQ" BERBASIS ANDROID BAGI SANTRI PONDOK PESANTREN ULUL ALBAB YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUSHLIH ABDUL AZIZ, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022037
Telah diujikan pada : Selasa, 02 Juni 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a1fa943162b1



Penguji I
Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6a1f97e14e9a3



Penguji II
Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a1f9e96068c4



Yogyakarta, 02 Juni 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a1fb6dd661c6

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

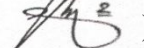
Tesis berjudul : Pengembangan Aplikasi Interaktif ‘‘Nahwu Asyiqq’
Berbasis Android Bagi Santri Pondok Pesantren Ulul
Albab Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026

Nama : Mushlih Abdul Aziz

NIM : 23204022037

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag. ()

Penguji I : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd. ()

Penguji : Dr. Nasiruddin, M.Pd. ()

diuji di Yogyakarta pada tanggal 2 Juni 2026

Waktu : 08.00-09.00 WIB

Hasil/Nilai : 95.00/A

IPK : 3,83

Predikat : ~~Memuaskan/Sangat Memuaskan~~/Dengan Pujian

*Coret yang tidak perlu

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mushlih Abdul Aziz
NIM : 23204022037
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 01 Mei 2026

Saya yang menyatakan



Mushlih Abdul Aziz
NIM: 23204022037

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mushlih Abdul Aziz
NIM : 23204022037
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 01 Mei 2026

Saya yang menyatakan



Mushlih Abdul Aziz
NIM: 23204022035

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI INTERAKTIF “NAHWU ASYIQQ”
BERBASIS ANDROID BAGI SANTRI PONDOK
PESANTREN ULUL ALBAB YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2025/2026**


yang ditulis oleh :

Nama : Mushlih Abdul Aziz
NIM : 23204022037
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 (M.Pd.).

Wassalamualaikum wr.wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 18 Mei 2026
Pembimbing


Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.
NIP. 19871121 201503 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

“Kami turunkan Al-Qur’an dalam bahasa Arab agar kalian memahaminya”.

(QS. Yusuf: 2)¹



¹ Mushaf Al-Azhar Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), QS. Yusuf [12]: 2.

ABSTRAK

Mushlih Abdul Aziz (23204022037), Pengembangan Aplikasi Interaktif “Naḥwu Asyiqq” Berbasis Android Bagi Santri Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026, Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh dominasi metode pembelajaran Naḥwu konvensional yang berpusat pada guru dan sistem hafalan tanpa visualisasi yang memadai, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman santri. Selain itu, terdapat potensi infrastruktur digital di Pondok Pesantren Ulul Albab yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mengetahui prosedur pengembangan aplikasi "Naḥwu Asyiqq", 2) Mengetahui tingkat kelayakan aplikasi menurut ahli media dan materi, serta 3) Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman Naḥwu santri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development / R&D dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Aplikasi dikembangkan menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator 3 dan Canva. Materi diadaptasi dari kitab Jurumiyah untuk teks matan dan kitab Mukhtasshor Jiddan untuk penjelasan (murad). Hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk penilaian ahli materi memberikan skor rata-rata 4,4 "Sangat Layak" dan ahli media memberikan skor rata-rata 4,4 "Sangat Layak". Terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata santri dari 52,79 (pre-test) menjadi 85,15 (post-test). Hasil uji N-Gain menunjukkan skor 0,6853 atau 68%, sehingga aplikasi dikategorikan "Cukup Efektif" untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa Arab secara klasikal. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis dengan memodernisasi cara belajar kitab kuning klasik melalui teknologi abad ke-21, memberikan inovasi media yang memfasilitasi kemandirian belajar (self-regulated learning), serta meruntuhkan stigma bahwa gramatika bahasa Arab adalah mata pelajaran yang kaku.

Kata Kunci: Pengembangan, Naḥwu Asyiqq, Media Pembelajaran, Ilmu Naḥwu

المخلص

مصلح عبد العزيز (23204022037)، تطوير التطبيق التفاعلي "النحو الشيق" (Nahwu Asyiqq) القائم على نظام الأندرويد لطلبة معهد أولو الألباب الإسلامي يوكياكرتا للعام الدراسي 2026/2025، بمرحلة ماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، 2026.

تنطلق خلفية هذا البحث التطويري من هيمنة الطرق التقليدية في تعليم النحو التي تتمركز حول المعلم وتعتمد على نظام الحفظ دون الاستعانة بوسائل بصرية كافية، مما أدى إلى ضعف استيعاب الطلبة. علاوة على ذلك، هناك إمكانات للبنية التحتية الرقمية في معهد أولو الألباب الإسلامي لم يتم استغلالها بشكل أمثل للأغراض الأكاديمية. يهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة إجراءات تطوير تطبيق "النحو الشيق"، (2) معرفة مستوى صلاحية التطبيق بناءً على تقييم خبراء الوسائط والمادة، و (3) معرفة فعالية استخدام التطبيق في ترقية اهتمام الطلبة وفهمهم لعلم النحو. يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج (ADDIE) المكون من (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم). تم تطوير التطبيق باستخدام برنامجي (Smart Apps Creator 3) و (Canva). وتم تكييف المادة التعليمية من كتاب "الأجرومية" لنص المتن، وكتاب "مختصر جداً" للشرح (المрад). أظهرت نتائج البحث أن صلاحية المنتج بناءً على تقييم خبراء المادة حصلت على متوسط درجات 4.4 بتقدير "لائق جداً"، وحصل تقييم خبراء الوسائط على متوسط درجات 4.4 بتقدير "لائق جداً". وهناك زيادة ملحوظة في متوسط درجات الطلبة من 52.79 (في الاختبار القبلي) إلى 85.15 (في الاختبار البعدي). وأظهرت نتائج اختبار (N-Gain) درجة 0.6853 أو 68٪، بحيث يُصنف التطبيق بأنه "فعال بدرجة كافية" لترقية فهم قواعد اللغة العربية بشكل جماعي (كلاسيكي). يقدم هذا البحث مساهمات عملية ونظرية من خلال تحديث طرق تعلم كتب التراث (الكتب الصفراء) باستخدام تكنولوجيا القرن الحادي والعشرين، ويوفر ابتكاراً إعلامياً يسهل التعلم المنظم ذاتياً (Self-regulated learning)، فضلاً عن كسر الصورة النمطية التي تعتبر قواعد اللغة العربية مادة جامدة.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNANKALIJAGA
YOGYAKARTA

الكلمات المفتاحية: التطوير، Nahwu Asyiqq، وسائل التعليم، علم النحو

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1998 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā'	b/B	Be
ت	tā'	t/T	Te
ث	Sā	ṣ/Ş	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j/J	Je
ح	hā'	ḥ/H	ha (dengan titik dibawah)
خ	khā'	kh/Kh	ka dan ha
د	Dāl	d/D	De
ذ	Zāl	ẓ/Ž	zet (dengan titik diatas)
ر	rā'	r/R	Er
ز	Zai	z/Z	Zet
س	sīn	s/S	Es
ش	syīn	sy/Sy	es dan ye
ص	sād	ṣ/Ş	es (dengan titik dibawah)
ض	ḍād	ḍ/D	de (dengan titik dibawah)
ع	'ain	·	koma terbalik di atas
غ	gain	g/G	-
ف	fā'	f/F	-
ق	qāf	q/Q	-
ك	kāf	k/K	-
ل	lām	l/L	-

م	mīm	m/M	-
ن	nūn	n/N	-
و	wāwu	w/W	-
هـ	hā	h/H	-
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	yā'	y/Y	-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk syaddah, ditulis rangkap, contoh: أَحْمَدِيَّةٌ ditulis *Ahmadiyyah*.

C. Ta' Marbūṭah di Akhir Kata

Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, جَمَاعَةٌ ditulis *jamaā h* bila dihidupkan ditulis *t*.

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis I, dan dammah ditulis u.

E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal-Vokal Rangkap

1) fatḥah dan yā mati ditulis ai, contoh:

بَيْنَكُمْ Bainakum

2) fatḥah dan wāwu mati ditulis au, contoh:

قَوْلٍ Qaul

G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

(*)

أَنْتُمْ *A'antum*

مُؤَنَّث *Mu'annaṣ*

H. Kata sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah contoh:

الْقُرْآن ditulis *Al-Qur'ān*

الْقِيَّاس ditulis *Al-Qiyās*

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السَّمَاء *As-samā'*

الشَّمْس *Asy-syams*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْفُرُوض ditulis *Zāwi al-furūd*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut, contoh:

أَهْلُ السُّنَّة ditulis *Ahl as-Sunnah*

شَيْخُ الْإِسْلَام ditulis *Syaikh al-islām* atau *Syaikhul-Islām*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي نَوَّرَ قُلُوبَنَا بِنُورِ الْعِلْمِ وَالْإِيمَانِ، وَرَفَعَ دَرَجَاتِ الَّذِينَ آمَنُوا وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
مِنْ بَنِي الْإِنْسَانِ، أَحْمَدُهُ سُبْحَانَهُ وَتَعَالَى عَلَى نِعَمِهِ الَّتِي لَا تُعَدُّ وَلَا تُحْصَى، وَأَسْأَلُهُ التَّوْفِيقَ
وَالسَّدَادَ فِي الْقَوْلِ وَالْعَمَلِ.

وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، شَهَادَةً نَرْجُو بِهَا النِّجَاةَ يَوْمَ الْمِيزَانِ. وَأَشْهَدُ أَنَّ
سَيِّدَنَا وَنَبِيَّنَا مُحَمَّدًا عَبْدَهُ وَرَسُولَهُ، الْمُبْعُوثُ رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ، وَالْمُعَلِّمُ الْأَوَّلُ الَّذِي أَرْشَدَ الْأُمَّةَ
إِلَى طَرِيقِ الْحَقِّ وَالْيَقِينِ.

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas berkat rahmat, nikmat, serta hidayah-Nya, peneliti diberikan kelancaran dan kemampuan untuk merampungkan penyusunan tesis ini tanpa hambatan yang berarti. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun umat manusia dari masa kegelapan menuju peradaban yang terang benderang dan penuh kemajuan ilmu pengetahuan. Semoga limpahan keselamatan juga senantiasa menyertai keluarga, para sahabat, tabi'in, hingga tabi'ut tabi'in.

Tesis ini disusun sebagai wujud pelaporan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian karya ilmiah ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D.

2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing tesis peneliti, yang telah banyak memberikan masukan kepada peneliti selama proses penyusunan tesis kami.
5. Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. dan Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., M.Si. selaku validator ahli media dalam pengembangan produk pada penelitian ini.
6. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Pd. dan Bapak Dr. Agung Setiyawan, M.Pd selaku validator ahli materi dalam pengembangan produk pada penelitian ini.
7. Segenap dosen, karyawan, dan seluruh staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing dan membantu peneliti semasa kuliah maupun dalam mengurus tugas akhir.
8. Ayah M Abdullah dan Ibu Isoh Lasmanah, S.Pd.I selaku orang tua kami, Kakak Nenden Fauziah Hasanah, S.Pd.I., Nandang Syamsul Arifin, M.M., dan adik Imas Khofifatus Sholihah yang telah sangat sangat banyak berkontribusi dalam memberikan semangat, do'a, arahan, dan perhatian yang diberikan kepada peneliti.
9. Semua saudara, sahabat di Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta, teman teman Prodi Magister PBA angkatan 2023 Hayfa yang telah banyak mengukir kisah selama perjalanan peneliti di UIN Sunan Kalijaga ini.

Teruntuk *support system* terbaik, terima kasih telah menjadi do'a terkuat dan dukungan ternyaman meski dari jauh. Penelitian ini adalah wujud keberhasilan Bersama.


10. Santriwan/santriwati Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta yang telah memberikan waktu serta menerima kami untuk menyelesaikan penelitian ini.

11. *Lastly to my self thank you for holding on. For the late nights, the quiet struggles, and for never giving up on this journey*

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti memohon maaf, serta sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi peneliti pribadi maupun bagi para pembaca secara luas. Demikian pengantar ini disampaikan, peneliti mengucapkan puji syukur dan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Mei 2026

Peneliti



Mushlih Abdul Aziz
NIM. 23204022037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
DAFTAR BAGAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Kajian Pustaka	9
H. Kerangka Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi	18
3. Pembelajaran Nahwu	26
I. Sistematika Penulisan	28
BAB II METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30

B. Prosedur Pengembangan	32
D. Subjek Uji Coba	38
E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	39
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Observasi	40
2. Tes	41
3. Angket	41
4. Wawancara	44
5. Dokumentasi	44
G. Teknik Analisis Data	45
1. Uji kevalidan	45
2. Uji Efektivitas	46
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil dan Analisis Data	51
1. Analysis (Analisis)	51
2. Design (Perancangan)	55
3. Develop (Pengembangan)	76
4. Implement (Penerapan)	84
5. Evaluate (Evaluasi)	88
B. Pembahasan	89
1. Pembahasan Hasil Produk	89
2. Pembahasan Uji Efektivitas	91
3. Kelebihan dan Kekurangan	96
BAB IV PENUTUP	99
A. Simpulan tentang Produk	99
B. Saran Pemanfaatan Produk	100
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107
CURRICULUM VITAE	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Penelitian	40
Tabel 2. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 2. 3 Instrumen Penilaian Validator Ahli	43
Tabel 2. 4 Skor Kategori kelayakan.....	46
Tabel 2. 5 Kategori Tafsiran Efektivitas Nilai Uji N-gain.....	48
Tabel 3. 1 Peta Konsep Materi Nahwu dalam Kitab Jurmiah.....	54
Tabel 3. 2 Penilaian Teman Sejawat.....	76
Tabel 3. 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	77
Tabel 3. 4 Revisi Validasi Ahli Materi	78
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Media	79
Tabel 3. 6 Revisi Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 3. 7 Ringkasan Hasil Evaluasi Akhir Produk.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Ikon Aplikasi.....	58
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Aplikasi	59
Gambar 3. 3 Tampilan fitur Peta Konsep	60
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama	61
Gambar 3. 5 Tampilan Utama Menu Materi.....	61
Gambar 3. 6 Tampilan Awal materi bab kalam & i'rob	62
Gambar 3. 7 Tampilan Awal materi bab af'al.....	62
Gambar 3. 8 Tampilan Awal materi bab msrfuatil asma'	63
Gambar 3. 9 Tampilan Awal materi bab mansubatil asma'	63
Gambar 3. 10 Tampilan Awal materi bab mahfudhatil asma'	64
Gambar 3. 11 Tampilan Awal materi bab at-tawabi'	64
Gambar 3. 12 Tampilan fitur matan pada bab af'al	65
Gambar 3. 13 Tampilan fitur matan pada bab I'rob.....	66
Gambar 3. 14 Tampilan fitur matan pada bab fa'il.....	66
Gambar 3. 15 Tampilan fitur matan pada bab maf'ul bih.....	67
Gambar 3. 16 Tampilan fitur matan pada bab na'at.....	67
Gambar 3. 17 Tampilan fitur matan pada bab badal	68
Gambar 3. 18 Tampilan fitur al-murad pada bab taukid.....	69
Gambar 3. 19 Tampilan fitur al-murad pada bab maf'ul min ajlih	69
Gambar 3. 20 Tampilan fitur al-murad pada bab istisna.....	70
Gambar 3. 21 Tampilan fitur al-murad pada bab masdar	70
Gambar 3. 22 Tampilan fitur al-murad pada bab muftada khabar	71
Gambar 3. 23 Tampilan fitur al-murad pada bab I'rob.....	71
Gambar 3. 24 Tampilan awal fitur quizizz	72
Gambar 3. 25 Tampilan soal fitur quizizz.....	73
Gambar 3. 26 Tampilan nilai fitur quizizz.....	73
Gambar 3. 27 Tampilan Menu Pengembang	74
Gambar 3.28 Hasil Analisis Deskriptif Pre-test Post-test	85
Gambar 3. 29 Hasil Uji Normalitas	85
Gambar 3. 30 Hasil Uji Paired Sample Test	86
Gambar 3. 31 Hasil Uji N-Gain.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	108
Lampiran 2	111
Lampiran 3	114
Lampiran 4	117
Lampiran 5	121
Lampiran 6	125
Lampiran 7	128
Lampiran 8	129
Lampiran 9	130



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Alur Pengembangan ADDIE	37
Bagan 3. 1 Bagan Blueprint Aplikasi Nahwu Asyiq.....	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kedudukan Ilmu Nahwu dalam arsitektur kurikulum pendidikan Islam di Indonesia, khususnya di lingkungan pesantren, menempati posisi yang sangat fundamental.² Sebagai kunci utama untuk mengakses khazanah intelektual Islam klasik (*turats*) serta memahami sumber hukum Islam (Al-Qur'an dan Hadis), penguasaan Nahwu menjadi kompetensi prasyarat yang tidak bisa ditawar.³ Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya paradoks; meskipun urgensinya sangat tinggi, Nahwu seringkali menjadi momok menakutkan bagi santri.⁴

Kompleksitas kaidah yang abstrak dan struktur bahasa yang jauh berbeda dengan bahasa ibu (*mother tongue*) seringkali memunculkan persepsi bahwa Nahwu adalah mata pelajaran yang "kering", membosankan, dan sulit dipahami.⁵ Stigma ini diperparah dengan dominasi metode pembelajaran konvensional—seperti metode *qawaid wa tarjamah* yang berpusat pada guru (*teacher-centered*)—yang cenderung pasif dan

² Muhammad Galih Kusuma dkk., “Konsep Kurikulum Madrasah, Sekolah, dan Pesantren di Indonesia,” *TSAQOFAH* 5, no. 1 (2024): 55–73, <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4281>.

³ Banta Ali dan Danil Zuhendra, “Penguatan kompetensi Bahasa Arab bagi Mahasantri Ma’had ‘Aly Syekh Muda Waly Al-Khalidy,” *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru* 2, no. 1 (2025): 131–50, <https://doi.org/10.71153/arini.v2i1.364>.

⁴ Badriah, Iis. "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.

⁵ hasmiah Herawaty dan Muhammad Alfian, *Pembelajaran Bahasa Arab di Era Postmethod*, t.t.

membebani memori jangka pendek santri dengan hafalan kaidah tanpa visualisasi yang memadai.⁶

Di sisi lain, lanskap pendidikan abad ke-21 tengah mengalami transformasi radikal seiring dengan revolusi digital.⁷ Generasi santri saat ini adalah "digital natives" yang tumbuh berdampingan dengan teknologi, memiliki karakteristik gaya belajar yang visual, interaktif, dan menyukai umpan balik instan.⁸ Ketidaksiharian antara gaya belajar santri milenial dengan metode pembelajaran tradisional ini menciptakan kesenjangan (*gap*) yang signifikan.⁹

Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui *Mobile Assisted Language Learning* (MALL), bukan lagi sekadar tren, melainkan kebutuhan pedagogis. Teknologi menawarkan fleksibilitas "ubiquitous learning" belajar di mana saja dan kapan saja yang mampu meruntuhkan batasan ruang kelas dan jam pelajaran formal.¹⁰

Pendekatan pembelajaran berbantuan teknologi terbukti mampu meningkatkan retensi pemahaman dan motivasi belajar santri. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu memvisualisasikan struktur bahasa Arab yang rumit

⁶ Slamet Mulyani dan Ahmad Sholeh, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer)," *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 63–75, <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>.

⁷ asep Samsul Umam dan Muhammad Rofi Shohibuddin, *Revolusi Industri 4.0 dan Masa Depan Pendidikan Islam Tradisional*, t.t.

⁸ Tulaihah Ning Safitri, "Potensi Santri dalam Transformasi Digital Literacy Memasuki Era Revolusi Industri 4.0 di Pondok Pesantren Modern," *Mozaic: Islam Nusantara* 6, no. 2 (2020): 191–211, <https://doi.org/10.47776/mozaic.v6i2.153>.

⁹ Umam dan Shohibuddin, *Revolusi Industri 4.0 dan Masa Depan Pendidikan Islam Tradisional*.

¹⁰ Muh Wahyuddin S Adam dkk., *Pendidikan Berdaya Untuk Indonesia Emas*, t.t.

menjadi lebih mudah dipahami.¹¹ dalam penelitian yang juga termasuk dalam penelitian pengembangan dan menghasilkan media aplikasi yaitu aplikasi “mabar Naḥwu” yang dikembangkan untuk pembelajaran mahasiswa S1 Pendidikan bahasa Arab, dimana aplikasi ini dibuat berdasar kesulitan mahasiswa dalam penulisan Abstrak skripsi berbahasa Arab.¹²

Salah satu inovasi yang relevan adalah pengembangan aplikasi yang didesain khusus untuk mengatasi kesulitan spesifik pembelajar.¹³ Aplikasi "Naḥwu Asyiqq" memadukan materi Naḥwu standar pesantren dengan elemen visual dan interaktivitas digital. Melalui aplikasi ini, pengguna tidak hanya menghafal kaidah secara tekstual, tetapi juga diajak memahami struktur kalimat melalui latihan yang dikonsepsi secara digital dengan memanfaatkan platform online seperti kahoot, quizizz dan lain sebagainya. Aplikasi ini dirancang agar materi pembelajaran terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku di Pondok Pesantren Ulul Albab, di mana materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan kalimat hingga struktur i'rab yang kompleks, menyesuaikan kebutuhan santri tingkat Wustho.¹⁴

Secara etimologis, penamaan aplikasi "Naḥwu Asyiqq" mengadaptasi kata "asyik" dari bahasa Indonesia yang merepresentasikan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Kata tersebut kemudian dimodifikasi secara ortografis dengan penambahan huruf 'q'

¹¹ Syaipuddin Ritonga, *Strategi Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru Di Era Teknologi Modern*, 12, no. 2 (2023).

¹² Muhammad Iqbal Zamzami, *Pengembangan Media Pembelajaran Naḥwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

¹³ Aulia Sofia Safitri dkk., *Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI*, 03, no. 2 (2025).

¹⁴ Observasi Lapangan di Pondok Pesantren Ulul Albab pada tanggal 12 Desember 2025

ganda di akhir kata untuk meniru efek pantulan suara pada hukum bacaan Qalqalah dalam ilmu tajwid, sehingga menciptakan identitas media yang modern dan akrab bagi santri, namun tetap selaras dengan karakteristik tradisi linguistik Arab.

Problem akademik yang dihadapi di Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta, terutama dalam pembelajaran Nahwu adalah kesenjangan antara target kurikulum dengan realitas hasil belajar.¹⁵ Berdasarkan studi pendahuluan, metode pembelajaran masih didominasi oleh sistem hafalan dan ceramah menggunakan kitab klasik tanpa bantuan media visual. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman santri, yang terbukti dari data ujian di mana 45% santri belum mencapai kriteria ketuntasan, serta menurunnya minat belajar karena materi dianggap terlalu kering dan monoton.¹⁶

Ironisnya, Pondok Pesantren Ulul Albab sebenarnya memiliki potensi infrastruktur digital yang sangat baik. Sebagai pesantren mahasiswa, lembaga ini memberikan keleluasaan bagi santrinya untuk membawa dan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop. Namun, fasilitas canggih ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan akademik (pedagogis), dan lebih banyak digunakan untuk akses media sosial atau hiburan semata. Kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan minimnya pemanfaatan untuk pembelajaran Nahwu inilah yang menjadi titik masuk penelitian ini. Diperlukan sebuah jembatan yang mampu menghubungkan kebiasaan digital santri dengan kebutuhan akademik mereka.¹⁷

¹⁵ Observasi Kurikulum MDT Ulul Albab pada tanggal 12 Desember 2025

¹⁶ Observasi Hasil Penilaian Santri pada ujian semester ganjil pada tanggal 15 Desember 2025

¹⁷ Observasi Lapangan di Pondok Pesantren Ulul Albab pada tanggal 12 Desember 2025

Berdasarkan analisis situasi tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik santri dan memaksimalkan potensi fasilitas yang ada. Pengembangan aplikasi Android dipilih karena sifatnya yang personal dan portabel, memungkinkan santri untuk melakukan *self-regulated learning* (belajar mandiri) di luar jam efektif pesantren. Dengan demikian, penelitian ini diajukan dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Interaktif “Nahwu Asyiqq” Berbasis Android Bagi Santri Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang masalah penelitian, berikut adalah identifikasi masalah utama yang terdapat pada penelitian ini. Masalah-masalah ini mencakup tantangan umum dalam pembelajaran Nahwu di Indonesia, khususnya di jenjang Pondok Pesantren, serta kondisi spesifik di Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta.

1. Metode pembelajaran Nahwu yang didominasi oleh pendekatan konvensional (teacher-centered) dan sistem hafalan kaidah tanpa visualisasi yang memadai, sehingga membebani memori jangka pendek santri.
2. Rendahnya hasil belajar santri di Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta, dibuktikan dengan data ujian di mana 45% santri belum mencapai kriteria ketuntasan. Serta minat dan motivasi belajar santri terhadap ilmu Nahwu menurun karena materi dianggap terlalu abstrak dan penyampaianya monoton.

3. Belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi (smartphone dan laptop) yang dimiliki santri untuk kepentingan pedagogis atau akademik. Penggunaan perangkat elektronik oleh santri saat ini lebih didominasi untuk akses media sosial dan hiburan semata, bukan untuk menunjang pembelajaran.
4. Kebutuhan akan media pembelajaran yang adaptif, portabel, dan mendukung self-regulated learning (belajar mandiri) yang belum terpenuhi secara maksimal di lingkungan pesantren.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan mendalam serta menghindari meluasnya pembahasan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, bukan pada perubahan kurikulum secara menyeluruh.
2. Media yang dikembangkan terbatas pada aplikasi interaktif berbasis Android dengan nama "Naḥwu Asyiqq" yang memuat sajian materi qawa'id, visualisasi tarkib/I'rab, contoh-contoh dan latihan interaktif yang terintegrasi dengan platform evaluasi digital seperti Kahoot/Quizizz.
3. Media yang dikembangkan secara teknis adalah Mobile Learning Application interaktif berbasis sistem operasi Android. Aplikasi ini berformat .apk yang dapat dipasang pada gawai pintar santri atau

fasilitas tablet pesantren, dilengkapi dengan antarmuka (User Interface) interaktif, navigasi materi, dan kuis evaluasi terintegrasi.

4. Untuk menjaga kedalaman dan kualitas penelitian, fokus materi Nahwu di dalam aplikasi ini dibatasi pada materi tingkat dasar (mubtadi). Cakupan materi difokuskan secara spesifik pada pengenalan struktur kalimat (tarkib), tanda-tanda i'rab dasar, dan latihan identifikasi kedudukan kata dalam kalimat sederhana, yang disesuaikan dengan kurikulum dasar yang berlaku di Pondok Pesantren Ulul Albab.
5. Penelitian dibatasi pada tahap pengembangan produk media pembelajaran untuk mengatasi kesenjangan antara gaya belajar santri dengan metode pembelajaran, serta memfasilitasi belajar mandiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan aplikasi interaktif "Nahwu Asyiqq" berbasis android bagi santri Pondok Pesantren Ulul Albab?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi "Nahwu Asyiqq" menurut ahli media dan ahli materi?
3. Sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi "Nahwu Asyiqq" dalam meningkatkan minat dan pemahaman Nahwu santri di Pondok Pesantren Ulul Albab?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan aplikasi interaktif "Naḥwu Asyiqq" berbasis android bagi santri Pondok Pesantren Ulul Albab
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi "Naḥwu Asyiqq" menurut ahli media dan ahli materi
3. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi "Naḥwu Asyiqq" dalam meningkatkan minat dan pemahaman Naḥwu santri di Pondok Pesantren Ulul Albab

F. Manfaat Pengembangan

Kegunaan praktis merupakan kegunaan yang memiliki efek terhadap realita yang terjadi di lapangan. Berikut kegunaan praktis dari penelitian ini:

1. Untuk guru: Memberikan variasi media pengajaran baru yang inovatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran Naḥwu tidak monoton dan tidak hanya terpaku pada metode ceramah atau hafalan semata.
2. Untuk siswa: Memungkinkan santri untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal (ubiquitous learning), sehingga santri dapat mengulang materi (review) atau berlatih soal kapan saja dan di mana saja menggunakan smartphone mereka.
3. Untuk peneliti lain: Menjadi bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Mobile Assisted Language Learning (MALL), khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pesantren.

G. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran studi pustaka, terdapat sejumlah kajian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah penjabaran mengenai beberapa penelitian terdahulu, baik dalam bentuk skripsi, tesis maupun jurnal ilmiah yang digunakan sebagai landasan dan acuan utama dalam penelitian ini.

Pertama, tesis karya Muhammad Iqbal Zamzami, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020”,¹⁸ tujuan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan mahasiswa semester akhir dalam menentukan kedudukan setiap kata pada abstrak skripsi berbahasa Arab. Korelasi penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan jenis penelitian R&D dan menggunakan *smart apps creator* sebagai aplikasi pembantu. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang terdapat dalam aplikasi dan objek penelitiannya. Dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah santri Pondok Pesantren.

Kedua, artikel ilmiah yang ditulis oleh Alfan Afifi Kurniawan, Syatibi Nawawi dan Yusuf Hanafi di Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V 5 Oktober 2019 dengan judul: “An-Nahwu Sahl”: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Muktastaf II Berbasis Android

¹⁸ Muhammad Iqbal Zamzami, *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab”. Fokus dari penelitian terdahulu adalah mengembangkan media pembelajaran Nahwu pada mata kuliah Tarkib Muktastaf II. Adapun kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah adanya keterkaitan variabel dengan prestasi belajar Nahwu. Lebih lanjut, penelitian ini juga bermaksud menyempurnakan keterbatasan pada aplikasi terdahulu yang hanya mengandalkan latihan soal di akhir pembahasan tanpa adanya aspek evaluasi yang komprehensif.¹⁹

Ketiga, penelitian (jurnal) yang dilakukan oleh Abrar Sulhadi yang berjudul Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil penelitian berdasarkan pretest dan posttest yang telah dilakukan 1) penggunaan aplikasi media berbasis android dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pelajaran Nahwu 2) hasil analisi uji beda Mean menunjukkan bahwa nilai posttest lebih besar dari pretest yaitu 84.00 dan 60.33 dengan selisih 23.67. 3) hasil uji Paired t-test menunjukkan nilai 2 tailed sebesar $0.000 < 0.005$ yang berarti media pembelajaran Bahasa Arab berbasis android dapat meningkatkan pemahaman Nahwu mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.²⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan aplikasi dalam pembelajaran Nahwu . Perbedaannya penelitian yang telah di lakukan

¹⁹ Afifi Kurniawan dkk., “An-Nahwu Sahl”: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Muktastaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab” (Universitas Negeri Malang, t.t.), <https://repository.um.ac.id/id/eprint/122839>.

²⁰ Abrar Sulhadi, “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta,” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (30 Juni 2020): 37–55, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2343>.

subjeknya adalah mahasiswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan subjek penelitiannya adalah santri.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Muhandis Azzuhri dengan judul “Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi”. Hasil penelitian ini menciptakan metode dan media pembelajaran yang berbasis internet dan mendapatkan nilai dengan kategori baik, dan mudah dipahami. Perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada outputnya. Riset ini menghasilkan multimedia berbasis internet, sementara penelitian penulis menciptakan multimedia yang berupa aplikasi android yang dapat digunakan secara independen oleh semua orang.²¹

Kelima, penelitian (jurnal) yang dilakukan oleh Mohammad Zaelani Musonif dkk dengan judul Pembelajaran Nahwu Berbasis It Dengan Aplikasi Whatsapp Di Pondok Pesantren Anwarul Huda Malang. Temuan penelitian ini adalah bahwa WhatsApp digunakan dalam pembelajaran "Nahwu " (tata bahasa Arab) untuk menyampaikan makna kitab, merangkum materi, memberikan contoh, dan membahasnya. Keuntungan menggunakan WhatsApp sebagai media pembelajaran meliputi pembelajaran yang efisien, akses materi yang fleksibel, dan peningkatan partisipasi siswa dalam pendidikan. Tantangan yang dihadapi dalam menggunakan WhatsApp sebagai alat pembelajaran termasuk konsistensi materi yang dibagikan dan perlunya lebih banyak disiplin di kalangan siswa

²¹ Muhandis Azzuhri, “Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi,” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (1970): 348–445, <https://doi.org/10.24090/insania.v14i3.360>.

dalam menggunakan WhatsApp untuk belajar.²² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran Nahwu. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan aplikasi Whatsapp, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi Nahwu Asyiqq.

H. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Secara etimologis, pemaknaan kata "media" dapat ditelusuri dari berbagai akar bahasa. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat, perantara, maupun penghubung. Adapun secara terminologi atau istilah, *Association for Education and Communication (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala wujud instrumen yang digunakan untuk memfasilitasi proses penyaluran informasi.²³ Kata ini sendiri diserap dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sementara itu, dalam tinjauan bahasa Arab, media merujuk pada kata وسائل yang merupakan wujud jamak dari wasilah وسيلة, bermakna pengantar pesan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan).²⁴

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang

²² Mohammad Zaelani Musonif, Faidhul Mahdhi Ala' Ulloh, dan Mohammad Ahsanuddin, "Pembelajaran Nahwu Berbasis It Dengan Aplikasi Whatsapp Di Pondok Pesantren Anwarul Huda Malang," t.t.

²³ Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014). hlm. 3.

²⁴ Hamid, M. A. (2008). Pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan, metode, strategi, materi, dan media.

supaya diketahui (diturut). Kata ini kemudian mendapatkan imbuhan pe-an menjadi kata pembelajaran yang berarti proses, cara, perbuatan, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²⁵ Sadiman, dkk. (1986:2) memaknai belajar (learning) sebagai sebuah proses kompleks yang dialami manusia secara berkelanjutan sepanjang hayat, mulai dari masa bayi hingga akhir hayat. Proses ini bersifat fleksibel serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga dapat berlangsung di berbagai tempat seperti lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja, hingga di tengah masyarakat luas. Indikator utama dari keberhasilan proses belajar ini ditandai dengan adanya transformasi perilaku individu yang komprehensif, mencakup ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), serta afektif (sikap).²⁶ Lebih spesifik dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, pengertian pembelajaran merujuk pada Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 (Depdiknas dalam Warsita, 2008:85), yang mengartikannya sebagai proses interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, beserta sumber belajar di dalam suatu ekosistem belajar.

Terkait dengan definisi media pembelajaran, terdapat ragam pandangan yang dikemukakan oleh para pakar. H. Malik mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen penyalur pesan atau bahan ajar yang mampu menstimulasi pikiran, perasaan, minat, dan atensi peserta didik, sehingga proses belajar dapat terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Di sisi lain, Abdul Wahab Rasyidi menyoroti

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (online) <http://kbbi.web.id/pembelajaran>

²⁶ Nur, G. D. L. (2014). *Pembelajaran vokal grup dalam kegiatan pengembangan diri di SMP negeri 1 panumbangan ciamis* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). hlm. 19.

bahwa konsep "media pembelajaran" tidak sebatas pada satu rumusan tunggal, melainkan memiliki spektrum definisi yang bervariasi, yang secara garis besar dapat ditinjau baik dari makna yang luas maupun sempit.

Pada dasarnya, kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah wujud proses komunikasi edukatif. Dalam proses tersebut, terdapat komponen-komponen utama yang saling berinteraksi, yakni materi kurikulum sebagai pesan yang akan ditransmisikan (message), pendidik yang berperan sebagai sumber atau penyampai pesan (komunikator), serta peserta didik sebagai penerima pesan (komunikan). Guna menjembatani penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan secara optimal, dibutuhkan suatu sarana atau alat bantu yang dikenal sebagai media pembelajaran. Kehadiran media ini sangat esensial untuk memastikan bahwa proses komunikasi berlangsung dengan lancar, efektif, dan efisien.²⁷

Secara garis besar, media pembelajaran bahasa dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yakni: (1) perangkat atau sarana prasarana fisik (*al-ajhizah*), (2) materi atau bahan ajar edukatif (*al-mawad at-ta'limiyyah at-ta'allumiyyah*), serta (3) berbagai kegiatan pendukung proses belajar (*al-nasyathat at-ta'allumiyyah*).²⁸ Dari sudut pandang sensorik atau keterlibatan pancaindra dalam penyerapan

²⁷ Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, no. 01 (25 Juni 2018): 129, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>. hlm. 12.

²⁸ Hamid, M. A. (2008). *Pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan, metode, strategi, materi, dan media*. hlm. 174.

informasi, media pembelajaran bahasa kembali diklasifikasikan menjadi tiga jenis, dengan rincian sebagai berikut:²⁹

- a. Media Visual (*Başariyyah*): Merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan. Objek yang dimanfaatkan dapat berbentuk wujud nyata seperti fenomena alam, individu, dan kejadian otentik, maupun representasi visualnya seperti animasi.
- b. Media Audio (*Sam'iyah*): Merupakan sarana pembelajaran yang difokuskan pada stimulasi indra pendengaran. Beberapa contoh instrumen yang kerap digunakan dalam pengajaran bahasa meliputi radio, alat perekam suara (*tape recorder*), hingga perangkat laboratorium bahasa konvensional.
- c. Media Audio-Visual (*Sam'iyah- Başariyyah*)

Kategori ini dinilai sebagai sarana pemerolehan bahasa yang paling komprehensif karena mengintegrasikan fungsi penglihatan dan pendengaran secara simultan. Adapun contoh dari media ini mencakup televisi, tayangan video, komputer, telepon pintar (*handphone*), serta laboratorium bahasa mutakhir.

Adapun penjabaran mengenai teori media pembelajaran menurut beberapa tokoh, diantaranya:

- a. Teori Media Pembelajaran Menurut Azhar Arsyad

Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran secara praktis dan fungsional. Menurutnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

²⁹ Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab." hlm. 4.

(bahan pembelajaran) dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik.

Beberapa poin utama pemikiran Azhar Arsyad mengenai media pembelajaran:

- 1) Media berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (hanya kata-kata) dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indra.
- 2) Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada prinsip bahwa belajar akan lebih optimal jika melibatkan lebih banyak alat indra.
- 3) Arsyad menekankan bahwa media yang baik harus dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan instruksional, dukungan terhadap isi pelajaran, kepraktisan, kemudahan penggunaan (luwes), dan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.³⁰

b. Teori Media Pembelajaran Menurut Richard E. Mayer

Richard E. Mayer sangat terkenal dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*). Teori ini berfokus pada bagaimana otak manusia memproses informasi audio dan visual secara efektif. Mayer mendasarkan teorinya pada tiga asumsi kognitif utama:

³⁰ Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- 1) Saluran Ganda (*Dual-Channel*): Manusia memiliki saluran pemrosesan informasi yang terpisah untuk materi visual/piktorial dan materi auditori/verbal.
- 2) Kapasitas Terbatas (*Limited Capacity*): Setiap saluran hanya dapat memproses sejumlah kecil informasi pada satu waktu tertentu.
- 3) Pemrosesan Aktif (*Active Processing*): Belajar yang bermakna terjadi ketika pembelajar secara aktif memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya menjadi struktur mental yang koheren, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya.³¹

c. Teori Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale

Edgar Dale menyumbangkan teori klasik yang sangat populer di dunia teknologi pendidikan, yaitu Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*). Teori ini memvisualisasikan bagaimana manusia mendapatkan pemahaman dan pengalaman belajar, diurutkan dari pengalaman yang paling konkret (di bagian bawah kerucut) hingga yang paling abstrak (di bagian puncak kerucut).

- 1) Pengalaman Langsung (Konkret): Berada di dasar kerucut.

Melakukan hal yang nyata, bermain peran, atau melakukan simulasi. Tingkat pemahaman dan daya ingat sangat tinggi (bisa mencapai 90%).

³¹ Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

- 2) Pengalaman Melalui Observasi: Berada di tengah kerucut. Meliputi kegiatan seperti menonton demonstrasi, karya wisata, pameran, menonton video/film, atau melihat gambar. Tingkat daya ingat berada pada level menengah (sekitar 30% - 50%).
- 3) Pengalaman Abstrak: Berada di puncak kerucut. Meliputi mendengarkan audio/radio (20%) atau sekadar membaca teks (10%).³²

Menurut Dale, semakin konkret pengalaman yang diberikan oleh sebuah media pembelajaran, semakin mudah materi tersebut diserap dan diingat oleh peserta didik. Sebaliknya, jika pembelajaran hanya mengandalkan media yang bersifat abstrak (seperti teks tertulis atau ceramah saja), pemahaman siswa akan lebih dangkal dan mudah dilupakan.³³

2. Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi

Secara teoritis, pengembangan aplikasi 'Nahwu Asyiqq' ini berlandaskan pada prinsip *Mobile Assisted Language Learning* (MALL). Menurut teori Kognitif Multimedia, otak manusia memproses informasi melalui dua saluran: visual dan auditori. Pembelajaran Nahwu yang selama ini didominasi teks (kitab), seringkali membebani saluran visual.³⁴ Penggunaan aplikasi interaktif bertujuan menyeimbangkan beban kognitif tersebut dengan mengintegrasikan visualisasi kaidah

³² Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: The Dryden Press.

³³ Sari, Pusvyta. (2019). "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran". *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*.

³⁴ Puji Rahayu dkk., *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*, t.t.

(bagan/warna) dan interaktivitas, yang secara teoritis terbukti efektif meningkatkan retensi memori jangka panjang terhadap kaidah bahasa yang abstrak.³⁵

Dinamika penyelenggaraan pendidikan saat ini telah mengalami pergeseran paradigma menuju sistem pembelajaran yang lebih modern. Transformasi ini sejalan dengan tuntutan era globalisasi yang ditandai oleh pemanfaatan teknologi informasi secara masif. Salah satu inovasi yang memberikan dampak signifikan terhadap modernisasi pendidikan tersebut adalah kehadiran *mobile learning*. Secara konseptual, *mobile learning* (pembelajaran bergerak) didefinisikan sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan perangkat portabel, seperti telepon seluler, sabak digital (tablet), komputer jinjing (laptop), maupun *Personal Digital Assistant (PDA)*. Keunggulan utama dari pendekatan ini terletak pada fleksibilitasnya; pengguna tidak lagi terikat pada batasan lokasi fisik tertentu, melainkan dapat mengakses berbagai konten dan sumber belajar kapan pun dan di mana pun mereka berada.

Sebagai platform yang memfasilitasi implementasi *mobile learning*, Android hadir sebagai salah satu sistem operasi perangkat bergerak (*mobile operating system*) yang paling dominan. Sejak diumumkan pertama kali pada akhir tahun 2007 melalui Open Handset Alliance, sistem operasi ini mengalami eskalasi perkembangan yang sangat pesat. Android beroperasi menggunakan sistem open-source (sumber terbuka) atau gratis yang didukung dan dipromosikan secara masif oleh Google.

³⁵ Muhammad Dirzi Adari dkk., *Peran Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Kognisi Peserta Didik: Tinjauan dalam Konteks Psikologi Pendidikan*, t.t.

Fleksibilitas ini menjadikan Android diadopsi secara luas oleh berbagai perangkat nirkabel di seluruh dunia, tidak terbatas pada telepon seluler saja, melainkan juga digunakan pada sabak digital (tablet), netbook, hingga set-top box.³⁶ Kehadiran Android kerap dianggap sebagai fondasi teknologi masa depan karena ia merupakan platform seluler perdana yang menawarkan kelengkapan, keterbukaan, dan kebebasan lisensi. Secara terperinci, Android disebut sebagai platform yang lengkap (*complete platform*) karena menjamin kebebasan metode bagi pengembang sekaligus menyediakan sistem yang aman beserta beragam perkakas penunjang perangkat lunak. Selain itu, sifatnya yang terbuka (*open-source platform*) memberikan ruang kebebasan bagi pengembang untuk meracik aplikasi sesuai kebutuhan personal. Keunggulan esensial lainnya terletak pada aspek kebebasan biaya (*free platform*), di mana proses penciptaan aplikasi terbebas dari tuntutan biaya lisensi, royalti, maupun kontrak yang mengikat, sehingga produk akhirnya dapat didistribusikan hingga dijual kepada publik secara bebas.³⁷

Aplikasi pembelajaran berbasis Android merupakan perangkat lunak edukasi yang dijalankan pada sistem operasi sumber terbuka (*open-source*) kembangan Google, yang difungsikan sebagai media *mobile learning* (pembelajaran bergerak). Melalui pemanfaatan gawai (*smartphone*), aplikasi ini dirancang secara sistematis sebagai sarana

³⁶ Ronan Schwarz James Steele dan Phil Dutton Nelson To, *The Android TM Developer's Cookbook* (t.t.).

³⁷ Sifaat, N. (2012). Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android. *Bandung: informatika*. hlm. 5.

penunjang untuk memfasilitasi proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam konteks pengajaran bahasa, terdapat ragam variasi pendekatan yang dapat diimplementasikan guna menyelaraskan dengan tujuan instruksional yang hendak dicapai. Khusus dalam pembelajaran ilmu Nahwu, pendekatan yang dinilai relevan dan diaplikasikan adalah pendekatan struktural (*structural approach*). Pendekatan Struktural merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang dilandasi oleh asumsi yang menganggap bahasa sebagai kaidah.³⁸ Atas dasar anggapan tersebut timbul pemikiran bahwa pembelajaran bahasa harus mengutamakan penguasaan kaidah-kaidah bahasa atau tata bahasa. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa perlu dititik beratkan pada pengetahuan tentang struktur bahasa yang tercakup dalam fonologi, morfologi, dan sintaksis.³⁹ Dalam hal ini pengetahuan tentang pola-pola kalimat, pola kata, dan suku kata menjadi sangat penting. Dengan struktural, pembelajar akan menjadi cermat dalam menyusun kalimat, karena mereka memahami kaidah-kaidahnya.⁴⁰

Pendekatan struktural (*structural approach*) mengondisikan peserta didik untuk menguasai formula sintaksis serta terminologi kebahasaan secara mendalam. Di samping itu, pembelajar juga

³⁸ Muhammad Tareh Aziz dan Ummi Sholehawati, *Pendekatan Struktural dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Nurul Huda Surabaya*, 3, no. 1 (t.t.). hlm. 58.

³⁹ Nurul Ainiy, Siti Maisaroh, dan Muhammad Salim Akbar, "Teori Behavioris-Strukturalis Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* 12, no. 1 (1 Juni 2022): 41, <https://doi.org/10.22373/lis.v12i1.12907>. hlm. 47-48.

⁴⁰ Munir Munir, "Pendekatan Struktural dalam Pelajaran Bahasa Arab," *Sha'at al Arabiyyah* 6, no. 1 (2018): 13, <https://doi.org/10.24252/saa.v6i1.5644>. hlm. 13

diwajibkan untuk menghafal pola-pola kalimat (*pola sintagmatik*) serta fungsi dari setiap unsur kata. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, implementasi pendekatan ini terlihat jelas melalui keharusan siswa untuk mengidentifikasi komponen-komponen kalimat seperti *fi'il* (kata kerja), *fa'il* (subjek), *maf'ul bih* (objek), serta berbagai istilah tata bahasa (*qawaid*) lainnya.⁴¹ Di samping pendekatan struktural, pembelajaran ilmu Nahwu juga kerap mengimplementasikan metode deduktif (*thariqah al-qiyasayyah*). Operasionalisasi metode ini diawali dengan pemaparan kaidah-kaidah gramatikal secara teoritis, yang kemudian diikuti oleh penyajian contoh-contoh konkret serta penjelasan mendalam mengenai kaidah tersebut. Secara implikatif, pendekatan deduktif dipandang sangat representatif apabila diterapkan pada peserta didik tingkat dewasa atau mereka yang telah memiliki kemampuan membaca dan berbahasa Arab secara fasih. Hal ini dikarenakan esensi dari metode deduktif adalah untuk mengonfirmasi, mengafirmasi, dan memperkuat internalisasi aturan sintaksis sebagai landasan legitimasi serta kerangka teoritis yang dibutuhkan, sehingga mampu menumbuhkan penguasaan tata bahasa secara komprehensif.⁴²

Aplikasi yang akan dikembangkan peneliti adalah aplikasi dengan nama "*Nahwu Asyiqq*". Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran yang dirancang dan dibuat untuk meningkatkan minat dan kemampuan seseorang dalam memahami ilmu Nahwu. Objek dari pembuatan aplikasi ini adalah para santri pondok pesantren Ulul Albab Yogyakarta. Melalui

⁴¹ *Ibid.* hlm. 13.

⁴² Adi Supardi, Agung Gumilar, dan Rizki Abdurohman, "Pembelajaran Nahwu Dengan Metode Deduktif Dan Induktif" 3, no. 1 (2022). hlm. 24.

aplikasi ini diharapkan kemampuan, minat dan motivasi belajar dalam mempelajari ilmu Naḥwu ini dapat meningkat.

Materi pembelajaran dalam media digital ini berbasis pada literatur klasik (*kitab kuning*), di mana kaidah-kaidah dasar Naḥwu disintesis langsung dari *Matan Al-Jurumiyyah* karangan Abu Abdillah Muhammad bin Muhammad bin Dawud Ash-Shanhaji, sementara penjelasan fungsional (*murad*) beserta contoh-contoh kontekstualnya mengacu pada *Kitab Syarah Mukhtaṣar Jiddan* karya Syekh Ahmad Zaini Dahlan.

Naḥwu Asyiqq dalam penelitian ini secara akademik didefinisikan sebagai sistem media pembelajaran digital yang dirancang menggunakan prinsip multimedia learning dan mobile learning. Secara etimologis dan konseptual, nama ini merepresentasikan pendekatan pedagogis yang mengubah paradigma belajar kaidah bahasa Arab (Naḥwu) yang sering dianggap rumit menjadi proses eksplorasi yang interaktif, menyenangkan (*asyiqq*), dan memfasilitasi konstruksi pemahaman santri secara mandiri.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, transformasi media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan, di mana proses pencerahan keilmuan tidak lagi harus terpaku secara konvensional pada kitab-kitab *turats* fisik yang tidak selalu dapat diakses oleh seluruh santri secara afiat dan bebas biaya. Di samping kendala aksesibilitas fisik, faktor efisiensi waktu juga menjadi urgensi tersendiri ketika santri berkomitmen untuk mendalami materi tersebut. Oleh karena itu, kehadiran aplikasi *mobile learning* ini diproyeksikan mampu mereduksi

hambatan spasial dan temporal; pembelajaran ilmu Nahwu kini dapat diaktualisasikan kapan saja dan di mana saja, secara fleksibel menyesuaikan dengan ritme serta preferensi belajar masing-masing santri.

Proses perancangan dan pengembangan aplikasi ini diaktualisasikan melalui integrasi dua perangkat lunak utama, yaitu *Canva* dan *Smart Apps Creator* (SAC). Perangkat lunak *Canva* difungsikan secara spesifik untuk memproduksi seluruh komponen aset visual (bahan grafis) yang diperlukan dalam aplikasi. Setiap aset dikomparasikan dan diekspor ke dalam format file *Portable Network Graphics* (PNG) dengan resolusi dan dimensi layout yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*interface*) aplikasi. Selanjutnya, *Smart Apps Creator* digunakan sebagai *authoring tool* untuk menyusun tata letak aset serta mengonfigurasi logika perintah perintah operasional (*visual programming/coding*) tanpa kode pemrograman rumit, sehingga aplikasi dapat berjalan secara interaktif.

Produk akhir dari aplikasi pembelajaran ini diekspor ke dalam tiga format ekstensi utama, yaitu .apk (*Android Package Kit*), HTML5, dan .exe (*Executable*). Masing-masing format memiliki spesifikasi operasional yang berbeda. Format .apk dirancang secara eksklusif untuk diinstalasi pada perangkat berbasis sistem operasi Android. Sementara itu, format HTML5 menawarkan fleksibilitas lintas platform (*cross-platform*) karena dapat diakses oleh seluruh perangkat yang dilengkapi dengan peramban web modern, baik pada sistem operasi iOS (iPhone), Android, maupun Windows. Adapun format .exe disediakan khusus

agar aplikasi dapat dieksekusi secara mandiri pada perangkat komputer atau laptop yang berjalan di atas sistem operasi Windows.

Arsitektur rancang bangun aplikasi ini dikembangkan ke dalam 4 (empat) komponen utama (*section*), yang dijabarkan secara teoretis dan fungsional sebagai berikut:

- a. Menu Utama (*Main Menu*): Komponen ini bertindak sebagai pusat navigasi yang menghubungkan pengguna ke berbagai bagian lain di dalam aplikasi. Keberadaan tombol beranda (*home*) di setiap halaman dirancang untuk mengarahkan kembali pengguna ke menu utama ini. Secara fungsional, menu utama bertujuan untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan transisi antar halaman secara cepat, efektif, dan efisien.
- b. Materi Pembelajaran: Bagian ini mengintegrasikan substansi keilmuan tata bahasa Arab yang disintesis secara selektif dari berbagai kitab *turats* yang populer (*masyhur*) dalam studi ilmu Nahwu . Materi yang terdapat dalam aplikasi ini di ambil dari kitab *jurumiyah* dan *mukhtasar jiddan*.
- c. Evaluasi Pembelajaran: Bagian ini mengimplementasikan instrumen penilaian berupa tes pilihan ganda yang terdiri atas 5 (lima) butir soal. Setiap butir soal memiliki bobot skor 20 poin, dengan akumulasi skor maksimal mencapai 100 poin. Fungsi dari menu evaluasi ini adalah sebagai alat ukur mandiri (*self-assessment*) bagi pengguna untuk menguji tingkat retensi dan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

- d. Developer: Bagian penutup ini menyajikan informasi mengenai biografi singkat dan latar belakang akademis dari pengembang aplikasi.

3. Pembelajaran Nahwu

a. Pengertian Nahwu

Secara bahasa Nahwu bermakna sebagai *thariq* (jalur lintasan) atau *qiyas* (rule/aturan) yang dibuat dengan meletakkan suatu *nahw* (contoh model), dengan tujuan untuk mengarahkan (*jihah*) kepada suatu maksud tujuan (*qaṣd*) berupa pembacaan dan sekaligus pemaknaan yang benar sehingga terhindar dari adanya kekeliruan (*lahn*).⁴³ Pengertian Nahwu menurut istilah yaitu:⁴⁴

النحو قواعد يعرف بها صيغ الكلمات العربية واحولها حين افرادها وحين

تركيبها

“Nahwu itu adalah qawa'id yang dengannya diketahui bentuk-bentuk bahasa Arab dan keadaannya ketika berdiri sendiri dan dalam susunan kalimat”.

Ilmu Nahwu adalah salah satu cabang ilmu dalam Bahasa Arab yang digunakan untuk mengetahui hukum akhir dari suatu kata. Sehingga pengertian Nahwu merupakan kumpulan beberapa kaidah dalam Bahasa Arab yang berfungsi untuk bentuk

⁴³ Abdullah, Muzakki, *Pengantar Studi Nahwu*, (Yogyakarta: Idea Pers Yogyakarta cet-1, 2015)

⁴⁴ Muhammad, A. (1996). Ilmu Nahwu Teori Mudah untuk Menguasai Bahasa Arab. Surabaya: prima Computer

kata beserta keadaan-keadaannya ketika masih mufrod (berjumlah satu kata) atau ketika sudah murokkab (tersusun).⁴⁵ Ilmu Nahwu adalah salah satu cabang dari ilmu bahasa Arab yang membahas tentang bagaimana menyusun kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Arab, baik yang berkaitan dengan letak kata dalam suatu kalimat atau kondisi kata (harakat akhir dan bentuk) dalam suatu kalimat.⁴⁶

Pembelajaran Nahwu bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai struktur kalimat dalam bahasa Arab, sehingga mereka dapat membaca, memahami, dan menulis bahasa Arab dengan benar. Tujuan utama lainnya adalah membekali siswa agar mampu menganalisis susunan kalimat (*i'rab*) dan menghindari kesalahan dalam komunikasi lisan dan tulisan.

b. Pembelajaran Nahwu di Pesantren

Di pesantren, pembelajaran Nahwu memiliki posisi sentral karena menjadi kunci utama dalam memahami kitab-kitab berbahasa Arab klasik (turats). Tanpa penguasaan Nahwu yang baik, santri akan kesulitan dalam mengakses khazanah keilmuan Islam. Namun demikian, pendekatan yang terlalu tradisional dan teoritis seringkali membuat siswa merasa kesulitan dan kurang termotivasi dalam mempelajari Nahwu. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media dan strategi pembelajarannya.

⁴⁵ M Imam Fakhruzzy. *Nahwu dan Sharaf*, hlm. 20.

⁴⁶ Abu Razin, Ummu Razin, *Ilmu Nahwu Untuk Pemula* cetakan ke-2 hlm.3.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi adalah bagian dari pendidikan abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model pengembangan media ini dapat mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Aplikasi "Nahwu Asyiqq" sebagai media pembelajaran digital dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, terutama bagi santri di era digital yang terbiasa dengan teknologi. Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional saat ini mulai bertransformasi dengan mengadopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pesantren adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa menghilangkan identitas keislaman dan tradisi keilmuannya. Implementasi aplikasi seperti "Nahwu Asyiqq" menunjukkan sinergi antara pelestarian ilmu turats dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang relevan dengan generasi santri masa kini

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian deskriptif yang menyajikan pemetaan ringkas mengenai pembagian bab serta sub-bab di dalam karya ilmiah ini. Penyusunan sistematika ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum yang komprehensif kepada pembaca mengenai alur

berpikir dan ruang lingkup penelitian yang dilaksanakan. Adapun struktur sistematika penulisan dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar dan daftar isi.
2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan

BAB II : Berisi tentang metode penelitian dan analisis data yang digunakan

BAB III : Pembahasan hasil penelitian mengenai “Pengembangan Aplikasi Interaktif “Naḥwu Asyiqq” Sebagai Media Pembelajaran Naḥwu Berbasis Android di Pondok Pesantren Ulul Albab Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026”

BAB IV : Penutup meliputi kesimpulan dari penelitian, saran dari penulis, dan kata penutup

3. Bagian akhir, berisi daftar Pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Pengembangan aplikasi interaktif "Naḥwu Asyiqq" sebagai media pembelajaran Naḥwu berbasis Android di Pondok Pesantren Ulul Albab telah berhasil dilaksanakan dengan mengacu pada prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui tahapan yang sistematis ini, materi tata bahasa Arab yang bersumber dari kitab *Al-Jurumiyah* dan *Mukhtaṣar Jiddan* berhasil diintegrasikan secara utuh ke dalam platform digital. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka dan fitur-fitur interaktif yang terstruktur untuk memfasilitasi kemandirian belajar santri.

Tingkat kelayakan aplikasi "Naḥwu Asyiqq" menunjukkan hasil yang sangat memuaskan berdasarkan uji validasi dari para pakar. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 4,4, sementara ahli media juga memberikan skor rata-rata yang identik, yaitu 4,4. Perolehan skor konsisten tersebut menegaskan bahwa aplikasi ini masuk ke dalam kategori "sangat layak" dan telah memenuhi standar kualitas yang baik sebagai media pembelajaran Naḥwu secara interaktif.

Penggunaan aplikasi "Naḥwu Asyiqq" di lapangan memberikan dampak positif dan terbukti secara empiris dalam meningkatkan pemahaman Naḥwu para santri. Peningkatan kompetensi belajar ini terlihat signifikan dari lonjakan nilai rata-rata santri sebesar 52,79 pada saat pre-test menjadi 85,15 pada post-test. Hasil analisis statistik melalui Paired Sample T-Test (signifikansi $< 0,001$) membuktikan adanya perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah penggunaan

media, sementara perolehan skor N-Gain sebesar 0,6853 (68%) mengukuhkan bahwa aplikasi ini berada pada tingkat "cukup efektif" untuk meningkatkan hasil belajar tata bahasa Arab santri pesantren secara klasikal.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut beberapa saran untuk pengembangan produk pada tahap selanjutnya:

1. Aplikasi ini disarankan untuk tidak digunakan sebagai pengganti kitab utama (*Jurumiyah* dan *Mukhtasar Jiddan*), melainkan sebagai media penunjang. Ustaz atau guru dapat memproyeksikan aplikasi ini di depan kelas untuk memvisualisasikan materi Nahwu yang abstrak menjadi lebih konkret dan terstruktur sebelum santri membaca teks pada kitab
2. Santri dapat memanfaatkan aplikasi ini di luar jam efektif kelas, seperti pada jadwal kunjungan laboratorium bahasa atau komputer. Fitur kuis dan latihan di dalamnya sangat tepat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman individu secara mandiri (*self-paced learning*) tanpa harus bergantung sepenuhnya pada bimbingan tatap muka
3. Pemanfaatan teknologi ini harus diimbangi dengan proses *talaqqi* (berhadapan langsung dengan guru). Aplikasi difokuskan untuk memperkuat aspek kognitif, visualisasi materi, dan interaktivitas, sementara sesi tanya jawab mendalam dan transmisi nilai-nilai (hikmah) tetap difasilitasi melalui interaksi langsung antara ustaz dan santri

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi terhadap keterbatasan yang ada, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk pengembangan aplikasi Nahwu Asyiqq lebih lanjut. Langkah pertama yang sangat krusial adalah

optimalisasi aspek teknis aplikasi, terutama terkait kapasitas penyimpanan yang saat ini mencapai 290 MB. Pengembangan selanjutnya perlu melakukan kompresi pada aset-aset multimedia seperti gambar beresolusi tinggi dan audio tanpa mengurangi kualitas secara signifikan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan transisi platform dari aplikasi berbasis instalasi offline murni menjadi aplikasi berbasis web (Progressive Web App) atau penyimpanan cloud. Hal ini bertujuan agar aplikasi menjadi lebih ringan, proses pemuatan (loading) menjadi lebih cepat, dan meminimalisir kendala lag pada perangkat yang memiliki spesifikasi perangkat keras menengah ke bawah di lingkungan pesantren.

Dari segi konten dan pedagogik, pengembangan aplikasi ini ke depannya sangat disarankan untuk mengintegrasikan fitur video pembelajaran. Mengingat tradisi pesantren yang sangat menjunjung tinggi metode talaqqi atau tatap muka, kehadiran video penjelasan langsung dari seorang ustadz atau pendidik akan sangat membantu menjembatani interaksi emosional dan spiritual yang tidak bisa digantikan oleh teks atau audio semata. Selain itu, cakupan materi yang saat ini berfokus pada kitab dasar dapat diperluas. Setelah santri menguasai kaidah dasar melalui aplikasi ini, pengembang selanjutnya dapat merancang seri lanjutan dari *Naḥwu Asyiqq* yang memuat materi tata bahasa Arab tingkat menengah hingga lanjut dengan studi kasus i'rab yang lebih kompleks, misalnya mengadopsi materi dari kitab *Alfiyah Ibnu Malik*.

Pengembangan lebih lanjut juga perlu menyentuh aspek evaluasi dan diseminasi produk. Secara sistem, aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur pangkalan data (database) yang terintegrasi secara online, sehingga guru atau ustadz dapat memantau jejak rekam pengerjaan kuis dan

perkembangan nilai santri secara langsung melalui dasbor khusus pendidik. Terakhir, untuk menguji keandalan dan tingkat generalisasi media ini, aplikasi Nahwu Asyiqq perlu diujicobakan pada skala yang lebih luas, tidak hanya terbatas di Pondok Pesantren Ulul Albab, melainkan didiseminasikan ke berbagai pondok pesantren atau madrasah lain yang memiliki karakteristik santri dan kurikulum yang berbeda guna mendapatkan masukan yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i., *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Agustiani, Rifka. et al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, ed. Ni Putu Fatriyani and Nanny Mayasari. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Al Yamin, Daud Lintang Al Yamin, "Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku". *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, Vol. 2, Nomor 1, 2023.
- Ali, Jihan. et.al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator" *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*. Vol. 5, Nomor 1, 2024.
- Amania, Mia. et.al., "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun", *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, Vol. 8, Nomor 2, 2021.
- Amirullah, Bayu Aji, "Pengembangan E-lkpd dengan Aplikasi Physics Experiment Lab School Pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls untuk Peserta Didik Kelas XI Madrasah Aliyah di Bantul." *Tesis Program Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.
- Ardiansyah, Yandhu and Agung Wicaksono, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (Sac) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak", *Koordinat: Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*. Vol. 3, Nomor 2, 2022.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Borg, Walter R. Meredith Damien Gall, *Educational Research an Introduction*, New York: Longman, 1983.
- Fricitarani, Ade and others. "Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0", *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, Vol. 4, Nomor 1, 2023.
- Hake, R, R. *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division.D, Measurement and Research Methodology, 1999.
- Harmayani, et.al. *Aplikasi Komputer*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

Hendriyani, Yeka. et.al., *Smart Apss Creator Merancang Aplikasi Mobile Tanpa Coding*. (Padang: SUKABINA Press, 2021).

Hidayat, Fitria and Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol. 1, Nomor 1 2021.

Hidayatullah, Ahmad Syarif. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Game Maze Chase* berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Al-Kautsar Kota Makassar Tahun 2022”. *Tesis Program Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.

Ibrahim, Muhamad. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta , 2024)

Judijanto, Loso. et.al. *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)

Khalim, Ahmad Dwi. *Pengembangan Materi Ajar Akidah Akhlak MTs Kelas VII Berbasis Berkavonta (Bermakna, Valuable, Kontekstual dan Aplikatif) di MTsN 6 Sleman*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)

Latifah, Ayu. et.al., “Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Tanaman Daun Herbal”, *Jurnal Algoritma*, Vol. 19, Nomor 2, 2022.

Machali, Imam, *Statistik Manajemen Pendidikan Teori dan Praktik Statistik dalam Bidang Pendidikan, Penelitian, Ekonomi, Bisnis, dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Yogyakarta: PPMPI, 2018.

Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Mushaf Al-Azhar Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), QS. Yusuf [12]: 2.

Mustafa, et.al. “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur.” *Jurnal Sinestesia*. Vol. 13, Nomor 1, 2023.

- Nathasia, Hana and Machrus Abadi. "Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smkn 11 Malang" *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 11, Nomor 3, 2022.
- Nurjanah, Novita Eka, and Tsali Tsatul Mukarromah. "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur". *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6, Nomor 1, 2021.
- Nuwairah, Khaleyda Mariza. "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah 2013-2023 (Studi Di Madrasah Tsanawiyah)." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, Vol. 23, Nomor 2, 2023.
- Plomp, T. & Nieveen, N, *Educational Design Research. Enchede: Netherlands Institute for curriculum development*, 2013.
- Prananingrum, Afifah Vinda. et.al. "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab". *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASRABA)*, 2020.
- Pranoto, Setyo Edy. "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo." *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, Vol. 4, Nomor 1, 2020.
- Pratama, Andy Riski. "Analisis Penyebab Motivasi Yang Rendah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al Ma'Arif." *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 2, 2023.
- Pressman, R.S., *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed -Roger S. Pressman*, 2009.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- RY, Pratama. Retnawati H, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model 4D untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 5, Nomor 2, 2018.
- Setiawan, Akhmad Yusuf Isnain Setiawan. "Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, Vol. 1, Nomor 2, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulchan, Muhammad. "Desain Aplikasi Game "Play Hadis" Berbasis Android untuk Anak." *Skripsi Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.

Sutarsih. “Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia”. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 2021.

Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

Syakra, Rusydi. “Modal Sosial: Konsep Dan Aplikasi”. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, Vol. 5, Nomor 1, 2003.

Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Zamzami, Muhammad Iqbal. *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

