

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SANTRI**

M Wildan Awwiby<sup>1\*</sup>, Afif Kholisun Nashoih<sup>2</sup>, Aufia Aisa<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah  
\*Email: wildanmuhammad217@gmail.com

### **Abstract**

Nahwu is a science that studies the rules of the Arabic language. Nahwu is the main lesson in pesantren education. One of pesantrens is Al-Muhajirin 1 Jombang Islamic boarding school, the students are required to master the nahwu lessons. Based on the results of observations and interviews, the researcher concluded that students' understanding of the nahwu was low, for example in the i'rob chapter, some students were not able to memorize the divisions and signs of i'rob. This is because the learning media used is only a blackboard, so students feel bored during the learning process. The purpose of this study was to determine how the development of nahwu learning media based on macromedia flash 8 to improve the learning outcomes of students at Pondok Al-Muhajirin 1 class 1 and to find out the effectiveness of these learning media. This study uses the ADDIE model of research and development (R&D) method. The data collection technique was done by observing, interviewing and testing. The results of the validation of material experts reached 100% and media design experts 95%, indicating that this learning media reached a very decent level. Based on the results of the test (T) with the Paired Sample T Test, the value of T test 15,575 and T table 2,845 indicates the value of T Test > T Table. Then the hypothesis (H0) is rejected and (H1) is accepted, then the conclusion is that the use of nahwu learning media based on macromedia flash 8 is effective in improving student learning outcomes.

**Keywords:** Development, Learning Media, Nahwu, Macromedia Flash 8, Learning Outcomes.

### **Abstrak**

Nahwu adalah ilmu yang mempelajari kaidah-kaidah bahasa Arab. Nahwu merupakan pelajaran utama dalam pendidikan pesantren. Salah satu pesantren adalah Pondok Pesantren Al-Muhajirin 1 Jombang, santrinya dituntut untuk menguasai pelajaran nahwu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa pemahaman siswa tentang nahwu rendah, misalnya pada bab i'rob, beberapa siswa tidak mampu menghafal bagian dan tanda-tanda i'rob. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan tulis, sehingga siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Pondok Al-Muhajirin 1 kelas 1 dan untuk

mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan tes. Hasil validasi ahli materi mencapai 100% dan ahli desain media 95%, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mencapai taraf sangat layak. Berdasarkan hasil uji (T) dengan Paired Sample T Test, nilai T test 15,575 dan T tabel 2,845 menunjukkan nilai T Test > T Tabel. Kemudian hipotesis (H0) ditolak dan (H1) diterima, maka kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran nahwu berbasis macromedia flash 8 efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media pembelajaran, Nahwu, Macromedia Flash 8, Hasil Belajar.

## **Pendahuluan**

Pesantren adalah lembaga pendidikan islam yang ada untuk memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang mana para siswanya tinggal bersama di asrama dibawah asuhan guru yang disebut kyai. Sesuai dengan tujuan didirikannya, maka pembelajaran di pesantren selalu berkaitan dengan Al-Qur'an maupun hadits. Pengetahuan tentang kaidah bahasa arab sangat diperlukan siswa di pesantren. Pembelajaran nahwu merupakan prioritas dalam pendidikan pesantren.<sup>1</sup> Salah satu pesantren yang menarik perhatian penulis adalah Pesantren Al-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang. Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan dapat diimpulkan bahwa pemahaman santri Al-Muhajirin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang kelas 1 terhadap materi nahwu tergolong masih rendah. Permasalahan yang dihadapi di Pondok Pesantren Al-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang kelas 1 terletak pada penggunaan media pembelajaran. Selama ini, pengajar hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, akibatnya

---

<sup>1</sup> Chotimah, K. N. C. (2020). Pengembangan Kurikulum Pondok Pesantren. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 6(1), 45-68.

proses pembelajaran menjadi membosankan dan siswa tidak dapat menggambarkan penjelasan guru. Padahal peran media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengajar.<sup>2</sup> Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>3</sup>

Salah satu media yang dapat digunakan adalah pemanfaatan aplikasi macromedia flash. Macromedia flash adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar animasi.<sup>4</sup> Mengacu pada paparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media berbasis macromedia flash 8 di Al- Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang, dengan media ini diharapkan siswa pemahaman siswa terhadap materi nahwu dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Santri Kelas 1 Pondok Pesantren Al-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang".

Berdasarkan uraian diatas, maka diperoleh rumusan masalah, bagaimana pengembangan serta efektivitas penggunaan media berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 di Al-Muhajirin 1 terhadap materi nahwu.

---

<sup>2</sup> Darmawan, M. F., & Nashoih, A. K. (2019, November). Implementasi Media Mobile Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin (Vol. 2, No. 1, pp. 153-158).

<sup>3</sup> Ahmad Muhtadi Ansor. Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya. Yogyakarta : Teras. 2009. Hlm. 4

<sup>4</sup> A. Kusrianto. Macromedia Flash 8. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2006. Hlm. 6

Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media berbasis macromedia flash 8 untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 di Al-Muhajirin 1 terhadap materi nahwu dan mengetahui efektivitas penggunaannya.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang Jawa Timur dalam kurun satu bulan. Subjek penelitian adalah santri Pondok Pesantren AL-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang yang berjumlah 20 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Research and Development (R&D) model ADDIE. Adapun instrumen pengolahan data yang digunakan peneliti berupa wawancara, observasi, dan angket.<sup>5</sup>

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil**

Metode penelitian model ADDIE adalah metode penelitian yang terdiri dari 5 langkah<sup>4</sup>, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi guru dan santri dalam pembelajaran nahwu. Analisis ini berupa wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dengan guru nahwu. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan ssantri dalam pembelajaran

---

<sup>5</sup> Danim, Sudarwan. 1995. Transformasi Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.

nahwu adalah santri kesulitan memahami penjelasan materi dari guru disebabkan kurangnya kemampuan santri dalam membaca buku pokok pelajaran nahwu yaitu Al-Jurumiyah karya Imam Shonhaji, kemudian media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis yang menyebabkan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Desain (Design)

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi santri, peneliti membuat media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 yang sesuai dengan kebutuhan santri. Tahap desain ini terdiri dari 2 langkah yaitu:

### a. Pembuatan rancangan desain media

Pembuatan rancangan desain media sangat diperlukan sebelum melangkah pada proses pembuatan media. Dalam hal ini peneliti membuat rancangan desain dengan menggunakan aplikasi Microsoft power point 2010. Rancangan ini berupa rencana layout media, isi materi, urutan menu dan lain sebagainya. Desain media pembelajaran berbasis macromedia flash yang akan dibuat mengikuti rancangan ini. Tentunya tanpa adanya rancangan, pembuatan media berbasis macromedia flash akan mengalami kesulitan.

### b. Pengumpulan poin-poin penting

Setelah rancangan desain media selesai dibuat, peneliti mengumpulkan poin-poin penting yang akan dibutuhkan dalam pembuatan media, poin-poin itu terdiri dari gambar, tabel, *clip art*, bagan dan lain sebagainya.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran nahwu berbasis macromedia flash 8 secara utuh dari awal sampai akhir berdasarkan pada rancangan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kemudian setelah selesai, tahap selanjutnya yaitu proses validasi media. Proses validasi media ini dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli desain. Peneliti membawa media ke hadapan validator untuk meminta pendapat dan saran atas media yang telah dikembangkan, juga membawa angket yang berisi penilaian tentang kelayakan media tersebut. Peneliti menggunakan rumus berikut dalam menghitung hasil angket penilaian :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x} \times 100\%$$

Kemudian peneliti memperoleh kesimpulan, hasil dari validasi yang dilakukan ahli materi sebesar 100% dan validasi dari ahli desain sebesar 95%. Hal itu membuktikan bahwa media pembelajaran nahwu berbasis macromedia flash 8 yang dikembangkan oleh peneliti ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### 4. Penerapan (*Implementasi*)

Pada tahap ini peneliti menerapkan media pembelajaran nahwu yang telah dikembangkan di Pondok Pesantren Al-Muhajirin 1 Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang di kelas 1 yang berjumlah 20 santri. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan penulis melakukan uji (T) dengan Paired Sample T Test diperoleh nilai T test 15,575 dan T table 2,845, menunjukkan nilai T Test > T Table. Maka hipotesis (H0) ditolak dan (H1)

diterima, kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran nahwu berbasis macromedia flash 8 tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar santri.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: Cara mengembangkan buku ajar nahwu berbasis *mind mapping* kitab tsimarul Janiyah dapat dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan sebagai berikut : (a) analisis masalah dan analisis kebutuhan, (b) perancangan, meliputi : pemilihan format, dan rancangan awal (d) tahap penyebaran, meliputi kegiatan penggunaan produk pengembangan pada skala terbatas. Kevalidan buku ajar nahwu berbasis *mind mapping* dengan revisi sebanyak 2 kali, memenuhi kategori sangat valid dengan skor rata-rata dari validator ahli materi yaitu 93,3 % dan validator ahli desain yaitu 98,3 % .Kepraktisan buku ajar yang dilihat dari angket respon santri terhadap buku ajar nahwu berbasis *mind mapping* yang dikembangkan berada pada kategori dapat digunakan dengan sedikit revisi dengan rata-rata skor 76,372 %.

Efektifitas buku ajar nahwu berbasis *mind mapping* dilihat dari ketuntasan santri berada pada kategori efektif dengan rata-rata 81,36 dengan jumlah santri yang tuntas sebanyak 23 dari 25 santri. Dan dilihat dari hasil dari uji hipotesis dengan SPSS nilai sig. (2 tailed) dari *Pretest dan Posttest* adalah 0.00, nilai sig. < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak maka Terdapat Perbedaan yang signifikan antara *Pretest dan posttest*.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chotimah, K. N. C. (2020). Pengembangan Kurikulum Pondok Pesantren. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 6(1), 45-68.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Danim, Sudarwan. (1995). *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir* Vol. XI No. 1 Juni.
- Gagne, Robert M. (1989). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terj. Munandir. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdikbud.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhtadi, A. A. (2009). *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*. Yogyakarta: PT. Teras.
- Yuliana, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras dikelas VIII SMP. [Doctoral Dissertation], UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5505/1/Skripsi%20Full.pdf>