

NASKAH ORISINAL

Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk Santri Milenial

Ahmad Muklason* | Edwin Riksakomara | Faizal Mahananto | Arif Djunaidy | Retno Aulia
Vinarti | Wiwik Anggraeni | Raras Tyas Nurita | Amalia Utamima | Naufal Rafiawan
Basara | Muhammad Arif Nuriman | Amalinda Jayanty | Nur Khofifah | Nur Laila | Hanif Mitsal
Mahatta | M. Fiqri Ananda | Tristanto Rachmadi Wibowo | Muhammad Hisyam | Mochamad Zidan
Aqila Kamil

Departemen Sistem Informasi, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya,
Indonesia

Korespondensi

*Ahmad Muklason, Departemen Sistem
Informasi, Institut Teknologi Sepuluh
Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat
e-mail: mukhlason@is.its.ac.id

Alamat

Laboratorium Rekayasa Data dan Inteligensi
Bisnis, Departemen Sistem Informasi,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember,
Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pondok Pesantren adalah lembaga pendidikan tertua di Indonesia. Kurang lebih separuh dari pondok pesantren tersebut adalah pondok pesantren salafiyah, yaitu pesantren yang menerapkan metode tradisional. Sistem pendidikan salafiyah ini menemui tantangan karena santri saat ini adalah santri milenial yang memiliki kecenderungan yang berbeda dan lebih senang belajar menggunakan *gadget*. Oleh, karena itu kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran digital interaktif dari materi pembelajaran bahasa arab pondok pesantren salaf yaitu pelajaran Nahwu dan Shorof yang saat ini rujukannya adalah kitab kuning. Konten digital ini dikembangkan menggunakan teknologi H5P. Untuk mengetahui tingkat penerimaan santri terhadap konten digital ini, dilakukan *Focus Group Discussion*, wawancara, dan pengisian kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 73,7% santri merasa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan *digital learning*, dan 89,7% santri merasa konten digital ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Secara keseluruhan, *platform* ini memberikan kemudahan dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Akan tetapi, masih terdapat beberapa umpan balik yang dijadikan evaluasi *platform* dan sistem pembelajaran kedepannya, seperti tidak adanya mentor untuk mendampingi para santri belajar.

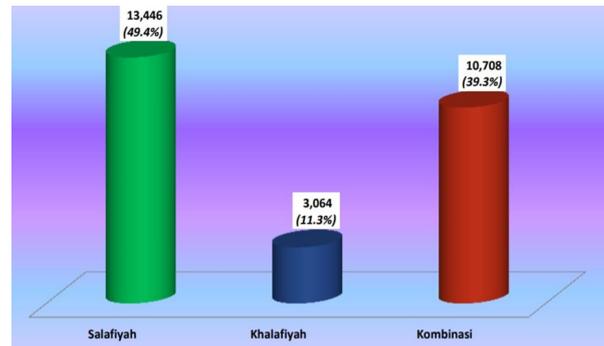
Kata Kunci:

Digital learning, H5P, Nahwu dan Sharaf, Pesantren, Santri milenial

1 | PENDAHULUAN

1.1 | Latar Belakang

Pondok Pesantren adalah lembaga pendidikan tertua di Indonesia. Menurut Kementerian Agama Republik Indonesia, jumlah pondok pesantren di Indonesia sebanyak 27.218 pada tahun 2020 dan jumlah santrinya mencapai 3.642.738^[1]. Dari sejumlah pondok pesantren tersebut, 50% diantaranya adalah pondok pesantren Salafiyah sebagaimana diilustrasikan oleh Gambar (1).



Gambar 1 Statistik Pondok Pesantren di Indonesia.^[1]

Pondok Pesantren Salafiyah adalah pesantren yang menggunakan sistem pendidikan tradisional yang berfokus pada pembelajaran kitab kuning dengan metode pembelajaran sorogan dan bandongan. Pesantren khalafiyah adalah pesantren modern yang bentuknya seperti sekolah berasrama dengan kurikulum sama dengan sekolah umum ditambah dengan muatan agama. Sedangkan, pesantren kombinasi adalah pesantren yang mengadopsi sistem pendidikan sekolah modern, tetapi juga masih mempertahankan sistem pendidikan salaf. Sistem pendidikan salafiyah ini menemui tantangan globalisasi. Para santri saat ini adalah santri milenial yang memiliki kecenderungan yang berbeda dalam belajar dan lebih senang belajar menggunakan *gadget*.

Metode belajar yang digunakan di sebagian besar pondok pesantren salafiyah untuk belajar Bahasa Arab adalah dengan menggunakan metode hafalan atau *rotating system*. Dalam metode hafalan ini, santri diwajibkan mengafal kaidah-kaidah dalam grammatika Bahasa Arab dengan cara mengulang-ulang. Bagi santri milenial dan generasi Z yang terbiasa menggunakan *gadget*, metode hafalan ini dirasa sangat memberatkan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan konten pembelajaran digital interaktif dari materi pembelajaran bahasa Arab pondok pesantren salaf yaitu pelajaran Nahwu dan Shorof yang saat ini rujukannya adalah kitab kuning. Harapan dengan konten pembelajaran digital ini, materi pembelajaran lebih disukai oleh para santri milenial sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 2 Pondok Pesantren Al-Ikhtisor.

Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Pondok Pesantren Al-Ikhtishar, Brakas, Klambu, Grobogan, Jawa Tengah. Madrasah Diniyah memiliki jenjang, yaitu Madrasah Diniyah Tingkat *Ula*, Madrasah Diniyah Tingkat *Wustho*, dan Madrasah Diniyah tingkat *'Ulya*. Pondok Pesantren Al-Ikhtishar, atau lengkapnya pondok pesantren Matholi'ul Huda Al-Ikhtishar (Lihat Gambar (2) dan Gambar (3)) ini memiliki metode dalam pembelajaran ilmu Nahwu Shorof yang disebut metode Al-Ikhtishor. Metode tersebut dikenal efektif membantu para santri dalam belajar membaca Kitab Kuning, yaitu buku klasik berbahasa Arab tanpa *harokat*^[2].

Sebagaimana dikutip dari *website* Kemenag^[3], pondok pesantren ini dipimpin oleh Kyai Amin Fauzan Badri yang menemukan metode pembelajaran Nahwu Shorof metode Ikhtishar. Kyai Amin Fauzan Badri menemukan metode singkat belajar ilmu alat. Dalam kurun waktu 8 hingga 20 bulan, santri dijamin sanggup membaca kitab 'gundul' secara lancar lengkap dengan makna dan gramatiknya.



Gambar 3 Kegiatan pelatihan penggunaan *platform* pada santri.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini sesuai dengan topik kegiatan pengabdian masyarakat Pusat *Sustainable Development Goal* (SDG) ITS, yaitu Pengembangan kualitas Pendidikan terutama untuk menjamin mutu pendidikan di daerah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga termasuk tema unggulan 2021, yaitu Kemitraan pembangunan desa dan kelembagaan desa dinamis dan budaya desa adaptif.

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Kegiatan ini memiliki fokus dalam pembuatan konten pembelajaran digital interaktif untuk materi-materi pembelajaran Nahwu Shorof menggunakan metode Al-Ikhtishar. Konten Pembelajaran Digital Interaktif yang dimaksud dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah konten pembelajaran digital berbasis multimedia menggunakan teknologi HTML5^[4] berbasis H5P^[5]. Teknologi tersebut memungkinkan pembelajaran lebih interaktif karena terdapat interaksi antara pengguna dan media pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif ini akan menjadikan pengguna sebagai pengguna yang aktif.

Ilmu Nahwu dan Shorof yang akan dijadikan bahan konten pembelajaran interaktif ini adalah bagian dari disiplin ilmu tata Bahasa Arab. Ilmu nahwu adalah ilmu yang membahas tentang aturan atau harakat akhir dalam sebuah kalimat (*rafa'*, *jer*, *nashab*, *jazm*). Jika salah dalam memberi harakat di akhir kalimat atau tengah kalimat, maka akan berdampak pada perubahan makna. Selain itu, ilmu ini juga membahas struktur kalimat apakah itu menjadi *mubtada'*, *khobar* dan lain sebagainya. Dalam ilmu Nahwu dan Sharaf, setiap struktur kalimat mempunyai makna yang beda-beda. Sedangkan ilmu Shorof adalah ilmu yang membahas tentang perubahan bentuk kata atau kalimat bahasa Arab, beserta ikhwalnya. Mulai dari huruf asli, tambahan, dan lainnya. Masing-masing bentuk memiliki makna dan arti terjemahan yang berbeda. Kesalahan dalam mentasrif kalimat yang tidak sesuai dengan aturan yang ditentukan dalam Shorof, juga akan mengubah makna. Ilmu Nahwu Shorof menjadi krusial karena apabila terdapat kesalahan pada penulisan atau pembacaan kalimat atau kata maka akan terjadi pergeseran makna^[6]. Oleh karena itu, ilmu Nahwu dan Shorof adalah materi wajib di Pondok Pesantren.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membuat konten atau media pembelajaran untuk memudahkan para santri milenial dalam belajar ilmu Nahwu dan Shorof. Manfaat yang diharapkan dari media pembelajaran ini adalah dapat digunakan oleh para santri

milennial sebagai media pembelajaran digital interaktif yang menyenangkan dalam belajar ilmu Nahwu dan Shorof sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Dampak yang diharapkan dari kegiatan ini adalah luaran dari kegiatan ini yaitu berupa konten pembelajaran digital interaktif dapat diadopsi oleh pondok pesantren lainnya di seluruh Indonesia, sehingga proses belajar mengajar di pondok pesantren menjadi lebih efektif.

Lebih spesifik lagi, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melakukan digitalisasi metode pembelajaran Al-Ikhtishar yang selama ini dianggap efektif akan tetapi masih dalam bentuk digital. Digitalisasi metode ini diharapkan metode ini dapat digunakan lebih mudah dan dapat digunakan lebih luas oleh santri atau masyarakat yang akan belajar Bahasa Arab, khususnya Nahwu Sharaf, yang merupakan ilmu untuk membaca buku rujukan klasik berbahasa Arab yang sampai saat ini masih menjadi rujukan utama di Pondok Pesantren.

1.3 | Target Luaran

Target luaran dari kegiatan ini adalah *platform digital learning* untuk belajar Nahwu Sharaf, artikel jurnal nasional, hak cipta video, artikel berita, dan *book chapter*.

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 | Metode Al-Ikhtishar

Kitab kuning cukup erat kaitannya dengan pendidikan agama dan bahasa arab di pesantren. Asal istilah kitab kuning adalah karena kertas yang dipakai untuk mencetak buku pelajaran yang berwarna kuning. Terdapat beberapa jenis isi dari kitab kuning secara umum, yaitu mengenai beberapa bidang ilmu dalam Agama Islam, dan ada juga yang berisi pembelajaran Bahasa Arab, atau biasa disebut juga ilmu nahwu shorof.

Metode Al-Ikhtishar^[7] merupakan salah satu metode cepat membaca kitab kuning. Keunggulan dari metode Al-Ikhtishar ini adalah waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari kitab kuning sampai bisa membaca bahasa arab gundul. Dikatakan bahwa hanya butuh waktu dua bulan, sebanyak lima puluh jam, dengan pembelajaran satu jam per harinya, pelajar sudah bisa membaca kitab gundul.

2.2 | Konten Pembelajaran Digital Interaktif

Saat ini telah terjadi pergeseran di dunia pendidikan yaitu menjadi pendidikan digital yang salah satunya didorong oleh kondisi pandemi selama beberapa tahun terakhir. Dalam pendidikan digital, konten pembelajaran digital interaktif menjadi penting. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Interaksi dalam media pembelajaran dapat berupa *quiz* untuk mengecek pemahaman pengguna. Interaksi juga dapat berupa permainan yang menyenangkan sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Materi sendiri dapat berupa video, *slide* presentasi, audio, buku digital interaktif, dan sebagainya. Media interaktif menjadikan pengguna menjadi aktif dalam proses belajar, sehingga tidak membosankan.

2.3 | HTML5

HTML pertama kali diterbitkan sebagai *draft* Internet pada tahun 1993. Tahun 90-an melihat sejumlah besar aktivitas di sekitar HTML, dengan versi 2.0, versi 3.2, dan 4.0 (di tahun yang sama), dan terakhir, pada 1999, versi 4.01. Dalam perjalanan perkembangannya, *World Wide Web Consortium* (W3C) memegang kendali spesifikasi.

Setelah pengiriman cepat keempat versi ini, HTML secara luas dianggap sebagai jalan buntu, fokus standar web bergeser ke XML dan XHTML, dan HTML diletakkan di bagian belakang pembakar. Sementara itu, HTML menolak untuk mati dan mayoritas konten di web tetap disajikan sebagai HTML. Untuk mengaktifkan aplikasi web baru dan mengatasi kekurangan HTML, fitur baru dan spesifikasi dibutuhkan untuk HTML.

Untuk membawa *platform* web ke level baru, dimulailah *Web Hypertext Application Working Group* (WHATWG) pada tahun 2004. Mereka membuat spesifikasi HTML5. Mereka juga mulai mengerjakan fitur baru yang secara khusus ditujukan untuk aplikasi web yakni area yang mereka rasa paling kurang. Sekitar waktu inilah istilah Web 2.0 diciptakan dan hal ini benar-benar seperti web baru kedua, sebagai statis situs web berganti menjadi situs yang lebih dinamis dan sosial yang membutuhkan lebih banyak fitur^[8]. Media Interaktif yang akan dikembangkan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini akan digunakan menggunakan basic html 5.0 ini.

2.4 | Moodle

Moodle Learning Management System (LMS) adalah *platform* yang menyediakan layanan pembelajaran secara daring. Sistem *Moodle* membantu terciptanya lingkungan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif yang disediakan oleh moodle adalah menghubungkan pengajar dan pelajar secara virtual, sehingga dapat mempermudah aktivitas pertukaran informasi^[9].

Moodle adalah perangkat lunak *open source* dan dapat di-*download* secara gratis. *Moodle* juga menyediakan jasa layanan sistem *Moodle* dan penyimpanan *cloud* dengan harga per-tahun berdasarkan jumlah pengguna dan ukuran penyimpanan yang diminta.

Platform E-Learning Moodle ini menyediakan beberapa fasilitas untuk berkolaborasi, seperti forum, sistem mengirim dan menerima pesan, sistem *upload file*, dan lain sebagainya. Fasilitas-fasilitas yang disediakan dapat mendukung pembelajaran secara asinkron, dimana pelajar dan pengajar dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun selama tersedianya layanan internet.

2.5 | H5P

Pembelajaran aktif adalah metode yang populer dan terbukti digunakan dalam desain dan praktik pendidikan kontemporer. H5P (<https://h5p.org/>) memfasilitasi pembuatan HTML5 yang lebih kaya dengan mudah. Integrasi konten H5P dalam materi kursus memberikan kesempatan kepada siswa sebagai pembelajar untuk berpikir kritis tentang apa yang diajarkan dan dukung kepada mereka.

Fleksibilitas yang diminta siswa dengan memperluas lingkungan belajar. Berbagai aktivitas bisa dilakukan dikembangkan; skenario studi kasus, demonstrasi teknis interaktif, gambar 3D dengan identifikasi wilayah menarik (*hotspot*, informasi *roll-over*, animasi), serta pertanyaan kuis dalam berbagai variasi format; isian singkat, *drag and drop* berbasis gambar dan teks, tandai kata, video interaktif dan percabangan tugas skenario.

Konten H5P dapat dengan mudah dibagikan di beberapa sistem manajemen pembelajaran (*Canvas*, *Moodle*, dan *Blackboard*). Aktivitas H5P untuk dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa tentang konten secara formatif. Peserta didik menerima umpan balik otomatis yang komprehensif dan keterlibatan mereka dengan aktivitas H5P dapat dilakukan dilacak oleh guru. H5P dapat diterapkan secara luas dan dapat digunakan dalam berbagai konteks atau subjek pengajaran daerah^[5]. Selain itu H5P ini juga dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran dengan desain sebagai *personal learning*^[10].

2.6 | Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Kuesioner menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) bisa digunakan untuk mengevaluasi penerimaan teknologi karena TAM mengevaluasi kepuasan pengguna. Tujuan dari model ini adalah untuk menjelaskan dan memprediksi akseptabilitas suatu teknologi informasi, menganalisis dan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi akseptabilitas teknologi informasi tertentu.

TAM^[11] digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan teknologi informasi sebagai *platform* pembelajaran. Hasilnya mengindikasikan kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan kesenangan yang dirasakan bisa digunakan untuk memprediksi niat tingkah laku dari murid.

3 | METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan, antara lain:

1. Observasi dan Identifikasi Permasalahan

Pada tahap ini, tim KKN berkunjung ke lokasi kegiatan di Pondok Pesantren Al-Ikhtishar, Brakas, Klambu, Grobogan Jawa Tengah. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 29 Juli 2022 untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran yang dilakukan oleh para santri dan pengajar di pesantren. Tim KKN mengobservasi dan menghimpun data melalui *Focus Group Discussion* dengan Kyai Amin Fauzan Badri selaku penemu metode Ikhtishar dan juga para pengajar di pesantren Al-Ikhtishar.

2. Pembuatan Konten

Konten digital interaktif dikembangkan oleh tim KKN setelah berhasil menghimpun data bagaimana sistem pembelajaran mereka. Konten yang dibuat disesuaikan dengan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh pesantren pondok pesantren Matholi'ul Huda, yaitu dengan metode pengulangan materi dan sorogan (*face-to-face*). Konten dibuat dengan melalui *platform MOOC*. Konten yang dibuat juga menerapkan konsep gamifikasi dengan menggunakan H5P agar dapat meningkatkan motivasi para santri dalam belajar. Masa pengembangan konten interaktif oleh tim KKN Departemen Sistem Informasi ITS dilakukan selama 2 minggu setelah observasi di pesantren.

3. Pelatihan

Tim KKN Departemen Sistem Informasi ITS melakukan pelatihan kepada para santri dan pengajar pondok pesantren Matholi'ul Huda Al-Ikhtishar mengenai pengenalan *user interface platform*, cara mereka mengakses konten interaktif, dan sistem pembelajaran di dalam *platform* yang telah disesuaikan dengan metode pembelajaran selama ini.

4. Kuesioner

Setelah melakukan kegiatan, tim KKN mengumpulkan data untuk melihat seberapa besar dampak dari kegiatan yang dilakukan tim KKN terhadap mitra kegiatan. Kuesioner didesain berdasarkan *Technology Acceptance Model* dan melihat dari beberapa aspek yang terdapat pada TAM Model untuk menilai apakah teknologi yang diterapkan dapat diterima dengan baik oleh para santri.

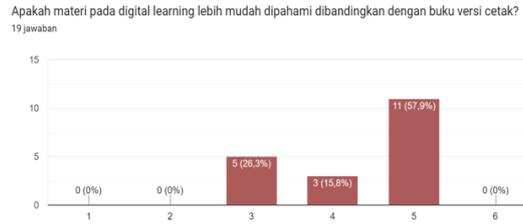
4 | HASIL DAN DISKUSI

Luaran dari Kegiatan KKN ini adalah *platform* pembelajaran *online* yang bisa digunakan para santri, khususnya di pesantren Al-Ikhtishar, untuk mempelajari materi pembelajaran bahasa Arab. Kegiatan ini dilakukan dengan membuat konten digital interaktif materi pembelajaran Nahwu Shorof yang telah disesuaikan dengan metode pembelajaran para santri melalui *platform MOOC (Massive Open Online Courses)*. Untuk menguji apakah konten digital interaktif yang telah dikembangkan ini dapat diterima dengan baik oleh para santri, tim KKN menilai menggunakan *form model TAM (Technology Acceptance Model)* dengan memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

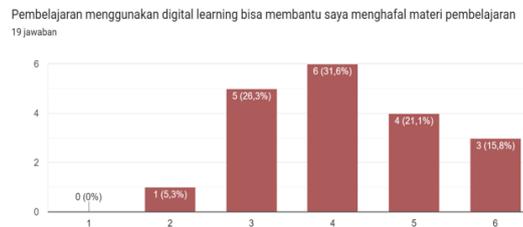
1. *Perceived usefulness* (Kegunaan yang dirasakan)
2. *Perceived ease of use* (Kemudahan yang dirasakan)
3. *Users' willingness* (Kesediaan pengguna)
4. *Computer self-efficacy* (Mahir menggunakan perangkat lunak)

Setelah uji coba kepada 20 santri pondok pesantren Matholi'ul Huda mengenai cara mereka mengakses konten interaktif dan sistem pembelajaran di dalam *platform* didapat temuan yang dijelaskan sebagai berikut, para santri merasakan kegunaan pembelajaran menggunakan *digital learning* pada *platform MOOC*. Hasil survey ditunjukkan oleh Gambar (4) – Gambar (12).

Hal tersebut dibuktikan dengan para santri memilih angka dengan rata-rata skala 4.31 dari 6 yang menunjukkan kesesuaian pada pertanyaan apakah santri lebih mudah memahami materi pada *digital learning* dibandingkan dengan buku versi cetak (lihat Gambar (4)). Selain itu, para santri memilih angka dengan rata-rata skala 4.15 dari 6 dan 4.36 dari 6 pada pembelajaran menggunakan *digital learning* bisa membantu mereka menghafal dan memahami materi (lihat Gambar (5) dan (6)). Ditambah lagi mereka memilih angka dengan rata-rata skala 4.36 dari 6 pada pemenuhan kebutuhan belajar dalam melakukan pembelajaran



Gambar 4 Pemahaman santri dalam memahami materi Nahwu Shorof menggunakan *digital learning* dibandingkan dengan buku versi cetak.



Gambar 5 *Digital learning* membantu santri menghafal materi pembelajaran.



Gambar 6 *Digital learning* membantu santri memahami materi pembelajaran.



Gambar 7 Pemenuhan kebutuhan belajar para santri menggunakan *digital learning*.

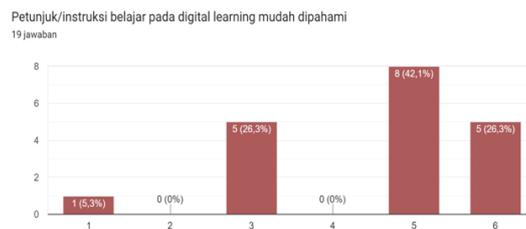
menggunakan digital learning (lihat Gambar (7)). Pertanyaan tersebut termasuk ke dalam aspek *perceived usefulness* atau kegunaan yang dirasakan oleh pengguna di dalam kuesioner dengan desain *Technology Acceptance Model*.

Konten interaktif pada *platform* yang telah dibuat dapat diterima dengan baik oleh para santri saat melakukan simulasi dalam pembelajaran menggunakan *digital learning*. Pembelajaran dengan suasana yang terasa lebih menyenangkan dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Para santri merasa metode Ikhtisar dengan menggunakan *digital learning* ini dapat membantu mereka menghafal materi pembelajaran sesuai dengan grafik pada Gambar (5). Mayoritas santri memilih skala lebih dari 3 yang menunjukkan bahwa mereka merasa terbantu menghafal materi pembelajaran apabila menggunakan *digital learning*. Hal tersebut dapat menandakan bahwa digitalisasi konten pembelajaran interaktif dapat memudahkan para santri dalam belajar.

Pengguna atau para santri di pesantren cenderung setuju dengan kemudahan yang dirasakan saat mengakses dan melakukan pembelajaran menggunakan *digital learning*. Hal tersebut dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang termasuk ke dalam aspek *perceived ease of use* atau kemudahan yang dirasakan pada kuesioner dengan desain TAM model.



Gambar 8 Respons para santri dalam menggunakan *digital learning*.

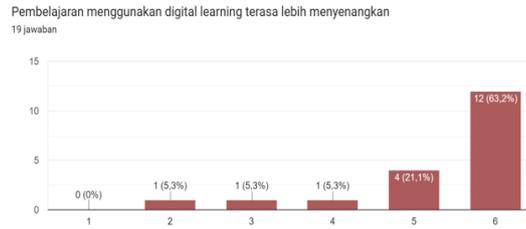


Gambar 9 Santri merasa instruksi belajar pada *digital learning* mudah dipahami.

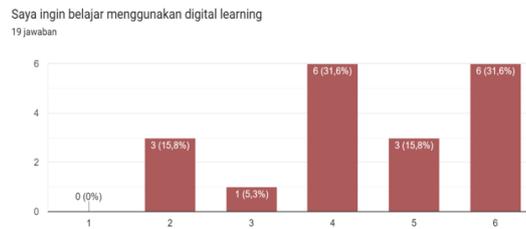
Para santri memilih angka dengan rata-rata 4.52 dari 6 pada pertanyaan apakah pembelajaran menggunakan *digital learning* mudah digunakan (lihat Gambar (8)). Selain itu, para santri juga merasa instruksi belajar pada *digital learning* mudah dipahami karena memilih angka dengan rata-rata skala 4.52 dari 6 pada pertanyaan terkait (lihat Gambar (9)). Oleh karena itu, para santri merasa mudah dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan *digital learning*.

Selain itu, para santri bersedia untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan *digital learning*. Hal tersebut dapat dilihat dari respon terhadap pertanyaan yang termasuk ke dalam aspek *users' willingness* termasuk ke respon yang positif. Para santri memilih angka dengan rata-rata 5.31 dari 6 pada pembelajaran menggunakan *digital learning* terasa lebih menyenangkan (lihat Gambar (10)). Santri-santri juga ingin melakukan pembelajaran dengan *digital learning* karena para santri memilih angka dengan rata-rata skala 4.42 dari 6 pada kesesuaian dalam keinginan belajar menggunakan *digital learning* (Gambar (11)). Terlebih, para santri merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan *digital learning* karena para santri memilih angka dengan rata-rata skala 4.57 dari 6 (lihat Gambar (12)) yang menunjukkan kesesuaian pada pertanyaan yang diberikan.

Akan tetapi, terdapat beberapa umpan balik yang diberikan oleh para santri saat pelatihan. Sebagian besar dari evaluasi adalah seperti kendala jaringan internet, navigasi pada *platform MOOC*, dan tidak adanya *mentor live*. Para santri mengakses *platform* saat berada di pondok pesantren yang berada di pedesaan sehingga akses jaringan internet masih terbatas. Selain itu, untuk



Gambar 10 Para santri merasa pembelajaran menggunakan *digital learning* dirasa lebih menyenangkan.



Gambar 11 Para santri ingin belajar menggunakan *digital learning*.



Gambar 12 Para santri merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan *digital learning*.

pembelajaran dengan mandiri masih tidak bisa dihilangkan karena metode Ikhtisar ini memiliki ciri khasnya sendiri, seperti pengulangan materi dengan lagu.

5 | KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk Santri Milenial di Pondok Pesantren yang telah dilaksanakan, para santri dapat menerima konten pembelajaran digital interaktif dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh pertanyaan-pertanyaan yang mencakup ketiga aspek yang terdapat pada *Technology Acceptance Model* (TAM) mendapatkan respon positif. Pada aspek *perceived usefulness* atau kegunaan yang dirasakan, para santri cenderung untuk memilih angka dengan rata-rata skala 4.3 dari 6. Selain itu, pada aspek *perceived ease of use* para santri merespon hal yang sama, positif karena para santri memilih angka dengan rata-rata skala 4.52 dari 6 yang menunjukkan bahwa para santri merasa mudah dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan *digital learning*. Sedangkan, pada aspek *users' willingness* para santri bersedia untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan *digital learning* karena mendapatkan skala lebih dari 3 dari 6 yang menunjukkan kesesuaian dengan pernyataan tersebut. Kemudahan yang dirasakan pada proses pembelajaran dapat membuat para santri merasa pembelajaran lebih menyenangkan sehingga menjadikan kegiatan

belajar menjadi lebih efektif. Akan tetapi, masih terdapat beberapa umpan balik yang dijadikan evaluasi *platform* dan sistem pembelajaran kedepannya, seperti tidak adanya *mentor* untuk mendampingi para santri belajar, dan navigasi setiap materi di dalam *platform MOOC*.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan membuat konten digital interaktif berpotensi menjadi metode pembelajaran yang efektif sehingga perlu dipertimbangkan untuk dijadikan salah satu metode pembelajaran di Pesantren Al-Ikhtishar. Akan tetapi, perlu ditinjau ulang pengaplikasian metode pembelajaran *digital learning* karena salah satu hal yang dibutuhkan adalah koneksi internet sedangkan di lokasi Pesantren Al-Ikhtishar terbilang masih jauh dari jangkauan koneksi internet.

6 | UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didukung dan didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Kegiatan ini juga didukung oleh tim KKN Departemen Sistem Informasi ITS 2022, serta pondok pesantren Matholi'ul Huda Al-Ikhtishar sebagai mitra dalam pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan serta memberikan dukungan.

Referensi

1. Islam DP. Buku Saku Statistik Ditjen Pendidikan Islam. Jakarta : Direktorat Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia; 2016.
2. Muslim M. Efektivitas Metode Al Ikhtishar Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Kitab Kuning (Studi Kasus di Pondok Pesantren Mathali'ul Huda Dukuh Brakas Desa Terkesi Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan). PhD thesis, Universitas Islam Sultan Agung; 2018.
3. Kementerian Agama Republik Indonesia, Gubuk Reot Ini Hasilkan Pembaca Kitab Kuning Andal; 2017. <https://kemenag.go.id/read/gubuk-reot-ini-hasilkan-pembaca-kitab-kuning-andal-ao2bq>, diakses pada 22 Oktober 2022.
4. Lawson B, Sharp R. Introducing html5. New Riders; 2011.
5. Singleton R, Charlton A. Creating H5P content for active learning. Pacific Journal of Technology Enhanced Learning 2020;2(1):13–14.
6. Hasan N, Islami co, editor, Betapa Pentingnya Belajar Ilmu Nahwu dan Sharaf; 2019. <https://islami.co/betapa-pentingnya-belajar-ilmu-nahwu-dan-sharaf/>, diakses pada 13 Maret 2021.
7. Badri AF. Al Ikhtishor:Metode Singkat dan Cepat Untuk Memahami Alquran dan Kitab Kuning. Pati: Ponpes Al Kautsar Kajen Pati Jawa tengah; 2016.
8. Lubbers P, Albers B, Salim F, Pye T. Pro HTML5 programming. Springer; 2011.
9. Horvat A, Dobrota M, Krsmanovic M, Cudanov M. Student perception of Moodle learning management system: a satisfaction and significance analysis. Interactive Learning Environments 2015;23(4):515–527.
10. Manacek S, Figg B, Hicks T, Scheirmann A. H5P interactive video: An opportunity to personalize learning. In: SITE Interactive Conference Association for the Advancement of Computing in Education (AACE); 2020. p. 520–526.
11. Arteaga Sánchez R, Duarte Hueros A, García Ordaz M. E-learning and the University of Huelva: a study of WebCT and the technological acceptance model. Campus-Wide Information Systems 2013;30(2):135–160.

Cara mengutip artikel ini: Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R.A., Anggraeni, W., Nurita, R.T., Utamima, A., Basara, N.R., Nuriman, M.A., Jayanty, A., Khofifah, N., Laila, N., Mahatta, H.M., Ananda, M.F., Wibowo, T.R., Hisyam, M., Kamil, M.Z.A., (2023), Pembuatan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Pembelajaran Bahasa Arab (Nahwu dan Shorof) untuk Santri Milenial, *Sewagati*, 7(3):383–392, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.505>.