

Nahwu Learning Media Innovation based on Articulate Storyline 3 for UNIDA Gontor Matriculation Beginner Students

Hamdan Fauzan Al-Ansori¹, Muhammad Zaki^{2✉}, Opik Taupikurohman³, Hani'atul Mabruroh⁴

Universitas Darussalam Gontor^{1,2,3,4}

✉ mzaki011102@gmail.com

Abstract:

The purpose of this study was to explore articulate storyline 3 based on nahwu learning media for beginner students in the University of Darussalam Gontor matriculation class. The researchers see that education is a sector that continues to grow along with advances in technology, so learning media should adapt to its development. Moreover, the nahwu lesson is one of the lessons that requires tools for understanding. Apart from the stigma that nahwu is a difficult lesson, it is also a tool for understanding knowledge from turats book. The preparation of this media uses instructional design principles with articulate storyline 3 to create interactive learning media for novice students. The researchers use basic R&D methods whose stages start from needs analysis, design, development, and product evaluation. The results of this study indicate that the learning media based on articulate storyline 3 has passed the validation of several experts and is ready to be tested to the next stage. The researchers' hypothesis from the creation of this media in the future is that developed learning media is able to increase motivation, results, and effectiveness for student nahwu learning through more interesting and interactive learning experiences.

Keywords: Articulate Storyline 3; learning media; nahwu

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan media teknologi berjalan seiring dengan semakin pesatnya perkembangan dunia informatika. Bahasa sebagai salah satu sarana informasi yang memegang peranan penting dalam mencatat dan mentransfer berbagai peristiwa baik yang sudah terjadi maupun yang sedang terjadi. Khususnya Bahasa Arab yang digunakan secara luas di dunia ini merupakan Bahasa persatuan yang memiliki peran yang begitu besar di berbagai belahan dunia (Khasanah, 2016).

Pada era yang sudah maju ini, Bahasa arab tidak hanya dipelajari melalui buku buku atau melalui majalah majalh yang ada, namun pembelajaran Bahasa Arab bisa diakses dan dipelajari melalui internet, media sosial dan komponen komponen yang saling berinteraksi dan berpengaruh dalam pembelajaran Bahasa Arab. Salah satu komponen

pembelajaran yang berperan penting adalah media (Gemilang & Listiana, 2020). Media merupakan segala hal yang menjadi perantara dalam berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu dengan menyalurkan informasi ke penerima. Media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai alat pembantu atau alat peraga dan juga sebagai sarana yang memudahkan guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik yang mana diantara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, computer, televisi, laptop, video recorder, film, buku, tape recorder, slide, kaset, video kamera, maupun media media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari (Prananingrum et al., n.d.).

Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu pilihan utama dalam proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam mempelajari nahwu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi mahasiswa pemula. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan Articulate Storyline 3 sebagai platform pembelajaran interaktif. (*"The Effect of Interactive Multimedia Use on Students' Learning Motivation in Subjects History of Islamic Culture at MTs PAB-1 Helvetia,"* 2021)

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas tentang inovasi media pembelajaran nahwu berbasis *Articulate Storyline 3* yang ditujukan untuk mahasiswa pemula matrikulasi di Universitas Darussalam Gontor (UNIDA Gontor). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran nahwu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam penelitian ini, kami akan melakukan pengembangan pembelajaran nahwu berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikustomisasi untuk mahasiswa pemula matrikulasi UNIDA Gontor. Pembelajaran ini akan dirancang dengan memperhatikan kurikulum yang ada serta karakteristik mahasiswa pemula. Penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai platform pembelajaran akan memungkinkan mahasiswa untuk belajar nahwu dengan cara yang lebih interaktif, melalui penggunaan gambar, animasi, dan latihan interaktif (Pajar, 2023).

Materi yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu pelajaran nahwu. Hal ini penting karena ilmu Nahwu merupakan ilmu yang membahas perubahan akhir kalimat yang berkaitan dengan I'rob, struktur kalimat serta bentuk kalimat. Mempelajari ilmu nahwu sangat penting dalam pembelajaran bahasa arab karena ilmu nahwu merupakan ilmu yang mempelajari kaidah- kaidah dalam bahasa arab. Sedangkan menurut Al-

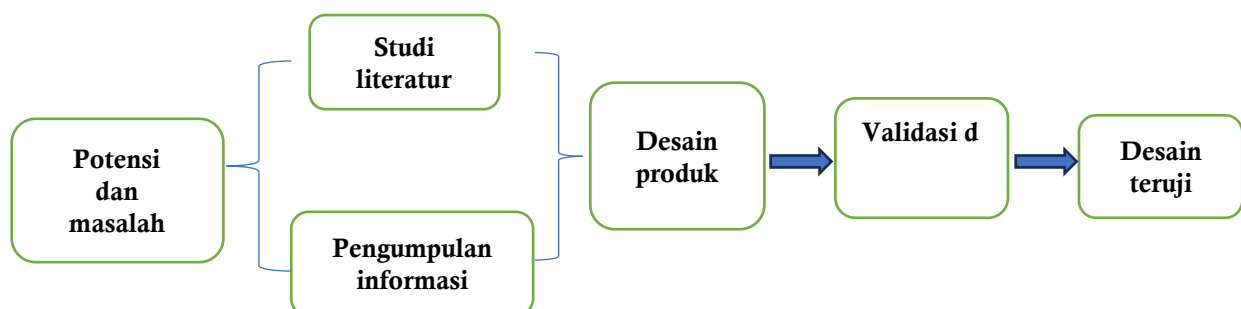
Gulayaini (dalam Pengantar Studi Linguistik Arab) ilmu nahwu adalah dalil-dalil yang memberitahukan kepada kita bagaimana seharusnya keadaan akhir kata-kata itu setelah tersusun dalam kalimat, atau ilmu yang membahas kata-kata arab dari rob dan bina” (Sari, 2017).

Objek yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu kelas matrikulasi Universitas Darussalam Gontor. Martikulasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan mahasiswa baru dalam hal pengetahuan dasar. Program martikulasi memiliki peran untuk mengenalkan dan menyiapkan kemampuan awal yang diperlukan oleh mahasiswa baru sehingga mereka dapat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sesuai program studi yang akan mereka ambil. Tujuan martikulasi adalah membuat mahasiswa memiliki skill yang ia butuhkan untuk menempuh proses pembelajaran sesuai program studi yang ia pilih (Wahyudi, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di Universitas Darussalam Gontor pada kelas Mantrikulasi, waktu penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajar 2023/2024 untuk mengetahui bagaimana kebergunaan aplikasi *Articulate Storyline* untuk pembelajaran bahasa arab pada tingkat mahasiswa matrikulasi Universitas Darussalam Gontor.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan R&D level 1 yang merupakan penelitian dengan menghasilkan rancangan produk dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli) tetapi tidak diproduksi atau diuji secara external (pengujian lapangan). Dalam hal ini penelitian dilakukan untuk menghasilkan data yang valid, reliabel, up to date objektif dan lengkap. Adapun langkah-langkah penelitian pada R&D level 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Pada penelitian dan pengembangan level 1 ini terdapat 3 tahap analisis data yaitu pertama dengan menggali potensi dan masalah yang ada pada objek yang akan diteliti, berupa analisis data kualitatif. Kemudian tahap kedua, yaitu untuk mengetahui produk apa yang ingin dikembangkan. Dan tahap yang ketiga adalah berupa analisis data kuantitatif terhadap pengujian internal rancangan produk tersebut berupa validasi data dan data tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk data kualitatif menggunakan skala likert.

PEMBAHASAN

Kata media berasal dari Bahasa latin (*medius*) bentuk jama dari kata *medium* yang memiliki arti secara harfiah: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran kata media memiliki pengertian secara khusus yaitu diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal dan visual. Pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada pengertian media yang ada pada ranah pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Batasan lain juga dikemukakan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yaitu media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media disebut juga sebagai mediator yang dapat menggambarkan bahwa setiap sistem pembelajaran yang berperan sebagai perantara atau mediasi mulai dari guru sampai alat yang paling canggih dapat disebut dengan media. Secara ringkas, media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar, 1997).

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah media komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, oleh karena itu media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana atau perantara untuk menyalurkan pesan yang ada dalam pembelajaran (Sadiman, 1989).

Dalam interaksi antara siswa dan lingkungannya, fungsi dari media pembelajaran bias kita ketahui berdasarkan dengan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin saja terjadi selama proses pembelajaran. Adapun tiga fungsi dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely yaitu: 1) *Ability fixative*, yaitu kemampuan untuk menangkap, menyimpan atau menampilkan suatu objek atau kejadian. Dengan ini objek atau kejadian dapat direkam, digambar, disimpan dan dapat ditampilkan dan diamati

kembali pada sat diperlukan seperti kejadian aslinya. 2) *Ability Manipulating*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan dirubah atau dimanipulasi sesuai keperluan misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya dan lain-lain. 3) *Ability Distributive* yaitu media mampu menjangkau audiens yang lebih banyak dalam satu kali penyajian, seperti TV, Radio, dan sebagainya (Gerald, 1980).

Banyak ahli telah mengemukakan pendapatnya tentang berbagai manfaat dari media pembelajaran. Salah satunya adalah pendapat dari Kemp & Dayton yang mengemukakan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengarkan pelajaran melalui media akan bias menerima pesan yang sama, meskipun guru menerangkan materi pelajarannya dengan cara yang berbeda-beda dengan adanya media akan mengurangi ragamnya penafsiran yang berbeda-beda tersebut sehingga informasi yang sama dapat tersampaikan dengan baik sebagai landasan pengkajian dan latihan lebih lanjut
- b. Pembelajaran lebih menarik. Media dapat digunakan sebagai penarik perhatian para siswa agar tetap focus memperhatikan pelajaran. Dengan menggunakan efek-efek dan tampilan yang menarik dapat menimbulkan keingintahuan. Semuanya itu menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan minat pelajar
- c. Pembelajaran lebih interaktif
- d. Mempersingkat waktu pengajaran yang diperlukan. Media dapat mengantarkan pesandan isi pelajaran yang cukup banyak dengan hanya membutuhkan waktu yang singkat
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Bilamana kata dan gambar sebagai media dapat menyampaikan penegetahuan dengan baik, spesifik dan jelas
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja saat diperlukan, terutama media yang dirancang untuk penggunaan individu
- g. Dapat meningkatkan sikap positif siswa
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dengan bantuan dari media dapat megurangi beban guru untuk menglang-ulang penjelasan, sehinga ia dapat memfokuskan perhatian ke aspet penting lain seperti konsultan dan lain-lain. (Kemp, 1985)

Adapun jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan indera penyerap
 - a. Audio. Media audio adalah sarana penyampaian pesan dan informasi yang dapat diterima oleh indera pendengaran, seperti suara radio, rekaman, dan MP3. Media audio dapat digunakan untuk melatih siswa dalam menyimak dan menyerap informasi dan pelajaran (Asrori & Ahsanuddin, 2016).
 - b. Visual. Media visual adalah media yang didalamnya terdapat informasi atau pesan khususnya materi yang disajikan untuk indera pengelihatan. Media ini hanya bias dilihat tanpa ada unsur suara. Hal hal yang termasuk media visual adalah slide, foto, gambar, bagan, sketsa, dan lain-lain.
 - c. Audio-Visual. Media audio-visual adalah jenis media yang berisikan informasi, pesan atau materi yang disajikan dengan melibatkan pendengaran juga pengelihatan sekaligus dalam satu sajian, contohnya adalah televisi, rekaman video, film, pentas drama, dan lainnya.
 - d. Multimedia. Multimedia merupakan perkembangan dari media audio-visual. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, audio, sound, animasi, video dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital atau komputerisasi (Munir, 2017).
2. Berdasarkan keasliannya
 - a. Benda Asli. Media benda asli merupakan benda yang dapat membantu memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa dan menarik semangat belajar siswa. Contohnya seperti benda yang ada dalam kelas
 - b. Benda Tiruan. Media ini menampilkan objek nyata tapi dalam bentuk tidak nyata, misalnya melalui gambar. Media ini dapat membantu ketika ada keterbatasan media yang tidak memungkinkan dibawa ke dalam kelas.

Pembelajaran Nahwu

Bahasa Arab adalah bahasa yang dikenal sebagai bahasanya orang islam. Oleh karenanya bahasa Arab sangat penting untuk dipelajari, khususnya untuk orang islam. Di dalam bahasa Arab sendiri terdapat empat keterampilan berbahasa (*al-maharah al-lughowiyyah*) yang perlu dipelajari. Akan tetapi selain keempat keterampilan berbahasa tersebut ada beberapa unsur di dalam ilmu bahasa Arab yang perlu diperhatikan dan

diketahui kaidahnya. Salah satu unsur yang penting di dalam ilmu bahasa Arab adalah mengetahui tentang kaidah dalam ilmu nahwu (Huda, 2020).

النحو : قواعد يعرف بها أحوال الكلمات العربية إعرابا و بناء

“Nahwu merupakan kaidah-kaidah yang dapat mengetahui keadaan dan posisi kata-kata bahasa Arab baik secara I’rob (perubahan bunyi akhir kata) dan bina (ketetapan bunyi akhir kata)”. Namun, seiring dengan perkembangan penelitian dan pengkajian tentang kebahasaan pada zaman sekarang, para ulama kontemporer lebih cenderung mengartikan nahwu dengan pembahasan yang lebih luas, yaitu nahwu bukan sekedar membahas tentang I’rob dan bina tapi juga mencakup pada penjaringan kosakata, hubungan antar beberapa kata, penyatuan kata, dan hubungan kata dalam kalimat serta komponen yang membentuk sebuah ungkapan atau prasa (Sehri, 2010).

Sudah banyak ditemui banyak kelompok orang yang meninggalkan masalah kaidah tentang irob karena merasa cukup hanya dengan membaca sukun pada setiap akhir kata dan hal ini adalah kebiasaan yang tidak dapat diterima. Meskipun tujuan hal itu adalah untuk mempermudah para pelajar, tapi itu tentu membuat pelajar tidak terbiasa dan mungkin tidak mengetahui baris apa yang seharusnya dibaca pada akhir suatu kata dan hal itu menghilangkan urgensi dari I’rob. Ciri khas bahasa Arab pada suatu kalimat tidak akan sempurna bila I’rob-nya tidak sempurna. Berikut merupakan beberapa dari tujuan dari pembelajaran ilmu nahwu:

- a. Untuk menjaga dan mengurangi dari kesalahan pengucapan dan tulisan dan ulama terdahulu berupaya merumuskan ilmu nahwu untuk menjaga bahasa al-qur’an dan hadis Nabi Muhammad SAW
- b. Untuk membiasakan pelajar dalam melakukan pengamatann dan berpikir logis dalam hal yang dapat membantu mereka untuk melakukan pengkajian tata bahasa Arab secara kritis
- c. Untuk memahami ungkapan-ungkapan dan pembicaraan bahasa Arab
- d. Mengasah otak dan mengembangkan khazanah kebahasaan bahasa Arab
- e. Supaya cakap dalam menerapkan kaidah-kaidah dalam gaya kehidupannya
- f. Kaidah-kaidah dapat memberikan control yang cermat kepada pengajar saat mengarang sebuah karangan (Sehri, 2010).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran nahwu adalah untuk mengenalkan, memahami, memahamkan, melatih, mengurangi kesalahan dan membiasakan dalam menggunakan kaidah-kaidah nahwu dengan benar dan tepat, supaya terhindar dari kesalahan dalam berbicara, membaca, dan berekspresi tulisan berbahasa Arab.

Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri merupakan kemajuan dalam bidang teknologi disertai dengan perubahan sosial ekonomi dan budaya yang signifikan. Terminologi Revolusi Industri 4.0 pertama kali dikenal di Jerman pada 2011 (Syamsuar & Reflianto, 2019). Pendidikan 4.0 merupakan suatu respons terhadap kebutuhan terhadap revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Lase, 2019).

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini merupakan gerbang untuk datangnya revolusi industri 4.0, berbagai contoh dari semakin luasnya perkembangan teknologi adalah, *artificial intelligence*, *nanotechnology*, *biootechnology*, 3D printing dan lain sebagainya. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, maka dunia pendidikan tentunya mempunyai tantangan tersendiri yaitu dalam hal penanaman nilai Pendidikan yang perlu dikembangkan. Menurut Guilford, penerapan nilai yang dikembangkan adalah: 1) kecerdasan siswa dikembangkan seluas-luasnya; 2) membentuk pribadi yang dinamis, percaya diri, berani dan bertanggung jawab; 3) pelajaran diberikan tidak hanya didalam kelas tapi diluar kelas juga; 4) menerapkan contoh perbuatan baik untuk membentuk watak yang baik (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Tapi dalam kenyataannya, seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi justru membuat anak-anak semakin terlena dan berkurangnya sikap tanggung jawab, berkurangnya moral, dan meningkatnya kasus kejahatan dikalangan siswa, dan meningkatnya kejahatan di media online, yang mana hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan nilai dan penguatan karakter moral siswa. Maka solusi untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 sebagai berikut :1) Kesesuaian kurikulum dan kebijakan pendidikan di Indonesia; 2) Kesiapan Sumber Daya Manusia dalam pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta mengembangkan karakter peserta didik; 3) Kesiapan

Sumber daya manusia dalam mengoptimalkan kemampuan karakter siswa dan kesiapan sarana prasarana dalam menunjang pendidikan (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Media *Articulate Storyline 3*

Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran teks negosiasi. Dalam tahapan *design* (desain) aplikasi *articulate storyline 3* yang pertama kali peneliti lakukan yaitu membuat kerangka atau konsep gambaran media pembelajaran yang akan dibuat pada tahap *development* selanjutnya (Nurfitriani, 2017). Pada tahap ini peneliti membuat *instrument* yang akan digunakan dalam penelitian, *flowchart*, dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dilakukan untuk membantu perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menunjukkan peta konsep atau alur program secara keseluruhan. Sementara pembuatan *storyboard* dilakukan setelah *flowchart* selesai. *Storyboard* menampilkan sketsa atau gambaran tampilan dari setiap menu dalam media pembelajaran berupa teks, cara penggunaan ataupun fungsi dari setiap tombol navigasi.

Saat memulai aplikasi akan muncul intro sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi pembelajaran. Pada menu intro siswa diwajibkan untuk menulis nama mereka masing-masing guna untuk mengetahui identitas nama siswa pada aplikasi tersebut.



Gambar 1. Halaman utama

Setelah para siswa menulis nama mereka masing-masing dalam aplikasi tersebut maka para siswa akan diarahkan kepada slide selanjutnya yang bertujuan untuk siswa diperintahkan untuk membaca doa sebelum belajar agar proses pembelajaran dipermudah dan diberkahi oleh sang pemilik Ilmu yaitu Allah SWT.



Gambar 2. Membaca do'a sebelum belajar

Setelah para siswa serentak membaca doa sebelum belajar, selanjutnya akan muncul slide home yang mana didalamnya terdapat 2 tombol yang memberi petunjuk kepada suatu materi atau Latihan soal. Pada tombol pertama terdapat tulisan *Al mawad* yang mana tombol tersebut akan mengarahkan kepada materi-materi nahwu yang akan dipelajari sedangkan jika kita memilih tombol kedua terdapat tulisan *At-tadribat* yang mana tombol tersebut akan mengarahkan kepada Latihan soal-soal materi yang telah dipelajari.

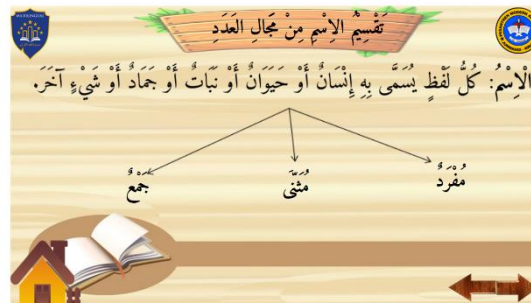


Gambar 3. Slide home yang terdapat di dalamnya 2 tombol yaitu Al-mawad dan At-Tadribat.

Setelah kita memilih tombol yang pertama, akan muncul beberapa materi dalam pembelajaran nahwu khususnya dalam bab *Al asma*. Para siswa dapat memilih salah satu materi diantara materi-materi yang tertera contoh kita akan mengambil tentang *Tak'simu Al-ismi min majaali Adad* maka kita akan diarahkan kepada materi yang membahas tentang judul tersebut.



Pada tampilan slide materi siswa dapat membaca dan memahami materi yang terdapat di dalam slide tersebut bersertaan dengan penjelasan yang di bimbing langsung oleh guru pengajarnya, dan di pojok bawah sebelah kanan itu terdapat tanda panah yang berfungsi untuk melanjutkan materi selanjutnya.



Gambar 5. Slide materi nahwu

Setelah para siswa membaca dan memahami materi dengan bimbingan guru pengajar maka selanjutnya masuklah dalam sesi evaluasi atau Latihan soal yang terdapat di Gambar 2 diatas yang mana memilih tombol kedua yang tertulis *At tadribat*. Sehingga akan muncullah beberapa soal latihan yang berkaitan dengan materi yang tadi dipelajari oleh para siswa.



Gambar 6. Latihan Soal materi

KESIMPULAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan media teknologi telah berjalan seiring dengan pesatnya perkembangan dunia informatika. Bahasa, khususnya Bahasa Arab, memiliki peranan penting dalam mencatat dan mentransfer berbagai peristiwa yang terjadi di dunia. Bahasa Arab juga digunakan secara luas di berbagai belahan dunia sebagai bahasa persatuan.

Di era teknologi informasi yang semakin maju, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya terbatas pada buku dan majalah, tetapi juga dapat diakses melalui internet, media

sosial, dan berbagai komponen yang berinteraksi dan berpengaruh dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan utama dalam proses pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam mempelajari nahwu (ilmu tata bahasa Arab).

Salah satu solusi efektif dan menarik untuk pembelajaran nahwu bagi mahasiswa pemula adalah penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai platform pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran nahwu melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengembangan pembelajaran nahwu berbasis *Articulate Storyline 3* ini disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik mahasiswa pemula matrikulasi di Universitas Darussalam Gontor.

Penggunaan media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran nahwu dapat membantu siswa dalam memahami kaidah-kaidah tata bahasa Arab dengan cara yang lebih interaktif. Guru dapat menyajikan materi dengan menarik menggunakan gambar, animasi, dan video, serta memberikan latihan interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi, khususnya menggunakan *Articulate Storyline 3*, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam mempelajari nahwu, dan membantu mahasiswa pemula dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Acknowledgments (Optional)

Artikel jurnal ini ditulis oleh Hamdan Fauzan, Muhammad Zaki dan Opik Taopikurrahman, dan satu pembimbing Hani'atul Mabrurroh. Berdasarkan hasil penelitian (Inovasi Media Pembelajaran Nahwu berbasis Articulate Story Line 3 Untuk Mahasiswa Pemula Matrikulasi UNIDA Gontor) yang dibiayai oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah melalui program hibah penelitian. Isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

REFERENSI

Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching media in the teaching of Arabic language/ Media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic*

- Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64.
<https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan media pembelajaran spinning wheel dalam pembelajaran qawa'id nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155–174. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua (urengensi bahasa Arab dan pembelajarannya di Indonesia). *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam*, 3(2), 39–54. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v3i2.16>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Pajar, J. (2023). Development of interactive learning media based on applications articulate storyline 3 human coordination system material. *Research And Development*, 7.
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (n.d.). Kajian teoritis media pembelajaran bahasa Arab.
- Ridlo, U. (2015). Model pembelajaran bahasa Arab materi al-qawa'id al-nahwiyyah.
- Sari, A. W. (2017). Analisis kesulitan pembelajaran nahwu pada siswa kelas VIII MTS Al Irsyad Gajah Demak tahun ajaran 2015/2016.
- Sehri, A. (2010). Metode pengajaran nahwu dalam pengajaran bahasa Arab. *HUNAFIA: Jurnal Studia Islamika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.24239/jsi.v7i1.108.47-60>
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Subakir, F. and Khalifah, N.F., 2023. Efektifitas strategi Project Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar muthola'ah di KMI Nurussalam. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), pp.559-567.
- The effect of interactive multimedia use on students' learning motivation in subjects history of islamic culture at MTs PAB-1 Helvetia. (2021). *Al-Uhum: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.110>
- Wahyudi 2023.pdf. (n.d.).