



## **Analisis Kebutuhan Bahan Ajar *Qawa'id* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Tingkat Pemula**

**Siti Masyitoh<sup>1</sup>, Rifda Haniefa<sup>2</sup>, Samsi Setiadi<sup>3</sup>, Ihwan Rahman Bahtiar<sup>4</sup>,  
Puti Zulharby<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta

Corresponding e-mail: [siti.masyitoh@unj.ac.id](mailto:siti.masyitoh@unj.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif bagi mahasiswa tingkat pemula Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Penelitian difokuskan pada tahap analisis kebutuhan sebagai landasan awal pengembangan bahan ajar. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terhadap 120 mahasiswa tahun pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Qawa'id* masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan berbasis teks, sehingga belum sepenuhnya mampu membantu mahasiswa memahami konsep-konsep gramatikal yang abstrak. Temuan angket mengungkapkan adanya kebutuhan dan minat yang sangat tinggi terhadap bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif yang memadukan unsur visual, audio, animasi, serta latihan interaktif. Selain itu, mahasiswa menunjukkan kesiapan yang baik untuk memanfaatkan bahan ajar digital secara mandiri di luar kelas. Temuan kualitatif memperkuat hasil kuantitatif dengan menunjukkan bahwa penggunaan visualisasi dan penyajian kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif merupakan kebutuhan yang mendesak dan strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *Qawa'id* bagi mahasiswa pemula, serta menjadi dasar konseptual bagi tahap pengembangan bahan ajar selanjutnya.

**Kata kunci:** *Qawa'id*, multimedia interaktif, bahan ajar digital, pembelajaran bahasa Arab, mahasiswa pemula.

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the need for developing interactive multimedia-based Qawa'id instructional materials for beginner-level students in the Arabic Language Education Program at Universitas Negeri Jakarta. The research focuses on the needs analysis stage as an initial foundation for instructional material development. Data were collected through questionnaires, classroom observations, interviews, and document analysis involving 120 first-year students. The findings indicate that Qawa'id instruction still faces various challenges, particularly related to the limitations of instructional materials and learning media that tend to be theoretical and text-based, thereby hindering students' understanding of abstract grammatical concepts. Questionnaire results reveal a very high level of need and interest in interactive multimedia-based Qawa'id materials that integrate visual, audio, animation, and interactive exercises. In addition, students demonstrate strong readiness to independently utilize digital instructional materials outside the classroom. Qualitative findings support the quantitative results, showing that visualization and contextual presentation enhance student engagement and comprehension. Based on these findings, it can be*

*concluded that the development of interactive multimedia-based Qawa'id instructional materials is an urgent and strategic necessity to improve the effectiveness of Qawa'id learning for beginner students and to serve as a conceptual foundation for the subsequent stages of instructional material development.*

**Keywords:** *Qawa'id, interactive multimedia, digital instructional materials, Arabic language learning, beginner students.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat pemula memiliki peranan strategis dalam membangun fondasi pemahaman peserta didik terhadap bahasa tersebut. Salah satu komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan *Qawa'id*, yaitu kaidah-kaidah yang mengatur pembentukan kata, struktur kalimat, dan pola kebahasaan. Pemahaman *Qawa'id* yang baik berkontribusi secara langsung terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami teks dan menggunakan bahasa Arab secara tepat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran *Qawa'id* sering dipersepsikan sebagai materi yang sulit karena kompleksitas perubahan bentuk kata serta keragaman struktur sintaksis dalam bahasa Arab. Persepsi ini menjadikan *Qawa'id* dianggap rumit, abstrak, dan menakutkan bagi peserta didik, khususnya pada tahap awal pembelajaran.

Kesulitan tersebut semakin diperkuat oleh pendekatan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, yang kurang mampu menarik perhatian dan melibatkan peserta didik secara aktif, terutama di tengah perkembangan teknologi digital. Keterbatasan bahan ajar yang bersifat menarik dan interaktif turut berkontribusi signifikan terhadap rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari *Qawa'id* (Rasyidi, 2020). Selain itu, pembelajaran yang masih berorientasi pada teks cetak cenderung membatasi kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan fleksibel. Kondisi tersebut berdampak pada lemahnya penguasaan konsep *Qawa'id*, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan berbahasa Arab secara menyeluruh (Syifa et al., 2021).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada mahasiswa tahun pertama Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta yang memiliki latar belakang pendidikan yang heterogen, mulai dari SMA, MA, SMK, hingga Pondok Pesantren. Mahasiswa lulusan SMA dan SMK umumnya memiliki pengalaman terbatas dalam pembelajaran bahasa Arab, bahkan sebagian di

antaranya belum pernah mempelajarinya sama sekali. Sementara itu, mahasiswa lulusan MA dan Pondok Pesantren menunjukkan tingkat penguasaan bahasa Arab yang beragam. Perbedaan latar belakang ini menyebabkan kesenjangan pemahaman dalam pembelajaran *Qawa'id*. Situasi ini semakin diperburuk oleh pembelajaran daring yang membatasi interaksi antara dosen dan mahasiswa, sehingga mahasiswa kesulitan untuk memahami materi *Qawa'id* secara lebih mendalam. Akibatnya, sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Nahwu dan Sharaf, yang tercermin pada capaian hasil belajar yang kurang optimal.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Magda & Anwar, 2023). Multimedia interaktif mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, dan video yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna (El Hanif, 2022). Dalam pembelajaran *Qawa'id*, media berbasis multimedia interaktif berpotensi membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu, media ini memungkinkan pembelajaran yang bersifat mandiri, fleksibel, dan dapat diulang sesuai dengan kebutuhan individu.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas pengembangan bahan ajar bahasa Arab dengan berbagai pendekatan, seperti pendekatan kemahiran berbicara (Kholison et al., 2023), kebudayaan, motion grafis (Nufus et al., 2022) dan multimedia (A. Ayu Pratiwi, Herdah, Kaharuddin, n.d.) (Ilmiani et al., 2020). Pendekatan multimedia dapat digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Arab seperti pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Arab untuk pemula berbasis web dengan materi berupa pengenalan huruf, pengenalan angka, kosakata, dan penyusunan kalimat (Febriana et al., 2023). Berikutnya, pengembangan bahan ajar bahasa Arab berupa software aplikasi Android dalam format apk dan swf yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Arab (Wijaksono, 2020). Selain itu, mengenai media pembelajaran bahasa Arab berbasis platform Quizlet yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab (Larenzi et al., 2024). Adapun penelitian yang berkenaan dengan materi *Qawa'id*, yaitu pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis mind map yang disajikan dalam bentuk pola peta dengan

berbagai ilustrasi bentuk dan warna yang mempunyai tema besar yang terhubung dengan tema turunan dan terhubung antara satu dengan yang lainnya yang disertai contoh. Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* dalam pembelajaran *Qawa'id Nahwu* yang dirasa sangat cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran qawaid nahwu, yaitu dengan pemaparan teks kemudian disusul dengan contoh-contoh dan terakhir menjelaskan kaidah-kaidah (Huda, 2020).

Berdasarkan kajian literatur yang telah dipaparkan, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis multimedia memang telah cukup banyak dilakukan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik menargetkan pengembangan bahan ajar *Qawa'id* yang dirancang dalam format multimedia interaktif. Selain itu, kajian yang secara khusus menyoroti kebutuhan mahasiswa tingkat pemula sebagai pengguna utama bahan ajar juga masih sangat terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan (*research gap*) pada dua aspek utama, yaitu: (1) belum tersedianya pengembangan bahan ajar *Qawa'id* yang mengintegrasikan fitur multimedia interaktif secara sistematis, dan (2) kurangnya penelitian yang diawali dengan analisis kebutuhan mahasiswa sebagai dasar perancangan bahan ajar tersebut.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan memfokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk mahasiswa tingkat pemula. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan terhadap pendekatan berbasis kebutuhan (*needs analysis*) sebagai fondasi dalam merancang bahan ajar *Qawa'id* yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar di perguruan tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta memungkinkan dilakukannya evaluasi secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada tahap awal, yaitu tahap *analysis* (analisis kebutuhan). Pembatasan ini dilakukan karena analisis kebutuhan

merupakan fondasi utama dalam proses pengembangan bahan ajar. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, kesulitan dalam pembelajaran *Qawa'id*, kebutuhan materi, serta preferensi terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hasil analisis kebutuhan tersebut akan menjadi dasar konseptual dan empiris dalam merancang desain bahan ajar pada tahap berikutnya.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan angket terbuka kepada mahasiswa tahun pertama terkait kendala, kesulitan, dan kebutuhan mereka terhadap bahan ajar *Qawa'id*, hasil observasi proses pembelajaran *Qawa'id*, serta studi dokumen yang relevan. Data kuantitatif berupa hasil angket analisis kebutuhan yang disajikan dalam bentuk skor, persentase, dan tabel untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan mahasiswa secara lebih terukur.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan wawancara. Instrumen angket dan pedoman wawancara disusun untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar *Qawa'id* pada tingkat pemula. Angket digunakan untuk menjangkau data secara luas, sedangkan wawancara berfungsi untuk memperdalam informasi yang diperoleh dari angket.

Analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian. Data kualitatif dianalisis melalui empat tahap, yaitu pengumpulan data, dengan menghimpun seluruh data dari jawaban mahasiswa, dosen, dan dokumen pendukung, penyajian data, dengan menyusun dan mengelompokkan data secara sistematis untuk memberikan gambaran utuh mengenai kondisi pembelajaran *Qawa'id*, reduksi data, yaitu proses merangkum dan memfokuskan data pada aspek-aspek yang dianggap penting dan relevan dengan tujuan penelitian serta penarikan kesimpulan, sebagai tahap akhir untuk memberikan makna terhadap data yang telah dianalisis. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan menafsirkan hasil angket dalam bentuk persentase dan kecenderungan respon, kemudian digunakan untuk memperkuat dan mendukung temuan data kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini memusatkan kajian pada tahap analisis kebutuhan sebagai dasar awal pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif. Data

diperoleh melalui angket, wawancara, observasi kelas, dan studi dokumentasi terhadap mahasiswa tahun pertama Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Temuan penelitian mencerminkan kondisi aktual pembelajaran *Qawa'id* serta kebutuhan nyata mahasiswa sebagai pembelajar pemula. Penilaian kebutuhan mahasiswa dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mempelajari *Qawa'id* pada tingkat pemula. Tujuan utama penelitian ini adalah memperoleh data dan informasi empiris yang menjadi dasar dalam perancangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan mahasiswa. Informasi tersebut diharapkan dapat mendukung pengembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemandirian, dan memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap kaidah bahasa Arab. Dari total 120 responden, latar belakang pendidikan mereka cukup beragam, terdiri atas 37,2% lulusan SMA/ sederajat, 32,1% lulusan Madrasah Aliyah, dan 30,8% lulusan Pondok Pesantren. Keberagaman ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan pengalaman dan kemampuan awal mahasiswa dalam mempelajari *Qawa'id*, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu menjembatani perbedaan tersebut secara efektif. Berikut paparan hasil angket kebutuhan mahasiswa terkait tentang pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif untuk tingkat pemula, persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran *Qawa'id* saat ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran *Qawa'id*

Aspek yang Dinilai	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Interpretasi
Kesulitan belajar <i>Qawa'id</i>	3,8	19,2	43,6	25,6	7,7	Sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan
Media pembelajaran dosen	0	5,1	37,2	46,2	11,5	Media membantu, tetapi belum optimal

Bahan ajar <i>Qawa'id</i>	1,3	7,7	48,7	32,1	10,3	Bahan ajar cukup membantu, perlu pengembangan
---------------------------	-----	-----	------	------	------	---

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa pembelajaran *Qawa'id* masih menyisakan sejumlah tantangan bagi mahasiswa. Sebanyak 33,3% responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam mempelajari *Qawa'id*, sementara 43,6% berada pada posisi netral. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kesulitan tidak dialami secara merata, pembelajaran *Qawa'id* belum sepenuhnya mudah dipahami oleh mahasiswa. Di sisi lain, media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dosen dinilai cukup membantu, dengan lebih dari separuh responden menyatakan setuju dan sangat setuju. Namun, tingginya persentase responden pada kategori netral menunjukkan bahwa efektivitas media dan bahan ajar tersebut masih belum optimal. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam penyajian materi agar pembelajaran *Qawa'id* menjadi lebih menarik dan efektif. Kebutuhan mahasiswa terhadap multimedia interaktif *Qawa'id* dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kebutuhan mahasiswa terhadap multimedia interaktif *Qawa'id*

Aspek yang Dinilai	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Interpretasi
Ketertarikan pada bahan ajar multimedia interaktif	2,6	0	28,2	44,9	24,4	Minat sangat tinggi
Media audio-visual meningkatkan semangat belajar	3,8	6,4	24,4	37,2	28,2	Media audio-visual meningkatkan motivasi

Video, animasi, dan kuis membantu belajar	0	2,6	17,9	42,3	37,2	Fitur interaktif sangat dibutuhkan
Latihan soal interaktif diperlukan	0	1,3	14,1	43,6	41,0	Kebutuhan sangat tinggi
Tampilan visual menarik disukai	0	1,3	15,4	34,6	48,7	Visual menjadi aspek penting
Pemahaman melalui konteks	0	1,3	14,1	37,2	47,4	Pembelajaran kontekstual efektif

Tabel 2. memperlihatkan tingginya kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif. Mayoritas responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa media audio-visual, video, animasi, kuis interaktif, serta latihan soal interaktif dapat membantu mereka memahami *Qawa'id*. Lebih dari dua pertiga mahasiswa juga menyatakan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan bahan ajar multimedia interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan variatif. Multimedia interaktif dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu menjelaskan konsep-konsep *Qawa'id* yang abstrak secara lebih konkret dan mudah dipahami. Kendala dan saran terhadap pembelajaran *Qawa'id* dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kendala dan saran terhadap pembelajaran *Qawa'id*

Aspek yang Dinilai	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Interpretasi
Kesulitan memahami istilah teknis	3,8	17,9	43,6	25,6	9	Sebagian mahasiswa masih



dalam pembelajaran qawaid						mengalami kesulitan
Kesulitan dalam memahami struktur kalimat bahasa Arab	3,8	20,5	44,9	24,4	6,4	Sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan
Kebutuhan panduan belajar mandiri multimedia	1,3	2,6	32,1	37,2	26,9	Mayoritas membutuhkan
Kesediaan menggunakan bahan ajar digital mandiri	1,3	5,1	34,6	35,9	23,1	Mahasiswa siap belajar mandiri

Berdasarkan Tabel 3, pembelajaran *Qawa'id* pada mahasiswa tingkat pemula masih menghadapi kendala utama pada pemahaman istilah teknis dan struktur kalimat bahasa Arab, yang tercermin dari dominasi respon *cukup setuju* hingga *setuju* pada kedua aspek tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa materi *Qawa'id* yang bersifat abstrak dan teoritis belum sepenuhnya mudah dipahami oleh mahasiswa. Di sisi lain, mayoritas responden menyatakan kebutuhan yang tinggi terhadap panduan belajar mandiri berbasis multimedia serta kesiapan untuk menggunakan bahan ajar digital secara mandiri. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa tidak hanya menyadari keterbatasan pembelajaran konvensional, tetapi juga terbuka dan siap menerima inovasi bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman, kemandirian, dan efektivitas pembelajaran *Qawa'id*.

Hasil observasi perkuliahan Nahwu dan Sharaf menunjukkan bahwa pembelajaran *Qawa'id* yang disajikan secara teoritis tanpa dukungan media visual

cenderung kurang mampu mendorong keterlibatan mahasiswa. Ketika materi *Qawa'id* disampaikan hanya melalui teks atau penjelasan abstrak, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep gramatikal, seperti pola i'rab, klasifikasi kata, dan perubahan bentuk fi'il. Sementara itu, penggunaan bahan ajar yang dilengkapi dengan visualisasi, seperti bagan struktur kalimat dan ilustrasi pola gramatikal, tampak mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Temuan observasi tersebut selaras dengan hasil wawancara mahasiswa yang menegaskan keterbatasan bahan ajar *Qawa'id* yang digunakan saat ini. Mahasiswa mengungkapkan bahwa bahan ajar yang tersedia masih dominan berbasis teks dan hafalan, sehingga belum sepenuhnya membantu mereka membangun pemahaman konseptual secara mandiri. Mereka menekankan pentingnya bahan ajar yang menyajikan materi *Qawa'id* dalam bentuk animasi, video singkat, dan infografis yang menampilkan penerapan kaidah secara kontekstual. Selain itu, mahasiswa juga mengharapkan adanya latihan berbasis kuis dan permainan interaktif yang memungkinkan mereka menguji pemahaman secara langsung dan berkelanjutan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan integrasi data kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran *Qawa'id* terletak pada keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi karakteristik mahasiswa pemula. Kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa dan media pembelajaran yang tersedia menunjukkan urgensi pengembangan bahan ajar yang lebih visual, interaktif, dan fleksibel. Perspektif pembelajaran konstruktivistik dan pendekatan *learner-centered*, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga memfasilitasi proses eksplorasi, interaksi, dan konstruksi pengetahuan secara aktif. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung, refleksi, dan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran (*active knowledge construction*) Pendekatan *learner-centered* ini menempatkan pembelajar sebagai pusat proses belajar, di mana peran pendidik dan media pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mendukung keterlibatan aktif, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang

bermakna. Selain itu, penelitian mutakhir menunjukkan bahwa integrasi multimedia interaktif yang memfasilitasi pengalaman belajar konstruktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi (Tiara Arifah, L. Heny Nirmayani, 2025).

Multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, animasi, audio, dan latihan interaktif berpotensi besar untuk membantu mahasiswa memahami konsep-konsep *Qawa'id* yang bersifat abstrak. Visualisasi perubahan bentuk fi'il, simulasi struktur i'rab, serta penyajian tarkib dalam konteks penggunaan nyata dapat menjadikan pembelajaran lebih konkret dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar, retensi konsep, dan pemahaman gramatikal peserta didik secara signifikan. dengan demikian, pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif merupakan solusi yang relevan dan strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran mahasiswa tingkat pemula. Pengembangan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan efektivitas pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga pada penyediaan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital.

Temuan pada tahap analisis kebutuhan ini menjadi landasan konseptual dan empiris bagi perancangan bahan ajar pada tahap pengembangan berikutnya. Berdasarkan kebutuhan mahasiswa, bahan ajar *Qawa'id* yang akan dikembangkan perlu mengintegrasikan fitur visualisasi animatif untuk menjelaskan pola gramatikal yang abstrak. Penggunaan unsur visual dan animasi sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman konseptual apabila dirancang sesuai prinsip kognitif pembelajaran multimedia (Mayer & Fiorella, 2022). Selain itu, penyediaan latihan interaktif berbasis kuis, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Strategi ini didukung oleh temuan bahwa pembelajaran berbasis interaktivitas dan *active engagement* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan retensi konsep (Mayer & Fiorella, 2022; Xu, 2020).

Simulasi penerapan *Qawa'id* dalam teks dan dialog kontekstual juga diperlukan agar mahasiswa dapat mengonstruksi pemahaman melalui penggunaan

kaidah dalam situasi nyata, sejalan dengan prinsip konstruktivistik yang menekankan pembelajaran bermakna melalui konteks autentik. Dari sisi desain, tampilan antarmuka yang *user-friendly* serta fleksibilitas akses lintas perangkat, baik daring maupun luring, menjadi aspek krusial untuk mendukung pembelajaran mandiri dan *self-directed learning* mahasiswa di era digital (Mayer & Fiorella, 2022). Berlandaskan kebutuhan empiris yang telah teridentifikasi, pengembangan selanjutnya diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif yang kontekstual, partisipatif, dan responsif terhadap karakteristik mahasiswa tingkat pemula.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran *Qawa'id* pada mahasiswa tingkat pemula Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta masih menghadapi kendala, terutama terkait keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang heterogen. Data angket, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep *Qawa'id* yang bersifat abstrak. Tingginya respons pada kategori netral mengindikasikan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini belum optimal dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar.

Hasil analisis kebutuhan memperlihatkan adanya urgensi pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif. Mahasiswa menunjukkan kebutuhan dan minat yang tinggi terhadap penggunaan media audio-visual, animasi, video, serta latihan dan kuis interaktif yang dinilai dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual. Temuan kualitatif juga menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang dominan teoritis dan berbasis teks kurang efektif dalam mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar *Qawa'id* berbasis multimedia interaktif menjadi kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada tingkat pemula.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Ayu Pratiwi, Herdah, Kaharuddin, D. & H. (n.d.). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Qawā'id di Tingkat Madrasah Aliyah*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/saa.v12i2.52071>

- El Hanif, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Kelas V Mts Ta’Mirul Islam Masaran Sragen. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 473–483. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3548>
- Febriana, D., Iswari, L., Indonesia, U. I., Informatika, P., & Indonesia, U. I. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula Berbasis Web*. 08(02), 100–109.
- 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>
- Ilmiani, A. M., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). *MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGATASI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA*. 8(1), 17–32.
- Kholison, M., Suja, A., Setyawan, C. E., & Hantoro, R. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kemahiran Berbicara. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 90–102. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i1.90-102>
- Larenzi, A. H., Basyar, S., & Ghazi, F. (2024). *Development of Quizlet Platform-Based Platform Based Learning Media for Middle School Students ' Understanding of Arabic Vocabulary*. 4(2).
- Magda, M., & Anwar, N. (2023). Desain Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran *Qawa'id* Siswa Kelas XII di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Malang. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(4), 1–16. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i4.8>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). *Introduction to Multimedia Learning*. 3–16.
- Nufus, H., Erlina, E., Koderi, K., Ramadhan, M. U. C., & Nopiyanti, N. (2022). Development of Tarkib Teaching Materials Based on Motion Graphic in Islamic Junior High School I Tatwir al-Mawad al-Tarkibiyah ‘ala Asas al-Rasum al-Mutakharrrikah bi al-Madrasah al-Mutawassitah al-Islamiyyah. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 14(1), 40–57. <https://doi.org/10.24042/albayan.v14i1.7145>
- Rasyidi, Z. Z. (2020). Pembelajaran Qawaid: Perspektif Teori Kognitif pada Pondok Pesantren Raudhatut Thalibin Kalimantan Selatan. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 103–116. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1865>
- Syifa, W., Sulaikho, S., & Nisa Al Wachidah, K. (2021). جدير وسيلة. *Alfazuna*, 05(2), 125. بأندرونية في تعليم قواعد اللغة العربية
- Tiara Arifah, L. Heny Nirmayani, I. M. T. (2025). Web-Based Interactive Learning Multimedia with a Constructivist Approach for Elementary School English Lessons. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.95020>
- Wijaksono, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi

Android. *At-Turost: Journal of Islamic Studies*, 7(2), 165–185.  
<https://doi.org/10.52491/at.v7i2.33>

Xu, H. (2020). How to Gamify Online Business : A Case Study Based on “ SMART ” Model. *Journal of Service Science and Management*, 516–534.  
<https://doi.org/10.4236/jssm.2020.133034>