

## TEACHING *ARUDH WAL QAWAFI* USING *MADRASA* PLATFORM: A CASE STUDY AT SYAMSUL ULUM MUHAMMADIYAH ISLAMIC BOARDING SCHOOL BANDUNG

### PLATFORM *MADRASA* UNTUK PENGAJARAN *ARUDH WAL QAWAFI*: STUDI KASUS DI PONDOK PESANTREN SYAMSUL ULUM MUHAMMADIYAH BANDUNG

Muhammad Ibnu Pamungkas

email: ibnupamungkas@uinsgd.ac.id

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

**Abstract:** This study aims to explore the teaching process of *arudh wal qawafi*, the use of *Madrassa* platform as an instructional media, and students' response toward the use of the platform at Syamsul Ulum Muhammadiyah Islamic boarding school, Bandung. This research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. The subjects were the twelve grade students of Syamsul Ulum Muhammadiyah Islamic Boarding School Bandung in 2022-2023 academic year. Based on the findings, *arudh wal qawafi* has been taught in grade XII at the Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung Islamic Boarding School since 2021 since it is seen as an important subject for students. *Arudh wal qawafi* is taught in stages applying teacher-made modules. At the reinforcement stage of the subject, the *Madrassa* platform is used as an instructional media. Students responded positively to the use of *Madrassa* platform in learning *arudh wal qawafi* since it may help them understand the subject matter. Students as *Madrassa* platform users are satisfied to the level of 83.5%.

**Keywords:** *arudh wal qawafi*, learning platform, *Madrassa*, poem, satisfaction level, Islamic boarding school.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung, pemanfaatan platform *Madrassa* sebagai media pendukung pembelajaran *arudh wal qawafi*, dan respon santri terhadap penggunaan platform tersebut dalam pembelajaran *arudh wal qawafi*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah santri Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung Kelas 12 Tahun Ajaran 2022-2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung diajarkan sejak tahun 2021 pada kelas XII karena dipandang sebagai mata pelajaran yang urgen bagi santri. Pembelajaran *arudh wal qawafi* dilakukan secara bertahap dengan menggunakan modul buatan guru. Platform *Madrassa* dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran pada tahap pengayaan atau penguatan materi. Terdapat respon positif dari santri terhadap penggunaan platform *Madrassa* dalam pembelajaran *arudh wal qawafi* karena dapat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran. Adapun tingkat kepuasan santri sebagai pengguna platform *Madrassa* tersebut mencapai 83.5%.

**Kata kunci:** *arudh wal qawafi*, platform pembelajaran, *Madrassa*, syair, tingkat kepuasan, pesantren.

## PENDAHULUAN

Setiap pondok pesantren membekali santrinya dengan ilmu *nabwu* dan *shorof* dalam pembelajaran. Kedua ilmu tersebut bahkan dijadikan sebagai *icon* atau ciri khas pendidikan pesantren. Bahkan disebut sebagai fondasi setiap pesantren, baik itu bagi pondok pesantren tradisional maupun modern. Kedua cabang ilmu tersebut termasuk ke dalam ilmu alat yang berfungsi sebagai platform untuk membaca dan memahami teks. Adapun *arudh wal qawafi* juga termasuk ilmu alat, tetapi keberadaan pembelajarannya tidak seumum kedua ilmu tersebut di pondok pesantren. Oleh sebab itu, sudah banyak artikel penelitian yang membahas tentang pembelajaran kedua cabang ilmu bahasa Arab tersebut. Sedangkan artikel penelitian terkait pembelajaran *arudh wal qawafi* sampai hari ini masih sangat sedikit di mesin pencari Google dan Google Scholar.

Di zaman dengan kemajuan teknologi yang pesat seperti hari ini, manusia beradaptasi dengan hal tersebut dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu cara pemanfaatan perkembangan teknologi yaitu dengan menggunakannya sebagai media atau platform pembelajaran (Raygan & Moradkhani, 2020). Penggunaan media digital atau media modern dalam pembelajaran pada hari ini sudah tidak asing lagi (Carrier, Damerow, & Bailey, 2017). Bahkan sudah ada penelitian tentang penggunaan media digital untuk mendukung pembelajaran *arudh wal qawafi* dengan menggunakan media digital, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh M. Syafiih (2022) yang menggunakan aplikasi berbasis *android*.

Pondok Pesantren Syamsul Ulum termasuk ke dalam pondok pesantren modern yang berada di bawah pengawasan Pimpinan Pusat Cabang Muhammadiyah Wilayah Ujung Berung Bandung (Sanah, Odang, & Lutfiani, 2022). Peletakkan batu pertama dilaksanakan pada tahun 2014, selesai pembangunan awal pada 2015, dan mulai menerima santri angkatan pertama di tahun 2016. Salah satu keunikan pesantren ini adalah adanya mata pelajaran *arudh wal qawafi* yang diajarkan kepada kelas 12. Ilmu tersebut diajarkan di tingkat akhir karena memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi dan butuh terhadap fondasi dasar bahasa Arab seperti *nabwu* dan *shorof* untuk dapat memahami ilmu tersebut. Sebagai pesantren modern, tentu saja pembelajarannya pun mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, agar para santri mampu bersaing di era modern ini.

Tujuan dasar diajarkannya *arudh wal qawafi* untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman dasar kepada santri terkait syair Arab klasik dan pendalaman ilmu agama. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka guru berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran *arudh wal qawafi* bagi para santri. Salah satu cara yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan menggunakan platform pembelajaran khusus. Dalam hal ini adalah platform *Madrassa*. Platform tersebut digunakan karena dipandang mampu untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman santri tentang *arudh wal qawafi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung, untuk mengungkap tentang pemanfaatan platform *Madrassa* dalam pembelajaran, dan untuk mengetahui respon santri sebagai pengguna terhadap pemanfaatan platform tersebut.

## METODE PENELITIAN

Untuk menjabarkan proses pembelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung, maka peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam format studi kasus. Dengan metode deskriptif, maka penelitian bertujuan untuk menggambarkan kondisi, situasi,

atau fenomena yang muncul di suatu komunitas atau masyarakat yang menjadi subjek penelitian (Musthafa & Hermawan, 2018, hal. 86). Format studi kasus digunakan untuk menyelidiki suatu fenomena atau masalah dengan mengumpulkan informasi-informasi yang diolah untuk dicarikan solusinya. Dalam hal ini, fenomena yang dimaksud adalah pemanfaatan platform *Madrasa* bagi santri dalam mata pelajaran *arudh wal qawafi*.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari observasi dan dokumentasi yang bersumber dari pembelajaran pada mata pelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung dengan platform *Madrasa*. Adapun data sekunder sebagai data yang bersifat tambahan didapatkan dari studi pustaka terhadap artikel, penelitian, buku, maupun *website* yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada 22 santri. Tujuan pemberian angket adalah untuk mengetahui respon santri terhadap penggunaan platform *Madrasa* dalam pembelajaran, apakah memberikan dampak positif atau tidak. Kemudian data yang telah dikumpulkan tersebut dianalisis dan disajikan menggunakan matriks pola aspek yang menggambarkan data peristiwa atau fakta dengan pola yang menampilkan aspek-aspek masalah penelitian (Musthafa & Hermawan, 2018, hal. 280). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu (1) pengumpulan data, (2) deskripsi data, (3) penyajian data, (4) analisis data, dan (5) merumuskan simpulan.

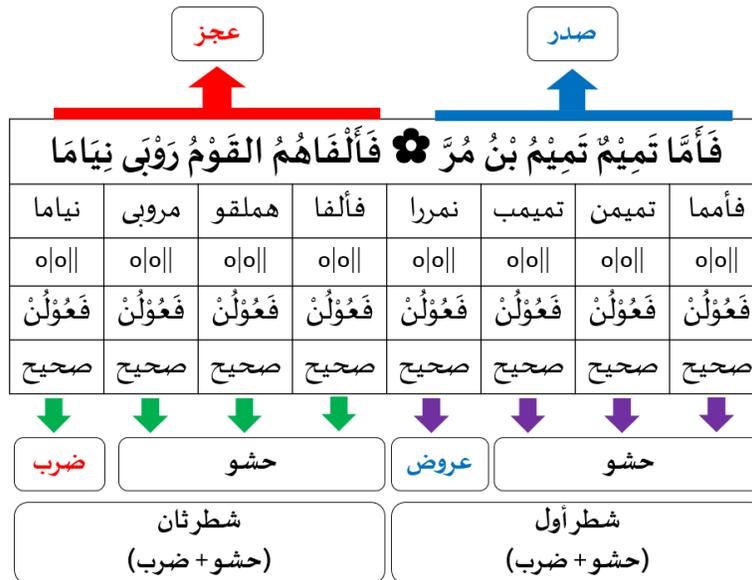
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya pembelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum merupakan hasil keputusan antara guru dan *mudir* di tahun 2021. Mata pelajaran *arudh wal qawafi* diajarkan sebagai pengganti dari mata pelajaran *terjemah* di kelas XI. *Mudir* melihat ada beberapa urgensi pembelajaran *arudh wal qawafi* di pesantren, yaitu: (1) *arudh wal qawafi* merupakan salah satu ilmu bahasa seperti *nahwu*, *shorof*, dan *balaghah* (Masykuri, 2017) yang perlu dipelajari oleh santri, (2) pentingnya mempelajari ragam keilmuan bahasa dan sastra Arab yang merupakan warisan para ulama, (3) salah satu tujuan mempelajari *arudh wal qawafi* adalah memahami dan mendalami ajaran agama Islam, sehingga menguasai bahasa Arab sangat penting bagi santri karena bahasa tersebut berfungsi sebagai alat dasar untuk memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Islam (Izzuddin, Dalimunthe, & Susilo, 2021), (4) dengan mempelajari ilmu ini, maka santri akan mampu untuk membedakan bahasa Al-Qur`an dengan syair, yang dengan hal ini akan mampu menyingkap kemukjizatan bahasa Al-Qur`an yang agung dan tinggi dibandingkan dengan syair buatan manusia.

Pembelajaran *arudh wal qawafi* di kelas menggunakan modul yang dibuat oleh guru mata pelajaran. Pertemuan pertama hingga ketiga merupakan pengenalan mata pelajaran sekaligus menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memberikan gambaran umum tentang *arudh wal qawafi*. Pada pertemuan keempat hingga akhir semester 1 barulah membahas tentang 16 *bahr* dalam syair-syair Arab. Adapun untuk *qafiyah* diajarkan di semester 2, karena (1) perlunya memahami *arudh* dan dasar-dasar syair Arab, (2) masa belajar kelas XII di semester ini lebih singkat dari semester 1, dan (3) teori-teori terkait *qafiyah* tidak sebanyak *arudh*. Untuk pembelajaran *qafiyah* di semester 2, materi pembelajaran dimulai dari definisi dan batasan *qafiyah*, *kalimah qafiyah*, *huruf qafiyah*, harakat *qafiyah*, nama *qafiyah*, hingga yang terakhir yaitu kecacatan *qafiyah*. Setiap selesai pembahasan satu materi, maka diberikan latihan dari bait-bait syair yang telah diberikan sebelumnya. Para santri dipersilahkan untuk membuka

catatan materi-materi sebelumnya untuk menguatkan kembali (*muraja`ah*) materi-materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Dalam pembelajaran, guru menjelaskan dasar-dasar syair Arab klasik secara bertahap. Pada pembelajaran awal, guru menjelaskan unsur-unsur dalam bait syair Arab dengan catatan hanya memberikan contoh syair yang seluruh *tafilabnya* *sabih* dalam artian tidak ada *zibaf* ataupun *illat*. Berikut adalah contohnya:



Gambar 1 Pengenalan Unsur-unsur Bait Puisi Arab

Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan santri dalam menyerap dan memahami materi, jika santri sudah mampu memahami dasar tersebut maka guru mulai memberikan bait syair yang mengandung *zibaf*. Setelah beberapa bait diberikan sebagai contoh, maka guru mulai mengajarkan *irab* bait-bait tersebut dengan *irab arudh* dengan tabel yang bertingkat seperti berikut ini:

يُرَيِّنُ فِي الرَّوْضِ نَبْتًا صَغَارًا ❁ لِيَخْبُوا حَيَاةَ الْمَعَالِي كِبَارًا							
كبارا	معالي	حياتل	ليحيو	صغارا	ضنبتن	نفيرو	يربي
o o	o o	o o	o o	o o	o o	o o	o o
فعولن	فعولن	فعولن	فعولن	فعولن	فعولن	فعولن	فعولن
صحيح	صحيح	صحيح	صحيح	صحيحة	صحيح	صحيح	صحيح
ضرب	حشو			عروض	حشو		

هذا البيت من بحر المتقارب التام عروضه صحيحة وضربه صحيح وحشوه في الشطر الأول والثاني صحيح.

Gambar 2 Tabel I'rab Arudhi Syair Arab

Adapun urutan tingkatan dalam analisis syair tersebut, yaitu (1) bait syair, (2) *kitabah arudhiyyah*, (3) simbol harakat dan sukun, (4) *tafilab*, (5) status *tafilab* apakah sah atau terkena *zibaf/illat*, dan (6) deskripsi bait syair. Tabel ini merupakan hasil dari pembelajaran untuk setiap 1 *bahr* syair dalam *arudh*.

Setelah santri mampu menganalisis bait syair dengan format seperti tabel tersebut, maka barulah diadakan pengayaan atau penguatan materi dengan menggunakan platform *Madrasa*. *Madrasa* adalah platform *e-learning* terkemuka yang menyediakan konten pendidikan bahasa Arab dan juga mata pelajaran lain seperti matematika, kimia, fisika, biologi dan kesehatan, dan sains futuristik untuk anak. Platform ini menyediakan layanan secara gratis dan dapat diakses oleh siapapun secara *online* pada *link* berikut <https://madrasa.org> atau pada *channel YouTube* “Madrasa” dengan *link* <https://www.youtube.com/@Madrasa/>. Platform ini juga dapat diakses melalui aplikasi “مدرسة” yang dapat diunduh di *Play Store* untuk *android* dan *App Store* untuk *iOS*.

Platform ini merupakan bagian dari *Mohammed Bin Rashid Al Maktoum Global Initiatives* (MBRGI), yang menyediakan lebih dari 5.000 video pendidikan. Video-video ini menampilkan konten yang mencakup berbagai kurikulum pendidikan bagi semua tingkatan siswa dari TK hingga SMA. Selain itu, *Madrasa* menawarkan latihan dan penerapan silabus ilmiah yang berbeda. Video-video pendidikan yang terdapat dalam *website* tersebut dibuat dan diproduksi sejalan dengan kurikulum yang bersifat *world-class* yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa di berbagai tahapan pendidikan. Terdapat 3 faktor utama yang membuat platform *Madrasa* ini menarik bagi santri, yaitu:

1. *Gamification in Education*

Gamifikasi pendidikan adalah pendekatan yang berkembang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembelajar dengan memasukkan elemen desain permainan dalam lingkungan pendidikan (Dichev & Dicheva, 2017). Tujuannya adalah untuk memaksimalkan keterlibatan, mempromosikan kompetisi, meningkatkan kinerja, memecahkan masalah atau membuat aktivitas lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran masih dalam proses perkembangan dan tren penggunaannya semakin populer digunakan (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Dengan adanya gamifikasi dalam pengajaran bahasa memberikan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa yang efektif. Dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemampuan kognitif, dan interaksi antar siswa, gamifikasi membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa siswa (Mailis, 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Smiderle et al. (2020), Krisbiantoro (2020), dan (Jonathan & Recard, 2021) menunjukkan bahwa gamifikasi pendidikan dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa seperti halnya yang dapat dilakukan oleh permainan, untuk meningkatkan keterampilan mereka dan mengoptimalkan pembelajaran.

2. *Learn and Play*

Platform *e-learning Madrasa* mengadopsi pendekatan “*gamification in education*” untuk memotivasi santri belajar, sekaligus menciptakan semangat kompetitif dan membangun keterampilan interaktif melalui kombinasi kesenangan dengan pendidikan. Melalui interaksi mereka pada konten situs web, pelanggan dapat bersaing untuk mendapatkan poin. Pengguna teratas akan ditambahkan ke daftar papan peringkat dan memenangkan lencana.

3. *Secret Mission*

Kejutan dan minat terhadap eksplorasi adalah elemen utama yang menandai “*gamification in education*”. Pengguna *Madrasa* akan mendapat kesempatan untuk memulai misi rahasia. Santri akan dapat bersaing dengan yang lainnya untuk mengumpulkan poin tertinggi saat berinteraksi di

*website*. Pengguna yang sering mengumpulkan poin akan menerima lencana dan menjadi yang teratas dalam daftar "*Madrassa Stars*".

*Madrassa* merupakan bagian dari MBRGI; yayasan yang didedikasikan untuk membuat harapan dan membangun masa depan yang lebih baik bagi umat manusia. Mungkin patut disebutkan juga, bahwa menyebarkan pendidikan dan pengetahuan adalah salah satu pilar utama MBRGI. Tujuan dari pilar-pilar ini diwujudkan melalui pelaksanaan program, proyek, dan inisiatif berkelanjutan untuk mengembangkan ekosistem pendidikan, kognitif, dan budaya. Kemudian juga untuk meningkatkan kualitas pendidikan di komunitas yang kurang beruntung di seluruh dunia, dan memfasilitasi akses ke sana, terutama di daerah-daerah. menghadapi tantangan dan kendala besar.

Visi platform *Madrassa* merupakan refleksi dari visi Yang Mulia Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum untuk mengubah realitas kesenjangan pendidikan yang terjadi di dunia Arab dengan menjembatani negara-negara Arab dengan dunia yang maju. Walaupun dengan visi yang sangat spesifik tersebut, sebenarnya platform ini tetap bisa digunakan oleh non-Arab untuk belajar. Rencana ini dilaksanakan melalui pengenalan "*school of the future and the future of the school*" sebagai konsep baru yang bertujuan untuk meningkatkan institusi pendidikan secara keseluruhan, mendorong desentralisasi pendidikan, dan mengikuti kurikulum internasional terbaru. Selain itu, konsep *school of the future* berfokus pada pembelajaran mandiri berkualitas tinggi untuk meningkatkan keterampilan santri dan memperkaya pengetahuan mereka melalui konten pendidikan terkini untuk meningkatkan kapasitas daya saing mereka. *Madrassa* juga bercita-cita untuk memperluas kelas dan jalur *e-learning* berfokus pada bahasa Arab dan gramatika bahasa Arab, serta sains lanjutan seperti ilmu komputer, teknik, ilmu kedirgantaraan, pemrograman, kecerdasan buatan, dan lainnya.

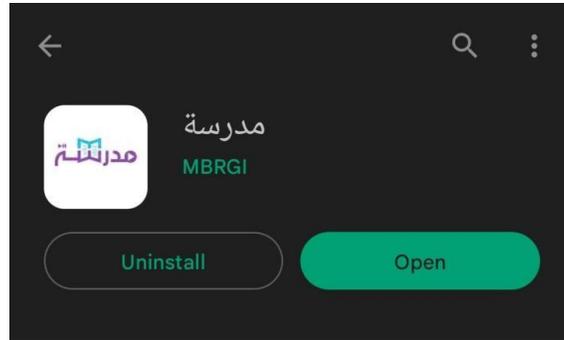
Adapun untuk misi platform *Madrassa* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pendidikan berkualitas berdasarkan kurikulum internasional terbaru dalam sains dan matematika, dan menawarkannya secara gratis kepada jutaan santri Arab. Ini selain membuat kurikulum ini dapat diakses oleh santri di seluruh dunia, berkontribusi untuk mengubah realitas pendidikan di dunia Arab, dan meningkatkan pencapaian pendidikan jutaan santri Arab.
2. Meletakkan dasar belajar mandiri yang sistematis tanpa bertentangan dengan peran lembaga pendidikan tradisional.
3. Mengatasi masalah keengganan santri Arab untuk mempelajari jurusan ilmiah dengan menawarkan konten pendidikan yang menarik dan luar biasa dalam sains dan matematika yang menargetkan santri dari semua tingkatan mulai dari TK hingga kelas 12.
4. Berkontribusi pada penciptaan generasi baru seperti cendekiawan, ilmuwan, inovator, dan penemu Arab yang memenuhi syarat untuk menghadapi rintangan utama yang berdiri di antara dunia Arab dan pembangunan dan kemajuan.
5. Berkontribusi pada penciptaan anak muda Arab yang terpelajar, mampu menguasai teknologi modern, dan membangun masyarakat berdasarkan pengetahuan ekonomi, serta memainkan peran penting dalam membangun masa depan negara asalnya.

Berikut adalah langkah-langkah mengakses platform *Madrassa* melalui komputer/laptop:

1. Buka website <https://madrassa.org/>.
2. Klik kategori "اللغة العربية" yang berwarna oranye dalam pilihan mata pelajaran.





Gambar 6 Aplikasi Madrasa di Play Store

3. Unduh aplikasi tersebut, kemudian buka untuk mengakses fiturnya.
4. Pilihlah kategori “اللغة العربية”.



Gambar 7 Pilihan Mata Pelajaran di Aplikasi Madrasa

5. Pilihlah kategori “الشعر” kemudian salah satu dari dua pilihan (sama seperti langkah ke-4 untuk akses dengan komputer).



Gambar 8 Sebagian Pilihan Materi dalam Aplikasi Madrasa

6. Pilihlah materi yang ingin dipelajari.



Gambar 9 Beberapa Materi Ilmu Arudh dalam Aplikasi Madrasa

Respon santri terhadap penggunaan platform *Madrasa* dalam pembelajaran *arudh wal qawafi* diperoleh dari 22 orang santri yang mengisi angket. Angket ini berisi 8 pernyataan yang skoringnya merupakan angka 1-5, dengan 5 (sangat setuju) sebagai skor tertinggi. Sehingga, maksimal skor untuk setiap pernyataan per santri adalah 5 kemudian dikali 22 jumlah santri menjadi 110 sebagai skor maksimal untuk satu pernyataan, sehingga untuk total skor angket secara keseluruhan adalah 880. Berikut rinciannya:

No	Pernyataan	Skor Total
1	Platform <i>Madrasa</i> membantu saya dalam memahami materi <i>arudh wal qawafi</i>	90/110
2	Penjelasan materi dalam platform <i>Madrasa</i> mudah dipahami	87/110
3	Platform <i>Madrasa</i> menarik secara visual	100/110
4	Platform <i>Madrasa</i> membuat saya tertarik untuk mempelajari <i>arudh wal qawafi</i>	84/110
5	Fitur <i>mission</i> dan <i>leaderboard</i> dalam platform <i>Madrasa</i> membuat saya terpacu untuk terus belajar	91/110
6	Pembelajaran <i>arudh wal qawafi</i> dengan media <i>e-learning</i> seperti platform <i>Madrasa</i> menyenangkan	90/110
7	Belajar <i>arudh wal qawafi</i> dengan menggunakan platform <i>Madrasa</i> bermanfaat untuk saya	92/110

8	Pembelajaran <i>arudh wal qawafi</i> dengan platform <i>Madrasa</i> lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah seperti biasa	101/110
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>735/880 (83.5%)</b>

Berdasarkan angket tersebut, persentase kepuasan santri terhadap pembelajaran *arudh wal qawafi* dengan menggunakan platform *Madrasa* mencapai 83.5%. Dengan persentase yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa platform tersebut mampu meningkatkan minat santri terhadap pembelajaran. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa platform *Madrasa* tidak hanya untuk mata pelajaran *arudh wal qawafi* saja, maka platform ini pun dapat dimanfaatkan oleh guru-guru mata pelajaran lain untuk mendukung pembelajaran dengan menarik perhatian dan minat santri. Berikut adalah matriks pola aspek tentang pembelajaran *arudh wal qawafi* dengan menggunakan platform *Madrasa* yang didasarkan kepada hasil wawancara sebagai persepsi santri:

Aspek	Persepsi Santri	Persepsi Guru
Materi pelajaran	Mayoritas santri menanggapi lebih mudah dipahami karena ada visualisasi, tetapi sebagian kecil tetap menganggap sulit.	Materi dijelaskan secara rinci dan dibuat per pembahasan, kecuali untuk materi <i>qafiyah</i> yang banyak disatukan dalam satu video
Contoh yang diberikan	Mayoritas santri merasa terbantu dengan adanya banyak contoh yang dapat divisualisasikan oleh video, sehingga membantu mereka untuk lebih paham dari pemberian materi dengan metode ceramah.	Contoh-contoh yang diberikan dalam video bertingkat dari yang sederhana hingga yang kompleks
Penjelasan video	Sebagian santri masih menganggap penjelasan agak sulit walaupun ada animasi karena disampaikan dalam bahasa Arab. Terlebih lagi pengisi suara video adalah <i>native speaker</i> , yang asing di telinga mereka.	Penjelasan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan video-video berbahasa Arab lainnya, karena suara dan makhraj huruf jelas dan kecepatan berbicaranya diturunkan di bawah standar normal orang berbicara.
Visual platform	Mayoritas santri menyebutkan bahwa platform <i>Madrasa</i> menarik secara visual, sehingga membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar. Salah satu faktornya adalah ragam warna dan animasi video yang baik.	Lebih menarik dibandingkan melihat papan tulis dan spidol di kelas. Kemudian ada aktifitas lain yang dapat membuat santri aktif ketika belajar.
Minat santri	Sebagian santri menyebutkan bahwa penggunaan platform <i>Madrasa</i> membuat mereka lebih tertarik dalam belajar <i>arudh wal qawafi</i> . Sedangkan sebagian lainnya tetap merasa pusing karena masih belum paham walaupun	Terlihat menunjukkan ketertarikan yang baik dalam menggunakan platform <i>Madrasa</i>

	sudah berusaha menggunakan platform tersebut.	
--	---	--

Berdasarkan matriks tersebut, mayoritas santri merespon secara positif terhadap penggunaan platform *Madrassa* dalam pembelajaran *arudh wal qawafi*. Tidak ada satu pun platform/media yang sempurna, tetap saja masih ada beberapa santri yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran walaupun sudah berusaha memaksimalkan penggunaan platform tersebut sebagai bentuk pengayaan materi. Melihat mayoritas santri yang merasakan bahwa penggunaan platform tersebut bermanfaat untuk mereka dan mereka antusias dalam menggunakannya, ini menunjukkan bahwa platform tersebut termasuk ke dalam kategori *child-friendly* atau ramah anak karena merupakan media yang baik digunakan dengan dapat menarik minat belajar mereka (Akmaliyah, Hudzaifah, Ulfah, & Pamungkas, 2021). Penelitian terkait peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media elektronik sudah banyak dilakukan beberapa di antaranya adalah penelitian Maulana (2020), Kamhar & Lestari (2019), dan Ku, Lin, & Tsai (2012). Oleh sebab itu, ini menjadi salah satu bukti bahwa penggunaan platform *Madrassa* ini yang juga termasuk ke dalam media elektronik mampu meningkatkan minat belajar santri.

Setiap platform atau media yang digunakan dalam pembelajaran tentu saja tidak ada yang sempurna. Hal penting yang perlu menjadi perhatian adalah bagaimana seseorang menggunakan media atau platform tersebut secara maksimal dengan memanfaatkan potensi yang ada. Berikut adalah beberapa kelebihan dari platform *Madrassa*:

1. Kelebihan Platform *Madrassa*
  - a. Bisa diakses dengan komputer/laptop maupun gadget.
  - b. Mudah digunakan karena bersifat *user friendly*.
  - c. Video pembelajaran menarik dan penuh warna.



Gambar 10 Pengantar Video Pembelajaran

- d. Penjelasan materi dalam video dijelaskan dengan detail.



Gambar 11 Penjelasan tentang Zihaf dalam Bait Syair

- e. Santri dapat mengakses platform ini di luar kelas.
  - f. Pilihan materi pembelajaran bahasa Arab selain *arudh wal qawafi* banyak dan beragam.
  - g. Dapat digunakan untuk mata pelajaran lain selain bahasa Arab.
  - h. Platform ini masih terus aktif sampai hari ini. Dapat dilihat pada akun *Instagram* (@madrasaorg) dan juga *Channel YouTube* yang masih tetap aktif -sampai hari ini- dengan terus meng-*upload* video-video kisah berbahasa Arab.
  - i. Platform berbasis gamifikasi yang dilengkapi dengan fitur *leaderboard* untuk menampilkan santri dengan skor terbanyak untuk menumbuhkan jiwa bersaing dalam diri santri. Kemudian terdapat juga fitur *mission* agar santri tertantang untuk terus belajar untuk menyelesaikan misi. Terdapat juga fitur *competition* dimana para santri mampu berlomba secara langsung dengan peserta lain untuk mendapatkan skor tertinggi.
2. Kekurangan Platform *Madrassa*
- a. Perlunya pendampingan dan penjelasan guru dalam penggunaan media, karena semua video sampaikan dalam bahasa Arab. Walaupun santri bisa belajar mandiri dengan melihat tulisan ataupun animasi tetapi tidak akan mampu paham secara maksimal.
  - b. Untuk materi *qafiyah* tidak dipecah per bagian sebagaimana *bahr* syair dalam *arudh*, sehingga agak sulit untuk mencari materi tertentu yang ingin dipelajari secara spesifik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, platform *Madrassa* dapat diakses melalui *website* resmi, *YouTube*, dan aplikasi di *android* ataupun *iOS*. Mata pelajaran *arudh wal qawafi* diajarkan di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung di kelas XII. Pembelajaran dilakukan secara bertahap di kelas, kemudian platform *Madrassa* digunakan guru sebagai pengayaan dan penguatan materi yang telah diajarkan kepada santri. Kepuasan santri terhadap penggunaan platform *Madrassa* dalam pembelajaran *arudh wal qawafi* di Pondok Pesantren Syamsul Ulum Muhammadiyah Bandung mencapai 83.5%. Respon santri terhadap penggunaan platform *Madrassa* dalam pembelajaran pun mayoritas positif, karena platform tersebut mampu membantu mereka dalam belajar walaupun ada sebagian kecil yang tetap merasa belum mampu memahami materi walau sudah mencoba untuk memaksimalkan penggunaan platform tersebut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akmaliyah, Hudzaifah, Y., Ulfah, N., & Pamungkas, M. (2021). Child-Friendly Teaching Approach for Arabic Language in Indonesian Islamic Boarding School. *International Journal of Language Education, Vol. 5 No. 1*, 501-514. doi:10.26858/ijole.v5i1.15297
- Carrier, M., Damerow, R., & Bailey, K. (2017). *Digital Language Learning and Teaching: Research, Theory, and Practice*. New York: Routledge.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1-36. doi:10.1186/s41239-017-0042-5
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*.

- Izzuddin; Dalimunthe, R.; & Susilo, S. (2021). The Women Potrayal in Arabic Textbooks for Non-Arabic Speakers. *Sage Open*, 1-14. doi:10.1177/21582440211014184
- Jonathan, F., & Recard, M. (2021). THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION CONCECPT INSIDE ONLINE CLASSROOM ACTIVITIES TO PROMOTE STUDENTS' ENGAGEMENT. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 176-184. doi:10.24071/ijiet.v5i2.3461
- Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1-7.
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 73-97. doi:10.30659/JAMR.1.2.73-97
- Ku, P.-Y., Lin, Y.-T., & Tsai, Y.-H. (2012). Social-media-assisted learning: A case study of teaching computer science on Facebook. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 2 No. 2, 262-265.
- Madrassa - مدرسة*. (2023, 03 Februari). Diambil kembali dari <https://madrassa.org/> pukul 22:40 WIB
- Mailis. (2022). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN DI MAN 2 BUKITTINGGI. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 53-62.
- Masykuri, M. S. (2017). *Mudah Belajar 'Arudh (Ilmu Sya'ir Bahasa Arab)*. Kediri: SANTRI SALAF PRESS.
- Maulana, A. I. (2020). PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (hal. 348-353). Majalengka: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka.
- Musthafa, I., & Hermawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Raygan, A., & Moradkhani, S. (2020). Factors influencing technology integration in an EFL context: investigating EFL teachers' attitudes, TPACK level, and educational climate. *Computer Assisted Language Learning: Routledge Taylor & Francis Group*, 1-22.
- Sanah, S., Odang, & Lutfiani, Y. (2022). Model Pengembangan Keterampilan Berbahasa Arab di Pesantren. *Ta'lim Al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaan*, 271-293. doi:10.15575/jpba.v6i2.20164
- Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Coelho, J., & Jaques, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Springer Open: Smart Learning Environments*, 1-11. doi:10.1186/s40561-019-0098-x
- Syafiih, M. (2022). Digitizing Arudh and Qowafi Classics as Andoid-Based Student Learning Media Using Flutter. *International Journal of Engineering, Science & Information Technology*, Vol. 2 No. 2, 129-135. doi:10.52088/ijesty.v1i1.292

