

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR SHOROF PADA KITAB
AMTSILATU TASRIFIYAH DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA CANVA BERBASIS INTERAKTIF**

Dia puspita Sari¹, Wasilah², Irmansyah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹diapuspitass32@gmail.com, ²wasila_uin@radenfatah.ac.id,

³irmansyah@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop interactive Shorof learning materials based on the Amtsilatu Tasrifayah textbook using Canva to enhance students' motivation and understanding of tashrif patterns. The study was conducted at SMP IT Terpadu Robbani Palembang, where Shorof learning still relies heavily on conventional lecture and memorization methods, resulting in low student engagement and difficulties in understanding word patterns (wazan). This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) with quantitative and qualitative approaches. Data were collected through classroom observations, teacher interviews, student questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The results indicate that the development of Canva-based interactive Shorof materials effectively improved students' learning outcomes and engagement. Students' average scores increased from 62.47 in the pre-test to 81.53 in the post-test, with N-Gain categorized as medium-high, indicating significant improvement in understanding tashrif patterns. Student responses also showed high engagement (90.52%). The interactive features, including visual slides, animations, audio, and navigation buttons, facilitated memorization, deepened understanding of wazan relationships, and reduced cognitive load from traditional memorization methods. Interactive and engaging learning experiences made Shorof learning more meaningful and enjoyable.

Keywords: *amtsilatu tasrifayah book, shorof teaching materials, interactive canva media, Arabic language learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar shorof berbasis kitab Amtsilatu Tasrifayah menggunakan media Canva interaktif, guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pola tashrif. Penelitian dilakukan di SMP IT Terpadu Robbani Palembang, di mana pembelajaran shorof selama ini masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga keterlibatan siswa rendah dan kesulitan memahami variasi wazan. Penelitian ini menggunakan

metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) serta pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara guru, angket siswa, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar shorof berbasis Canva interaktif efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,47 pada pre-test menjadi 81,53 pada post-test, dengan N-Gain berada pada kategori sedang-tinggi, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap pola tashrif. Respon siswa terhadap media interaktif juga tinggi (90,52%), menandakan motivasi belajar meningkat. Media interaktif yang dikembangkan, termasuk slide visual, animasi, audio, dan tombol navigasi, memudahkan penghafalan, memperdalam pemahaman hubungan antar-wazan, dan mengurangi beban kognitif dari metode hafalan tradisional. Pengalaman belajar yang interaktif dan menarik membuat pembelajaran shorof lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: kitab amtsilatu tasrifiyah, materi ajar shorof, media canva interaktif, pembelajaran bahasa arab

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di berbagai lembaga pendidikan Islam di Indonesia tidak dapat terlepas dari penguasaan ilmu shorof sebagai fondasi pembentukan kata dan pemahaman makna secara tepat (Mabrurroh, 2025). Ilmu shorof berperan dalam mengantarkan siswa memahami struktur kata, memaknai perubahan bentuk (tashrif), serta mampu mengaplikasikan pola gramatikal dalam konteks komunikasi (Wasilah et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran shorof masih banyak dilaksanakan secara konvensional, melalui metode ceramah dan hafalan (Qori'ah, 2022),

tanpa dukungan media visual atau digital yang memadai. Hal ini pula yang ditemukan di SMP IT Terpadu Robbani Palembang, di mana proses pembelajaran shorof mengandalkan kitab *Amtsilatu Tasrifiyah* sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna (Hidayah, 2024).

Kitab *Amtsilatu Tasrifiyah* karya KH. Ma'shum merupakan rujukan mendasar dalam pembelajaran shorof di pesantren maupun sekolah Islam (Nufus, 2022). Kitab ini disusun secara sistematis melalui pola-pola tashrif yang mudah dihafal, seperti *fa'ala-yaf'ulu* dan *fa'ala-yaf'ilu*. Meskipun demikian, penyajiannya

yang minim visual dan teori membuat sebagian siswa kesulitan memahami variasi wazan secara mendalam, terlebih ketika menemukan bentuk kata yang tidak tercantum langsung dalam kitab tersebut (Sabana & Madinah, 2024). Keterbatasan media dan strategi pembelajaran menyebabkan siswa cepat bosan, kurang termotivasi, serta tidak mampu menghubungkan konsep shorof dengan konteks penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari (Irmansyah et al., 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap karakteristik generasi saat ini (Purnama & Permatasari, 2025). Canva menjadi salah satu platform desain digital yang menyediakan beragam fitur visual, template edukatif, serta elemen interaktif yang memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik dan komunikatif (Mukmin et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa melalui

visualisasi kosakata, animasi sederhana, dan latihan interaktif (Muhammad, 2024).

Namun, pada konteks pembelajaran shorof khususnya kitab *Amtsilatut Tasrifiyah*, pemanfaatan Canva masih jarang dilakukan. Padahal, transformasi materi shorof dalam bentuk media interaktif sangat berpotensi membantu siswa memahami hubungan antar-wazan, menghafal pola tashrif dengan lebih mudah, serta mengurangi beban kognitif yang timbul dari metode hafalan tradisional (Irmansyah & Pratiwi, 2021). Temuan observasi awal di SMP IT Terpadu Robbani Palembang menunjukkan siswa membutuhkan media pembelajaran visual mampu mengakomodasi gaya belajar mereka yang variatif, sedangkan guru membutuhkan perangkat ajar dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Irmansyah et al., 2022).

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan materi ajar shorof dari kitab *Amtsilatut Tasrifiyah* dengan menggunakan media Canva berbasis interaktif (Nazarmanto & Ilma, 2025). Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahap

analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi (Rohayati et al., 2024). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan materi ajar shorof yang lebih komunikatif, menarik, dan sesuai karakteristik siswa SMP, serta untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai pola tashrif (Ramadhani & Qaaf, 2025).

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian dapat memperkaya kajian tentang pengembangan materi ajar shorof berbasis digital dan memperluas pemanfaatan Canva pembelajaran bahasa Arab (Nazarmanto & Suryati, 2023). Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi kepada guru, siswa, dan lembaga pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, adaptif, serta selaras dengan perkembangan teknologi (Wasilah et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan media Canva interaktif diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran

shorof yang lebih efektif dan bermakna (Jumhur & Wasilah, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) (Purnama et al., 2025) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada *Analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran shorof serta berbagai permasalahan yang muncul dalam penggunaan kitab Amsilatu Tasrifiyah sebagai sumber utama pembelajaran. Tahap *Design* digunakan untuk merancang struktur materi, alur pembelajaran, dan tampilan media Canva yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap *Development* menghasilkan produk materi ajar interaktif yang telah disesuaikan dengan desain awal. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa di kelas. Tahap terakhir, *Evaluation*, dilaksanakan melalui validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, serta tes hasil belajar.

Subjek penelitian meliputi guru Bahasa Arab dan siswa kelas VIII

SMP IT Terpadu Robbani Palembang. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu siswa kelas VIII yang terlibat langsung dalam uji coba penggunaan media Canva berbasis interaktif.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pre-test dan post-test. Data kuantitatif dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji-t sampel berpasangan, serta perhitungan N-Gain untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengembangan Materi Ajar Shorof pada Kitab Amsilatu Tasrifiyah dengan Menggunakan Media Canva Berbasis Interaktif

Pengembangan materi ajar dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran shorof di SMP IT Terpadu Robbani Palembang melalui observasi kelas, wawancara guru, dan angket siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran shorof masih didominasi metode ceramah dan hafalan kitab Amsilatu Tasrifiyah, sehingga siswa kesulitan

mengingat pola wazan, kurang memahami perubahan bentuk kata, serta mengalami kejenuhan belajar.

Wawancara guru menguatkan temuan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif karena materi shorof tergolong abstrak. Guru menyatakan bahwa keterbatasan media menyebabkan siswa lambat menguasai tasrif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 73% siswa merasa kesulitan mengikuti materi shorof karena penyampaiannya kurang menarik, sedangkan 85% siswa menyatakan membutuhkan media visual untuk membantu memahami perubahan kata. Temuan kualitatif menegaskan perlunya pengembangan media yang mampu memvisualisasikan pola tashrif. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti mengembangkan produk menggunakan model ADDIE, yaitu:

a. Analysis

Mengidentifikasi masalah pembelajaran, kebutuhan siswa, dan kesenjangan antara materi kitab dengan kemampuan siswa.

b. Design

Menentukan tujuan, menyusun alur materi (wazan, contoh, latihan),

merancang storyboard, memilih warna, ikon, tombol navigasi, serta menyusun komponen interaktif pada Canva.

c. Development

Menghasilkan media dalam bentuk slide interaktif Canva, berisi pola tasrif, contoh kata, latihan, animasi, audio tasrif, dan tombol navigasi. Produk divalidasi ahli dengan hasil: Ahli Media: 98% (Sangat Baik), Ahli Materi: Sangat Valid

d. Implementation

Produk diuji cobakan pada siswa kelas VIII Yaman melalui pembelajaran klasikal menggunakan laptop–proyektor. Siswa mengikuti demonstrasi pola tashrif, latihan interaktif, serta mendengarkan audio tasrif.



Gambar 1. Dokumentasi Produk

Observasi kelas menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan; siswa terlihat lebih fokus

dan aktif menanggapi pertanyaan guru.

e. Evaluation

Evaluasi dilakukan melalui revisi ahli, respon siswa (90,52%), dan penilaian hasil belajar. Secara keseluruhan, seluruh proses ini membuktikan bahwa pengembangan materi ajar shorof berbasis Canva berhasil memenuhi kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Efektivitas Materi Ajar Shorof pada Kitab Amsilatu Tasrifiyah dengan Menggunakan Media Canva Berbasis Interaktif

Efektivitas media interaktif diuji menggunakan pendekatan kuantitatif melalui tes pretest dan posttest, serta analisis statistik berupa uji normalitas, homogenitas, paired t-test, dan N-Gain.

a. Hasil Pretest–Posttest

Tabel 1. Pretest–Posttest

	Pre test	Post test
Rata -rata	62,47	81,53

Rata-rata pretest siswa adalah 62,47, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 81,53, terjadi peningkatan 19,06 poin setelah penggunaan media Canva interaktif.

b. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai total pre test	.154	17	.200 [*]	.900	17	.069
nilai total post test	.107	17	.200 [*]	.973	17	.875

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Test of Normality menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data pre-test sebesar 0,069. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
nilai					
Based on Mean	.335	1	32	.567	
Based on Median	.408	1	32	.527	
Based on Median and with adjusted df	.408	1	31.660	.527	
Based on trimmed mean	.405	1	32	.528	

Nilai signifikansi = 0,567 > 0,05, sehingga data pretest dan posttest bersifat homogen.

d. Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test									
	Paired Differences				Significance				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower Bound	Upper Bound	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair1 nilai total pretest - nilai total posttest	-4,692	5,008	1,214	-7,123	-2,261	-15,698	16	<.001	<.001

Berdasarkan uji Paired Samples Test, rata-rata selisih pretest–posttest sebesar -19,06 menunjukkan peningkatan hasil belajar shorof siswa. Nilai $t = -15,698$, $df = 16$, $p < 0,001 < 0,05$, sehingga peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, materi ajar shorof pada kitab Amsilatu Tasrifayah menggunakan media Canva interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMP IT Robbani Palembang.”

e. Hasil N-Gain

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_persen	17	.29	1.00	.5420	.19680
NGain_score	17	14.00	29.00	19.0588	5.00588
Valid N (listwise)	17				

Nilai N-Gain berada pada kategori sedang–tinggi, yang berarti peningkatan pemahaman siswa cukup efektif dan konsisten setelah penggunaan media interaktif. Hasil kuantitatif dan kualitatif menunjukkan kesimpulan yang konsisten bahwa materi ajar shorof berbasis Canva interaktif efektif dan layak digunakan. Peningkatan nilai posttest yang signifikan dan kategori N-Gain yang sedang–tinggi menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pola

tashrif. Keberhasilan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menekankan bahwa integrasi teks, gambar, dan animasi dapat memperkuat retensi konsep. Selain itu, sesuai pandangan Arsyad (2011), media visual membantu memperjelas pesan dan meningkatkan minat belajar.

Interaktivitas Canva juga terbukti membuat proses pembelajaran lebih menarik, sebagaimana terlihat dari respon siswa yang sangat tinggi (90,52%). Kombinasi visual, tombol navigasi, dan latihan langsung memfasilitasi pemahaman konsep yang selama ini dianggap sulit.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan materi ajar shorof pada kitab Amsilatu Tasrifiyah menggunakan media Canva berbasis interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai pola tashrif. Media interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE mencakup slide dengan pola tashrif, contoh kata, latihan, animasi, audio, dan tombol navigasi, serta telah divalidasi ahli dengan hasil sangat baik. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan rata-rata

nilai pre-test 62,47 menjadi post-test 81,53, dengan N-Gain kategori sedang-tinggi, serta respon siswa sebesar 90,52%, yang menandakan motivasi dan keterlibatan belajar meningkat secara signifikan. Media ini membantu siswa memahami hubungan antar-wazan, memudahkan penghafalan pola tashrif, mengurangi kejenuhan yang muncul dalam metode hafalan tradisional, sesuai prinsip pembelajaran multimedia Mayer dan pandangan Arsyad (2011) tentang peran media visual.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan guru mengintegrasikan media Canva interaktif rutin dalam pembelajaran shorof dan mengembangkan variasi latihan serta animasi sesuai karakteristik siswa. Siswa memanfaatkan media ini untuk belajar mandiri agar pemahaman pola tashrif lebih mendalam. Penelitian lanjutan memperluas pengembangan media interaktif dengan gamifikasi, kuis online, atau aplikasi mobile, serta melibatkan sampel lebih luas untuk melihat konsistensi efektivitasnya di berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media Canva interaktif menjadi solusi praktis untuk menghadirkan pembelajaran shorof yang menarik, adaptif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, N. (2024). CEFR Pada Materi Bahasa Arab: Inovasi Pembelajaran Ramah Anak Pada Sekolah Dasar. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 117–127.
- Irmansyah, I. ... Jumhur, J. (2022). Istikhdām Kitāb Qowā'id al-l'āl bi tarīqah Tamyīz fī Ta'līm as-Ṣarf. *Taqdir*, 8(2), 165–171.
- Irmansyah, I., & Pratiwi, L. (2021). Model Pembelajaran Seven Power Key Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Smp It Fathonah Palembang. *Al-Mashadir*, 1(1), 30–46.
<https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i1.85>
- Irmansyah, I. ... Yuslina, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBASIS SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL). *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(01), 69–86.
<https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>
- Jumhur, J., & Wasilah, W. (2023). Constitute-Based Religious Moderation Education. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(2), 370.
<https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.365>
- Mabrurroh, R. (2025). Pengembangan Buku Ajar Shorof dengan Pendekatan Active Learning. *Prophetik: Jurnal Kajian Keislaman*, 3(1).
- Muhammad, K. I. I. (2024). Utilizing Interactive Media to Enhance Arabic Literacy in Secondary School Students. *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*, 8(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33650/ijat.v8i2.10364>
- Mukmin, M. ... Siska, S. (2025). The Contribution of Self-Directed Learning to Arabic Language Materials to the Improvement of Students' Writing Literacy. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 148–165.
- Nazarmanto, N., & Ilma, A. P. H. (2025). Scientification of Religious Traditions and Local Wisdom of Malay Islam; The Role of Arabic in Connecting Religious and Cultural Values in Malay Islamic Education. *Proceedings of International Seminar on Social, Humanities, and Malay Islamic Civilization*, 11(1), 102–107.
- Nazarmanto, N., & Suryati, S. (2023). Hubungan Kemampuan Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Di MTsN 1 Palembang. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 22(1), 108–126.
- Nufus, R. F. (2022). EFEKTIVITAS METODE HAFALAN AMTSILAH-TASRIFIYAH TERHADAP PENGUASAAN AL-QAWĀ'ID ASH-SHORFIYAH SANTRI KELAS IBTIDA 2 PONDOK PESANTREN AL-URWATUL WUSTHA GUNUNG KONDANG TASIKMALAYA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. UIN SUNAN KALIJAGA

- YOGYAKARTA.
- Purnama, N., & Permatasari, N. (2025). Penerapan Metode Quantum Learning Dengan Media Nodrob (Domino I ' rob) Dalam Pembelajaran Nahwu. *Al-Injazat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Universitas Annuqayah*, 1(2), 97–104.
- Purnama, N. ... Yani, A. (2025). Effectiveness of Quantum Learning-Based Speech Skills Learning Using Flip Book Media. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i1.2249>
- Qori'ah, E. E. (2022). تطوير مادة التصريف اللغوي باستخدام فليبوك بمعهد الرحمة باتو جاوى الشرقية. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ramadhani, A., & Qaaf, M. A. (2025). Pembelajaran Qira'ah Dengan Model Index Card Match Menggunakan Kitab Muthala'ah Al-Haditsah Di MI Mujahidin Palembang. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*, 1(1), 464–481.
- Rohayati, E. ... Rahmadewi, S. (2024). Pembelajaran Shorof menggunakan Buku Al-Maksud dengan Metode Istiqraiyyah. *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.32332/tapis.v8i1.8406>
- Sabana, R., & Madinah, M. (2024). Lingkungan Artifisial Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1494–1499.
- Wasilah, W. ... Cahyani, R. D. (2023). Development of Quantum Teaching-Based Shorof Materials at Madrasah Aliyah. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2375–2385. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3616>