PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF NAHWU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRILL AND PRACTICE* PADA PEMBELAJARAN NAHWU DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH PUTRI AL-ISHLAHIYAH MALANG

Ana Mualimah, Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang – Jalan Semarang 5
Malang (65145 0341-574700)*

Email: ana25.ayimah@gmail.com

Article History

Received: June, 20th. 2019

Accepted: August, 20th 2019

Published: Auguts, 31st 2019

Keywords

*Nahwu, Media
Pembelajaran, Drill and
Practice*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran drill and practice dalam bentuk kuis interaktif nahwu yang valid dan layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan dikembangkannya kuis interaktif nahwu adalah untuk memudahkan peserta didik mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Materi yang dimuat adalah pokok bahasan "I'rob dan Tanda-tandanya". Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan Lee & Owens yaitu meliputi, analysis (need assessment dan front-end analysis), design, development, implementation dan evaluation. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu santri kelas Tahfidz Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. Kuis interaktif nahwu menyajikan 20 soal yang ditampilkan secara acak. Pengguna diberikan waktu 45 detik untuk mengerjakan tiap butir soal. Variasi bentuk soal mulai dari Multiple Choice, True/False, Hotspot, Multiple Response, Numeric, Matching, Drag the Words dan Select from Lists. Hasil uji validitas media yang diperoleh yaitu 85% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Sedangkan untuk hasil uji coba pengguna diperoleh rata-rata 93,5%. Dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan dan memperoleh respon yang baik dari pengguna.

Abstract

The purpose of this study is to develop drill and practice learning media in the form of interactive nahwu quizzes that are valid and appropriate for students to use in learning. The aim of developing interactive nahwu quiz is to make it easy for students to practice the material that has been learned. The material contained is the subject of "i'rob and its Signs". The development model used refers to the Lee & Owens development model which includes, analysis (need assessment and front-end analysis), design, development, implementation and evaluation. The subject of this research development is students of the Tahfidz class of Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Islamic Boarding School in Malang. Nahwu interactive quiz presents 20 questions that are displayed randomly. Users are given 45 seconds to work on each item. Variation forms of questions ranging from Multiple Choice, True / False, Hotspot, Multiple Response, Numeric, Matching, Drag the Words and Select from Lists. The results of the media validity test obtained were 85% from material experts and 95% from media experts. As for the user trial results obtained an average of 93.5%. It can be concluded that the media is feasible to use and get a good response from users

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana agar peserta didik lebih dimudahkan dalam memahami materi yang disampaikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang, masalah dalam pembelajaran dapat teratasi dengan mudah. *CAI* atau *Computer Assisted Instrucitonal* merupakan media pembelajaran berbantu komputer (Warsita, 2008). Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino (2002), menyatakan bahwa komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Heinich, dkk (2002), bahwa rata-rata siswa yang menggunakan *CAI* hasil tes mereka naik sampai 10-18% jika dibandingkan dengan tanpa *CAI*. Pembelajaran menggunakan *CAI* terbukti dapat memudahkan peserta didik dalam belajar (Buulolo, 2016).

Ilmu *Nahwu* adalah sekumpulan kaidah untuk mengetahui dan menjelaskan (meng-*i'rob*) kedudukan serta bentuk akhiran setiap *kalimah* (kata) di dalam *jumlah* (kalimat) (Nikma, 2015). Ilmu *nahwu* sangat diperlukan dalam memahami literatur-literatur yang berbahasa arab, terutama *al-Qur'an*, *hadist* dan kitab kuning atau kitab klasik yang sulit untuk dipahami yang dijadikan rujukan oleh para ulama dalam mengambil hukum-hukum dalam Islam. Sehingga sebagian besar pondok pesantren di Indonesia mengajarkan ilmu *nahwu* pada santri-santrinya (Sahrah, 2016).

Untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan ilmu *nahwu* maka perlu adanya latihan. Latihan berisi soal-soal yang berkaitan dengan ilmu *nahwu*, sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari ilmu *nahwu* tetapi juga mempraktikkannya. Kuis interaktif bisa menjadi solusi agar peserta didik dapat mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan sebuah komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran berbentuk soal yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran secara mandiri (Arsyad, 2011). Kuis interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yakni dengan perolehan peningkatan *gain* ternormalisasi sebesar 0,54 (peningkatan klasifikasi *gain* sedang) setelah memanfaatkan media kuis interaktif tipe *Multiple Response* dalam pembelajaran fenomena fisika pada siswa SMA (Sundari, Suyatna, & Sesunan, 2015).

Heinich dkk (2002) mengemukakan enam bentuk interaksi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang media pembelajaran interaktif. Bentuk-bentuk tersebut yaitu, a) *drill and practice* (praktik dan latihan); b) tutorial; c) *games* (permainan); d) *simulation* (simulasi); e) *discovery* (penemuan) dan f) *problem solving* (pemecahan masalah). Disebutkan juga bahwa bentuk *drill and practice* umumnya digunakan dan sesuai untuk pembelajaran matematika, bahasa asing dan membangun kosa kata.

Metode *drill and practice* mengarahkan peserta didik melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan/ketangkasan dan kefasihan/kelancaran dalam sebuah keterampilan (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019). Agar efektif, metode *drill and practice* harus mencakup umpan balik untuk memperkuat tanggapan yang benar dan untuk memperbaiki kesalahan yang mungkin dilakukan peserta didik selama diterapkannya metode tersebut. Kuis interaktif dengan metode *drill and practice* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Adiwiastara, 2015). Metode *drill and practice* sangat sesuai apabila diterapkan pada kuis interaktif yang memuat materi Ilmu *nahwu*. Dengan pertimbangan Ilmu *nahwu* merupakan ilmu gramatika pada bahasa Arab yang merupakan bahasa asing bagi masyarakat Indonesia, dan umumnya pembelajaran bahasa asing menggunakan metode *drill and practice*.

Pada praktiknya, pembelajaran *nahwu* di pondok pesantren salafiyah putri Al-Ishlahiyah Klojen belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk meningkatkan keterampilan santri dalam mempraktikkan Ilmu *nahwu*, peneliti mengembangkan media berbentuk kuis interaktif yang menggunakan metode *drill and practice* sebagai media pembelajaran *nahwu*.

Khasanah, Meimaharani, & Listyorini (2014) Pembelajaran *nahwu* dibagi menjadi 3 tingkatan, termasuk *Nahwu Jurumiyah*, *Nahwu Imirithi*, dan *Alfiyah*. *Nahwu Jurumiyah* merupakan kitab yang dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian ini. Materi yang diintegrasikan dalam kuis interaktif *nahwu* yaitu pokok bahasan “*I’rob* dan Tanda-tandanya”. Pokok bahasan tersebut merupakan bahasan paling sulit dimengerti menurut santri kelas Tahfidz, yang merupakan subjek pada penelitian ini.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004) meliputi tahap: 1) *Analysis (Need Assessment dan Front-End Analysis)*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; dan 5) *Evaluation*. Subjek penelitian merupakan santri kelas Tahfidz Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang yang berjumlah 5 orang. Kuis interaktif *nahwu* dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9 – iSpring Quizmaker* dan didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC 2018*.

Pada penelitian pengembangan ini, validasi media pembelajaran dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama, yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi. Tahap kedua yaitu uji coba yang dilakukan terhadap santri kelas Tahfidz. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup berbentuk skala (1-4) masing-masing berjumlah 10 butir indikator yang dinilai oleh ahli media, ahli materi dan pengguna, serta angket terbuka yang dapat diisi pada kolom komentar dan saran. Data yang didapatkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dan tanggapan oleh validator ahli dan pengguna. Data tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum X_1$ = Jumlah skor maksimum

100% = Konstanta

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik, saran dan tanggapan yang diberikan oleh validator ahli dan pengguna. Untuk menentukan kriteria kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan maka digunakan kriteria kelayakan produk menurut Arikunto (2009) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Kelayakan (Persentase)	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2009)

HASIL

Hasil pengembangan ini berupa kuis interaktif *nahwu* yang memuat pokok bahasan “*I’rob* dan Tanda-tandanya”. Kuis interaktif *nahwu* dikembangkan dalam bentuk *.html* yang diakses secara *offline*. Kuis interaktif *nahwu* dapat dioperasikan pada *laptop/pc* yang mempunyai spesifikasi minimal Sistem Operasi *Windows 7/ 8 /8.1 /10* serta terinstall *browser* dan *Flash Player*. Media pembelajaran kuis interaktif *nahwu* mempunyai alur linier, karena tampilannya yang bersambung dari awal sampai akhir. Terdapat fitur untuk *me-review* soal yang telah dikerjakan, sehingga pengguna dapat mengetahui di bagian mana ia menjawab soal dengan salah dan benar. Kuis interaktif *nahwu* menyajikan 20 soal yang terdiri dari 4 soal *i’rob* secara umum, serta masing-masing

4 soal tentang Tanda-tanda *i'rob* (*rofa'*, *nashob* dan *jer*) yang ditampilkan secara acak. Pengguna diberikan waktu 45 detik untuk mengerjakan tiap butir soal. Variasi bentuk soal mulai dari *Multiple Choice*, *True/False*, *Hotspot*, *Multiple Response*, *Numeric*, *Matching*, *Drag the Words* dan *Select from Lists*.

Gambar 1. Tampilan judul program

Gambar 1. Berisi informasi tentang judul media, mata pelajaran dan pokok bahasan.

Gambar 2. Tampilan soal

Gambar 2. Berisi soal-soal tentang *i'rob* dan tanda-tandanya beserta pilihan jawaban .

Gambar 3. Tampilan hasil soal yang telah dikerjakan

Gambar 3. Berisi kata-kata pujian dan penyemangat agar pengguna termotivasi untuk belajar lagi. Serta berisi nilai hasil pengerjaan kuis interaktif *nahwu*.

Gambar 4. Tampilan soal yang di-review

Gambar 4. Berisi tampilan soal-soal yang telah dikerjakan dengan keterangan benar atau salah.

Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna yang ditampilkan dalam tabel 2, tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Indikator Penilaian	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
1.	Gambar dan suara yang dihasilkan jelas	4	4	100	Sangat layak
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	100	Sangat layak
3.	Durasi media sudah sesuai	3	4	80	Layak
4.	Kelancaran tampilan media	4	4	100	Sangat layak
5.	Media mudah dioperasikan	3	4	80	Layak
6.	Jenis dan ukuran font yang digunakan sudah sesuai	4	4	100	Sangat layak

No.	Indikator Penilaian	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
7.	Feedback yang ditampilkan sudah sesuai	4	4	100	Sangat layak
8.	Background warna sudah sesuai	4	4	100	Sangat layak
9.	Layout media sudah sesuai	4	4	100	Sangat layak
10.	Secara keseluruhan media pembelajaran ini menarik	4	4	100	Sangat layak
Analisis Keseluruhan		38	40	95	Sangat layak

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
1.	Diksi yang dipilih sudah sesuai	3	4	80	Layak
2.	Sajian soal sudah mencakup keseluruhan materi	3	4	80	Layak
3.	Soal sesuai dengan sumber bacaan santri	4	4	100	Sangat Layak
4.	Soal yang disajikan akurat kebenarannya	4	4	100	Sangat Layak
5.	Sajian soal sesuai dengan tingkatan belajar santri	4	4	100	Sangat Layak
6.	Format soal yang disajikan bervariasi	4	4	100	Sangat Layak
7.	Soal yang disajikan dapat membantu santri dalam belajar	3	4	80	Layak
8.	Tingkat kesulitan soal bervariasi	3	4	80	Layak
9.	Soal yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti	3	4	80	Layak
10.	Secara keseluruhan media pembelajaran ini menarik	3	4	80	Layak
Analisis Keseluruhan		34	40	85	Sangat layak

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba

No.	Pertanyaan	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		ΣX	ΣX_1		
1.	Bagaimana kejelasan tulisan dalam media pembelajaran?	20	20	100	Sangat layak
2.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran?	18	20	90	Sangat layak
3.	Bagaimana pemilihan dan penerapan layout serta background dalam media pembelajaran?	20	20	100	Sangat layak
4.	Bagaimana kejelasan gambar dan suara dalam media pembelajaran?	20	20	100	Sangat layak
5.	Bagaimana kejelasan dan kesesuaian soal dalam media pembelajaran?	17	20	85	Sangat layak
6.	Apakah anda lebih mudah dan tertarik dengan media praktik berbasis kuis?	19	20	95	Sangat layak
7.	Apakah dengan media pembelajaran ini, anda lebih termotivasi dalam pembelajaran di dalam kelas?	17	20	85	Sangat layak

No.	Pertanyaan	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		ΣX	ΣX_1		
8.	Apakah dengan media pembelajaran ini, anda terbantu untuk mempraktikan materi I'rob yang sudah dipelajari?	18	20	90	Sangat layak
9.	Apakah anda memperoleh pengalaman baru dari media pembelajaran?	18	20	90	Sangat layak
10.	Apakah media pembelajaran ini menarik secara keseluruhan?	20	20	100	Sangat layak
Analisis Keseluruhan		187	200	93,5	Sangat layak

Setelah data dianalisis maka hasil uji validitas media diperoleh nilai skala rata-rata 3,4 atau 85% dari ahli materi, dan diperoleh nilai skala rata-rata 3,8 atau 95% dari ahli media. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah valid sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan untuk hasil uji coba pada 5 orang santri diperoleh rata-rata nilai skala rata-rata 3,74 atau 93,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan dan memperoleh respon yang baik dari pengguna.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *drill and practice* dalam bentuk Kuis interaktif *nahwu* yang valid dan layak digunakan peserta didik. Ilmu *nahwu* adalah ilmu terapan. Semakin banyak berlatih dan praktik maka peserta didik akan menguasainya dengan cepat. Hal ini akan lebih efektif ketika media di terapkan dalam pembelajaran *nahwu* itu sendiri.

Pembelajaran *nahwu* yang diterapkan di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah adalah pembelajaran klasikal. Pembelajaran klasikal adalah pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai pengelola kelas. Sejatinnya belajar adalah untuk memperoleh pengalaman yang baru, yang bisa meningkatkan kualitas diri. Pada sekarang ini, pembelajaran harusnya perpusat pada peserta didik. Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap pribadi mempunyai latar belakang, kondisi, bakat dan minat yang berbeda-beda. Sehingga daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru pun berbeda pula. *Computer Assisted Instrucitonal* merupakan media yang berpusat pada peserta didik sebagai pengguna (Heinich, dkk, 2002), dan itu menjadi pertimbangan kenapa peneliti menggunakan *CAI* sebagai model untuk mengembangkan media pembelajaran.

Handhika (2012), penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Jadi, ketika peserta didik diberikan sesuatu yang baru yang dimaksudkan di sini adalah kuis interaktif *nahwu*, maka secara psikologis peserta didik akan mempunyai rasa ketertarikan walaupun sedikit. Hal ini sesuai dengan hasil persentase minat santri terhadap Kuis interaktif *nahwu* (termuat pada butir instrumen no. 10) sebesar 100%. Dengan kata lain seluruh santri kelas Tahfidz tertarik dengan adanya Kuis interaktif *nahwu*.

Sebuah media pembelajaran haruslah menarik, dengan begitu peserta didik akan lebih antusias dalam pembelajaran. Media harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Terbukti dengan hasil persentase motivasi santri kelas Tahfidz (termuat pada butir instrumen no. 7) sebesar 85%. Dapat dikatakan tingkat motivasi santri dalam belajar setelah menggunakan Kuis interaktif *nahwu* lumayan tinggi. Motivasi belajar peserta didik erat kaitannya dengan prestasi belajar yang diperoleh. Ketika peserta didik termotivasi, maka prestasi belajarnya pun akan meningkat. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Sanatun, 2016), hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar mempunyai nilai korelasi $r = 0.519$ berarti terdapat korelasi yang

sedang atau cukup, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.009 karena nilai $\text{sig} < 0.01$ maka dapat disimpulkan motivasi berpengaruh terhadap prestasi belajar.

CAI menggunakan komponen dialog yang mendukung perintah input dan output untuk berkomunikasi dengan pengguna (Ramdhani & Wulan, 2012). Sesuai dengan tujuan pengembangan, melalui metode *drill and practice* peserta didik mendapatkan umpan balik dari apa yang dikerjakan. Input berasal dari jawaban yang dipilih atau dimasukkan oleh pengguna dan output berupa hasil dari menjawab soal-soal latihan yang berbentuk poin.

Kuis interaktif *nahwu* dikembangkan dalam bentuk *.html* yang bisa dioperasikan pada *laptop/pc Windows OS* yang terinstall *Browser* dan *Flash Player*. Media yang dikembangkan merupakan media berbasis komputer karena penggunaannya yang memerlukan komputer (Arsyad, 2010). Kuis interaktif *nahwu* merupakan media pembelajaran model CAI atau *Computer Assisted Instructional* yang menggunakan metode *drill and practice*. Pertimbangan menggunakan komputer sebagai alat pengoperasian media adalah karena dapat diprogram untuk menampilkan ulang apa yang telah ditampilkan tanpa batas. Tidak semua peserta didik mampu menyerap informasi sama banyaknya dengan yang lain. Maka dari itu pengulangan merupakan tindakan tepat untuk menyelesaikan ketimpangan tersebut.

Metode *drill and practice* umumnya digunakan untuk pembelajaran matematika konsep dan bahasa asing (Heinich, dkk, 2002). Sebagaimana yang kita ketahui, ilmu *nahwu* merupakan ilmu gramatika bahasa Arab. Belajar *nahwu* berarti belajar bahasa Arab juga. Maka, kuis interaktif dengan metode *drill and practice* sangat sesuai apabila diterapkan sebagai media pembelajaran *nahwu*. Ilmu *nahwu* merupakan ilmu berbentuk konsep, sehingga harus dipraktikkan agar dapat memahami materi secara utuh.

Menggunakan komputer untuk pembelajaran bahasa telah terbukti tidak hanya menarik tetapi juga positif dan merangsang bagi banyak guru dan pelajar bahasa (Ghasemi, 2011). Seperti yang telah disebutkan bahwa setiap individu mempunyai kondisi yang berbeda-beda. Tidak semua peserta didik yang ada di dalam kelas berada dalam kondisi siap menerima pelajaran. Dengan digunakannya kuis interaktif *nahwu*, peserta didik akan menaikkan intensitas minat terhadap pembelajaran *nahwu*. Karena pada dasarnya manusia cenderung penasaran dengan sesuatu yang baru. Pada saat itulah atensi peserta didik akan tertuju. Dengan begitu, kondisi peserta didik yang semulanya belum siap menerima pelajaran menjadi siap menerima.

Kuis interaktif *nahwu* dibuat dengan mempertimbangkan konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan adanya Kuis interaktif *nahwu*, peserta didik dapat *me-review* ulang materi yang telah disampaikan melalui menjawab soal-soal latihan. Di dalamnya terdapat menu “Lihat Ulang Kuis” untuk mengecek jawaban yang telah dikerjakan oleh pengguna. Menu “Coba Lagi” untuk mengerjakan ulang soal-soal seperti sebelumnya. Soal-soalnya yang ditampilkan pada tiap kali mencoba lagi.

Jenis soal yang disajikan dalam Kuis interaktif *nahwu* sangat beragam. Kuis interaktif *nahwu* menyajikan 20 soal yang terdiri dari 4 soal *i'rob* secara umum, serta masing-masing 4 soal tentang Tanda-tanda *i'rob* (rofa', nashob dan jer) yang ditampilkan secara acak. Pengguna diberikan waktu 45 detik untuk mengerjakan tiap butir soal. Diberi waktu untuk melatih peserta didik berpikir cepat serta melatih daya ingat peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. Variasi bentuk soal mulai dari *Multiple Choice*, *True/False*, *Hotspot*, *Multiple Response*, *Numeric*, *Matching*, *Drag the Words* dan *Select from Lists*.

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba yang telah dilakukan diperoleh yaitu 85% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Sedangkan untuk hasil uji coba pada santri kelas Tahfidz diperoleh rata-rata 93,5%. Dengan hasil tersebut Kuis interaktif *nahwu* sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Baik pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran mandiri. Kuis interaktif *nahwu* juga mendapat respon yang sangat baik dari santri kelas Tahfidz.

SIMPULAN

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *drill and practice* berupa Kuis Interaktif *Nahwu*. Dapat dioperasikan pada *laptop/pc* yang mempunyai sistem operasi *Windows*. Kuis interaktif *nahwu* dikembangkan dalam bentuk *.html* dan dapat diakses secara *offline* melalui *browser* yang sudah terinstall pada *laptop/pc*. Materi yang dimuat adalah pokok bahasan “*I’rob* dan Tanda-tandanya”.

Hasil uji validitas media yang diperoleh yaitu 85% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Sedangkan untuk hasil uji coba pada 5 orang santri diperoleh rata-rata 93,5%, dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan dan memperoleh respon yang baik dari pengguna.

Dengan dikembangkannya kuis interaktif *nahwu* diharapkan peserta didik menjadi terbantu dalam mempelajari dan mempraktikan ilmu *nahwu* yang telah diajarkan. Semoga kedepannya ada inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media untuk pembelajaran *nahwu*.

REFERENSI

- Adiwasitra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2 (1) 205-211. Retrived from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/67>
- Arikunto, S. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buulolo, E. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Nias Menggunakan Computer Asisted Instruction. *Jurnal Infotek STIEKOM*, 1 (1) 33-35. Retrified from https://www.researchgate.net/profile/Efori_Buulolo/publication/312496061_APLIKASI_PEMBELAJARAN_BAHASA_NIAS_MENGGUNAKAN_COMPUTER_ASISTED_INSTRUCTION/links/587f3deb08ae9275d4eccd85/APLIKASI-PEMBELAJARAN-BAHASA-NIAS-MENGGUNAKAN-COMPUTER-ASISTED-INSTRUCTION.pdf
- Ghasemi, B., Hashemi, M., & Bardine, S. H. (2011). The Capabilities of Computers for Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28 58 – 62. Retrived from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811024517>
- Handhika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1 (2) 109-114. Retrived from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2127/2228>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning 7th Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Khasanah, N., Meimaharani, R., Listyorini, T. (2014). Build Educative Game as Tool Teaching Science *Nahwu* Jurumiyah for Android Based. *ICETIA UMS*, 283-288. Retrived from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/4985>
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design Second Edition*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Nikma, F. (2015). *Panduan Belajar Bahasa Arab Otodidak Kitab 1: Nahwu*. Turos Pustaka.
- Ramdhani, M. A., & Wulan, E. R. (2012). The Analysis of Determinant Factors In Software Design For Computer Assisted Instruction. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 1 (8) 69-73. Retrived from <http://www.ijstr.org/paper-references.php?ref=IJSTR-0912-5373>
- Sahrah, S. (2017). Pembelajaran *Nahwu* DI Madrasah Quran Wa Al Hadits (MQWH) Pondok Pesantren Al-Aziziyah Kapek Gunungsari Kabupaten LOMBOK Barat. *El-Tsaqafah Jurnal Jurusan Bahasa Arab*, 16 (2) 189-210. Retrived from <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah/article/view/451>
- Sanatun, N. A., & Sulisworo, D. (2016). Implementasi Metode Drill And Practice Secara Kelompok untuk Peningkatan Prestasi Belajar. *Unnes Physics Education Journal*, 5 (3) 67-71. Retrived from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/13767>

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*. New York: Pearson Education.
- Sundari, A., Suyatna, A., & Sesunan, F. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Multiple Response untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3 (1) 69-79. Retrived from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8083>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.