

## Pengembangan Video Interaktif Pembelajaran Nahwu “Belajar 10 Menitan” Berbasis TikTok untuk Siswa SMK

Novel<sup>1</sup>, Hanik Mahliatussikah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang; Indonesia  
Correspondence E-mail; muqofyy@gmail.com

Submitted: 14/06/2025

Revised: 14/09/2025

Accepted: 11/11/2025

Published: 29/12/2025

### Abstract

This study aims to develop interactive Nahwu learning videos on TikTok that follow the “Learn in 10 Minutes” concept. This study uses the ADDIE Research and Development (R&D) model, which includes needs analysis, content design, video development, implementation via TikTok, and initial evaluation based on audience responses. The results of this study are 22 interactive videos with a maximum duration of 10 minutes, equipped with quizzes based on Nahwu material created with AI-based Canva. Initial responses indicate 120–411 viewers per video and 4–19 likes per video, despite the new content. The primary data subjects were 30 grade XII students from SMK al-Ikhwaniyah Jakarta, with open interviews via WhatsApp, and secondary data from a journal article. The researcher then conducted a thematic, descriptive, qualitative analysis that integrated the ADDIE stages. Based on the existing data, this study found that this teaching media is interesting, easy to understand, and relevant to the digital generation. Further research is needed to assess its effectiveness on learning outcomes empirically.

### Keywords

Nahwu; interactive video; TikTok; Arabic language learning.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Guru Bahasa Arab di kelas XII SMK Al-Ikhwaniyah Jakarta berpandangan bahwa pembelajaran dengan menggunakan inovasi digital sangat penting pada era saat ini, karena siswa di kota-kota besar seperti Jakarta sangat akrab dengan berbagai media digital, seperti WhatsApp, Instagram, Twibbon, YouTube, dan TikTok. Oleh karena itu, materi pembelajaran dapat dirancang dan dikemas secara lebih menarik melalui pemanfaatan media audiovisual dalam bentuk dokumen Word, presentasi PowerPoint, file Excel, serta gambar pendukung. Guru tersebut telah menerapkan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada materi kosakata, dengan menggunakan media PowerPoint yang berisi gambar-gambar hewan beserta penulisan kosakata dalam bahasa Arab. Selain itu, guru juga memanfaatkan kuis spinner Bahasa Arab dalam pembelajaran kata ganti, serta video interaktif dengan tema ilmu Sharaf. Di sekolah ini, siswa juga mempelajari Nahwu dasar, namun hambatan yang dihadapi adalah kesulitan memahami kaidah gramatika serta istilah-istilah dalam ilmu Nahwu, terutama ketika durasi pembelajaran dengan metode klasikal berlangsung terlalu lama. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengamati perlunya penguatan pembelajaran melalui pemanfaatan media video interaktif berbasis platform TikTok agar siswa dapat belajar secara mandiri di rumah sebagai pengayaan dan pendalaman pemahaman terhadap materi Nahwu.

Pembelajaran Nahwu di kelas XII SMK Al-Ikhwaniyah Jakarta, berdasarkan hasil observasi awal, masih didominasi metode ceramah dengan penekanan pada penjelasan kaidah dan latihan tertulis. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan menunjukkan kesulitan memahami konsep dasar Nahwu seperti pembagian kata, fungsi i’rab, serta penerapan kaidah dalam kalimat. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa Nahwu dianggap sebagai materi yang paling sulit dalam bahasa Arab karena sifatnya yang abstrak dan minim visualisasi, sebagaimana juga ditemukan dalam kajian Tarigan dan Zulkarnein (2023). Kondisi ini diperkuat oleh dokumentasi nilai tugas dan ulangan harian yang menunjukkan hasil belajar Nahwu relatif rendah. Pola pembelajaran yang cenderung teoritis dan kurang visual sebagaimana dikemukakan Nurcholis dan Hasanah (2020) tampak relevan dengan kondisi riil pembelajaran Nahwu di sekolah tersebut.

Selain itu, hambatan pembelajaran Nahwu di SMK Al-Ikhwaniyah Jakarta juga teridentifikasi melalui wawancara dengan guru bahasa Arab. Guru menyampaikan keterbatasan waktu pembelajaran, heterogenitas kemampuan siswa, serta minimnya media pembelajaran yang variatif sebagai kendala utama. Aturan gramatikal yang kompleks dan metode pengajaran yang belum sepenuhnya efektif, sebagaimana dikemukakan Islam et al. (2022), tercermin dalam praktik

pembelajaran di kelas. Guru mengakui bahwa pendekatan pembelajaran masih bersifat teacher-centered, sejalan dengan temuan Hendri (2013) serta Nasution dan Zulheddi (2018), sehingga siswa kurang aktif, kurang percaya diri, dan mudah kehilangan minat belajar. Kondisi ini berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar siswa, sebagaimana juga ditegaskan oleh Ishak dan Razaq (2018), serta memperkuat urgensi perbaikan metode pengajaran di tengah perkembangan teknologi pendidikan (Muliatno, 2023; Hasanah Saragih et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan video interaktif pembelajaran Nahwu berbasis TikTok menjadi penting sebagai antitesis atas problem pembelajaran yang ada. Hasil observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa aktif menggunakan media sosial, khususnya TikTok, dalam keseharian mereka, sebagaimana kecenderungan generasi digital yang dikemukakan Sahidillah dan Miftahurrisqi (2019). Teknologi pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan video, audio, dan latihan interaktif sebagaimana dijelaskan Sholihah et al. (2022) dan Nur et al. (2023) dinilai relevan dengan kebutuhan siswa. TikTok, dengan karakteristik video singkat, visual cepat, dan jangkauan luas (Zuo & Wang, n.d.; Bella et al., 2025), memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, meskipun belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran Nahwu. Oleh karena itu, pengembangan 22 video interaktif Nahwu dengan durasi singkat, kuis berbasis Canva AI, serta pengemasan visual melalui AZ Screen Recorder dan CapCut diharapkan mampu menjadi fasilitator antara kebutuhan pembelajaran Nahwu dan kebiasaan digital siswa, sejalan dengan peluang digitalisasi pembelajaran bahasa Arab yang dikemukakan Budiarti et al. (2025) dan Dede et al. (2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berkontribusi positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Penggunaan YouTube terbukti mampu menarik minat mahasiswa serta menumbuhkan persepsi positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah diakses (Azhari, 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan mendukung proses pengajaran Bahasa Arab secara lebih sistematis (Fadhilah, 2024). Selain itu, pemanfaatan Learning Management System (LMS) memungkinkan pengembangan keterampilan membaca, gramatika, berbicara, dan menulis melalui kelas daring yang terstruktur dengan dukungan materi visual, video, dan latihan soal (Rochma et al., 2021).

Penelitian lain menegaskan pentingnya inovasi media dalam pengajaran ilmu Nahwu dan Sharaf untuk mengatasi karakter materi yang abstrak dan kompleks (Hajar & Qohar, 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab juga terbukti membantu peningkatan ketepatan pengucapan, penyesuaian terhadap beragam gaya belajar, serta mendorong integrasi pendekatan tradisional dan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang lebih autentik dan efektif (Nur et al., 2023).

Dari lima penelitian diatas menunjukkan beberapa celah penelitian: 1) Media pembelajaran bahasa Arab sebelumnya lebih banyak memanfaatkan YouTube, PowerPoint interaktif, dan platform LMS, 2) Terbatasnya penelitian yang menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran formal, 3) Sangat jarang ditemukan penelitian yang mengembangkan video Nahwu berdurasi pendek ( $\leq$ 10 menit) dengan kuis interaktif, dan 4) Penelitian sebelumnya jarang membahas strategi algoritma, hashtag, dan respon pemirsa dalam platform TikTok. Maka penelitian ini mengisi kekosongan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran Nahwu berbasis TikTok dengan metode penelitian R&D menggunakan model ADDIE.

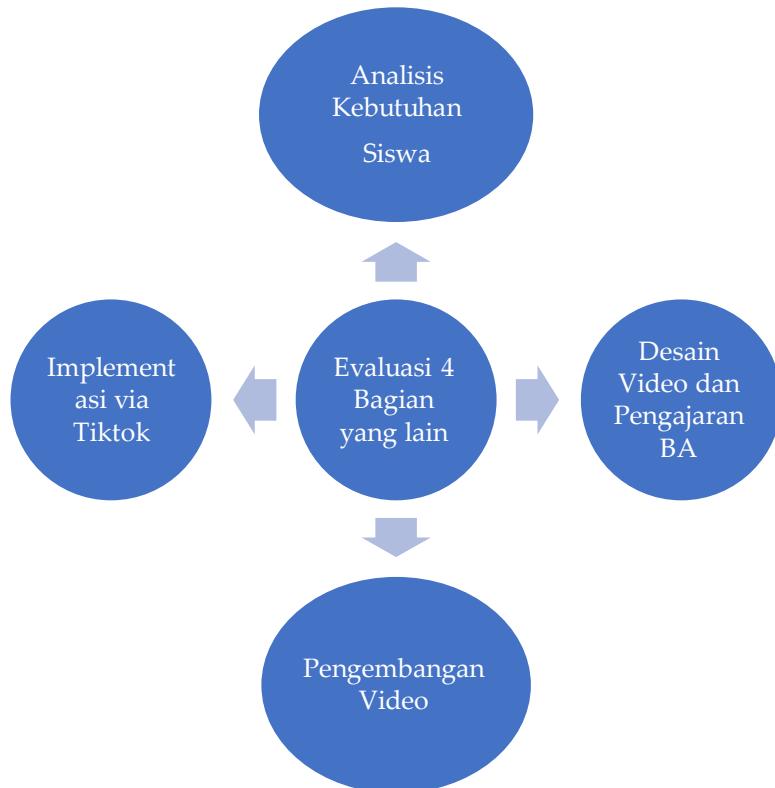
Tujuan Penelitian pengembangan ini adalah 1) Mengembangkan video interaktif pembelajaran Nahwu berbasis TikTok, 2) Mendeskripsikan proses pengembangan media melalui tahapan ADDIE, 3) Menilai respons awal pemirsa terhadap video pembelajaran yang dipublikasikan dan 4) Memberikan model media alternatif yang memiliki tingkat keterterapan tinggi bagi guru bahasa Arab di era digital. Adapun Manfaat Penelitian ada dua, secara teoritis berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video pendek, menambah referensi tentang penggunaan TikTok sebagai media edukasi. Kemudian manfaat praktis guru memiliki media siap pakai dan menarik, dari sisi siswa terbantuan memahami Nahwu dengan cara yang efektif dan mudah diimplementasikan, adapun manfaat bagi lembaga, mereka dapat mengadopsi model pembelajaran digital yang relevan.

Kebaruan Penelitian dalam penelitian pengembangan video interaktif ini adalah integrasi TikTok sebagai media utama pembelajaran Nahwu, dengan pembuatan 22 video singkat yang mewakili seluruh bab dasar Nahwu dan pembahasan secara singkat, padat dan mudah dimengerti, menggunakan kuis interaktif berbasis Canva AI Coding agar pembelajaran lebih menyenangkan, visualisasi modern menggunakan CapCut Pro memproduksi video lebih elegan, penelitian yang dilakukan adalah metode pengembangan R&D berbasis ADDIE pada platform media sosial yang berbasis pada data aktual dari performa TikTok.

## METODE

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahapan penelitian adalah analisis pada tahap ini peneliti menganalisis kesulitan siswa kelas XII SMK al-Ikhwaniyah Jakarta dalam memahami Nahwu, mengkaji karakteristik pengguna TikTok sebagai media pembelajaran, dan mengidentifikasi kebutuhan media yang singkat, menarik, dan berbasis gadget. Peneliti di tahap ini menganalisis kebutuhan siswa untuk memahami ilmu Nahwu melalui media interaktif. Tahap selanjutnya adalah mendesain struktur materi mulai bab kalam, bab marfuat hingga bab mansabat dengan mengambil referensi materi digital dengan prompt pembahasan Nahwu singkat dan padat di setiap bab nya, kemudian script video dan contoh kalimat, elemen visual, animasi, dan layout dan rancangan kuis Canva interaktif. Berikutnya development dalam tahap ini dilakukan produksi video melalui AZ Screen Recorder, editing menggunakan CapCut Pro dan pembuatan kuis interaktif melalui Canva AI, penyusunan 22 video lengkap berikut latihan dan kuis.

Implementation pada tahap ini Semua video dipublikasikan di TikTok, disertai hashtag semisal kitab gundul, mahir Bahasa Arab, anak menghafal, belajar Bahasa, dan kosakata Arab, kemudian mendata respon video. Evaluasi pada tahap ini berupa analisis jumlah penonton (views), jumlah suka, dan komentar, perbandingan kualitas video sebelum dan sesudah editing CapCut, rencana evaluasi lanjutan menggunakan angket dan TikTok Ads berbayar. Subyek penelitian dari data primer adalah populasi 30 siswa kelas XII SMK al- Ikhwaniyah Jakarta dengan wawancara terbuka melalui WA dan data sekunder dari artikel-artikel jurnal, kemudian peneliti melakukan analisis kualitatif deskriptif tematik yang yang terintegrasi tahapan ADDIE. Lima tahap metode pengembangan dengan model ADDIE diatas digambarkan dalam bagan dibawah ini:



Gambar 1: Diagram Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Produk Video yang dihasilkan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan agar proses dan temuan penelitian dapat dipahami secara runut (Paputungan et al., 2025). Setiap tahap pengembangan menunjukkan temuan yang saling berkaitan dan menjadi dasar bagi tahap berikutnya (Safitri, 2020). Pada tahap analisis (Analyze), peneliti melakukan penggalian kebutuhan belajar siswa melalui wawancara tertulis secara daring menggunakan WhatsApp Group. Dari proses ini terungkap bahwa sebagian besar siswa kelas XII SMK Al-Ikhwani Jakarta merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas. Siswa menyampaikan bahwa penyajian materi yang terlalu panjang dan minim visual membuat mereka cepat kehilangan fokus. Di sisi lain, hampir seluruh siswa mengaku terbiasa mengakses informasi dan hiburan melalui media sosial, khususnya TikTok. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran yang lebih dekat dengan dunia digital siswa dan sesuai dengan pola konsumsi konten mereka sehari-hari.

Berdasarkan temuan tersebut, tahap perancangan (Design) diarahkan pada penyusunan konsep video pembelajaran yang ringkas, komunikatif, dan visual. Video dirancang dengan durasi

sekitar sepuluh menit agar tetap padat namun tidak melelahkan. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakter siswa SMK, tidak terlalu formal, dan disertai contoh yang dekat dengan kehidupan mereka. Perancangan ini juga mempertimbangkan hasil kajian dari artikel-artikel jurnal yang menekankan pentingnya media audiovisual dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik generasi digital. Dengan demikian, desain video tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga didasarkan pada pertimbangan pedagogis.

Tahap pengembangan (Develop) diwujudkan melalui produksi video pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Setelah video selesai dikembangkan, siswa diminta memberikan tanggapan melalui wawancara tertulis. Dari tanggapan tersebut, siswa menilai video pembelajaran menarik dan tidak membosankan. Mereka merasa penjelasan materi lebih mudah dipahami karena disampaikan secara bertahap dan didukung oleh visual. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka dapat memutar ulang bagian tertentu ketika belum memahami materi, sesuatu yang jarang mereka lakukan pada pembelajaran konvensional. Masukan siswa pada tahap ini digunakan untuk melakukan penyempurnaan kecil, terutama pada kejelasan penjelasan dan tempo penyampaian materi.

Pada tahap implementasi (Implement), video pembelajaran berbasis TikTok digunakan oleh 30 siswa kelas XII SMK Al-Ikhwani Jakarta. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media ini. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak merasa terbebani. Media ini dianggap relevan dengan kebiasaan mereka sebagai generasi digital, sehingga proses belajar terasa lebih alami dan tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, media video ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran karena mudah diakses melalui gawai mereka.

Tahap terakhir, yaitu evaluasi (Evaluate), dilakukan dengan melihat kembali tanggapan dan refleksi siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Secara umum, siswa menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis TikTok membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan tanggapan siswa, media ini dipersepsikan membantu pemahaman materi, karena mampu menyampaikan materi secara singkat, jelas, dan menarik. Evaluasi ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan pengembangan, yaitu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan generasi digital.

Penelitian menghasilkan 22 video interaktif, masing-masing berdurasi 8–10 menit. Materi menjelaskan definisi, fungsi dari judul materi, contoh soal dan latihan soal, materi meliputi Bab

Kalam, Tujuh Bab Marfu’at yaitu Al-Mubtada’ dan Al-Khabar, Fa’il, Na’ibul fail, Al-Ismu kana wa akhwatiha, Al-Khobar Inna wa akhwatiha dan At-tawabik. Kemudian Tiga belas Bab Mansubat yang meliputi Al-Maf’ul bih, Al-Maf’ul Mutlaq, Al-Maf’ul fih, Al-Hal, At-Tamyiiz, Al-Istithra’, Isim La, Munada, Al-Maf’ul li-ajlih, Al-Maf’ul ma’ah Khobar Kaana, Al-Ismu inna wa akhwatiha dan At-tawabik.

### Jadwal Pelaksanaan

**Tabel 1.** Pelaksanaan

No	Kegiatan	waktu	Keterangan
1	Pencarian & Pengolahan Materi	Sebelum pembuatan video	Mengambil referensi materi digital
2	Pembuatan Video (22 episode)	Durasi mulai 25 September – 5 Novemver 2025	Kurang lebih 1 jam/ video
3	Pengeditan daPenambahan Selama produksi Kuis	Setelah pembuatan Video, pengeditan ini kisaran 45 menit- 1jam	Menggunakan CapCut & Canva
4	Publikasi di TikTok	Setelah setiap video selesai	Gunakan 5 tagar utama

### Link Video

Link video interaktif di Tik-Tok mulai bab Kalam, Tujuh Bab Marfu’at dan tiga belas bab Mansubat oleh peneliti dikumpulkan dalam satu tabel yang terdapat kolom untuk menjelaskan pokok materi, durasi lama video ketika tayang di TikTok, dan alamat link Tik Tok semisal <https://vt.tiktok.com/ZSyufoSqF/>, <https://vt.tiktok.com/ZSyu5Apxk/> dan seterusnya yang dikumpulkan didalam tabel.

### Tanggapan Pemirsa

Tanggapan pemirsa dalam pengembangan video Tik Tok untuk pengajaran ilmu Nahwu ini adalah jumlah penayangan: 119 – 411, jumlah suka: 2 – 19 dan follower awal: 18 orang, peneliti dalam mendesain menggunakan CapCut, kemudian ketika memasuki video pembahasan mansubat melalui bab maf’ul bih maka interaksi pemirsa semakin meningkat, dari hasil video yang telah diedit CapCut Pro.

### Analisis Kualitas Video

Delapan video pertama tampilan masih sederhana (belum diedit), peneliti tanpa menggunakan CapCut, namun langsung mengupload video ke platform Tik Tok. Sehingga di permulaan pembuatan video masih kurang efektif. Namun video lanjutan lebih meningkat

kualitasnya, karena peneliti memberi transisi dan teks animasi CapCut. Peneliti juga menyediakan link kuis yang dibuat oleh Canva AI melalui pengkodingan, kuis interaktif sangat membantu pemirsa memeriksa pemahamannya dari materi ajar Bahasa Arab dan disediakan kunci jawaban serta penjelasannya namun ada password nya sebagai kode akses.

**Tabel 2.** Deskripsi Video

No	Materi	Durasi (Menit)	Jumlah Penayangan	Like	Link
1	Bab Kalam	8, 47	266	12	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyufoSqF/">https://vt.tiktok.com/ZSyufoSqF/</a>
2	Bab Marfu'at ada 7	9,48	124	6	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyu5Apxk/">https://vt.tiktok.com/ZSyu5Apxk/</a>
3	Al-Mubtada' dan Al-Khabar	9,55	178	9	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyufsL7b">https://vt.tiktok.com/ZSyufsL7b</a>
4	Fa'il	9,49	259	12	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuPpoKn/">https://vt.tiktok.com/ZSyuPpoKn/</a>
5	Na'ibul Fail	9,42	411	19	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuPpLQy/">https://vt.tiktok.com/ZSyuPpLQy/</a>
6	Al-Ismu kana wa akhwatiha	9,59	194	11	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyu5AwBy/">https://vt.tiktok.com/ZSyu5AwBy/</a>
7	Al-Khobar Inna wa akhwatiha	9,12	325	16	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuPnKYD/">https://vt.tiktok.com/ZSyuPnKYD/</a>
8	At-tawabik	9,21	123	5	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyu5QuKC/">https://vt.tiktok.com/ZSyu5QuKC/</a>
9	Bab 13 Mansubat	9,57	119	4	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyu5GSp9/">https://vt.tiktok.com/ZSyu5GSp9/</a>
10	Al-Maf'ul bih	10	188	13	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuaLs2B/">https://vt.tiktok.com/ZSyuaLs2B/</a>
11	Al-Maf'ul mutlaq	9,54	155	4	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuaRujV/">https://vt.tiktok.com/ZSyuaRujV/</a>
12	Al-Maf'ul fih	9,35	109	5	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyua5mQC/">https://vt.tiktok.com/ZSyua5mQC/</a>
13	Al-Hal	10	126	10	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuavRtn/">https://vt.tiktok.com/ZSyuavRtn/</a>
14	At-Tamyiiz	9,46	125	7	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuaWthk/">https://vt.tiktok.com/ZSyuaWthk/</a>
15	Al-Istithna'	9,47	113	5	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyumHyt5/">https://vt.tiktok.com/ZSyumHyt5/</a>
16	Isim La	9,58	160	10	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyumBqT2/">https://vt.tiktok.com/ZSyumBqT2/</a>
17	Munada	9,59	208	14	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyumH2Gj/">https://vt.tiktok.com/ZSyumH2Gj/</a>
18	Al-Maf'ul li-ajlih	9,33	347	15	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuuRQL/">https://vt.tiktok.com/ZSyuuRQL/</a>
19	Al-Maf'ul ma'ah	9,56	315	19	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyumGNBe/">https://vt.tiktok.com/ZSyumGNBe/</a>
20	Khobar Kaana	10	159	11	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuu9EgL/">https://vt.tiktok.com/ZSyuu9EgL/</a>
21	Al-Ismu inna wa	10	77	2	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSyuuC86P/">https://vt.tiktok.com/ZSyuuC86P/</a>

akhwatiha					
22	At-tawabik	9,43	122	2	<a href="https://vt.tiktok.com/ZSy9Dc18X/">https://vt.tiktok.com/ZSy9Dc18X/</a>

## Pembahasan

Dalam pembelajaran *nahwu* bagi generasi milenial yang sering berpendapat bahwa *nahwu* sulit serta kurang menarik memerlukan media digital sebagai rekomendasi (Bachtiar et al., 2024). Maka melalui media digital semisal Tik Tok dimasa ini menarik perhatian siswa untuk mencoba dan berinteraksi dengan teknologi untuk memahami ilmu Nahwu. Disisi lain gadget sudah tidak asing lagi bagi para pelajar dan platform-platform yang berkembang dimasa ini sudah familiar bagi para siswa dan guru (Rinaldi et al., 2024). Tik Tok yang berasal dari negara Cina ini berhasil menarik perhatian masyarakat umum yang kemudian dikembangkan oleh pengembang toutiao. Banyak masyarakat yang mengakses platform ini lebih diminati aplikasi populer lainnya seperti WhatsApp, YouTube, Instagram, Facebook, dan Masanger. Aplikasi Tik Tok ini memberikan peluang bagi semua kalangan muda maupun tua untuk mengupload videonya. (Hidayah, 2022). Dengan banyaknya pengguna Tik Tok dari anak-anak sampai orang dewasa bisa menjadi trobosan baru dalam dunia pengajaran Bahasa Arab.

Siswa akan lebih efektif ketika memahami materi dari kata-kata dan gambar yang diintegrasikan melalui media visual, dikarenakan keumuman orang suka visualisasi, daripada pengajaran dengan metode pidato (Hermawan & Hadi, 2024) (Alhubilah & Abdurahman, 2025). Muiz mengatakan postingan feed ini sudah sesuai dengan prinsipnya, dimana kosakata dan gambar telah digunakan secara bersamaan ketika disajikan akan lebih menarik, hal ini senada dengan prinsip multimedia (Muiz, 2025). Maka pengajaran ilmu Nahwu melalui video di TikTok ini menjadi alternatif metode pengajaran Bahasa Arab.

Maka pesantren yang sering menggunakan metode klasik membutuhkan literasi digital sebagai bagian dari pola perubahan akademik dan kontestasi dunia maya yang mempengaruhi tradisi pesantren untuk mengajarkan gramatika Arab seperti ilmu Nahwu (Kontestasi et al., 2019). Untuk kebutuhan literasi ini Ubaidah mengatakan perpustakaan digital sangat diperlukan, karena kesadaran akan pentingnya transformasi digital berbasis nilai pesantren semakin tinggi. Maka pengembangan kurikulum hybrid, penguatan kebijakan internal, dan perpustakaan digital komunitas sebagai strategi keberlanjutan sangat diperlukan (Ubaidah et al., 2025). Kemudian untuk menginterpretasi data views, likes, engagement peneliti menjelaskan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3.** Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

Aspek	Penelitian Terdahulu	Penelitian Saat Ini
Platform	You Tube, PowerPoint dan LMS	Tik Tok
Durasi Video	Panjang	10 Menit
Interaktivitas	Terbatas	Kuis Canva AI
Evaluasi	Post-test/kuisoner	Views/Likes

Dimasa sekarang ini YouTube adalah media yang banyak diminati, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Azhari, 2022). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan memanfaatkan media You Tube dapat memudahkan mereka dalam memahami materi ajar pelajaran Nahwu. Selain itu, You Tube bisa diakses kapan saja dan dimana saja serta bisa disimpan secara offline dan bisa ditonton berulang kali, hal ini menjadi usulan pengajaran Nahwu (Ulfah, 2022). Selain You Tube media pembelajaran lain adalah powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar membuat motivasi belajar mereka meningkat dan ada ketertarikan (Andriani & Wahyudi, 2013). Khayati menyebutkan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media Power Point interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab efektif dan signifikan bagi siswa (Khayati & Budiriyanto, 2024).

Kemudian selain You Tube dan powerpoint interaktif berbagai pilihan aplikasi untuk menggantikan belajar tatap muka melalui daring milik pemerintah maupun swasta dapat diakses (Nalurita, 2014). Semisal pengembangan Learning Management System (LMS) yang berbasis konsep Self-Directed Learning (SDL) dalam pembelajaran Bahasa Arab menghasilkan dampak yang baik. Pembelajaran Bahasa Arab secara mandiri disediakan melalui platform ini, sesuai dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan mereka (Dariyadi et al., 2023).

Namun, kelemahan dari pembelajaran daring dengan durasi yang panjang selain, kuota dan akses internet yang terbatas, kurangnya pemahaman dan kelemahan anak dalam pelafalan kalimat dalam Bahasa Arab dan peran guru juga tidak bisa maksimal (Rochma et al., 2021). Begitu pula pembelajaran video melalui You Tube durasinya terlalu panjang yang membuat siswa bosan, kemudian pengajaran video melalui media Tik Tok lebih relevan dibandingkan pengajaran Powerpoint interaktif.

Penelitian pengembangan video pengajaran ilmu Nahwu melalui platform Tik Tok ini sesuai dengan kebiasaan anak-anak yang sehari-hari menggunakan platform Tik Tok, disimpulkan bahwa Tik Tok sebagai salah satu wisata di dunia maya dan media untuk berpikir kreatif serta sebagai penghibur anak (Buana & Maharani, 2020). Pengajaran Nahwu via platform Tik Tok dengan durasi

yang pendek hanya 10 menitan sesuai dengan algoritma anak yang aktivitas harian mereka yang melibatkan penggunaan Tik Tok dan hal ini diharapkan relevan bagi generasi digital.

Kemampuan mengedit video merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di zaman visualisasi sekarang ini, terutama dalam konteks pembelajaran bagi pelajar. Banyak aplikasi pengeditan seperti CapCut yaitu aplikasi pengeditan video yang populer di kalangan anak muda, karena kemudahan penggunaannya (Nisma et al., 2024). Template yang sederhana dan mudah merupakan fitur utama yang ditawarkan oleh CapCut karena dapat menyederhanakan pengeditan video (Syahmewah, 2023). Video durasi pendek banyak diminati pemirsa dan siswa ketika belajar (Khotijah & Indriana, 2024) . Dalam pengembangan video dalam penelitian ini mengambil referensi materi digital, kemudian merekam video melalui AZ Screen Recorder ketika membahas ilmu Nahwu dengan tablet Xiomi, durasi maksimal video adalah 10 menit, yang membahas per bab ilmu Nahwu, kemudian video ini diedit dengan CapCut, karena aplikasi ini mempunyai banyak fitur untuk mengedit mulai dari adanya stiker, pengaturan tulisan, pengaturan volume, pengaturan kestabilan video, template gerakan-gerakan yang bagus.

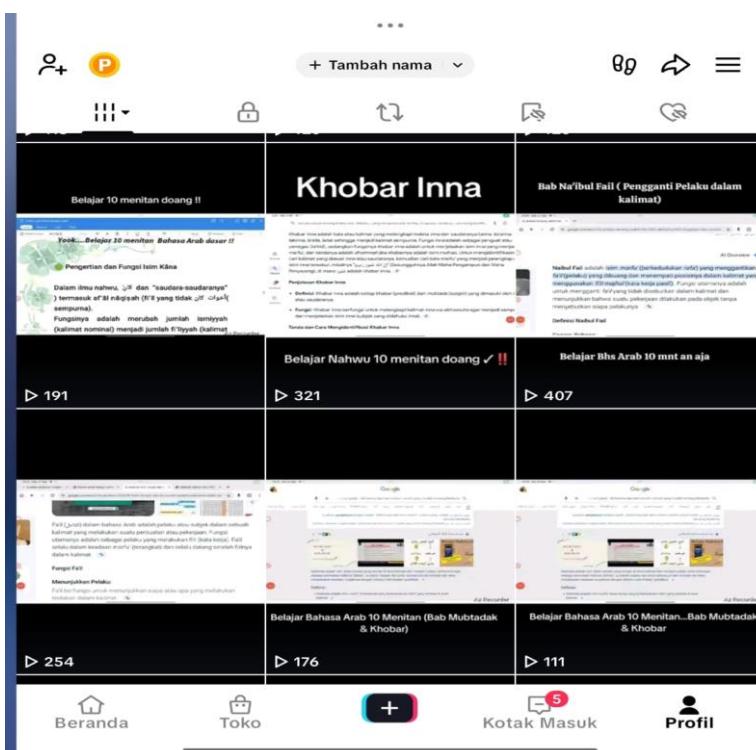
Setelah selesai hasil editan video melalui CapCut kemudian peneliti membuat materi kuis dari Chat GBT yang kemudian dimasukkan di Canva AI dengan sub bagianya adalah kode, untuk membuat koding yang meghasilkan kuis yang berisi kolom nama pengguna, muncul tanda benar dan salah ketika menjawab, durasi selama 25 menit, ada skor dari hasil kuis tadi dan ada kunci jawaban yang bisa diakses dengan password tertentu. Selanjutnya link kuis ini di copy past di deskripsi Tik Tok. Alhubilah menyebutkan sebagai media bantu ajar visual seperti komik, poster, dan video, Canva efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, minat belajar, dan keterlibatan siswa. (Alhubilah & Abdurahman, 2025).

Kelemahan pengembangan video pengajaran ilmu Nahwu ini adalah belum ada uji hasil belajarnya karena belum diimplikasikan dikelas belajar didunia pendidikan Bahasa Arab untuk mengukur minat belajar dan keefektifannya melalui pre-test dan post-test terhadap siswa. Demikian pula algoritma TikTok sering berubah karena platform ini selalu menyuguhkan konten yang relevan berdasarkan interaksi pengguna, terkadang link kuis yang ada di TikTok sulit dibuka, kemudian pengajaran Nahwu melalui platform ini memerlukan kestabilan internet, sehingga kelas belajar akan sangat tergantung dengan internet.

Kurniawan menyatakan penerapan Microlearning dapat digunakan sebagai model dalam pembelajaran digital yang menyenangkan, dan modern. Microlearning di era digital dapat

dilakukan dalam waktu yang relatif singkat dengan cakupan topik inti pembelajaran melalui bantuan media yang interaktif seperti podcast, power point text, infografis, motion, graphic, dan video explain. Asesmen pada Microlearning dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi berbasis Artificial Intellegence diantaranya Kahoot, Quizizz, dan Google Formulir (Kurniawan & Purnaningsih, 2025), maka penelitian saat ini tentang pengajaran Nahwu via Tik Tok memberikan kontribusi terhadap teori belajar digital seperti micro learning dan gamifikasi.

Guru bisa menerapkan didalam kelas dengan memutar pengajaran Nahwu melalui platform Tik Tok per bab sesuai materi ajar yang lagi dibahas guru, kemudian siswa diminta mengamati, selanjutnya guru menjelaskan dengan singkat, dan guru menugaskan siswa mengerjakan kuis yang ada. Adapun opsi kedua video singkat 10 menitan ini menjadi tugas siswa dirumah, siswa melihat penjelasan yang ada dalam video singkat tersebut, kemudian siswa ditugasi merangkum materi yang ditentukan guru dan menjawab kuis yang ada. Maka dengan pengajaran diera digital dengan metode pengajaran platform yang diminati siswa diharap menambah keseriusan dan motivasi belajar mereka. Gambaran tentang pengembangan produk penelitian ini ada di gambar dibawah ini:



**Gambar 2.** Pengembangan Produk Penelitian

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan 22 video interaktif pembelajaran Nahwu berbasis TikTok mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan selaras dengan karakter digital siswa. Integrasi video berdurasi singkat melalui pendekatan “*Belajar 10 Menitan*” serta pemanfaatan kuis berbasis Canva AI memperkuat aspek interaktivitas dan keterlibatan belajar siswa. Kekuatan utama penelitian ini terletak pada keberhasilannya mengintegrasikan teknologi digital—seperti AZ Screen Recorder, CapCut, Canva, Google, dan TikTok—ke dalam pembelajaran Nahwu secara kontekstual, visual, dan menyenangkan, sehingga berpotensi menjadi model inovatif pembelajaran bahasa Arab di era digital. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena temuan yang dihasilkan masih bersifat awal dan belum sepenuhnya didukung oleh pengujian empiris yang luas terkait efektivitas peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan uji coba eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan desain pretest–posttest, melibatkan subjek yang lebih beragam, serta mengkaji dampak penggunaan video TikTok terhadap aspek kognitif, afektif, dan keterampilan kebahasaan siswa secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan konten yang lebih variatif dan integrasi evaluasi berbasis data analitik platform juga disarankan guna memperkuat validitas dan keberlanjutan model pembelajaran yang dikembangkan.

## REFERENSI

- Alhubilah, F., & Abdurahman, M. (2025). *Canva AI Untuk Visualisasi Pembelajaran Bahasa Arab Pemula*. 4(2), 3535–3539. <Https://Doi.Org/>: <Https://Doi.Org/10.31004/Riggs.V4i2.1054>
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif*. 143–157. <Https://Doi.Org/><Https://Doi.Org/10.24246/J.Scholaria.2016.V6.I1.P143-157>
- Azhari, A. (2022). *Penggunaan Youtube dalam Kajian Pembelajaran Bahasa Arab pada Mahasiswa PGMI*. 11(1), 28–44.
- Bachtiar, F., Radhi, M., Mardhi, A., & Jamal, M. (2024). *Media Digital Interaktif Pada Pembelajaran Nahwu bagi Generasi Milenial*. 4(1), 1616–1626. <Https://Doi.Org/><Https://Doi.Org/10.56799/Jceki.V4i1.6442>
- Bella, S., Hafidz, M., Nisa, R., Alawiyah, I. S., Arab, P. B., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Peluang dan Tantangan*.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). *Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak*. 14(1), 1–10. <Https://Doi.Org/><Https://Doi.Org/10.33366/Jisip.V7i2.1432>
- Budiarti, A. T., Nisa, K., & Nasution, S. (2025). *Peluang dan Hambatan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Prespektif Guru dan Mahasiswa*. 2. <Https://Doi.Org/><Https://Doi.Org/10.61132/Karakter.V2i2.625>
- Dariyadi, M. W., Ahsanuddin, M., Ma’sum, A., & Huda, Bnu S. (2023). Pengembangan Learning Management System Berbasis Self-Directed Learning pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tifani*, 3(2), 1–12.

- Dede, Luthfi, & Ruswandaeni. (2023). The Use of Flash Card Media to Increase Arabic Vocabulary Mastery. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(3), 16–35. <Https://Doi.Org/10.55606/Inovasi.V2i3.1981>
- Fadhilah, A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint 365 dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN 1 Kota Pekalongan. <Uri:%09http://Etheses.Uingusdur.Ac.Id/Id/Eprint/7717>
- Hajar, H. I., & Qohar, H. A. (2024). Pendekatan Inovatif untuk Mengatasi Tantangan Pembelajaran Nahwu dan Sharaf bagi Peserta Didik. *Ranah Research*, 6, 6. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.38035/Rrj.V6i6.1473>
- Hasanah Saragih, R., Sari Srg, L., Suaydi Azzain Lubis, S., & Nasution, S. (2025). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Mahārah Siswa di MAN 2 Deli Serdang. *Educandumedia: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 4(1), 89–98. <Https://Doi.Org/10.61721/Educandumedia.V4i1.450>
- Hendri, M. (2013). طرق تعليم المفردات في مهارة الكلام. *Journal of English and-Arabic-Language-Teaching*, 4(2), 1–20. <Https://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Jealt/Article/View/78>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340. <Https://Doi.Org/10.29407/Jsp.V7i1.694>
- Hidayah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik Tok.
- Ibnu Hajar, H., & Abdul Qohar, H. (2024). Pendekatan Inovatif untuk Mengatasi Tantangan Pembelajaran Nahwu dan Sharaf bagi Peserta Didik. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 2995–3009. <Https://Doi.Org/10.38035/Rrj.V6i6.1473>
- Ishak, R. W., & Razaq, A. R. (2018). Pengaruh Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa SMP -. ... ': *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2, 23–34. <Https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Al-Maraji/Article/View/3648>
- Islam, U., Mahmud, N., & Batusangkar, Y. (2022). قرطموس قریزجب قیوکحال قیلا سلای تاعجا جلا يف. حنلا میاعتل بلا طلا کاردا. ٤، ٢٠-٨٣.
- Khayati, A. M., & Budiriyanto, A. (2024). Penerapan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII E MTs Islam Al- Mukmin Sukoharjo Tahun Ajaran 2023 – 2024. 5(2).
- Khotijah, K., & Indriana, D. (2024). Improving Arabic Language Skills in the Digital Era to Realize Golden Indonesia 2045. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 16(2), 59–74. <Https://Doi.Org/10.32678/Alittijah.V16i2.10563>
- Kontestasi, P. D. A. N., Al-Anwar, S. A. P., & Ja, A. (2019). Literasi Digital Pesantren: Perubahan dan Kontestasi. 8(1), 17–35. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.35878/Islamicreview.V8i1.156>
- Kurniawan, R., & Purnaningsih, S. (2025). Literature Study : Implementation of Microlearning in the Digital Era Studi Literatur : Penerapan Pembelajaran Microlearning di Era Digitalisasi. *R radiant*, 6(3), 180–191. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.52187/Rdt.V6i3.325>
- Muiz, A. (2025). Arab Berdasarkan Prinsip Teori Kognitif Multimedia di Akun Sosial Media Instagram @ Arabicwithenes. 24(1), 55–76. <Https://Doi.Org/10.20414/Tsaqafah.V24i1.11279>
- Muliatno. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal Sathar*, 1(1), 18–28. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.61132/Yudistira.V1i3.102>
- Nalurita, S. (2014). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet pada Mata Kuliah Teknik Proyeksi Bisnis Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsurya) (Studi pada Mahasiswa Prodi Manajemen Kelas G). *Jurnal Ilmiah Manajemen Surya*

- Pasca Scientia*, 10(1), 22–30. <Https://Doi.Org/10.35968/Jimspc.V10i1.593>
- Nasution, S., & Zulheddi, Z. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Konstruktivisme di Perguruan Tinggi. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3(2), 121. <Https://Doi.Org/10.24865/Ajas.V3i2.96>
- Nisma, N., M., U., Hasanuddin, H., & Hermansyah, S. (2024). The Effect of Using Capcut Media on the Science Learning Outcomes of SMP Negeri 1 Maiwa. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(2), 180–186. <Https://Doi.Org/10.55849/Jiiet.V3i2.372>
- Nur, F., Tamami, I., Hermawan, A., Islam, U., Sunan, N., & Djati Bandung, G. (2023). Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 158–178. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.52166/Alf.V4i2.4795>
- عنصر النظرية السلوكية في تعليم المفردات وتنفيذها (دراسة تحليلية وصفية). *Lisanudhad*, 7(1), 13. <Https://Doi.Org/10.21111/Lisanudhad.V7i1.5046>
- Nurjannah, Helwani, Nasarudin, Husnan, N. H. N. H. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtida'iyah Nurul Islam. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi Pgmi*, 7(2), 56. <Https://Doi.Org/10.31764/Ibtidaiy.V7i2.12293>
- Paputungan, M. Z., Arif, M., & Sarif, S. (2025). Designing Arabic Language Learning Materials with Augmented Reality: A 3D Assemblerword-Based Media Innovation. *An Nabighoh*, 27(2), 223–244. <Https://Doi.Org/10.32332/An-Nabighoh.V27i2.223-244>
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28. <Https://Doi.Org/10.37303/Likhitaprajna.V26i1.279>
- Rochma, S. N., Naqiyah, N., & Ajizi, Y. D. C. (2021). Desain Model Pembelajaran Bahasa Arab "Al-Maahera" Berbasis Learning Management System: Solusi dalam Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 359–370. <Http://Prosiding.Arab-Um.Com/Index.Php/Konasbara/Article/View/992>
- Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida'Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, 2, 272–283. <Http://Prosiding.Arab-Um.Com/Index.Php/Semnasbama/Article/View/566>
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). WhatsApp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal Varidika*, 31(1), 52–57. <Https://Doi.Org/10.23917/Varidika.V1i1.8904>
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 1(2), 12–15.
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template pada Aplikasi Capcut. *Journal of Physics and Science Learning*, 07, 27–32.
- Tarigan, N. N. U., & Zulkarnein. (2023). Strategi Guru Bahasa Arab dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Nahwu dan Shorof pada Siswa Kelas IX di MTs Al Washliyah Pancur Batu. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 105–112.
- Ubaidah, D. A., Annuri, A., Gunawan, S., Hidayat, K., & Hakim, L. (2025). *Digitalisasi Referensi Klasik Islam sebagai Upaya Modernisasi Pembelajaran di Pesantren Babakan Jamanis , Karangbenda , Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran.* 4(1), 3515–3526. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Jerkin.V4i1.1815>
- Ulfah, Y. (2022). Manfaat Penggunaan Media YouTube untuk Pembelajaran Nahwu. 2(2), 186–198. <Https://Doi.Org/Doi: Https://Doi.Org/10.30739/Arabiyat.V2i2.1539>
- Zuo, H., & Wang, T. (N.D.). *Analysis of TikTok User Behavior from the Perspective of Popular Culture*.

1(3), 1–5. [Https://Doi.Org/10.25236/Far.20190301](https://doi.org/10.25236/Far.20190301)