

## Sosialisasi Media Pembelajaran Ilmu Tasrifan Shorof Berbasis Android Di Pesantren Ma'rifa Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya

Shinta Siti Sundari<sup>1</sup>, Missi Hikmatyar<sup>2</sup>, Evi Dewi Sri Mulyani<sup>3</sup>, Cepi Rahmat Hidayat<sup>4</sup>,  
Dede Syahrul Anwar<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>ss.shinta@gmail.com, <sup>2</sup>missihikmatyar@unper.ac.id, <sup>3</sup>eviajadech@gmail.com, <sup>4</sup>ranvix14@gmail.com,  
<sup>5</sup>derul.anwar@gmail.com

### ARTICLE HISTORY

Received : 12 Januari 2026

Revised : 4 Februari 2026

Accepted : 27 Februari 2026

### KEYWORDS

Sosialisasi

Media Pembelajaran

Ilmu Tasrifan Shorof

Android

Pesantren



### ABSTRACT

Ilmu Tasrifan Shorof merupakan salah satu unsur penting dalam kurikulum Bahasa Arab, yang hingga kini umumnya masih disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Pendekatan tersebut kurang memberikan ruang interaksi aktif, sehingga kerap menimbulkan kejenuhan serta kesulitan bagi siswa dalam memahami struktur perubahan bentuk kata kerja (shighat). Hal ini turut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar pada materi tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi penggunaan media pembelajaran Ilmu Tasrifan Shorof berbasis Android yang mudah diakses kepada santri dan guru di Pesantren Ma'rifa Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya. Kegiatan dilaksanakan pada 8 Agustus 2025 melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi penggunaan aplikasi, dan pendampingan langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman santri dan guru dalam mengakses serta memanfaatkan aplikasi tersebut, dengan respon positif terhadap kemudahan penggunaan dan manfaatnya dalam mempelajari kaidah perubahan kata dalam bahasa Arab. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal digitalisasi pembelajaran Ilmu Tasrifan Shorof di pesantren.

## 1. Pendahuluan

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional telah memainkan peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan agama, dan keterampilan santri di Indonesia. Sejak awal kemunculannya, pesantren mengandalkan metode pengajaran yang bersifat *face-to-face* dan berpusat pada guru (*kyai*) sebagai sumber utama pengetahuan. Salah satu bidang studi utama di pesantren adalah bahasa Arab, yang menjadi kunci untuk memahami kitab-kitab klasik (*kutub al-turats*) dan sumber-sumber primer ajaran Islam.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *Ilmu Shorof* atau *Ilmu Tasrifan* menempati posisi yang sangat strategis (Muassomah, 2019). *Ilmu Shorof* mempelajari perubahan bentuk kata yang memengaruhi makna, sehingga penguasaan ilmu ini menjadi fondasi untuk memahami teks-teks Arab dengan benar, khususnya dalam mengenali pola perubahan bentuk kata kerja (Fivi Nur Alifah & Muhammad Thohir, 2020). Namun, metode pengajaran *Ilmu Shorof* di banyak pesantren masih bersifat konvensional, mengandalkan hafalan tabel tasrif dan ceramah, yang terkadang kurang menarik bagi santri generasi digital sehingga dinilai kurang efektif dalam membangun

pemahaman siswa terhadap perubahan bentuk kata (shighat) (Rosyid dkk., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran berbasis digital—terutama aplikasi Android—memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Asep Dhoni Syaiful Milah, 2024). Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi materi pada peserta didik. Aplikasi berbasis Android memungkinkan materi *Shorof* disajikan secara interaktif dengan fitur latihan soal, animasi, hingga evaluasi mandiri yang dapat diakses kapan saja tanpa batas ruang dan waktu (Umami dkk., 2021).

Urgensi kegiatan ini semakin tinggi mengingat sebagian besar santri saat ini telah akrab dengan penggunaan *smartphone* (Alfian, 2020). Digitalisasi media pembelajaran di pesantren bukan hanya bertujuan mempermudah proses belajar, tetapi juga sebagai upaya adaptasi lembaga pendidikan Islam terhadap perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan tren global yang menempatkan *digital literacy* sebagai salah satu kompetensi utama abad ke-21. Pendekatan ini sesuai dengan perkembangan teknologi informasi yang membuka peluang luas dalam inovasi

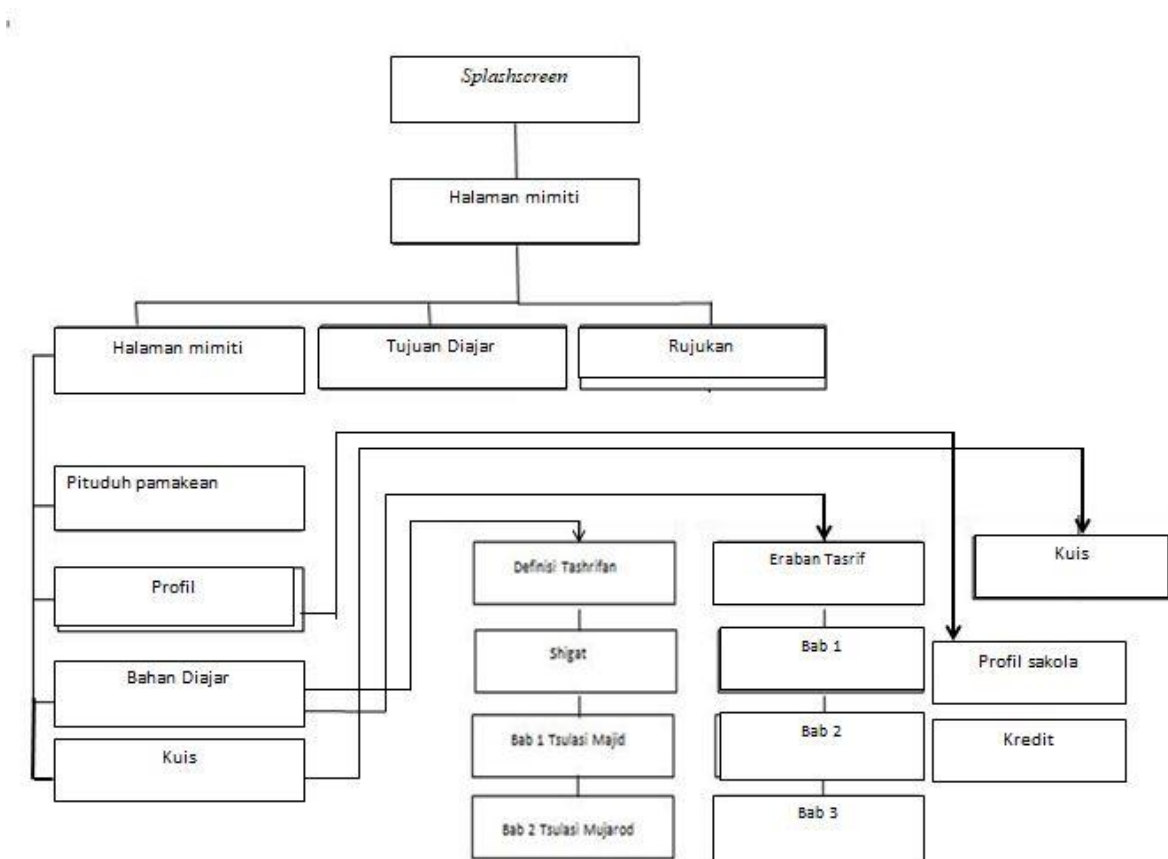
pembelajaran digital (Mukhlisin, FII Isnaeni, Nurjaya, Mukhoyyaroh, 2021)

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan “Sosialisasi Media Pembelajaran Ilmu Tasrifan Shorof Berbasis Android” di Pesantren Ma’rifa Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya pada 8 Agustus 2025. Kegiatan ini bertujuan:

1. Memperkenalkan aplikasi pembelajaran *Ilmu Shorof* berbasis Android kepada santri dan guru.
2. Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran sehari-hari.
3. Meningkatkan motivasi dan keterampilan digital santri dalam mempelajari bahasa Arab.

Melalui kegiatan ini diharapkan proses pembelajaran *Ilmu Shorof* di pesantren menjadi lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Nazarudin Arung Muhammad & Kuswinarno Mudji, 2024)

## 2. Pelaksanaan dan Metode



Gambar 1. Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada aplikasi ini menggunakan model menu utama yang sederhana dan pusatnya berada di “Halaman Mimitina”. Pengguna dapat

## Waktu dan Tempat

Kegiatan dilaksanakan pada 8 Agustus 2025 di Aula Pesantren Ma’rifa, Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya.

## Peserta

Peserta adalah Guru di Pesantren Ma’rifa, Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya dengan jumlah 32 orang guru.

## Metode Kegiatan

Ceramah Interaktif: Menjelaskan konsep *Ilmu Shorof* dan urgensi digitalisasi pembelajaran.

Demonstrasi Aplikasi: Memperlihatkan fitur-fitur aplikasi pembelajaran berbasis Android.

Pendampingan Praktik: Peserta mencoba aplikasi secara langsung pada perangkat masing-masing.

Diskusi dan Tanya Jawab: Mengidentifikasi kendala dan memberikan solusi penggunaan aplikasi.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Struktur Navigasi Aplikasi

langsung memilih tiga menu utama yaitu “Pituluh Pamakean”, “Profil”, dan “Bahan Diajar”. Setiap menu mengarahkan ke halaman masing-masing yang dapat

mengarahkan pengguna kembali ke halaman awal, sehingga alur navigasi menjadi jelas, konsisten, dan mudah dipahami.

### Tampilan Aplikasi

Tampilan Halaman pada gambar 2 di bawah ini merupakan halaman utama pada aplikasi media pembelajaran ilmu tasrifan shorof.



Gambar 2. Layout Halaman Utama



Gambar 3. Menu Petunjuk Penggunaan

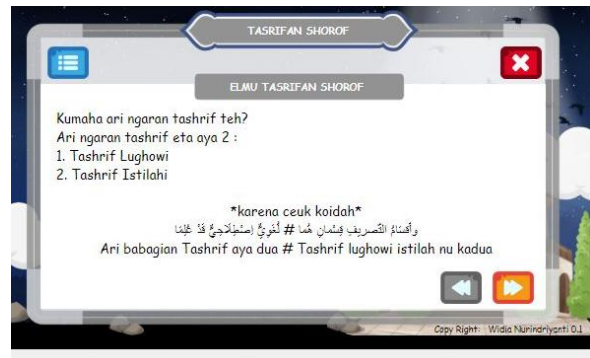
Pada gambar 3 di atas ditampilkan halaman “Pituluh Pamakean” yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi. Halaman ini menjelaskan bahwa aplikasi digunakan saat pembelajaran Ilmu Tashrifan Shorof, yang dikhususkan untuk siswa kelas 10. Pengguna diarahkan untuk membuka tombol materi untuk memulai belajar, dan tombol kuis untuk mengerjakan latihan soal.



Gambar 4. Halaman Bahan Belajar

Tampilan halaman pada gambar 4 di atas merupakan “Bahan Diajar” yang menjadi pusat akses utama untuk

mempelajari materi tashrif. Tiga tombol menu di dalamnya yaitu “Materi”, “Eraban Tasrif”, dan “Kuis”, yang masing-masing mengarahkan pengguna untuk membaca teori, mendengarkan pelafalan tasrif, serta menguji pemahaman melalui kuis interaktif.



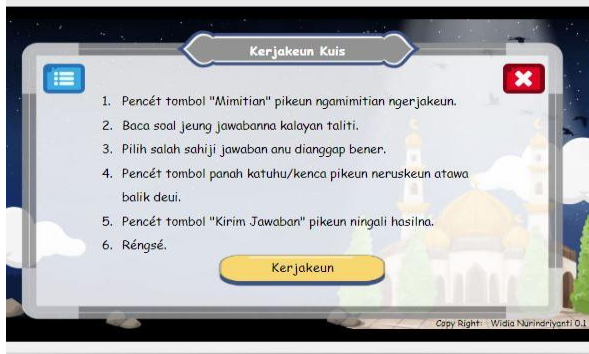
Gambar 5. Halaman Materi

Tampilan pada gambar 5 di atas merupakan halaman materi “Ilmu Tashrifan Shorof”, yang merupakan bagian dari fitur “Materi” dalam aplikasi. Konten pembelajaran ditampilkan dalam bentuk teks berbahasa Sunda dan Arab, menjelaskan pengertian tashrif beserta dua jenisnya, yaitu “Tashrif Lughowi” dan “Tashrif Istilahi”. Terdapat ikon navigasi di kanan bawah untuk berpindah antar halaman.



Gambar 6. Tampilan Eraban Tasrif

Pada gambar 6 di atas ditampilkan halaman Eraban Tashrif Tsulasi Mujarod Bab 1, yang merupakan bagian dari fitur “Eraban Tasrif” dalam aplikasi. Halaman ini terdapat pola fi’il atau bentuk kata kerja dalam bahasa Arab, lengkap dengan teks Arab, terjemahan, serta penjelasan dalam bahasa Sunda. Dilengkapi pula dengan dua tombol audio di kiri bawah yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan pelafalan dan penjelasan secara langsung.



Gambar 7. Tampilan Kuis

Gambar 7 diatas merupakan tampilan halaman “Kerjakeun Kuis” dalam aplikasi media pembelajaran Ilmu Tashrifan Shorof. Halaman ini berisi petunjuk langkah-langkah mengerjakan kuis, dimulai dari menekan tombol “Kerjakeun” untuk memulai, membaca soal dan jawaban dengan teliti, memilih salah satu jawaban yang benar, lalu menggunakan tombol panah untuk navigasi. Setelah selesai, pengguna dapat menekan tombol “Kirim Jawaban” untuk melihat hasilnya. Desain ini bertujuan memandu siswa agar dapat mengerjakan kuis secara mandiri dan sistematis.



Gambar 8. Daftar Rujukan

Gambar 8 diatas menunjukkan daftar rujukan yang digunakan pada pembelajaran ilmu tasrifan shorof.

Aplikasi juga telah diuji coba untuk mengetahui masih terdapat *error* atau sudah berjalan semua sesuai dengan *wireframe* dengan menggunakan metode Blackbox testing (Wahyu dkk., 2023).

Tahapan evaluasi hasil dari perancangan aplikasi media pembelajaran ilmu tasrifan shorof sebelumnya telah dilakukan secara langsung terhadap siswa. Dengan menggunakan metode Pre-Test dan Post Test, terjadi peningkatan untuk pembelajaran ilmu tasrifan shorof pada siswa ini 40% lebih meningkat dari hasil pre-test 40 dan post-test 80. Uji validasi menggunakan pre-test dan post-test yang menunjukkan perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran. Uji validasi digunakan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dan melihat hasil perubahan nilai pre-test dan post-test, dapat dianalisis sejauh mana peningkatan pemahaman

siswa setelah siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran ini (Sukrisna & Jubaedi, 2018).

Terdapat nilai pre-test untuk 25 orang dan nilai Post-test untuk siswa yang sama dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Pre-Test

| Nilai | Jumlah Siswa |
|-------|--------------|
| 40    | 2 Siswa      |
| 60    | 6 Siswa      |
| 50    | 8 Siswa      |
| 70    | 6 Siswa      |
| 80    | 3 Siswa      |

Tabel 2. Nilai Post-Test

| Nilai | Jumlah Siswa |
|-------|--------------|
| 60    | 1 Siswa      |
| 70    | 3 Siswa      |
| 90    | 8 Siswa      |
| 80    | 9 Siswa      |
| 100   | 4 Siswa      |

Rumus untuk menghitung persentase peningkatan nilai dari pre-test ke post-test adalah:

$$\text{Peningkatan (\%)} = \left( \frac{\text{Post-Test} - \text{Pre-Test}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\%$$

Gambar 9. Rumus menghitung presentase

Dimana:

- Pre-Test adalah nilai awal sebelum intervensi atau pembelajaran.
- Post-test adalah nilai setelah intervensi atau pembelajaran.

Dengan rumus diatas maka menghasilkan nilai rata- rata pre-test yang diperoleh siswa adalah 60. sedangkan nilai rata-rata post-test yang diperoleh siswa yaitu 84,4.

Dengan cara melihat selisih antara nilai pre-test dan post-test yang dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran.

Hasil evaluasi memberikan gambaran jelas terhadap efektivitas aplikasi secara keseluruhan. Dengan nilai Rata-rata Pre-test = 60, dan nilai Rata-rata Post-test = 84,4. Dengan menggunakan rumus peningkatan nilai, terdapat peningkatan sebesar 40,67% setelah pembelajaran dilakukan.

### Sosialisasi Penggunaan Aplikasi





Gambar 9. Foto-Foto Kegiatan Sosialisasi Aplikasi

Gambar 9 diatas merupakan dokumentasi dari proses kegiatan sosialisasi aplikasi media pembelajaran ilmu tasrifan shorof berbasis android yang dilaksanakan di Pesantren Ma'rifa, Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya

## 4. Kesimpulan

### Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Sosialisasi Media Pembelajaran Ilmu Tasrifan Shorof Berbasis Android* di Pesantren Ma'rifa Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren. Respon peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, dan manfaat aplikasi dalam membantu memahami kaidah tasrifan. Kegiatan ini dapat mendorong adaptasi pesantren terhadap perkembangan teknologi pendidikan, tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi pembelajaran kitab kuning sehingga Peserta menjadi lebih terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, khususnya dalam konteks bahasa Arab. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya menjadi upaya inovasi pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari strategi modernisasi pesantren yang selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

### Saran

Lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan pemanfaatan aplikasi ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran digital, terutama untuk mendukung literasi bahasa Arab di luar kelas secara mandiri dan fleksibel.

## Daftar Pustaka

- Alfian, A. N. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1445>
- Asep Dhoni Syaiful Milah, A. R. (2024). LINCA : JURNAL KAJIAN BAHASA Integrasi Pengaplikasian Media Pembelajaran Klasik dan. *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 2, 130–155.
- Fivi Nur Alifah, & Muhammad Thohir. (2020). The Implementation of Sharf Learning Using KH. Muhammad Yusuf's Method at Terbuka Junior High School Wanar Lamongan / Penerapan Pembelajaran Sharf dengan Menggunakan Metode KH Muhammad Yusuf di SMP Terbuka Wanar Lamongan. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 217–240. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.062.04>
- Muassomah, siti durotun naseha. (2019). MODEL PEMBELAJARAN ILMU SHARAF DENGAN MENGGUNAKAN METODE INQUIRY DAN METODE SNOWBALL TASHRIF Siti Durotun Naseha , Muassonah. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3, 105–122.
- Mukhlisin, Fii Isnaeni, Nurjaya, Mukhoyyaroh, A. A. M. (2021). Urgensi Literasi Digital Bagi Santri Milenial. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat-Aphelion*, 1(2), 208–214.
- Nazarudin Arung Muhammad, & Kuswinarno Mudji. (2024). Transformasi Digital Dalam Pengelolaan Sdm: Tantangan Dan Peluang Di Era Industri 5.0. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11), 2.
- Rosyid, I., Bahiroh, S., Tago, M. Z., & Purnomo, H. (2024). Implementation of Shodaqoh Infaq Warga (Siaga) Program in Producing Ulama Cadres At the Baitul Makmur Kembangsongo Mosque Bantul. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 9(2), 267–312. <https://doi.org/10.22515/albalagh.v9i2.9894>
- Sukrisna, D., & Jubaedi, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Animasi Interaktif 2D Berbasis Android Pada Matakuliah Fisika Dasar I Materi Fluida. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/3441%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/download/3441/2590>
- Umami, J., Muriyatmoko, D., Ilham, M., & Pratama, C. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Arab Jilid 1 Lanjutan Menggunakan Metode Langsung. *Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya (SNIA)*, 17–20.
- Wahyu, M., Nurlina, N., & Irawan, D. (2023). Multitek Indonesia : Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia : Jurnal Ilmiah. *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 60–68.