



MATERI AJAR KITABAH DI SMA AZHARYAH PALEMBANG: INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS SCAFFOLDING MELALUI VIDEO ANIMASI INTERAKTIF

*¹Theza Listivia, ²Wasilah, ³Rendi Sabana

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

*Corresponding Email: 2220204041@radenfatah.ac.id | wasilah_uin@radenfatah.ac.id | rendisabana_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFORMATION

Received: 15 March 2026

Revised: 10 May 2026

Accepted: 25 May 2026

DOI:

<https://doi.org/10.24256/jale.v9i1.10914>

LICENSE

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

© 2026 The Authors. Published by Prodi Pendidikan Bahasa Arab, FTIK, UIN Palopo.

Abstrak

Pembelajaran kitabah dalam bahasa Arab masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi, kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Azharyah Palembang. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang diadaptasi menjadi enam tahap, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, penggunaan materi ajar berbasis scaffolding melalui video animasi interaktif mampu meningkatkan performa akademik siswa selama pembelajaran kitabah. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan scaffolding dengan media video animasi interaktif berpotensi menghadirkan pembelajaran kitabah yang lebih menarik, sistematis, dan efektif serta membantu meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab siswa.

Kata Kunci: Materi Ajar Kitabah; Scaffolding; Video Animasi Interaktif; Pembelajaran Bahasa Arab; Penelitian dan Pengembangan

Abstract

Arabic writing learning still faces various challenges, including students' low ability to understand learning materials, limited engagement during the learning process, and the lack of interactive instructional media. This study aimed to develop writing teaching materials based on a scaffolding approach through interactive animated videos and to determine their effectiveness in Arabic language learning at SMA Azharyah Palembang. The study employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, which was adapted into six stages: potential and problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. Research data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results indicated that the developed teaching materials were categorized as highly feasible based on the validation results of both material and media experts. Furthermore, the implementation of scaffolding-based teaching materials through interactive animated videos was found to improve students' academic performance in writing learning. These findings suggest that the integration of a scaffolding approach with interactive animated video media has the potential to create a more engaging, systematic, and effective writing learning experience while enhancing students' Arabic writing skills.

Keywords: Writing instructional materials; scaffolding; interactive animated video; Arabic language learning; research and development

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang mendukung sehingga berdampak pada optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran (Nurseha & Sabana, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, proses pembelajaran mengalami berbagai perubahan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Pemanfaatan media digital memberikan peluang bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan tuntutan peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Arab, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga berperan dalam membantu siswa menguasai materi dengan lebih baik. Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses pemberian pengetahuan mengenai sistem bahasa yang digunakan oleh penutur Arab, baik dalam bentuk kosakata maupun susunan kalimat (Ichsan et al., 2023). Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan empat keterampilan dasar menjadi hal yang penting bagi siswa, yaitu *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah* (Nurhalizah et al., 2026). Salah satu keterampilan yang memerlukan perhatian khusus adalah *maharah kitabah* karena keterampilan ini menuntut penguasaan kosakata, struktur bahasa, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara tertulis (Wasilah et al., 2024). Namun, dalam praktiknya pembelajaran *kitabah* masih sering dianggap sulit oleh siswa karena aktivitas pembelajaran berlangsung secara repetitif dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang menarik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mendorong terbentuknya proses belajar yang interaktif dan kondusif.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran *kitabah* masih sering berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah dan latihan tertulis yang berulang. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kendala dalam memahami bentuk huruf, menyusun kalimat sederhana, dan menuangkan gagasan dalam bahasa Arab (Yusnida et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas membuat proses pembelajaran kurang mampu mengoptimalkan konsentrasi siswa secara optimal. Padahal, pembelajaran *kitabah* memerlukan latihan yang bertahap, interaktif, dan berkesinambungan supaya pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah serta memiliki motivasi belajar yang lebih baik (Kusuma et al., 2025).

Upaya menghadirkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya. Penggunaan video animasi interaktif diketahui berpotensi meningkatkan ketertarikan dan kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab karena materi disajikan secara visual dan lebih menarik (Hamidi et al., 2023). Selain itu, media video animasi juga turut mendukung siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif berkat penyajian yang interaktif dan komunikatif (Asrullah et al., 2023). Di sisi lain, pendekatan *scaffolding* dinilai mampu membantu siswa belajar secara bertahap melalui pemberian bantuan yang terstruktur hingga siswa dapat belajar secara mandiri (Yuniarti et al., 2026). Pendekatan *scaffolding* juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa karena proses pembelajaran disesuaikan secara bertahap dengan kemampuan masing-masing peserta didik (Jumariah, 2023). Temuan dari berbagai penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media video animasi interaktif dan pendekatan *scaffolding* menggambarkan potensi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, pendekatan *scaffolding* dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *kitabah* yang menuntut penguasaan keterampilan secara bertahap. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lain yang lebih menekankan penyelesaian tugas atau penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi, *scaffolding* memberikan bantuan belajar yang sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan siswa hingga mereka mampu belajar secara mandiri. Dalam pembelajaran *kitabah*, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, menyusun kosakata, dan mengembangkan kalimat berbahasa Arab. Oleh karena itu, pendekatan *scaffolding* dinilai lebih relevan karena memungkinkan guru memberikan dukungan secara bertahap sehingga proses pembelajaran menulis dapat berlangsung lebih terarah dan efektif.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih lebih banyak membahas penggunaan video animasi interaktif atau pendekatan *scaffolding* secara terpisah dalam pembelajaran. Penelitian mengenai integrasi pendekatan *scaffolding* dengan video animasi interaktif dalam pembelajaran *kitabah* masih relatif terbatas, khususnya pada tingkat SMA. Selain itu, mayoritas kajian berfokus menekankan pada penggunaan media pembelajaran tanpa memfokuskan pada proses pembelajaran *kitabah* yang dilakukan secara bertahap dan terarah sesuai dengan kebutuhan siswa. Padahal, keterampilan *kitabah* tidak hanya membutuhkan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga memerlukan bantuan belajar yang sistematis agar siswa mampu memahami materi dan menulis bahasa Arab dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan pembelajaran yang mengedepankan keterpaduan media interaktif dengan pendekatan pembelajaran yang terarah sehingga pelaksanaan pembelajaran *kitabah* dapat berlangsung secara lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan materi ajar *kitabah* berbasis pendekatan *scaffolding* menggunakan video animasi interaktif serta bagaimana efektivitasnya terhadap kemampuan menulis bahasa Arab siswa.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar *kitabah* berbasis pendekatan *scaffolding* melalui video animasi interaktif serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Azharyah Palembang. Penelitian ini tidak semata-mata berorientasi pada

pengembangan media pembelajaran yang menarik secara visual, tetapi juga pada penerapan pendekatan scaffolding secara bertahap untuk mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi kitabah secara sistematis. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada pembelajaran kitabah, serta dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODE

Pendekatan Research and Development (R&D) dalam penelitian ini berpedoman pada model Borg and Gall yang bertujuan untuk menghasilkan materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif. Pendekatan ini relevan karena cakupannya tidak terbatas pada pengembangan produk pembelajaran, melainkan juga pada evaluasi kelayakan dan efektivitas produk dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh deskripsi yang lebih mendalam mengenai proses pengembangan produk. Data kualitatif dihimpun melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif dihimpun melalui angket validasi, respons siswa, serta hasil pretest dan posttest (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, tahapan pengembangan disederhanakan menjadi enam langkah, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk (Mukmin et al., 2024). Melalui tahapan tersebut, penelitian diarahkan untuk menghasilkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta efektif digunakan dalam pembelajaran kitabah di sekolah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Azharyah Palembang yang terlibat dalam proses uji coba materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif. Jumlah subjek penelitian sebanyak 70 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas XI.4 sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 35 siswa dan kelas XI.3 sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 35 siswa. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dari empat kelas XI yang tersedia di SMA Azharyah Palembang. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada pertimbangan kesamaan karakteristik akademik siswa, hasil belajar bahasa Arab, serta rekomendasi guru mata pelajaran. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar dan metode pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah. Selain siswa, guru bahasa Arab juga dilibatkan sebagai sumber data untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Untuk menjaga kerahasiaan identitas informan, peneliti menggunakan kode dalam penyajian data penelitian. Kode GBA-1 merujuk pada guru bahasa Arab yang menjadi informan dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan di SMA Azharyah Palembang karena sekolah tersebut dinilai memerlukan inovasi pembelajaran bahasa Arab yang mengutamakan partisipasi siswa dan mengikuti perkembangan teknologi pendidikan.

Instrumen validasi produk menggunakan skala Likert lima tingkat dengan rentang skor 1–5, mulai dari sangat kurang baik hingga sangat baik. Validasi produk dilakukan oleh dosen program studi pendidikan bahasa Arab yang memiliki kapabilitas di bidang pembelajaran bahasa Arab dan pengembangan media pembelajaran. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 10 indikator yang mencakup aspek kesesuaian isi materi, ketepatan penyajian, penggunaan bahasa, dan keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran kitabah. Sementara itu, instrumen validasi ahli media terdiri atas 10 indikator yang meliputi desain tampilan, tata letak, keterbacaan tulisan, kualitas audio, penggunaan gambar dan animasi, kombinasi warna, serta interaktivitas media pembelajaran. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus $Persentase\ Kelayakan = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$. Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kategori sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada validator untuk memastikan kesesuaian indikator penilaian dengan tujuan pengembangan materi ajar.

Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi menjadi bagian dari pengumpulan data dalam penelitian ini. Pelaksanaan observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran kitabah serta aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Proses wawancara terhadap guru bahasa Arab dan beberapa siswa untuk menggali data empiris perihal kendala pembelajaran, kebutuhan siswa, serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan siswa, tingkat kevalidan produk atas penilaian ahli materi dan ahli media, serta persepsi siswa terhadap penggunaan materi ajar yang dirancang. Sementara itu, untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan, hasil validasi, dan dokumen pembelajaran lainnya diambil melalui dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli, dan angket respons siswa yang disusun berdasarkan indikator penilaian media dan materi pembelajaran. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diautentikasi oleh ahli materi dan ahli media guna memastikan kapabilitas instrumen dalam mengukur aspek yang diteliti.

Data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran kitabah dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase dan pengukuran N-gain untuk indikator tingkat kelayakan produk, respons siswa, serta efektivitas penggunaan

materi ajar melalui hasil pretest dan posttest. Analisis tersebut digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan materi ajar berbasis scaffolding melalui video animasi interaktif. Triangulasi sumber dan triangulasi teknik berperan dalam menjamin kevalidan data dengan cara membandingkan data dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Selain itu, hasil penelitian juga dikonsultasikan kembali kepada guru bahasa Arab sebagai bentuk *check* guna memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Kebutuhan Pembelajaran Kitabah

Tahap awal penelitian dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran kitabah di SMA Azharyah Palembang. Analisis dilaksanakan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada maharah kitabah. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran kitabah masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah, penjelasan materi di papan tulis, dan latihan tertulis dari buku ajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa siswa masih mengalami hambatan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan serta menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Arab. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang responsif ketika mengikuti pembelajaran kitabah.

Siswa masih sering kesulitan membedakan bentuk huruf Arab yang hampir sama, terutama ketika menulis kalimat sederhana. Selain itu, pembelajaran kitabah juga masih kurang menarik karena media yang digunakan masih terbatas pada buku dan penjelasan di papan tulis (GBA-1, 2025)

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kitabah masih menghadapi kendala dalam proses pemahaman materi dan penggunaan media pembelajaran. Kesulitan siswa dalam membedakan bentuk huruf Arab yang hampir sama menunjukkan bahwa pembelajaran kitabah memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara tampak dan bertahap agar siswa lebih mudah memahami bentuk huruf serta penggunaannya dalam kalimat. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang masih terpaku pada buku ajar dan penjelasan di papan tulis menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Temuan ini mengonfirmasi hasil penelitian yang mengemukakan bahwa dengan video animasi interaktif berdampak pada peningkatan antusiasme dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab karena materi dipresentasikan secara lebih menarik dan komunikatif (Febiola et al., 2025). Di sisi lain, pendekatan scaffolding juga dinilai mampu membantu siswa memahami materi secara bertahap melalui pemberian bantuan belajar yang terstruktur sesuai dengan kemampuan siswa (Yuniarti et al., 2026).

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan siswa berikut.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Kitabah

No.	Indikator	Persentase
1	Pembelajaran kurang menarik	61,4%
2	Kesulitan memahami materi	64,7%
3	Mebutuhkan media yang menarik	80,8%
4	Mebutuhkan video interaktif	86,9%
	Rata-rata	66,9%

Sumber: Data hasil penelitian, 2025.

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam pembelajaran kitabah, terutama pada aspek ketertarikan pembelajaran dan pemahaman materi. Di sisi lain, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif berada pada persentase yang cukup tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa memerlukan pembelajaran yang lebih variatif guna memfasilitasi mereka memahami materi secara lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui penyajian yang komunikatif dan menarik (Wahyuni et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan materi ajar berbasis scaffolding melalui video animasi interaktif dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran kitabah.

Pengembangan Materi Ajar Kitabah Berbasis Pendekatan Scaffolding melalui Video Animasi Interaktif

Pengembangan materi ajar dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan penyederhanaan menjadi enam langkah, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Tahap analisis potensi dan masalah dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kitabah, sedangkan tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah desain produk dilakukan dengan merancang materi ajar yang mengintegrasikan pendekatan scaffolding ke dalam struktur pembelajaran. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, materi pokok, serta alur penyajian materi yang disusun secara bertahap agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, dilakukan perencanaan terhadap komponen media yang akan digunakan, seperti video animasi interaktif, latihan pembelajaran, tampilan visual, serta bentuk evaluasi yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran kitabah. Materi ajar dirancang secara sistematis mulai dari pengenalan kosakata, penulisan huruf hijaiyah, penyusunan kata, hingga penyusunan kalimat sederhana dalam bahasa Arab. Penyusunan materi tersebut disesuaikan dengan prinsip scaffolding yang menekankan pemberian bantuan belajar secara bertahap. Pada tahap desain ini juga ditentukan bentuk penyajian video animasi, penggunaan gambar dan audio, serta penyusunan aktivitas pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk dilakukan melalui proses pembuatan materi ajar yang didukung oleh media video animasi interaktif. Materi disusun sesuai prinsip scaffolding, mulai dari penyajian konsep dasar, pemberian contoh, latihan terbimbing, hingga latihan mandiri, sehingga setiap bagian saling terhubung dan membentuk alur pembelajaran yang sistematis. Sementara itu, video animasi dirancang untuk menampilkan materi secara tampak dan menarik guna mempermudah siswa dalam menguasai konsep yang diajarkan, khususnya dalam mengenali bentuk huruf, memahami struktur kalimat, serta melihat contoh penggunaan bahasa secara lebih konkret.

Dalam proses pembelajaran, pendekatan scaffolding diterapkan melalui beberapa tahapan pembelajaran, siswa tidak langsung diberikan tugas yang kompleks, tetapi dibimbing dari konsep dasar hingga mencapai konsep yang lebih mendalam (Yuniarti et al., 2026). Tahap pertama adalah modeling, yaitu guru memberikan contoh penulisan huruf dan kalimat melalui video animasi interaktif agar siswa memperoleh gambaran awal mengenai materi yang dipelajari. Tahap berikutnya adalah guided practice, yaitu siswa mulai melakukan latihan menulis dengan bimbingan guru melalui pemberian petunjuk, koreksi, dan contoh tambahan ketika siswa mengalami kesulitan. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan pada tahap collaborative practice melalui kegiatan latihan kelompok untuk menyusun kata dan kalimat sederhana. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan interaksi antarsiswa dan membantu mereka belajar melalui diskusi bersama teman sebaya. Tahap terakhir adalah independent practice, yaitu siswa mengerjakan latihan menulis secara mandiri tanpa bantuan intensif dari guru. Pada tahap ini bantuan yang sebelumnya diberikan mulai dikurangi secara bertahap sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan kitabah secara lebih mandiri dan percaya diri.

Produk yang telah dirancang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media sebelum diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkatan kelayakannya. Hasil validasi mengindikasikan bahwa materi ajar dan video animasi interaktif memperoleh penilaian yang baik dari kualitas isi materi, visualisasi media, penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa (Hakim et al., 2025).

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	96%	Sangat Layak
2	Ahli Media	92%	Sangat Layak
	Rata-rata	94%	Sangat Layak

Sumber: Lembar Validasi Produk, 2025.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi ajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan 92% dari ahli media. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi mencapai 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kitabah. Walaupun demikian, para ahli validator masih memberikan sejumlah masukan dan rekomendasi guna meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Temuan ini mendukung pandangan penelitian (Mahmudah et al., 2026) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui penyajian yang interaktif dan komunikatif. Selain itu, penggunaan scaffolding juga mengarahkan siswa belajar dengan lebih tersusun karena proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Selanjutnya tahap revisi produk yang merupakan proses penyempurnaan materi ajar yang dilakukan berlandaskan hasil telaah, kritik, dan saran dari para ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Masukan tersebut menjadi dasar penting dalam memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap validasi sebelumnya. Dengan adanya proses revisi ini, produk yang dikembangkan bukan hanya memenuhi standar kesesuaian isi, namun juga dapat menawarkan interaksi belajar yang lebih efektif dan efisien bagi siswa.

Dengan dilakukannya revisi secara menyeluruh, materi ajar yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya. Tahap revisi ini juga memastikan bahwa produk benar-benar relevan dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, revisi produk menjadi langkah krusial dalam menghasilkan materi ajar yang berkualitas dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap terakhir adalah uji coba lapangan, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana materi ajar yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran secara nyata (Sabana et al., 2024). Pada tahap ini, materi ajar yang telah direvisi diterapkan secara langsung di kelas dengan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian. Melalui uji coba ini, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana materi ajar digunakan oleh siswa serta bagaimana respon mereka terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Selama proses uji coba, perhatian difokuskan pada tingkat keterlibatan siswa, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta kemampuan mereka dalam menginterpretasikan materi yang disampaikan. Selain itu, interaksi antara siswa dengan media pembelajaran, khususnya video animasi interaktif berbasis pendekatan scaffolding, juga menjadi aspek penting yang diamati. Data yang diperoleh pada tahap ini memberikan gambaran nyata mengenai kelebihan dan kekurangan produk saat digunakan dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Secara keseluruhan, melalui keenam tahapan tersebut, pengembangan materi ajar tidak hanya menghasilkan produk yang menarik secara visual, tetapi juga menghadirkan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Integrasi antara pendekatan scaffolding dan media video animasi interaktif menjadi faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, karena tidak hanya memperhatikan aspek penyajian materi, tetapi juga proses bagaimana siswa memahami materi secara bertahap. Dengan demikian, materi ajar yang dikembangkan tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai wadah yang mampu membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan kitabah secara lebih optimal

Efektivitas Materi Ajar dalam Pembelajaran Kitabah

Uji efektivitas materi ajar dilakukan pada 70 siswa yang terdiri atas 35 siswa kelas XI.4 sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa kelas XI.3 sebagai kelas kontrol. Efektivitas materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif diketahui melalui hasil pretest dan posttest siswa setelah penggunaan produk dalam pembelajaran. Hasil penelitian mengindikasikan adanya perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran kitabah setelah menggunakan materi ajar yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Kelas	Pretest	Posttest
Kontrol	47,5	60,1
Eksperimen	48,5	81,1

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025.

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan materi ajar berbasis scaffolding melalui video animasi interaktif. Peningkatan hasil belajar tersebut juga diperkuat oleh hasil perhitungan N-gain yang menunjukkan kategori sedang hingga tinggi.

Tabel 4. Hasil N-Gain

Kelas	Nilai N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,62	Sedang
Kontrol	0,25	Rendah

Sumber: SPSS 25, 2026.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan materi ajar berbasis scaffolding melalui video animasi interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa memperoleh interaksi belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sistematis. Berdasarkan perhitungan N-gain, kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 0,62 yang diklasifikasikan dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0,25 yang termasuk kategori rendah. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kitabah siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 0,62 yang berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang peningkatan lebih lanjut, kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan waktu uji coba dan adaptasi awal siswa terhadap media baru berbasis digital. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui penerapan pendekatan scaffolding yang memberikan bantuan secara bertahap kepada siswa sehingga mereka dapat menguasai materi dan tidak mengalami hambatan yang berlebihan selama proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video animasi interaktif juga berkontribusi dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggabungan pendekatan scaffolding dengan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan signifikan. Dalam pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya mendapatkan materi secara satu arah, tetapi juga terlibat secara aktif melalui berbagai latihan, bimbingan bertahap, dan penyajian visual yang mendukung pemahaman materi. Kondisi tersebut memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep sekaligus membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan kitabah bahasa Arab.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran maharah kitabah berbasis pendekatan scaffolding menggunakan video animasi interaktif melalui platform Wayground. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan keterlibatan yang baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut

terlihat dari antusiasme siswa ketika menyimak video animasi, memperhatikan penjelasan materi, serta aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti latihan yang diberikan. Pada saat kegiatan kelompok berlangsung, siswa juga terlihat lebih aktif berdiskusi dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas menulis bahasa Arab. Di samping itu, siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih baik dalam menulis dan menyusun kalimat sederhana karena adanya bantuan dan arahan secara bertahap melalui pendekatan scaffolding. Penggunaan video animasi interaktif membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah memahami materi kitabah yang dipelajari.

Hasil penelitian ini berkesinambungan dengan penelitian (Jumariah, 2023) yang menyebutkan bahwa pendekatan scaffolding mampu mengembangkan kemampuan menulis siswa melalui pemberian bantuan belajar yang terstruktur. Selain itu, penelitian (Rosyada et al., 2025) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi interaktif dapat memicu motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, integrasi pendekatan scaffolding dengan video animasi interaktif terbukti berpotensi menghadirkan pembelajaran kitabah yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar kitabah berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif mampu membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab di SMA Azharyah Palembang. Integrasi pendekatan scaffolding dengan media video animasi interaktif mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran kitabah. Melalui tahapan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, siswa lebih mudah memahami bentuk huruf, menyusun kalimat sederhana, serta menuangkan gagasan dalam bahasa Arab. Selain itu, hasil penelitian juga membuktikan bahwa materi ajar yang dikembangkan mengoptimalkan hasil belajar siswa, sehingga sumber pembelajaran yang dihasilkan dinilai sesuai dan berhasil digunakan dalam pembelajaran kitabah.

Temuan penelitian ini menghasilkan manfaat praktis dan teoretis dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merencanakan pembelajaran kitabah yang lebih interaktif dan berorientasi pada siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Materi ajar berbasis pendekatan scaffolding melalui video animasi interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran kitabah di tingkat SMA/MA. Guru bahasa Arab dapat memanfaatkan produk ini untuk mendukung penyampaian materi menulis bahasa Arab secara lebih terstruktur, menarik, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Penggunaan video animasi interaktif yang dipadukan dengan bantuan belajar secara bertahap memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan terarah. Produk yang dikembangkan dapat diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran kitabah yang didukung oleh pemanfaatan perangkat digital, baik sebagai media pembelajaran formal maupun untuk menunjang kegiatan belajar secara mandiri. Sementara itu, secara teoretis penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan scaffolding dapat diintegrasikan dengan media video animasi interaktif untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih terarah dan efektif. Pemanfaatan media visual yang dipadukan dengan bantuan belajar secara bertahap mampu membantu siswa menguasai materi secara lebih mudah serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan temuan yang positif, penelitian ini masih terbatas pada pelaksanaan uji coba di satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif terbatas. Selain itu, pengembangan materi ajar yang dilakukan masih berfokus pada pembelajaran kitabah sehingga belum mencakup keterampilan bahasa Arab lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan berasal dari berbagai sekolah agar diperoleh hasil yang lebih representatif. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat dengan randomisasi subjek untuk meningkatkan validitas temuan penelitian. Selain itu, efektivitas pendekatan scaffolding berbantuan video animasi interaktif dapat diuji pada keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti istima', kalam, dan qira'ah, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan pendekatan tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrullah, Yaumi, M., & Yusuf, M. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba. *JAEL: Journal Of Arabic Education and Linguistic*, 3(1), 22–33. <https://doi.org/10.24252/jael.v3i1.37968>
- Febiola, E. V., Mukmin, M., Muhammad, K., & Yani, A. (2025). Effectiveness of Discovery Learning-Based Speaking Skills Using Animated Videos. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(2), 325–336. <https://doi.org/10.35719/arkhas.v5i2.2442>
- Hakim, A. A., Mukmin, & Sabana, R. (2025). Komik Tematik sebagai Media Pembelajaran untuk Maharah Qir ā ' ah Bahasa Arab. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 661–671. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5899>
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>

- Ichsan, S. M., Arifin, Z., Sabana, R., Ilham, M., Islam, U., & Sunan, N. (2023). Pemanfaatan AI (Artificial Intellegence) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Studi Eksperimental Aplikasi Ana Muhtarif Al-Khat. *Ihya Al-Arabiyah ; Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 115–125. <https://doi.org/10.30821/ihya.v11i1.24691>
- Jumariah. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Melalui Pendekatan Scaffolding Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri Tugu Mulyo. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 3(2), 109–116. <https://doi.org/10.55526/ljse.v3i2.572>
- Kusuma, V. W., Wasilah, Sabana, R., & Oktari, S. D. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif dalam Materi Imla' untuk Siswa Kelas V SD IT Nurul Iman Palembang. *Shaut Al-Arabiyah*, 13(1), 217–229. <https://doi.org/10.24252/saa.v13i1.55730>
- Mahmudah, M., Mahliatussikhah, Hanik Solehudin, M. M., & Batrisya, N. A. (2026). A Multimodal Instructional Design Model: Integrating Infographics and Interactive Videos in Arabic Language Learning. *International Journal of Arabic Language Teaching (IJALT)*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v8i01.11671>
- Mukmin, Hidayah, N., & Yansyah, F. (2024). Desain Materi Nahwu Berbasis Discovery Learning. *Prosiding Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab*, 4, 327–348.
- Nurhalizah, Imron, K., & Sabana, R. (2026). Qiroah Dan Kearifan Lokal: Upaya Membangun Pembelajaran Kontekstual Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 350–361. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40486>
- Nurseha, I., & Sabana, R. (2022). Program di Ma'had Izzatuna Putri Palembang. *Cordova Jurnal: Jurnal Kajian Bahasa Arab*, 12(1), 130–145. <https://doi.org/10.20414/cordova.v12i2.6562>
- Rosyada, M., Imron, K., Putri, T., & Angraini, R. A. (2025). Cordova Journal : language and culture studies. *Cordova Journal: Language and Cultural Studies*, 15(1), 65–82. <https://doi.org/10.20414/cordova.v15i1.13195>
- Sabana, R., Imron, K., & Ulayya, S. (2024). Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Sainifik dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 16(1), 91–106. <https://doi.org/10.21043/arabia.v16i1.24344>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, N., Mukmin, Sabana, R., Subilah, A., & Ramadona. (2025). Implementasi Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Berbasis Problem- Based Learning dalam Pembelajaran Istima ' di SD. *Borneo Journal of Language and Education*, 5(1), 169–186. <https://doi.org/10.21093/benjole.v5i1.10232>
- Wasilah, Nazarmanto, Utami, S. T., & Hidayah, N. (2024). Cooperative Learning In Arabic Writing Skill With Media Chain Word Flag. *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*, 3(1), 120–126.
- Yuniarti, L., Hasanah, U., Ayun, S. Q., Azizaturrohman, W., & Azzahra, T. R. (2026). Implementation of the Scaffolding Method in Arabic Language Learning at Madrasah Tsanawiyah Darussalam Banjeng Magister of Arabic Education Study Program Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Magister of Islamic Studies Study Program Universitas Islam N. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 6(1). <https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v6i1.7007>
- Yusnida, Mukmin, & Hidayah, N. (2025). Optimizing Kitabah Learning with a Scientific Approach: The Effectiveness of Word Square Media in Improving Writing Creativity at Mts Ittihadul Ulum Lubuklinggau. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 15(1), 33–48. <https://doi.org/10.22373/ls.v15i1.30039>