



TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SASTRA ARAB DI ERA DIGITAL: PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROYEK UNTUK ANALISIS CERPEN ARAB

Dyah Adila Perdana¹⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Arab, Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: dyah.adila.perdana@unm.ac.id

Abstract

Digital transformation has brought significant changes to the field of education, including Arabic literature learning in higher education. However, Arabic literature instruction is still frequently dominated by conventional teacher-centered approaches that are less capable of accommodating the characteristics of digital-native students. This condition affects students' engagement in the learning process and limits their ability to critically and deeply analyze literary works. This article aims to examine the development of project-based interactive media as an innovative learning alternative for Arabic short story analysis in the digital era. The study employed a Research and Development (R&D) approach through the stages of needs analysis, media design, product development, validation, and evaluation. The findings indicate that project-based interactive media support a more active, interactive, and student-centered learning environment through the integration of multimedia elements, literary analysis activities, and project-based tasks. The implementation of such media has the potential to enhance students' literary analysis skills, including understanding intrinsic literary elements, critical thinking, literary interpretation, academic communication, collaboration, creativity, and digital literacy. Nevertheless, the implementation of project-based interactive media still faces several challenges, such as varying levels of digital literacy, technological infrastructure limitations, and the complexity of project-based learning management. Therefore, support from institutions, lecturers, and students is essential to optimize the use of digital media in Arabic literature learning. Project-based interactive media can serve as a relevant solution to support the transformation of Arabic literature learning toward a more effective, innovative, and twenty-first-century-oriented educational practice.

Keywords: Arabic literature learning, interactive media, project-based learning, Arabic short stories, digital transformation.

Abstrak

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sastra Arab di perguruan tinggi. Namun, proses pembelajaran sastra Arab masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada dosen dan kurang mampu mengakomodasi karakteristik mahasiswa generasi digital. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran serta terbatasnya kemampuan mereka dalam menganalisis karya sastra secara kritis dan mendalam. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media interaktif berbasis proyek sebagai alternatif inovasi pembelajaran dalam analisis cerpen Arab di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, validasi, dan evaluasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis proyek memiliki karakteristik yang mampu mendukung pembelajaran sastra Arab secara lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa melalui integrasi berbagai unsur multimedia, aktivitas analisis sastra, dan proyek pembelajaran. Implementasi media tersebut berpotensi meningkatkan kemampuan analisis sastra mahasiswa, meliputi pemahaman unsur intrinsik cerpen, kemampuan berpikir kritis, interpretasi sastra, komunikasi akademik, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Meskipun demikian, penerapan media interaktif berbasis proyek masih menghadapi beberapa tantangan, seperti kesiapan literasi digital pengguna, keterbatasan infrastruktur teknologi, serta kompleksitas pengelolaan pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, diperlukan dukungan institusi, dosen, dan mahasiswa untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sastra Arab. Pengembangan media interaktif berbasis proyek dapat menjadi salah satu solusi yang relevan dalam mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Pembelajaran sastra Arab, media interaktif, berbasis proyek, cerpen Arab, transformasi digital.



PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk dalam bidang bahasa dan sastra. Perkembangan teknologi informasi mendorong lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi yang tumbuh bersama perkembangan teknologi memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan perangkat digital sebagai sumber belajar utama. Oleh karena itu, pembelajaran di perguruan tinggi dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian belajar mahasiswa (Tugino et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media digital memungkinkan mahasiswa memperoleh akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar, baik berupa teks, audio, video, maupun multimedia interaktif yang dapat menunjang pemahaman materi secara lebih mendalam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab memiliki preferensi yang cukup tinggi terhadap penggunaan media digital karena dianggap lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses dibandingkan media pembelajaran konvensional (Zaenuri et al., 2025).

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 adalah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Model pembelajaran ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses belajar melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah peserta didik (Kokotsaki et al., 2016; Loyens et al., 2023).

Efektivitas pembelajaran berbasis proyek akan semakin optimal apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas digital yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Kehadiran media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional karena mahasiswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar secara mandiri (Setiana et al., 2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar,

kemandirian belajar, serta akses terhadap sumber belajar yang lebih luas (Tugino et al., 2023; Zaenuri et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media digital maupun penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran bahasa, kajian yang secara khusus mengintegrasikan media interaktif berbasis proyek untuk mendukung analisis cerpen Arab masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada keterampilan kebahasaan seperti membaca, menulis, menyimak, dan penguasaan kosakata, sedangkan pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kemampuan analisis karya sastra Arab belum memperoleh perhatian yang memadai (Setiana et al., 2023; Zaenuri et al., 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis proyek sebagai sarana pembelajaran analisis cerpen Arab di perguruan tinggi. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menghasilkan suatu produk pendidikan sekaligus menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Borg dan Gall (1983), penelitian dan pengembangan merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis proyek yang dirancang untuk membantu mahasiswa memahami dan menganalisis cerpen Arab secara lebih efektif.

Prosedur pengembangan media dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas. Tahapan tersebut dipilih karena dianggap mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sastra Arab di era digital (Branch, 2009).

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan (needs analysis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran analisis cerpen Arab di perguruan tinggi. Analisis kebutuhan difokuskan pada karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, serta kebutuhan media yang dapat mendukung pembelajaran sastra Arab secara lebih interaktif. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap perkembangan teknologi digital yang berpotensi dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis proyek. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah perancangan produk (*design*). Pada tahap ini disusun rancangan media interaktif yang memuat tujuan pembelajaran, struktur materi, aktivitas berbasis proyek, serta komponen multimedia yang akan digunakan. Materi yang dikembangkan difokuskan pada analisis unsur intrinsik cerpen Arab, meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Selain itu, dirancang pula berbagai aktivitas proyek



yang memungkinkan mahasiswa melakukan analisis cerpen secara mandiri maupun kolaboratif. Perancangan media dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang menekankan kesesuaian antara tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi pembelajaran (Dick et al., 2015).

Tahap ketiga adalah pengembangan produk (*development*). Pada tahap ini rancangan yang telah disusun diimplementasikan ke dalam bentuk media interaktif digital. Produk dikembangkan dengan memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, hyperlink, dan aktivitas interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, latihan analisis, lembar kerja proyek, serta instrumen evaluasi yang dapat digunakan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap berikutnya adalah validasi ahli (*expert validation*). Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai kualitas produk yang dikembangkan, baik dari aspek materi maupun aspek media. Validasi materi difokuskan pada kesesuaian isi dengan kompetensi pembelajaran sastra Arab, keakuratan konsep, sistematika penyajian, dan keterbacaan materi. Sementara itu, validasi media difokuskan pada aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas desain media. Masukan yang diperoleh dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas (*limited trial*). Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan potensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran analisis cerpen Arab. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap kemudahan penggunaan media, keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas berbasis proyek, serta potensi media dalam mendukung pemahaman materi pembelajaran. Hasil uji coba digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, lembar validasi ahli, serta angket respons pengguna. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil penilaian validator dan respons pengguna dalam bentuk persentase tingkat kelayakan media. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh validator maupun pengguna selama proses pengembangan berlangsung.

Melalui tahapan penelitian dan pengembangan tersebut diharapkan dapat dihasilkan media interaktif berbasis proyek yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran analisis cerpen Arab. Selain itu, produk yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Transformasi Pembelajaran Sastra Arab di Era Digital

Transformasi digital telah menjadi salah satu fenomena yang memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara peserta didik memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam proses belajar. Jika pada masa sebelumnya pembelajaran lebih banyak bergantung pada buku cetak dan penjelasan dosen di ruang kelas, maka pada era digital saat ini mahasiswa memiliki akses yang sangat luas terhadap berbagai sumber belajar melalui perangkat teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan penyesuaian terhadap strategi, metode, dan media pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Tugino et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan tinggi, transformasi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menyangkut perubahan paradigma pembelajaran yang lebih berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Mahasiswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai individu yang secara aktif membangun pengetahuan melalui proses eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Oleh karena itu, pembelajaran di perguruan tinggi dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan mahasiswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk implementasi transformasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kontekstual.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, transformasi digital menjadi kebutuhan yang semakin mendesak. Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai platform dan media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah dan cepat. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel (Zaenuri et al., 2025). Berbagai sumber belajar digital seperti e-book, video pembelajaran, aplikasi bahasa, platform pembelajaran daring, serta media interaktif telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab modern. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Arab bukan lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang harus direspons secara serius oleh pendidik dan institusi pendidikan.

Di antara berbagai bidang dalam pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran sastra Arab merupakan salah satu bidang yang menghadapi tantangan cukup kompleks dalam menghadapi era digital. Sastra Arab memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran keterampilan berbahasa seperti membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Pembelajaran sastra menuntut kemampuan interpretasi, apresiasi, analisis, serta pemahaman terhadap konteks



budaya dan sosial yang melatarbelakangi lahirnya sebuah karya sastra. Oleh karena itu, proses pembelajaran sastra tidak cukup hanya berorientasi pada pemahaman teks secara literal, tetapi juga harus mampu mendorong mahasiswa untuk melakukan interpretasi kritis terhadap makna yang terkandung dalam karya sastra.

Namun demikian, realitas pembelajaran sastra Arab di perguruan tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih sering dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran cenderung berpusat pada dosen melalui metode ceramah, penjelasan teori sastra, dan pembahasan teks secara satu arah. Mahasiswa umumnya hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat informasi tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk melakukan eksplorasi dan interpretasi secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran sastra sering dipersepsikan sebagai mata kuliah yang sulit, teoritis, dan kurang menarik. Akibatnya, minat mahasiswa terhadap pembelajaran sastra Arab menjadi relatif rendah dibandingkan dengan mata kuliah kebahasaan lainnya.

Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika objek kajian yang dipelajari berupa cerpen Arab. Sebagai salah satu genre sastra modern, cerpen Arab memiliki berbagai unsur intrinsik yang saling berkaitan dan membutuhkan kemampuan analisis yang memadai untuk memahaminya secara utuh. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami alur cerita, tetapi juga harus mampu mengidentifikasi tema, tokoh dan penokohan, latar, konflik, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat yang terkandung di dalam cerita. Selain itu, mahasiswa juga perlu memahami konteks sosial, budaya, dan historis yang melatarbelakangi penciptaan karya tersebut. Kompleksitas inilah yang sering menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam melakukan analisis sastra secara mendalam.

Di sisi lain, karakteristik mahasiswa saat ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan generasi sebelumnya. Mahasiswa generasi digital tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi informasi. Mereka terbiasa memperoleh informasi secara cepat melalui internet, media sosial, platform video, dan berbagai aplikasi digital lainnya. Karakteristik tersebut memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi dengan informasi. Mahasiswa cenderung lebih menyukai sumber belajar yang bersifat visual, interaktif, dan mudah diakses dibandingkan sumber belajar konvensional yang hanya berbentuk teks panjang. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa digital berpotensi menurunkan efektivitas proses pembelajaran.

Menurut teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visualisasi yang saling melengkapi. Prinsip ini menunjukkan bahwa pembelajaran sastra Arab yang selama ini didominasi oleh teks tertulis perlu dikembangkan ke arah yang lebih interaktif agar mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Dalam konteks analisis cerpen Arab, penggunaan media interaktif dapat

membantu mahasiswa memahami struktur cerita, hubungan antarunsur intrinsik, serta makna yang terkandung dalam karya sastra secara lebih efektif.

Transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital juga sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*). Keempat kompetensi tersebut tidak dapat berkembang secara optimal apabila pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan aktivitas yang bersifat pasif. Sebaliknya, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan aktivitas berbasis proyek mampu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, serta penyusunan produk pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, transformasi pembelajaran sastra Arab tidak hanya bertujuan untuk mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja dan kehidupan sosial pada era digital.

Salah satu bentuk transformasi yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sastra Arab adalah pengembangan media interaktif berbasis proyek. Media interaktif memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya melalui integrasi berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, video, audio, animasi, serta aktivitas digital yang mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Sementara itu, pendekatan berbasis proyek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan analisis, investigasi, dan penyusunan produk akademik yang nyata. Integrasi kedua aspek tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran sastra Arab yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pada era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Perubahan karakteristik mahasiswa, perkembangan teknologi informasi, kompleksitas materi sastra Arab, serta tuntutan kompetensi abad ke-21 menjadi faktor utama yang mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran sastra. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis proyek untuk analisis cerpen Arab menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan dalam mendukung terciptanya pembelajaran sastra Arab yang lebih efektif, partisipatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Karakteristik Media Interaktif untuk Analisis Cerpen Arab

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya perubahan yang signifikan dalam desain dan pengembangan media pembelajaran. Jika pada masa sebelumnya media pembelajaran lebih banyak berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi secara satu arah, maka pada era digital media pembelajaran berkembang menjadi sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.



Perubahan tersebut melahirkan konsep media interaktif yang saat ini menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran modern. Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memberikan respons, melakukan eksplorasi, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Mayer, 2021).

Dalam konteks pendidikan, media interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Kehadiran media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan media konvensional karena mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengguna yang secara aktif membangun pemahaman melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai bidang ilmu, termasuk pembelajaran bahasa dan sastra Arab.

Dalam pembelajaran sastra Arab, penggunaan media interaktif memiliki urgensi yang tinggi karena karakteristik materi sastra yang cenderung kompleks dan membutuhkan proses interpretasi yang mendalam. Berbeda dengan pembelajaran tata bahasa atau kosakata yang lebih berorientasi pada penguasaan konsep kebahasaan, pembelajaran sastra menuntut mahasiswa untuk memahami hubungan antara unsur-unsur pembangun karya sastra serta menafsirkan makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penyajian materi sastra hanya melalui teks tertulis sering kali belum cukup untuk membantu mahasiswa memahami karya sastra secara komprehensif.

Salah satu karya sastra yang banyak digunakan dalam pembelajaran sastra Arab adalah cerpen Arab (*al-qisṣah al-qaṣīrah*). Cerpen Arab memiliki struktur naratif yang terdiri atas berbagai unsur intrinsik seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, konflik, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan membentuk kesatuan makna yang harus dipahami oleh mahasiswa dalam proses analisis sastra. Oleh karena itu, media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran cerpen Arab harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu membantu mahasiswa memahami hubungan antarunsur intrinsik tersebut secara sistematis.

Karakteristik utama media interaktif untuk analisis cerpen Arab adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara multimodal. Konsep multimodalitas memungkinkan penyampaian informasi melalui berbagai bentuk representasi, seperti teks, visual, audio, dan video secara bersamaan. Dalam pembelajaran cerpen Arab, teks cerpen dapat disajikan bersama ilustrasi visual, video penjelasan, peta konsep, maupun animasi sederhana yang membantu mahasiswa memahami isi cerita dan struktur naratif yang terkandung di dalamnya. Penyajian materi secara multimodal terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi karena mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan hanya membaca teks semata (Mayer, 2021).

Karakteristik berikutnya adalah adanya fitur navigasi yang fleksibel. Media interaktif memungkinkan mahasiswa menentukan jalur belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Mahasiswa dapat mengakses materi tertentu, mengulang pembahasan yang belum dipahami, atau langsung menuju bagian latihan dan evaluasi tanpa harus mengikuti urutan pembelajaran secara linear. Fleksibilitas tersebut memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) yang menjadi salah satu tuntutan penting dalam pendidikan tinggi pada era digital.

Selain itu, media interaktif untuk analisis cerpen Arab juga perlu memuat aktivitas pembelajaran yang bersifat eksploratif. Pembelajaran sastra pada hakikatnya merupakan proses penafsiran yang memerlukan keterlibatan aktif mahasiswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan tidak cukup hanya berisi materi dan latihan soal, tetapi juga harus menyediakan aktivitas yang mendorong mahasiswa untuk melakukan pengamatan, identifikasi, analisis, interpretasi, dan refleksi terhadap karya sastra yang dipelajari. Aktivitas tersebut dapat berupa identifikasi unsur intrinsik cerpen, analisis karakter tokoh, interpretasi simbol dan metafora, maupun diskusi mengenai pesan sosial yang terkandung dalam cerita.

Karakteristik penting lainnya adalah integrasi pendekatan berbasis proyek dalam desain media. Pembelajaran sastra yang efektif tidak hanya berorientasi pada pemahaman teori, tetapi juga pada kemampuan mahasiswa menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. Oleh karena itu, media interaktif perlu menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk melaksanakan proyek analisis sastra secara sistematis. Melalui proyek tersebut mahasiswa dapat melakukan pembacaan kritis terhadap cerpen Arab, menyusun laporan analisis, membuat presentasi, atau menghasilkan produk digital yang berkaitan dengan hasil interpretasi mereka terhadap karya sastra. Aktivitas berbasis proyek seperti ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi mahasiswa (Kokotsaki et al., 2016).

Dalam pengembangan media interaktif untuk analisis cerpen Arab, terdapat beberapa komponen utama yang perlu diperhatikan. Komponen tersebut meliputi materi pembelajaran, multimedia pendukung, aktivitas proyek, latihan interaktif, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran sastra Arab secara menyeluruh.

Tabel 1. Komponen Media Interaktif Analisis Cerpen Arab

Komponen	Deskripsi Fungsi
Materi Pembelajaran	Menyajikan konsep dasar analisis cerpen Arab dan unsur-unsur intrinsik
Teks Cerpen Arab	Menjadi objek utama analisis mahasiswa
Video Pembelajaran	Membantu menjelaskan konsep-konsep analisis sastra secara visual
Infografis dan Peta Konsep	Mempermudah pemahaman hubungan antarunsur intrinsik cerpen
Aktivitas Proyek	Membimbing mahasiswa dalam melaksanakan analisis cerpen secara sistematis



Latihan Interaktif	Mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari
Evaluasi Pembelajaran	Menilai pencapaian kompetensi mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran

Komponen-komponen tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Mahasiswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga melakukan eksplorasi terhadap teks sastra, menyelesaikan tugas proyek, berinteraksi dengan berbagai fitur digital, serta melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan berubah menjadi aktivitas yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran.

Karakteristik lain yang tidak kalah penting adalah aksesibilitas media. Pada era digital, media pembelajaran perlu dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Fleksibilitas akses ini memungkinkan mahasiswa belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Kemudahan akses menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mahasiswa memiliki kesempatan untuk melakukan pengulangan materi dan eksplorasi sumber belajar secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Dengan demikian, media interaktif untuk analisis cerpen Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar digital yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi, analisis, kolaborasi, dan refleksi mahasiswa. Integrasi berbagai unsur multimedia, aktivitas interaktif, serta pendekatan berbasis proyek menjadikan media ini relevan untuk mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital. Melalui karakteristik tersebut, media interaktif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sastra Arab sekaligus membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan analisis sastra yang lebih kritis, kreatif, dan kontekstual.

Integrasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Analisis Cerpen Arab

Transformasi pembelajaran pada era digital tidak hanya menuntut penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi juga memerlukan perubahan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar melalui kegiatan investigasi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan penyusunan produk yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak lagi berorientasi pada penguasaan teori semata, tetapi juga pada kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Kokotsaki et al., 2016).

Dalam pembelajaran sastra Arab, pendekatan berbasis proyek memiliki relevansi yang sangat tinggi karena

karakteristik kajian sastra yang menuntut kemampuan analisis, interpretasi, argumentasi, dan refleksi. Sastra bukan sekadar kumpulan teks yang harus dibaca dan dipahami, melainkan karya yang mengandung berbagai makna yang perlu ditafsirkan melalui proses berpikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran sastra Arab memerlukan strategi yang mampu mendorong mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif dengan teks sastra, mengeksplorasi berbagai perspektif, serta menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap karya yang dipelajari.

Cerpen Arab sebagai salah satu genre sastra modern memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek. Cerpen tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga memuat berbagai persoalan sosial, budaya, politik, psikologis, dan kemanusiaan yang dapat dijadikan objek analisis oleh mahasiswa. Melalui pendekatan berbasis proyek, mahasiswa tidak hanya membaca cerpen untuk mengetahui isi cerita, tetapi juga melakukan kajian mendalam terhadap berbagai unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membangun karya tersebut.

Integrasi pembelajaran berbasis proyek dalam analisis cerpen Arab memungkinkan mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang bersifat investigatif. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta menyusun produk akademik berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Aktivitas tersebut membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang sangat diperlukan dalam pembelajaran sastra pada jenjang pendidikan tinggi (Loyens et al., 2023).

Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis proyek diintegrasikan ke dalam media interaktif yang dikembangkan melalui serangkaian aktivitas yang dirancang secara sistematis. Aktivitas tersebut dimulai dari tahap orientasi terhadap cerpen yang akan dianalisis, dilanjutkan dengan kegiatan eksplorasi unsur-unsur intrinsik, analisis makna, penyusunan laporan, hingga presentasi hasil analisis. Setiap tahapan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif.

Tahap pertama dalam pembelajaran berbasis proyek adalah **penentuan objek kajian**. Pada tahap ini mahasiswa memilih atau diberikan cerpen Arab yang akan dijadikan bahan analisis. Pemilihan cerpen dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kesesuaian bahasa, kompleksitas isi, serta relevansi tema dengan konteks kehidupan mahasiswa. Tahap ini bertujuan untuk membangun ketertarikan awal mahasiswa terhadap karya sastra yang akan dipelajari sekaligus memberikan gambaran umum mengenai permasalahan yang terdapat dalam cerita.

Tahap kedua adalah **eksplorasi dan pengumpulan informasi**. Mahasiswa membaca cerpen secara menyeluruh dan mengidentifikasi berbagai unsur yang terdapat di dalamnya. Pada tahap ini mahasiswa diarahkan untuk melakukan pengamatan terhadap tema, tokoh, alur, latar, konflik, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat yang



terkandung dalam cerita. Selain itu, mahasiswa juga didorong untuk mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan latar sosial dan budaya yang melatarbelakangi penciptaan karya sastra tersebut. Kegiatan eksplorasi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal sebelum mahasiswa melakukan analisis yang lebih mendalam.

Tahap berikutnya adalah **analisis dan interpretasi data**. Pada tahap ini mahasiswa mulai menghubungkan berbagai unsur intrinsik yang telah ditemukan dengan makna yang terkandung dalam cerpen. Mahasiswa melakukan interpretasi terhadap karakter tokoh, konflik yang terjadi, simbol-simbol yang digunakan pengarang, serta pesan yang ingin disampaikan melalui cerita. Aktivitas ini menjadi inti dari pembelajaran sastra karena mahasiswa dituntut untuk mengembangkan argumentasi berdasarkan bukti-bukti yang terdapat dalam teks. Melalui proses tersebut mahasiswa belajar membangun pemikiran kritis dan kemampuan analitis yang lebih mendalam.

Setelah melakukan analisis, mahasiswa memasuki tahap **penyusunan produk proyek**. Produk yang dihasilkan dapat berupa laporan analisis cerpen, artikel ilmiah sederhana, presentasi digital, infografis sastra, video pembelajaran, atau bentuk karya akademik lainnya yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Tahap ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengkomunikasikan hasil pemikiran mereka secara sistematis dan terstruktur. Selain meningkatkan kemampuan akademik, kegiatan ini juga membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kreativitas.

Tahap selanjutnya adalah **presentasi dan diskusi hasil proyek**. Pada tahap ini mahasiswa mempresentasikan hasil analisis yang telah dilakukan kepada dosen maupun teman sejawat. Diskusi yang terjadi selama presentasi memungkinkan mahasiswa memperoleh berbagai masukan dan perspektif baru terhadap karya sastra yang dianalisis. Dalam kajian sastra, keberagaman interpretasi merupakan hal yang sangat penting karena setiap pembaca dapat menghasilkan pemaknaan yang berbeda terhadap teks yang sama. Oleh karena itu, kegiatan presentasi dan diskusi menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis proyek.

Tahap terakhir adalah **refleksi dan evaluasi**. Refleksi dilakukan untuk membantu mahasiswa menilai pengalaman belajar yang telah mereka peroleh selama proses pengerjaan proyek. Melalui refleksi, mahasiswa dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan yang dimiliki, sekaligus merumuskan strategi perbaikan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya. Sementara itu, evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas proses dan produk yang dihasilkan mahasiswa selama pelaksanaan proyek.

Secara ringkas, integrasi pembelajaran berbasis proyek dalam analisis cerpen Arab dapat digambarkan sebagai berikut.

Penentuan Objek Kajian	Memilih dan memahami cerpen Arab yang akan dianalisis	Pemahaman awal terhadap karya sastra
Eksplorasi Informasi	Membaca dan mengidentifikasi unsur-unsur cerpen	Data dan informasi hasil pembacaan
Analisis dan Interpretasi	Menganalisis unsur intrinsik dan makna cerita	Kemampuan berpikir kritis dan interpretatif
Penyusunan Produk	Menyusun laporan, artikel, presentasi, atau media digital	Produk akademik hasil analisis
Presentasi dan Diskusi	Menyampaikan hasil analisis kepada kelompok	Kemampuan komunikasi dan kolaborasi
Refleksi dan Evaluasi	Menilai proses dan hasil pembelajaran	Penguatan pemahaman dan pengalaman belajar

Melalui integrasi pembelajaran berbasis proyek tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai analisis cerpen Arab, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang autentik melalui kegiatan eksplorasi, analisis, kolaborasi, dan penyusunan produk akademik. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi dari dosen. Dengan demikian, pendekatan berbasis proyek menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital sekaligus meningkatkan kemampuan analisis sastra mahasiswa secara lebih komprehensif.

Desain dan Pengembangan Media Interaktif Analisis Cerpen Arab

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu langkah strategis dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital. Kehadiran media pembelajaran yang dirancang secara sistematis tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi interaksi, eksplorasi, dan konstruksi pengetahuan oleh peserta didik. Dalam pembelajaran sastra Arab, pengembangan media interaktif menjadi sangat penting mengingat karakteristik materi yang menuntut kemampuan interpretasi, analisis, dan apresiasi terhadap karya sastra. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu menjembatani kebutuhan mahasiswa dalam memahami konsep-konsep sastra sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk mendukung pembelajaran analisis cerpen Arab melalui pendekatan berbasis proyek. Desain media tidak hanya berorientasi pada penyajian materi, tetapi juga pada penciptaan aktivitas belajar yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran. Dengan demikian, media berfungsi sebagai sarana yang membantu mahasiswa membangun pemahaman melalui proses eksplorasi, analisis, refleksi, dan penyelesaian proyek pembelajaran.

Proses pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang menekankan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi,

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Analisis Cerpen Arab

Tahap	Aktivitas Mahasiswa	Hasil yang Diharapkan
-------	---------------------	-----------------------



aktivitas belajar, dan evaluasi. Menurut Branch (2009), desain pembelajaran yang baik harus mampu mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran secara sistematis sehingga tercipta pengalaman belajar yang efektif. Oleh karena itu, setiap fitur yang terdapat dalam media interaktif dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran analisis cerpen Arab serta karakteristik mahasiswa sebagai pengguna utama media.

Secara umum, media interaktif yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman beranda, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, teks cerpen Arab, aktivitas proyek, evaluasi pembelajaran, dan referensi pendukung. Komponen-komponen tersebut saling terintegrasi untuk membentuk suatu sistem pembelajaran yang utuh dan berkelanjutan.

Halaman Beranda (Home Page)

Halaman beranda merupakan tampilan awal yang pertama kali diakses oleh pengguna. Pada bagian ini disajikan identitas media, tujuan penggunaan media, serta menu navigasi yang menghubungkan pengguna dengan berbagai fitur yang tersedia. Desain halaman beranda dibuat sederhana namun menarik agar dapat memberikan kesan positif sejak awal penggunaan media.

Selain berfungsi sebagai pusat navigasi, halaman beranda juga berperan sebagai sarana orientasi bagi mahasiswa sebelum memulai pembelajaran. Melalui halaman ini mahasiswa dapat memperoleh gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari serta aktivitas proyek yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Petunjuk Penggunaan Media

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan penggunaan media digital adalah kemudahan akses dan penggunaan. Oleh karena itu, media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang berisi informasi mengenai cara mengakses menu, mengerjakan aktivitas pembelajaran, mengunggah tugas proyek, serta mengikuti evaluasi yang tersedia dalam media.

Petunjuk penggunaan dirancang secara sistematis agar mahasiswa dapat menggunakan media secara mandiri tanpa mengalami kesulitan teknis yang berarti. Kehadiran petunjuk penggunaan juga bertujuan untuk meminimalkan hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi Analisis Cerpen Arab

Bagian materi merupakan inti dari media pembelajaran yang dikembangkan. Materi disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah sastra Arab dan difokuskan pada kemampuan analisis cerpen Arab. Pembahasan materi meliputi konsep dasar cerpen Arab, unsur-unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, pendekatan analisis sastra, serta langkah-langkah analisis cerpen secara sistematis.

Penyajian materi dilakukan dengan mengombinasikan teks, ilustrasi visual, diagram, dan video pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan teori multimedia yang

menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui berbagai saluran representasi yang saling melengkapi (Mayer, 2021). Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya membaca materi dalam bentuk teks, tetapi juga memperoleh dukungan visual yang dapat memperjelas pemahaman terhadap konsep-konsep sastra yang dipelajari.

Teks Cerpen Arab sebagai Objek Analisis

Komponen penting lainnya dalam media ini adalah penyediaan teks cerpen Arab yang akan dianalisis oleh mahasiswa. Cerpen yang dipilih disesuaikan dengan tingkat kemampuan bahasa mahasiswa serta relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penyajian teks cerpen tidak hanya dilakukan dalam bentuk teks biasa, tetapi juga dilengkapi dengan glosarium kosakata, catatan budaya, dan informasi mengenai pengarang. Kehadiran fitur tersebut bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami isi cerita secara lebih komprehensif, terutama ketika menghadapi kosakata atau konteks budaya yang belum familiar.

Aktivitas Proyek Analisis Cerpen

Karakteristik utama media yang dikembangkan terletak pada integrasi aktivitas berbasis proyek. Aktivitas proyek dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang autentik kepada mahasiswa melalui kegiatan analisis karya sastra secara langsung.

Melalui fitur ini mahasiswa diarahkan untuk:

1. Membaca cerpen Arab secara kritis.
2. Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita.
3. Menganalisis hubungan antarunsur cerita.
4. Menafsirkan pesan dan nilai yang terkandung dalam cerpen.
5. Menyusun laporan hasil analisis.
6. Menyajikan hasil analisis dalam bentuk presentasi atau produk digital.

Aktivitas tersebut memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam praktik analisis sastra secara nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari, media dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran. Evaluasi dirancang dalam berbagai bentuk, seperti kuis interaktif, soal analisis, tugas proyek, dan refleksi pembelajaran.

Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan umpan balik kepada mahasiswa mengenai perkembangan kemampuan mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi yang terintegrasi dalam media, mahasiswa dapat melakukan penilaian diri (*self-assessment*) dan mengetahui bagian materi yang masih perlu dipelajari lebih lanjut.



Tabel 3. Struktur Media Interaktif Analisis Cerpen Arab

Menu Utama	Fungsi
Beranda	Menampilkan informasi awal dan navigasi
Petunjuk Penggunaan	Memberikan panduan penggunaan media
Materi Pembelajaran	Menyajikan konsep analisis cerpen Arab
Cerpen Arab	Menyediakan teks sebagai objek analisis
Aktivitas Proyek	Membimbing mahasiswa melaksanakan proyek
Evaluasi	Mengukur pemahaman dan hasil belajar
Referensi	Menyediakan sumber belajar tambahan

Keunggulan Desain Media Interaktif

Media yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional. Pertama, media memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri melalui akses yang fleksibel. Kedua, integrasi multimedia membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Ketiga, aktivitas berbasis proyek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. Keempat, media mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada dosen.

Dengan desain yang mengintegrasikan materi sastra, teknologi digital, dan aktivitas berbasis proyek, media interaktif ini diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan analisis cerpen Arab mahasiswa. Selain itu, media yang dikembangkan juga menjadi bentuk nyata transformasi pembelajaran sastra Arab yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Potensi Media Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Sastra Mahasiswa

Kemampuan analisis sastra merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan pemahaman terhadap unsur-unsur pembangun karya sastra, tetapi juga mencakup keterampilan menafsirkan makna, menghubungkan teks dengan konteks sosial budaya, serta menyusun argumentasi berdasarkan hasil interpretasi yang dilakukan. Dalam pembelajaran sastra Arab, kemampuan analisis menjadi fondasi utama bagi mahasiswa untuk memahami karya sastra secara mendalam dan kritis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung pengembangan kemampuan tersebut secara optimal.

Media interaktif berbasis proyek yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan analisis sastra mahasiswa karena dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) dan konstruktivisme. Dalam pendekatan konstruktivistik, mahasiswa dipandang sebagai individu

yang membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari dosen kepada mahasiswa, melainkan dikonstruksi melalui proses eksplorasi, pengamatan, analisis, dan refleksi. Oleh karena itu, media interaktif yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan analisis sastra.

Salah satu potensi utama media interaktif adalah kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen Arab. Selama ini banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam membedakan dan menghubungkan unsur-unsur seperti tema, tokoh, alur, latar, konflik, sudut pandang, dan amanat. Kesulitan tersebut sering kali disebabkan oleh penyajian materi yang masih bersifat abstrak dan teoritis. Melalui media interaktif, konsep-konsep tersebut dapat disajikan secara lebih konkret melalui visualisasi, diagram, peta konsep, serta contoh-contoh analisis yang mudah dipahami. Penyajian yang lebih sistematis dan menarik memungkinkan mahasiswa memahami hubungan antarunsur intrinsik secara lebih komprehensif.

Selain membantu pemahaman konsep dasar, media interaktif juga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dalam kajian sastra, berpikir kritis diperlukan untuk menafsirkan makna yang terkandung dalam teks, mengevaluasi tindakan tokoh, mengidentifikasi ideologi yang tersembunyi dalam cerita, serta menghubungkan karya sastra dengan realitas sosial yang melatarbelakanginya. Kemampuan tersebut tidak dapat berkembang hanya melalui kegiatan membaca pasif, tetapi memerlukan aktivitas yang mendorong mahasiswa untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Melalui aktivitas proyek yang terintegrasi dalam media, mahasiswa didorong untuk melakukan proses analisis secara mandiri sehingga kemampuan berpikir kritis dapat berkembang secara lebih optimal (Loyens et al., 2023).

Potensi berikutnya adalah peningkatan kemampuan interpretasi sastra. Interpretasi merupakan inti dari kajian sastra karena setiap karya sastra mengandung makna yang dapat dipahami melalui berbagai perspektif. Dalam pembelajaran konvensional, interpretasi sering kali hanya didominasi oleh pandangan dosen sehingga mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri terhadap teks sastra. Sebaliknya, media interaktif berbasis proyek memberikan ruang yang lebih luas bagi mahasiswa untuk melakukan interpretasi secara mandiri melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan refleksi. Proses tersebut memungkinkan mahasiswa membangun pemaknaan yang lebih personal sekaligus mempertanggungjawabkan interpretasi mereka melalui argumentasi yang logis dan berbasis data.

Media interaktif juga memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan karya sastra dengan konteks sosial dan budaya. Cerpen Arab pada umumnya lahir dari realitas sosial tertentu yang memengaruhi tema, karakter, konflik, dan pesan yang disampaikan oleh pengarang. Oleh karena



itu, pemahaman terhadap konteks sosial budaya menjadi bagian penting dalam proses analisis sastra. Melalui penyediaan informasi pendukung seperti biografi pengarang, latar sejarah, kondisi sosial masyarakat, serta referensi tambahan yang relevan, media interaktif dapat membantu mahasiswa memahami karya sastra secara lebih kontekstual. Pemahaman kontekstual tersebut akan menghasilkan analisis yang lebih mendalam dibandingkan analisis yang hanya berfokus pada aspek tekstual semata.

Aspek lain yang berpotensi meningkat melalui penggunaan media interaktif adalah kemampuan komunikasi akademik mahasiswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa tidak hanya melakukan analisis terhadap cerpen yang dipelajari, tetapi juga dituntut untuk menyusun laporan, mempresentasikan hasil analisis, serta mempertahankan argumentasi yang mereka bangun. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman akademik yang penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi ilmiah. Mahasiswa belajar menyampaikan gagasan secara sistematis, menggunakan bukti-bukti tekstual sebagai dasar argumentasi, serta merespons berbagai pertanyaan dan masukan yang muncul selama proses diskusi.

Selain kemampuan komunikasi, media interaktif berbasis proyek juga berpotensi meningkatkan keterampilan kolaborasi mahasiswa. Pembelajaran sastra sering kali dianggap sebagai aktivitas individual yang hanya melibatkan interaksi antara pembaca dan teks. Namun, dalam praktiknya proses analisis sastra dapat menjadi lebih kaya apabila dilakukan melalui diskusi dan kerja sama kelompok. Melalui aktivitas proyek, mahasiswa dapat saling bertukar perspektif, membandingkan hasil interpretasi, dan menyusun kesimpulan bersama berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut tidak hanya memperluas wawasan mahasiswa terhadap karya sastra, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama yang menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21.

Potensi lainnya adalah peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mengolah dan menyajikan hasil analisis sastra. Pembelajaran berbasis proyek memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk menghasilkan berbagai bentuk produk pembelajaran, seperti laporan analisis, infografis sastra, presentasi digital, video pembelajaran, maupun konten kreatif lainnya yang berkaitan dengan karya sastra yang dipelajari. Kebebasan dalam memilih bentuk produk memungkinkan mahasiswa mengekspresikan pemahaman mereka secara lebih kreatif tanpa meninggalkan kaidah akademik yang berlaku. Dengan demikian, pembelajaran sastra tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengembangan kreativitas mahasiswa.

Untuk memberikan gambaran mengenai potensi pengembangan kompetensi mahasiswa melalui media interaktif berbasis proyek, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Potensi Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Media Interaktif

Kompetensi	Bentuk Pengembangan melalui Media
Pemahaman Intrinsik	Unsur Analisis tema, tokoh, alur, latar, dan amanat

Berpikir Kritis	Evaluasi makna, konflik, dan pesan dalam cerpen
Interpretasi Sastra	Penafsiran simbol, nilai, dan ideologi dalam teks
Komunikasi Akademik	Presentasi dan penyusunan laporan analisis
Kolaborasi	Diskusi dan pengerjaan proyek kelompok
Kreativitas	Produksi infografis, video, atau media presentasi
Literasi Digital	Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan berbagai kompetensi yang dibutuhkan mahasiswa dalam pembelajaran sastra Arab. Integrasi teknologi digital dengan aktivitas berbasis proyek memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan bermakna.

Secara keseluruhan, media interaktif berbasis proyek memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan analisis sastra mahasiswa. Melalui kombinasi antara teknologi digital, aktivitas interaktif, dan proyek pembelajaran yang autentik, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analisis, berpikir kritis, interpretasi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital secara bersamaan. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya menjadi inovasi dalam pembelajaran sastra Arab, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan pendidikan dan dunia kerja pada era digital.

Tantangan Implementasi Media Interaktif Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Sastra Arab

Meskipun media interaktif berbasis proyek menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital, implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Setiap inovasi pendidikan pada dasarnya menghadapi hambatan tertentu, baik yang berasal dari aspek teknologi, sumber daya manusia, infrastruktur, maupun budaya pembelajaran yang telah lama berkembang dalam lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, identifikasi terhadap berbagai tantangan implementasi menjadi penting agar pengembangan media interaktif tidak hanya berhenti pada tahap desain, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dalam praktik pembelajaran.

Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan literasi digital mahasiswa. Meskipun mahasiswa saat ini dikenal sebagai generasi digital yang akrab dengan penggunaan teknologi, tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan yang sama dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan akademik. Sebagian mahasiswa lebih terbiasa menggunakan perangkat digital untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Akibatnya, ketika dihadapkan pada media pembelajaran yang memerlukan keterampilan tertentu, seperti mengakses platform digital, mengunggah tugas, menyusun presentasi multimedia, atau mengelola sumber



belajar digital, sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media interaktif tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang dikembangkan, tetapi juga oleh kesiapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi secara efektif.

Selain faktor mahasiswa, tantangan juga muncul dari sisi dosen sebagai fasilitator pembelajaran. Transformasi digital menuntut dosen untuk memiliki kompetensi pedagogik dan teknologi yang memadai. Dalam pembelajaran berbasis proyek, dosen tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan peran ini memerlukan kemampuan dalam merancang aktivitas proyek, mengelola pembelajaran digital, memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi, serta melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil proyek mahasiswa. Tidak semua dosen memiliki pengalaman atau pelatihan yang cukup dalam bidang tersebut, sehingga adaptasi terhadap model pembelajaran baru sering kali memerlukan waktu yang relatif panjang.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan ketersediaan sarana dan infrastruktur teknologi. Implementasi media interaktif berbasis proyek membutuhkan dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Mahasiswa idealnya memiliki akses terhadap komputer, laptop, atau telepon pintar yang mendukung penggunaan media digital. Selain itu, ketersediaan jaringan internet yang stabil juga menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Pada beberapa kondisi, keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi hambatan yang dapat mengurangi efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Perbedaan kondisi ekonomi dan geografis mahasiswa juga dapat memengaruhi tingkat aksesibilitas terhadap teknologi yang digunakan.

Dalam konteks pembelajaran sastra Arab, terdapat tantangan khusus yang berkaitan dengan karakteristik materi pembelajaran itu sendiri. Analisis karya sastra merupakan aktivitas akademik yang memerlukan proses berpikir mendalam, reflektif, dan interpretatif. Tidak semua aspek pembelajaran sastra dapat dengan mudah dikonversi ke dalam bentuk digital. Beberapa aktivitas seperti diskusi mendalam mengenai simbolisme, interpretasi makna, atau apresiasi estetika karya sastra sering kali memerlukan interaksi langsung yang intensif antara dosen dan mahasiswa. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif harus mampu menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan kebutuhan akan interaksi akademik yang bersifat humanistik.

Tantangan lainnya adalah rendahnya budaya membaca yang masih menjadi persoalan dalam pembelajaran sastra. Keberhasilan analisis cerpen Arab sangat bergantung pada intensitas dan kualitas pembacaan yang dilakukan mahasiswa. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat membaca di kalangan mahasiswa masih menjadi tantangan tersendiri dalam pendidikan tinggi. Kehadiran media digital memang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi tidak secara otomatis mampu

meningkatkan kedalaman membaca mahasiswa. Oleh karena itu, media interaktif perlu dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong mahasiswa untuk melakukan pembacaan yang kritis dan mendalam terhadap karya sastra yang dipelajari.

Pembelajaran berbasis proyek juga menghadapi tantangan dalam aspek manajemen waktu. Aktivitas proyek umumnya memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional karena mahasiswa harus melalui berbagai tahapan, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisis, penyusunan produk, hingga presentasi hasil. Dalam kondisi tertentu, mahasiswa dapat mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, terutama ketika harus menyelesaikan berbagai tugas dari mata kuliah lain secara bersamaan. Oleh karena itu, perencanaan proyek yang realistis dan terstruktur menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis proyek.

Aspek evaluasi juga menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi media interaktif berbasis proyek. Berbeda dengan evaluasi konvensional yang umumnya berfokus pada hasil tes tertulis, pembelajaran berbasis proyek memerlukan sistem penilaian yang lebih komprehensif. Penilaian tidak hanya dilakukan terhadap produk akhir yang dihasilkan mahasiswa, tetapi juga terhadap proses pembelajaran, keterlibatan dalam kelompok, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kualitas presentasi. Kompleksitas tersebut menuntut dosen untuk mengembangkan instrumen evaluasi yang valid, objektif, dan mampu mengakomodasi berbagai aspek kompetensi yang ingin dicapai.

Di samping berbagai tantangan tersebut, implementasi media interaktif berbasis proyek juga menghadapi tantangan terkait keberlanjutan penggunaan media. Media pembelajaran digital memerlukan proses pemeliharaan dan pembaruan secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna. Materi pembelajaran, fitur teknologi, maupun tampilan media perlu diperbarui sesuai perkembangan zaman. Jika media tidak dikelola dengan baik, terdapat risiko terjadinya penurunan kualitas dan relevansi yang dapat mengurangi efektivitas penggunaannya dalam jangka panjang.

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, diperlukan strategi implementasi yang terencana dan berkelanjutan. Peningkatan literasi digital mahasiswa dan dosen dapat dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi pembelajaran. Institusi pendidikan juga perlu menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai, baik berupa perangkat teknologi maupun akses internet yang stabil. Selain itu, pengembangan media harus dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan pengguna agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 5. Tantangan dan Solusi Implementasi Media Interaktif Berbasis Proyek

Tantangan	Dampak	Solusi
Literasi digital mahasiswa yang beragam	Kesulitan mengoperasikan media	Pelatihan penggunaan media dan pendampingan



Kompetensi teknologi dosen	Hambatan dalam pengelolaan pembelajaran digital	Workshop dan pengembangan profesional berkelanjutan
Keterbatasan perangkat dan internet	Akses pembelajaran tidak merata	Penyediaan fasilitas dan optimalisasi media yang ramah perangkat
Rendahnya budaya membaca	Analisis sastra kurang mendalam	Integrasi aktivitas membaca kritis dalam proyek
Manajemen waktu proyek	Keterlambatan penyelesaian tugas	Penyusunan jadwal proyek yang sistematis
Evaluasi pembelajaran yang kompleks	Penilaian kurang objektif	Pengembangan rubrik penilaian yang jelas
Keberlanjutan media	Media cepat usang	Pembaruan dan evaluasi berkala

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa implementasi media interaktif berbasis proyek dalam pembelajaran sastra Arab memerlukan kesiapan yang menyeluruh, baik dari sisi teknologi, sumber daya manusia, maupun sistem pembelajaran yang mendukung. Meskipun terdapat berbagai tantangan, potensi yang ditawarkan oleh media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra Arab tetap sangat besar. Dengan perencanaan yang matang, dukungan institusi, serta komitmen dari seluruh pihak yang terlibat, berbagai hambatan tersebut dapat diminimalkan sehingga media interaktif berbasis proyek dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital.

KESIMPULAN

Transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan perubahan karakteristik mahasiswa sebagai generasi digital. Pembelajaran sastra Arab yang selama ini cenderung berpusat pada dosen dan didominasi oleh metode konvensional perlu diarahkan pada model pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media interaktif berbasis proyek yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan aktivitas pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif mahasiswa.

Media interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran analisis cerpen Arab memiliki karakteristik berupa integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, aktivitas interaktif, dan proyek pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Karakteristik tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media interaktif juga berperan sebagai lingkungan belajar yang mendorong mahasiswa untuk melakukan eksplorasi, interpretasi, dan refleksi terhadap karya sastra yang dipelajari.

Integrasi pembelajaran berbasis proyek dalam media interaktif memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses analisis cerpen Arab melalui kegiatan membaca kritis, identifikasi unsur

intrinsik, interpretasi makna, penyusunan laporan, serta presentasi hasil analisis. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap karya sastra, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi akademik, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital yang menjadi kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21.

Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis proyek memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kemampuan analisis sastra mahasiswa. Melalui pemanfaatan teknologi digital dan aktivitas pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, proses pembelajaran sastra Arab dapat berlangsung secara lebih aktif, kontekstual, dan partisipatif. Mahasiswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi menjadi subjek pembelajaran yang secara mandiri membangun pemahaman dan menghasilkan produk akademik berdasarkan hasil analisis yang dilakukan.

Meskipun demikian, implementasi media interaktif berbasis proyek juga menghadapi berbagai tantangan, seperti perbedaan tingkat literasi digital mahasiswa, kesiapan dosen dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, keterbatasan infrastruktur, rendahnya budaya membaca, serta kompleksitas pengelolaan dan evaluasi pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media interaktif memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, dosen, dan mahasiswa, melalui penyediaan fasilitas yang memadai, pelatihan penggunaan teknologi, serta pengembangan budaya akademik yang mendukung pembelajaran digital.

Dengan demikian, media interaktif berbasis proyek dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendukung transformasi pembelajaran sastra Arab di era digital. Pengembangan media semacam ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sastra Arab secara berkelanjutan melalui penciptaan pengalaman belajar yang lebih efektif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Loyens, S. M. M., van Meerten, J. E., Schaap, L., & Wijnia, L. (2023). Situating higher-order, critical, and critical-analytic thinking in problem- and project-based learning environments: A



- systematic review. *Educational Psychology Review*, 35(39). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09757-x>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326.
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Setiana, M., Raihana, R., Sajidah, R. A., Aziz, U. A., & Fu'adi, A. (2023). Pengkajian penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(4), 150–160.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: The Autodesk Foundation.
- Tugino, T., Munadi, M., & Khuriyah, K. (2023). Pengaplikasian teknologi digital dalam pembelajaran PAI dan bahasa Arab. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 12028–12040.
- Wena, M. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yu, L., & Zin, Z. M. (2023). The critical thinking-oriented adaptations of problem-based learning models: A systematic review. *Frontiers in Education*, 8, 1139987. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1139987>
- Zaenuri, M., Yunus, M., Sya'bani, M. Z., & Ahmad, Z. A. (2025). Exploring students' preferences and satisfaction in using digital media for Arabic language learning in Islamic higher education. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 6(1), 16–31.