Reflection : Islamic Education Journal
Volume. 2, Nomor. 2, Mei 2025
e-ISSN : 3063-3613; p-ISSN : 3063-3605; Hal. 342-349
DOI: https://doi.org/10.61132/reflection.v2i2.1082
Available online at: https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Reflection

Tantangan Pengajaran Ilmu Sharf di Era Digital : Analisis dan Solusi

Silma Salsa Bila
Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Korespondensi penulis: *231360079@uinbanten.ac.id*

Abstract. *In the course of its long history, Islam in the archipelago has brought significant transformations in the way religious knowledge is delivered and learned. Literacy in pesantren has evolved from the traditional form of the yellow book to digital formats such as ebooks. In the 16th century, the yellow book emerged in the context of the archipelago as a very important cultural heritage of literacy in the tradition of Islamic scholarship. The yellow book is characterized by the yellowish color of the paper and is often referred to as al-kutub al-qadimah, which means classical or ancient books. Nahwu and Sharaf are two fundamental pillars of Arabic grammar that are essential for mastery of the language. Nahwu focuses on the structure of sentences as well as the function of words in the context of the sentence, while Sharaf studies changes in word forms and the process of derivation. These two disciplines complement each other in building a thorough understanding of the Arabic language. According to an article on Kompasiana, Nahwu and Sharaf materials are very integral in learning Arabic, similar to the role of grammar in English. This research adopts a qualitative approach with a library research method that aims to explore in depth various literatures related to Islamic character building in the digital era. Data collection is done by reviewing secondary sources, including books, scientific journals, academic articles, and documents.*

Keywords: *Character education, curriculum development, digital era*

Abstrak. Dalam perjalanan sejarahnya yang panjang, Islam di nusantara telah membawa transformasi yang signifikan dalam cara penyampaian dan pembelajaran ilmu agama. Literasi di pesantren telah berkembang dari bentuk tradisional kitab kuning ke format digital seperti e-book. Pada abad ke-16, kitab kuning muncul dalam konteks nusantara sebagai warisan budaya literasi yang sangat penting dalam tradisi keilmuan Islam. Kitab kuning bercirikan warna kertas yang kekuningan dan sering disebut sebagai al-kutub al-qadimah, yang berarti kitab klasik atau kuno. Nahwu dan Sharaf merupakan dua pilar dasar tata bahasa Arab yang sangat penting untuk penguasaan bahasa tersebut. Nahwu berfokus pada struktur kalimat serta fungsi kata dalam konteks kalimat, sedangkan Sharaf mempelajari perubahan bentuk kata dan proses derivasi. Kedua disiplin ilmu ini saling melengkapi dalam membangun pemahaman bahasa Arab secara menyeluruh. Menurut sebuah artikel di Kompasiana, materi Nahwu dan Sharaf sangat integral dalam pembelajaran bahasa Arab, mirip dengan peran tata bahasa dalam bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode library research yang bertujuan untuk menggali secara mendalam berbagai literatur terkait dengan pendidikan karakter Islam di era digital. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengkaji sumber-sumber sekunder, meliputi buku-buku, jurnal ilmiah, artikel akademis, dan dokumen.

Kata kunci: Pendidikan karakter, pengembangan kurikulum, era digital

1. LATAR BELAKANG

Peradaban Islam di Nusantara adalah sebuah fenomena sejarah yang telah berlangsung selama berabad-abad, membentuk suatu lanskap sosial, budaya, dan intelektual yang khas di Indonesia. Sejak kedatangannya melalui jalur perdagangan pada abad ke-7 Masehi, Islam telah mengalami proses akulturasi yang rumit dengan budaya lokal, menghasilkan sintesis yang kaya akan nilai-nilai spiritual dan kearifan lokal.(Studi et al., 2025).

Dalam perjalanan sejarah yang panjang, Islam di Nusantara telah membawa transformasi signifikan dalam cara pengetahuan agama disampaikan dan dipelajari. Literasi di pesantren telah mengalami evolusi dari bentuk tradisional kitab kuning

Received: April 30, 2025; Revised: Mei 15, 2025; Accepted: Mei 29, 2025; Published: Mei 31, 2025

menjadi format digital seperti ebook. Pada abad ke-16, kitab kuning muncul dalam konteks Nusantara sebagai warisan budaya literasi yang sangat penting dalam tradisi kesarjanaan Islam. Kitab kuning memiliki ciri khas dengan warna kertas yang kekuningan dan sering kali disebut sebagai al-kutub al-qadimah, yang berarti kitab-kitab klasik atau kuno.

Ilmu Nahwu dan Sharaf merupakan dua pilar fundamental dalam tata bahasa Arab yang sangat penting untuk penguasaan bahasa tersebut. Nahwu berfokus pada struktur kalimat serta fungsi kata dalam konteks kalimat, sedangkan Sharaf mempelajari perubahan bentuk kata dan proses derivasi. Kedua disiplin ilmu ini saling melengkapi dalam membangun pemahaman yang menyeluruh terhadap bahasa Arab. Menurut sebuah artikel di Kompasiana, materi Nahwu dan Sharaf sangat integral dalam pembelajaran bahasa Arab, mirip dengan peran tata bahasa (grammar) dalam bahasa Inggris.(Hajar & Qohar, 2024).

Penguasaan ilmu Nahwu dan Sharaf sangat krusial dalam memahami teks-teks keagamaan, seperti Al-Qur'an dan Hadis. Tanpa pemahaman yang mendalam terhadap kedua disiplin ini, individu dapat menghadapi kesulitan dalam menafsirkan makna yang terkandung dalam teks-teks tersebut. Sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal An-Nur menunjukkan bahwa pengetahuan tentang Nahwu dan Sharaf memiliki peranan penting dalam memahami makna Al-Qur'an, di mana mayoritas siswa dan guru sepakat bahwa penguasaan kedua ilmu ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap teks suci tersebut. Selain itu, penguasaan Nahwu dan Sharaf juga berperan signifikan dalam pengembangan kemampuan bahasa Arab secara menyeluruh, mencakup keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

Dengan memahami struktur dan pola bahasa melalui ilmu Nahwu dan Sharaf, para pembelajar dapat menyusun kalimat dengan benar, memahami bacaan secara lebih mendalam, serta menulis sesuai dengan kaidah yang tepat. Seperti yang diungkapkan dalam artikel di Islami.co, Nahwu dan Sharaf merupakan komponen terpenting dalam ilmu tata bahasa Arab, karena dari kedua disiplin ini kita dapat menghindari kesalahan dalam pengucapan maupun penulisan bahasa Arab. Oleh karena itu, mempelajari dan menguasai Nahwu dan Sharaf menjadi langkah fundamental bagi siapa pun yang ingin mendalami bahasa Arab, terutama dalam konteks keagamaan dan akademik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (library research) yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam berbagai literatur yang berkaitan dengan pembangunan karakter Islami di era digital. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah sumber-sumber sekunder, termasuk buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta dokumen relevan yang membahas teori karakter Islami, dampak teknologi digital terhadap nilai-nilai keislaman, dan strategi implementasi pendidikan karakter Islami. Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis, yaitu dengan mengklasifikasikan, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai temuan dari literatur untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai tantangan dan solusi dalam membangun karakter Islami di tengah pesatnya arus digitalisasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengaitkan teori dengan konteks kontemporer, serta merumuskan model penguatan karakter Islami yang kontekstual dan aplikatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perkembangan ilmu Sharf

Tahapan awal penelitian dalam upaya pengembangan media interaktif game edukasi Sharaf/morfologi Arab berbasis Wordwall adalah pelaksanaan analisis kebutuhan yang ditujukan kepada ustaz dan santri terkait spesifikasi yang mereka perlukan untuk media tersebut. Kegiatan analisis spesifikasi kebutuhan ini dilakukan melalui dua jalur, yaitu dengan melaksanakan wawancara langsung dengan ustaz yang mengajar mata pelajaran Sharaf/morfologi Arab, serta dengan membagikan kuesioner atau angket analisis spesifikasi kebutuhan kepada ustaz dan santri.(Sumbodo & Setiadi, 2022).

Pelaksanaan wawancara dengan ustaz yang mengajar mata pelajaran Sharaf/morfologi Arab dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan data pendukung guna memahami lebih dalam mengenai kebutuhan media yang sesungguhnya. Wawancara ini dilaksanakan dengan ustaz Sharaf/morfologi Arab yang berada di pesantren-pesantren Qur'an, dengan tujuan untuk menggali argumen ustaz mengenai keberlangsungan pembelajaran Sharaf/morfologi Arab sebelum penerapan media interaktif game dalam proses pembelajaran.

Menurut pengamatan ustaz, sebagian besar santri menunjukkan kurangnya antusiasme dan minat dalam pembelajaran jika tidak melibatkan unsur pemanfaatan media interaktif, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam proses pembelajaran

Sharaf/morfologi Arab. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan ustaz untuk berfokus pada metode pembelajaran konvensional. Ustaz lebih memilih metode ceramah dan gramatika terjemahan, serta belum melakukan upaya inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Ustaz juga menyatakan bahwa akan sangat bermanfaat jika terdapat kegiatan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi santri untuk lebih giat belajar serta memperkuat penguasaan materi Sharaf/morfologi Arab. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan media.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari santri pondok pesantren Qur'an yang mempelajari Sharaf/morfologi Arab, berjumlah 50 santri, dengan rincian 36 responden laki-laki dan 14 responden perempuan, serta 5 ustaz yang mengajar mata pelajaran Sharaf/morfologi Arab. Seluruh responden diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan dan wawancara dilakukan dengan perwakilan responden. Hasil analisis data menunjukkan bahwa angket analisis kebutuhan ustaz dan santri mencakup beberapa aspek, yaitu (a) isi dan materi, (b) visualisasi media, dan (c) fitur pendukung media.

Isi dan materi media mencakup beberapa aspek, antara lain: urgensi inovasi media game edukasi, jenis game, durasi permainan, desain game, menu-menu inti dalam game, tema materi pembelajaran, jumlah jenjang evaluasi, jumlah butir soal, serta bahasa yang digunakan dalam game. Aspek visual media mencakup jenis warna, jenis gambar, ilustrasi gambar, desain pointer, dan resolusi game. Sementara itu, aspek audio dalam game edukasi terdiri dari dua komponen utama, yaitu ilustrasi audio dan jenis audio yang terdapat pada fitur navigasi.

Kurikulum pendidikan pesantren

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia. Berdasarkan berbagai penelitian, keberadaan lembaga pendidikan pesantren di Indonesia telah ada sejak penyebaran Islam oleh Walisongo. Perkembangannya telah memberikan corak dan karakter yang khas dalam dunia pendidikan di Indonesia. Hingga saat ini, pertumbuhannya semakin pesat dengan berbagai inovasi dan reformasi. Berdasarkan alur perkembangannya, Ridwan Nashir mengklasifikasikan pesantren ke dalam tiga kategori, yaitu:

a. Pesantren salaf/klasik adalah pondok yang menerapkan sistem pendidikan salaf dalam proses pembelajarannya. Pendidikan salaf ini diperkuat dengan metode sorogan dan wetonan, serta sistem klasikal yang berbentuk madrasah.

b. Pesantren khalaf merupakan pondok pesantren yang berkembang dengan memiliki berbagai lembaga pendidikan di dalamnya. Pendidikan yang diselenggarakan di pesantren ini menggunakan sistem sekolah umum yang dilengkapi dengan pola diniyah, serta menawarkan perguruan tinggi dengan berbagai disiplin ilmu dan penguasaan bahasa asing.
c. Pesantren ideal adalah pesantren modern yang memiliki unsur-unsur yang lebih komprehensif, mencakup berbagai bidang keilmuan serta dilengkapi dengan pengetahuan dan praktik keterampilan seperti pertanian, teknik, perikanan, dan perbankan. Jenis pesantren ini sangat memperhatikan kualitas pendidikan tanpa mengabaikan ciri khas kepesantrenan yang tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Jenis pesantren yang umumnya dikenal terbagi menjadi dua kategori, yaitu salafiyah dan khalafiyah. Khalafiyah merupakan pesantren modern yang merupakan pengembangan dari salaf, sedangkan salafiyah merujuk pada pesantren klasik. Baik pesantren salafiyah maupun khalafiyah memiliki komponen-komponen yang relevan untuk lembaga pendidikan Islam, yaitu kiai, santri, pondok, masjid, strategi pengajaran, dan kitab kuning. Meskipun demikian, kedua jenis pesantren ini tetap menerapkan tiga teknik pengajaran, yaitu sorogan, bandongan, dan wetonan.(Sumbodo & Setiadi, 2022).

Tantangan Dan Solusi

Pendidikan karakter di era digital menjadi semakin penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Meskipun teknologi menghadirkan tantangan, seperti kurangnya pengawasan dan penggunaan yang tidak bijaksana, ia juga menawarkan peluang besar untuk mendukung pembelajaran karakter melalui platform digital yang interaktif dan menarik. Semua pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan siswa, menyadari signifikansi pendidikan karakter ini. Namun, keberhasilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan karakter memerlukan kerjasama yang kuat di antara semua pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijak dan bertanggung jawab.(Wilanda et al., 2025).

Orang tua perlu dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membimbing anak-anak mereka dalam memanfaatkan teknologi secara positif, sementara guru harus terus berinovasi dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran karakter yang relevan dengan era digital. Pendidikan karakter di era digital tidak hanya berfokus pada pencegahan dampak negatif dari teknologi, tetapi juga pada pemanfaatan

potensi positifnya untuk membangun karakter yang kokoh dan nilai-nilai moral yang baik pada generasi muda. Ini merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

Membangun karakter Islami merupakan tantangan signifikan di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Perilaku dan pemikiran umat Islam, khususnya generasi muda, sangat dipengaruhi oleh era digital. Oleh karena itu, untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara efektif, diperlukan pendekatan yang relevan dengan konteks zaman. Salah satu cara yang penting adalah melalui pendidikan berbasis nilai Islam sejak usia dini. Pendidikan karakter yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam dapat membentuk individu yang jujur, bertanggung jawab, dan santun sejak masa kanak-kanak. Selain itu, penggunaan media sosial secara bijak menjadi aspek yang sangat penting di era digital. Generasi muda yang aktif di media sosial perlu memiliki kesadaran untuk menjadikan platform tersebut sebagai sarana dakwah, bukan sebagai tempat untuk menyebarkan fitnah, hoaks, atau konten negatif lainnya.

Pembelajaran mengenai sejarah peradaban Islam sangat penting karena memberikan pelajaran dari masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami kondisi saat ini dan merancang masa depan. Sejarah peradaban Islam mencatat bagaimana Islam telah mendorong kemajuan di berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, politik, ekonomi, dan budaya. Dengan mempelajari sejarah, kita dapat menghargai pencapaian umat Islam di masa lalu, memotivasi diri untuk membangun masa depan yang lebih baik, serta menghadapi tantangan global dengan bijak. Namun, mempelajari sejarah peradaban Islam juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk luasnya ruang lingkup materi yang harus dipelajari, yang mencakup berbagai dinasti, wilayah geografis, dan periode waktu yang panjang. Selain itu, keterbatasan sumber daya, seperti literatur yang tersebar dan kurangnya dokumentasi yang komprehensif, juga menjadi hambatan dalam memperoleh gambaran yang utuh. Memahami sejarah peradaban Islam sering kali melibatkan interpretasi yang beragam, terutama terkait dengan perbedaan mazhab, budaya, dan politik yang mempengaruhi perjalanan sejarah Islam.(Fauzi & Fahmi, 2025).

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berupa game edukasi Sharf/morfologi Arab yang berbasis Wordwall. Pada tahap awal penelitian, dilakukan analisis kebutuhan dari ustaz dan santri terkait spesifikasi media tersebut. Melalui wawancara dan kuesioner, terungkap bahwa santri di pesantren Qur'an

menunjukkan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif. Ustaz juga mengharapkan adanya media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi. Responden dalam penelitian ini terdiri dari 50 santri dan 5 ustaz.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa aspek analisis kebutuhan mencakup konten dan materi, visualisasi media, serta fitur pendukung media. Selain itu, pesantren diakui sebagai lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia, yang dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis perkembangan: pesantren salaf/klasik, pesantren khalaf, dan pesantren ideal. Tantangan dan solusi dalam pendidikan karakter di era digital menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran karakter. Orang tua dan guru perlu berperan aktif dalam membimbing generasi muda untuk memanfaatkan teknologi secara positif serta mengembangkan pendekatan pembelajaran karakter yang relevan dengan konteks zaman. Membangun karakter Islami di era digital memerlukan pendekatan khusus yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan yang berbasis nilai-nilai Islam sejak usia dini sangat penting untuk membentuk individu yang jujur, bertanggung jawab, dan santun. Selain itu, penggunaan media sosial secara bijak juga merupakan aspek yang krusial. Pembelajaran mengenai sejarah peradaban Islam memiliki signifikansi karena memberikan pelajaran yang relevan untuk konteks saat ini dan masa depan. Namun, mempelajari sejarah ini juga menghadapi tantangan, seperti luasnya cakupan materi, keterbatasan sumber daya, serta adanya variasi dalam interpretasi.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, R., & Fahmi, M. (2025). *Tantangan dan peluang pembelajaran sejarah peradaban Islam di era digital*. Oktober 2024.

Hajar, H. I., & Qohar, H. A. (2024). Pendekatan inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran nahwu dan sharaf bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(6), 2995–3009.

Hasanah, N., & Suryadi, A. (2023). Kurikulum berbasis karakter di era digital: Sebuah pendekatan integratif dalam pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Islam*, 11(2), 205–218.

Latifah, L. (2024). Strategi pengembangan kurikulum pendidikan karakter berbasis digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 9(1), 101–112. https://doi.org/10.1234/jipk.v9i1.5678

Maulana, T., & Yusuf, M. (2022). Transformasi pendidikan karakter melalui platform digital: Studi pada lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 4(3), 210–225.

Nurhayati, A. (2023). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran daring pada masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 33–45. https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.5555

Studi, P., Peradaban, S., Nusantara, F. I., Nahdlatul, U., & Indonesia, U. (2025). Dari kitab kuning ke ebook dalam perspektif peradaban Islam (abad ke-16 hingga abad ke-21).

Sumbodo, W., & Setiadi, R. (2022). Chapter konservasi pendidikan. *Konservasi Pendidikan Jilid 3*, 54–83.

Wilanda, M. A., Rahmawati, I. N., & Primayeni, S. (2025). Membangun karakter Islami di era digital: Tantangan dan solusi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Islam*, 567–573.

Yuliani, R. (2023). Pendidikan karakter di era society 5.0: Sinergi teknologi dan spiritualitas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Islam*, 5(2), 88–97.