

## ***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web ‘MAHARA’ untuk Meningkatkan Keterampilan Maharah Qira’ah Mahasiswa***

**Divi Nursa'adah, Anis Afifah, Siti Nurul Aini Lathifah**

Institut Attanwir Bojonegoro, Indonesia

Email: [divanur2019@gmail.com](mailto:divanur2019@gmail.com)

### ***Abstract***

*The learning of Maharah Qira'ah at the higher education level still faces challenges, particularly the low motivation and participation of students due to the limited use of interactive digital media. This academic concern encouraged the researcher to design a new medium that can effectively support Maharah Qira'ah learning. The aim of this study is to develop a website-based learning media integrated with WordWall, called "MAHARA", and to assess its validity and effectiveness in improving students' reading skills. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were 16 second-semester students of the Arabic Language Education Program at Institut Attanwir Bojonegoro. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, pre-tests, and post-tests, analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results indicated that "MAHARA" was categorized as highly valid with validation scores of 90% from media experts, 96% from material experts, and 92% from instructional experts. Students' average scores increased from 72.50 (pre-test) to 96.25 (post-test), with the Paired Sample T-Test showing a significance value of  $0.002 < 0.05$ , proving its effectiveness. The implication is that "MAHARA" can serve as an innovative alternative in Arabic learning, particularly in Maharah Qira'ah, and foster the integration of interactive digital media in higher education.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Maharah Qiro'ah*

### ***Abstrak***

Pembelajaran *Maharah Qiro'ah* di tingkat perguruan tinggi masih menghadapi permasalahan diantaranya berupa rendahnya minat dan keterlibatan mahasiswa akibat keterbatasan media digital yang digunakan. Kegelisahan ini mendorong peneliti untuk menghadirkan media baru yang dapat mendukung pembelajaran *Maharah Qiro'ah* secara efektif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis website *Google Sites* yang terintegrasikan dengan *WordWall* bernama "MAHARA", serta menilai kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 16 mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Attanwir Bojonegoro. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, *pre-test*, dan *post-test* dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "MAHARA" memperoleh penilaian sangat valid dari para ahli (90% ahli media, 96% ahli materi, dan 92% ahli pembelajaran). Peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 72,50 (*pre-test*) menjadi 96,25 (*post-test*) dengan signifikansi  $0,002 < 0,05$  membuktikan keefektifan media. Implikasinya, "MAHARA" dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya *Maharah Qiro'ah*, serta mendorong pemanfaatan media digital interaktif di perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Maharah Qiro'ah*

## A. Pendahuluan

Ungkapan *Maharah Qira'ah* berasal dari kata Arab "*Maharah*", yang mengandung arti keterampilan. Dalam pembelajaran bahasa, istilah *Maharah* mengacu pada kemampuan yang harus dikembangkan secara bertahap agar peserta didik mampu menggunakan bahasa secara efektif. Adapun "*Al-Qira'ah*" dalam bahasa Arab berarti aktivitas membaca.<sup>1</sup> *Maharah Qira'ah* atau Keterampilan Membaca adalah salah satu dari 4 keterampilan dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>2</sup> yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab, khususnya dikalangan mahasiswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran *Maharah Qiro'ah* masih menghadapi beberapa permasalahan mendasar, dan diperlukan beberapa pengembangan ataupun perubahan dalam teknisnya. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sementara penggunaan media digital interaktif belum optimal. Kondisi ini menyebabkan proses belajar terasa monoton dan kurang menumbuhkan minat membaca secara berkelanjutan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai untuk proses pengajaran. Secara harfiah "media" juga bermakna sebagai "alat" atau "perantara"<sup>3</sup> Pada karya WJS Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pengembangan berarti tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan, menyempurnakan, atau memperluas (misalnya pikiran, pengetahuan, dan lainnya).<sup>4</sup> Kurangnya media yang mendukung pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran menyebabkan siswa tidak memahami materi bahasa Arab, dan tidak tertarik dengan aktivitas pembelajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>5</sup>

Hal ini diperkuat oleh penelitian Mardiyah yang mengungkapkan bahwa tingkat kesulitan membaca teks Arab tanpa harakat di kalangan mahasiswa mencapai lebih dari 60% yang menunjukkan lemahnya fondasi kebahasaan mereka dalam aspek reseptif ini.<sup>6</sup> Permasalahan ini tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, karena keterampilan membaca berperan sebagai jembatan utama untuk memahami literatur Arab klasik maupun modern yang menjadi bagian yang utuh dari studi keislaman. Dalam konteks akademik, khususnya di tingkat perguruan tinggi lemahnya keterampilan ini akan berimplikasi langsung pada rendahnya

---

<sup>1</sup> Dina Mustika Ishak, Efi Nur Fitriyanti, "Pengaruh Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* Untuk Peserta didik Madrasah Aliyah Terhadap Pemahaman Budaya Arab", (2020), 14.

<sup>2</sup> Melvi Noviza Hasibuan, Halimatus Sa'diyah, "Metode kontekstual teaching and learning dalam pembelajaran maharah qiroah", Jurnal REVORMA, Vol.3, No.1 (April, 2023), 1.

<sup>3</sup> Rizka Utami dkk, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 2.

<sup>4</sup> Muh. Arif dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Insan Cendekia Mandiri: Sumatra Barat, 2020), 47.

<sup>5</sup> Iskandar Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Mtsn 2 Bima" (Tesis--Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, 2023), 24.

<sup>6</sup> Mardiyah, N., "Analisis Kesulitan Mahasiswa dalam Membaca Teks Arab", Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 13(1): (2021), 45–58.

kualitas pemahaman mahasiswa terhadap teks sumber primer, seperti jurnal ilmiah berbahasa Arab. Oleh karena itu, upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa menjadi suatu urgensi. Media pembelajaran yang mampu menyajikan materi bacaan secara interaktif, kontekstual, dan menarik sangat dibutuhkan agar mahasiswa akan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran dan juga termotivasi untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.<sup>7</sup>

Menurut keterangan AlMadina dan Ahmad Thalhhah pembelajaran *Maharah Qiro'ah* sangat penting dan mereka mengungkapkan bahwa terkadang mereka mengalami kesulitan dalam memahami teks.<sup>8</sup> Argumen tersebut juga selaras dengan penjelasan dari ibu Anis Afifah, Dosen pengampu mata kuliah *Maharah Qiro'ah* di semester II, beliau mengatakan bahwa mahasiswa pada semester II memiliki minat dalam bahasa Arab, namun dikarenakan media yang digunakan sebelumnya hanya berpacu pada teks, dan kuis yang belum konsisten dalam evaluasinya, hal itu menyebabkan mahasiswa kurang tertarik.<sup>9</sup>

Menurut Rahadi, Media pembelajaran dapat digunakan untuk banyak hal, seperti menyesuaikan materi yang diajarkan, membuat belajar lebih mudah dan menarik, menghemat tenaga dan waktu, dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media ini juga memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja, meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, dan juga mengubah peran guru menjadi lebih kreatif dan produktif.<sup>10</sup> Peran media dapat dipahami melalui keunggulan media serta kendala komunikasi yang mungkin terjadi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>11</sup>

Adanya perkembangan teknologi informasi saat ini membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses secara luas dan fleksibel. Media interaktif dapat menjadi alternatif solusi yang menjanjikan. Media ini dirancang untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan membaca melalui pendekatan visual, audio, serta fitur interaktif yang mendukung pemahaman makna teks. Penggunaan media digital terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas

---

<sup>7</sup> Rahmawati, "Peran Qira'ah dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa", *Jurnal Al-Lughah*: 9(2): (2022), 112–123.

<sup>8</sup> Almadina, Ahmad Thalhhah, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Semester 2, *Wawancara*, 29 April 2025.

<sup>9</sup> Anis Afifah, Dosen Pengampu Mata Kuliah *Maharah Qiro'ah*, *Wawancara*, 16 April 2025.

<sup>10</sup> Muhammad Hasan, dkk., *Pengertian, Fungsi, dan Penggunaan Media Pembelajaran* (Tahta Media Grup: 2021), 27.

<sup>11</sup> Septi Nur Fadila, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV jejak, 2021), 32.

pembelajaran bahasa, karena memungkinkan pengulangan materi, latihan mandiri, dan penguatan kosa kata secara adaptif sesuai kemampuan masing-masing pengguna.<sup>12</sup>

Dalam konteks pendidikan, pengembangan mencakup proses penciptaan produk baru dan evaluasi kinerja, sehingga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan.<sup>13</sup> Perkembangan teknologi pendidikan menawarkan berbagai alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Studi terbaru menemukan bahwa penggunaan *WordWall* secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman kosakata bahasa asing, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, adaptif, dan berbasis latihan berulang. Penelitian lain menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa mampu memperkuat keterampilan membaca, melalui penyajian materi berbasis teks yang dipadukan dengan audio, visual, serta evaluasi interaktif.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu memiliki keterbatasan. Pada umumnya studi terdahulu menekankan pada pemanfaatan satu bentuk media tertentu, seperti *WordWall*, *Quizizz*, atau modul cetak, tanpa mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran dalam satu platform terpadu. Secara umum, penggunaan media dalam setiap pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut. Oleh karena itu, pemakaian media harus dipertimbangkan dari perspektif kebutuhan mahasiswa.<sup>14</sup> Selain itu, fokus penelitian lebih banyak diarahkan pada pembelajaran kosakata atau tata bahasa, bukan secara khusus pada pengembangan keterampilan membaca (*Maharah Qiro'ah*) di tingkat perguruan tinggi Islam. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Dengan fitur-fitur ini, media "MAHARA" memiliki potensi besar untuk menjawab permasalahan rendahnya keterampilan membaca mahasiswa.

Penelitian ini hadir untuk menjawab celah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis website bernama "MAHARA". Media ini memanfaatkan *Google Sites* sebagai wadah utama yang mengintegrasikan konten materi bacaan, audio, video, petunjuk pembelajaran, serta kuis interaktif berbasis *WordWall*. Tidak hanya berfungsi sebagai media

---

<sup>12</sup> Fitriyah, L., "Pengaruh Media Digital terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa", *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(3): (2020), 78–90.

<sup>13</sup> Fina Fitriana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Lawang Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), 19.

<sup>14</sup> Muh. Arif dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Insan Cendekia Mandiri: Sumatra Barat, 2020), 47.

penyampai materi, "MAHARA" juga dirancang sebagai sarana evaluasi pembelajaran dengan menyajikan pre-test, post-test, dan latihan mandiri yang mendorong mahasiswa aktif membaca sekaligus memahami isi teks. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya, karena menawarkan media terintegrasi yang secara khusus ditujukan untuk pembelajaran *Maharah Qiro'ah* di perguruan tinggi.

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dibandingkan dengan studi sebelumnya yang umumnya masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti media PowerPoint atau modul cetak. Sebagai contoh, Syahrini mengembangkan media PowerPoint untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah, namun belum mengakomodasi kebutuhan pembelajaran mandiri berbasis teknologi yang lebih kompleks.<sup>15</sup> Peneliti memberi nama "MAHARA" yang terinspirasi dari bahasa Arab kata "*Maharah*" yang berarti "keterampilan". Sebuah produk yang dirancang oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca (*Maharah Qiro'ah*). Media pembelajaran ini dapat diakses dengan dukungan internet pada teknologi seperti komputer dan Smartphone.

"MAHARA" merupakan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* yang terintegrasikan dengan *WordWall* yang didalamnya terdapat materi-materi dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, Tak hanya itu media ini sekaligus juga akan memudahkan peningkatkan pemahaman terhadap materi. Kuis dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya tentang permasalahan atau soal yang dipelajarinya. Selain itu, kuis dapat meningkatkan keinginan belajar siswa.<sup>16</sup>

Hubungan penelitian ini dengan karya-karya sebelumnya bersifat melengkapi. Studi tentang *WordWall* membuktikan efektivitas media kuis interaktif dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan bahasa, sementara penelitian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran menekankan pentingnya desain instruksional yang sistematis, seperti model ADDIE. Penelitian ini menggabungkan kedua temuan tersebut, yakni dengan merancang produk berbasis ADDIE yang memadukan *WordWall* dalam wadah *Google Sites*, lalu menguji efektivitasnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan terdahulu, tetapi juga memperluas aplikasinya pada keterampilan membaca bahasa Arab yang belum banyak diteliti secara mendalam.

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, desain media,

---

<sup>15</sup> Syahrini, T., "Pengembangan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA". *Jurnal Al-Mu'allim*: 4(1): (2020), 33–44.

<sup>16</sup> Anggi Nurmahallani, "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII", (UIN Raden Intan Lampung, 2021), 24.

pengembangan produk, implementasi pada mahasiswa, serta evaluasi melalui validasi ahli dan uji efektivitas. Kelima tahap itu menjadi pedoman bagi para perancang dalam merancang pembelajaran yang optimal dan menghasilkan proses belajar yang efektif.<sup>17</sup> Metode *Research and Development (R&D)* ini diterapkan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi keefektifannya.<sup>18</sup> Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes (*pre-test* dan *post-test*), kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis web "MAHARA" sebagai inovasi dalam pembelajaran *Maharah Qira'ah* di perguruan tinggi (Institut Attanwir Bojonegoro), guna mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa.

## B. Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan Media "MAHARA"

Berdasarkan pendahuluan diatas, Pengembangan media "MAHARA" dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan teruji dalam pengembangan media pembelajaran modern. Setiap tahapannya berkontribusi langsung terhadap kualitas produk akhir, Model ADDIE dapat mendukung dapat proses evaluasi secara berkelanjutan.<sup>19</sup>

#### a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan membaca mahasiswa serta kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif. Kegiatan yang dilakukan meliputi: Analisis dengan meng-observasi pada semester II program studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Attanwir Bojonegoro, dan mewawancarai beberapa mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah *Maharah Qiro'ah* untuk menemukan masalah lapangan dan faktor pendukung, seperti *Wi-Fi* dan *Smart-TV* di setiap kelas, dan belum adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar. Data ini digunakan untuk memberikan peneliti informasi tentang media yang diperlukan untuk menyediakan materi pembelajaran interaktif mealalui media "MAHARA" yang berisikan item-item pembelajaran yang menarik serta evaluasi yang interaktif melalui kuis di *WordWall* yang akan peneliti kembangkan.

---

<sup>17</sup> Eny Winaryati, *Cercular Model of R&D* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 22.

<sup>18</sup> Sigit Purnama, "METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)", *Jurnal literasi*, Vol.4 No.1, (2016), 20.

<sup>19</sup> Dek Ngurah Laba Laksana, Dimas Qondinas, Gde Putu Arya Eka, *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, Jawa Tengah, 2025), 40.

## b. Tahap Desain

Pada tahap ini dimulai dengan menetapkan materi *Maharah Qiro'ah* pada النصوص التربوية جملة اسمية و جملة فعلية, النصوص الاقتصادية الدراسة الجديدة، الثورة الصناعية الرابعة، و ميزانية الأسرة. Materi pada Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab Semester II, dilanjutkan pada proses perancangan produk, peneliti membuat media "MAHARA" yang telah diintegrasikan dengan platform *WordWall*. Oleh karena itu, sebelum membuat kuis interaktif, peneliti perlu mendaftar akun terlebih dahulu di situs *WordWall*. Dalam mendesain produk media "MAHARA", peneliti merancang alur guna memudahkan siswa dalam memahami konten yang dikembangkan.

Peneliti membuat dan mengaplikasikan konten-konten ikon menu yang berisi materi, bantuan mufrodat, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kuis interaktif, dan profil pengembang ke dalam *Google Sites*. Kemudian Pada tahap selanjutnya penting untuk menerapkan alat evaluasi bagi mahasiswa serta melibatkan beberapa ahli. Bagi mahasiswa, alat evaluasi yang digunakan mencakup angket respon mahasiswa serta soal *pre-test* maupun *post-test*. Sementara itu, bagi tim validator, instrumen penilaian yang digunakan berupa angket yang telah dirancang oleh peneliti, yang mencakup berbagai aspek penilaian serta kritik dan saran.

## c. Tahap Pengembangan

Dengan dikemas kedalam situs web *Google Sites*, media kuis interaktif *Wordwall* ini mudah diakses secara online oleh mahasiswa, pendidik, atau pengguna lainnya. Sebagai bentuk penyajian produk, peneliti menyisipkan *Quick Response Code* (*QR Code*) yang terhubung langsung ke halaman media "MAHARA".

**Gambar 1.** Barcode Media "MAHARA"



Pada tahap ini dimulai dari pembuatan menu-menu interaktif yang ada dalam "MAHARA", Menu-menu ini peneliti buat dengan bantuan *Canva Premium* untuk mendesign interiornya. Halaman materi berisikan mengenai bab tahun ajaran baru, revolusi industri keempat, dan materi anggaran rumah tangga yang berupa teks yang

tersaji secara menarik dan beberapa bantuan kosakata beserta artinya guna mempermudah pemahaman mahasiswa dalam memahami isi teks. Selanjutnya dilengkapi dengan Tujuan Pembelajaran yang diadopsi dari RPS *Maharah Qiro'ah* semester II dan halaman petunjuk penggunaan bagi mahasiswa maupun dosen yang akan memudahkan pengguna.

Kemudian di bagian halaman kuis interaktif berbasis game di *WordWall* yang tersedia kuis berupa soal pilihan ganda, *essay*, dan mencocokkan yang dapat mengevaluasi kemampuan mahasiswa dalam memahami teks-teks *Maharah Qiro'ah*. Butir-butir soalnya berupa menanyakan isi pokok dari teks, terjemahan teks, hingga menentukan unsur-unsur dari susunan kalimat pada teks. Menu terakhir yaitu menu profil pengembang yang berisikan identitas pengembang media pembelajaran "MAHARA" yang mencakup nama pengembang, asal sekolah, instansi, dan alasan mengembangkan media pembelajaran.

**Gambar 2.** Tampilan Media "MAHARA"



#### d. Tahap Implementasi

Tahap Implementasi dapat dilakukan setelah media divalidasi oleh tim validator, kemudian peneliti melakukan uji coba produk kepada mahasiswa Institut Attanwir Bojonegoro Program Studi Pendidikan Bahasa Arab semester II yang berjumlah 16 mahasiswa. Untuk melakukan pengujian, pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan media yang akan dikembangkan serta melakukan *pre-test* kepada mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut.

Kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan penerapan media "MAHARA" di kelas dengan memanfaatkan fasilitas kampus berupa *Smart-TV* dan *Sound*, serta memanfaatkan smartphone masing-masing mahasiswa. Dan guna mengevaluasi efektivitas media pembelajaran, peneliti juga melakukan *post-test* setelah menerapkan media yang dikembangkan peneliti. Selain itu peneliti juga menyiapkan angket respon mahasiswa mengenai keefektifan media pembelajaran "MAHARA" tersebut.

Peneliti juga mengamati apakah terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan media sebelum dan sesudahnya. Dari hasil observasi tersebut diperoleh hasil bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "MAHARA".

#### e. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini, Para validator seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran memberikan beberapa evaluasi sebelum memvalidasi produk "MAHARA". Kemudian, dilakukan penilaian terhadap daya tarik media oleh mahasiswa serta uji coba untuk menilai efektivitas produk yang telah peneliti kembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan media "MAHARA" untuk pembelajaran *Maharah Qiro'ah* mahasiswa Institut Attanwir Bojonegoro.

Untuk mengevaluasi produk yang telah peneliti kembangkan, tidak hanya sebelum menerapkan tetapi juga setelah pengimplementasian media juga dilaksanakan kegiatan evaluasi. Tim validator merevisi media agar sesuai dengan kriteria validitas.

**Tabel 1.** Revisi Tim Validator

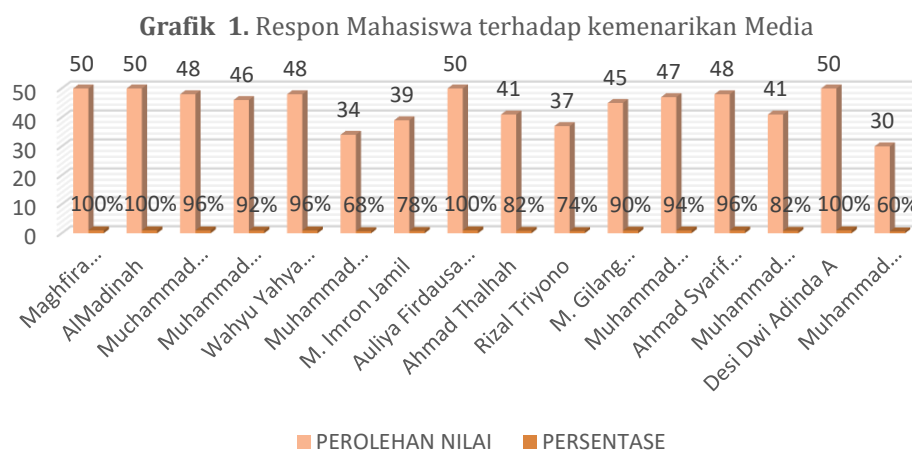
No	Kritik/Saran/Masukan	Keterangan
1	Menambahkan petunjuk penggunaan media bagi pengajar (dosen)	Sudah diperbaiki
2	Penulisan <i>hamzah Washol</i> dan <i>hamzah Qoth'i</i>	Sudah diperbaiki
3	Menambahkan kosa kata ( <i>Mufrodah</i> ) yang jarang di dengar	Sudah diperbaiki

## 2. Validitas dan Efektivitas Produk

Media "MAHARA" telah melalui serangkaian uji validasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, materi, dan pembelajaran dan hasilnya menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Ahli media memberi skor 90%, menyatakan media ini "Sangat Valid" dan hanya menyarankan penambahan panduan penggunaan khusus untuk dosen. Ahli materi juga memberikan penilaian "Sangat Valid" dengan skor 96%, menegaskan bahwa konten sudah selaras dengan kurikulum (RPS) dan hanya memerlukan revisi minor pada penulisan *Hamzah Washol* dan *Hamzah Qoth'i*. Terakhir, ahli pembelajaran memberikan skor 92%, yang juga masuk kategori "Sangat Valid". Validator ini menilai media "MAHARA" sangat sesuai untuk mahasiswa dan efektif dalam membangkitkan minat belajar.

Media ini dianggap matang dan siap untuk diimplementasikan setelah revisi kecil yang disarankan. Dari sisi media, aspek yang dinilai adalah keterbacaan, navigasi, tampilan visual, dan kemudahan akses. Dari sisi materi, dinilai kesesuaian dengan RPS, relevansi konten, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Sementara dari sisi pembelajaran,

dinilai efektivitas media dalam mendorong interaksi, partisipasi, serta pencapaian kompetensi mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa proses validasi ahli penting untuk menjamin kualitas media sebelum diimplementasikan pada pembelajaran luas. Keberhasilan dan kemenarikan produk pengembangan media "MAHARA" didapatkan dari hasil nilai respon mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan penilaian tinggi dan menyatakan kepuasan terhadap media "MAHARA".



Gambar grafik di atas menyajikan data respon 16 mahasiswa terhadap tingkat kemenarikan media pembelajaran "MAHARA". Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian tinggi, dengan 4 mahasiswa memberikan skor maksimal 50 poin atau 100%, yang mencerminkan bahwa media ini dinilai sangat menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar.

Berdasarkan uji validitas item soal yang peneliti olah menggunakan program *Microsoft Excel*, disimpulkan bahwa semua item soal berkategori "Valid" dengan ketentuan  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel yang diperoleh dari 16 responden dengan taraf signifikan 5 %, sehingga diperoleh nilai  $r$  tabel 0,497 dengan *person correlation* item soal terendah pada butir soal ke 8 dengan  $r$  hitung sebesar 0,498. Sedangkan nilai *person correlation* paling tinggi terdapat pada butir soal ke 4 dengan  $r$  hitung sebesar 0,839. Hal ini menunjukkan bahwa setiap soal memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total, sehingga masing-masing item dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran *Maharah Qiro'ah* di Institut Attanwir Bojonegoro.

Berdasarkan hasil perhitungan pada uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,83, yang berada di atas standar minimum yaitu 0,60. Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan dapat diandalkan. Dengan kata lain, soal-soal yang digunakan dalam evaluasi mahasiswa

dinyatakan "Reliabel". Data varians juga menunjukkan bahwa total varians sebesar 7,27, sedangkan total varians item adalah 1,83, yang turut mendukung hasil perhitungan alpha tersebut.

Penilaian terhadap tingkat kesukaran butir soal juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar proporsi mahasiswa yang mampu menjawab setiap soal dengan benar. Semakin tinggi nilai proporsinya, maka soal dianggap semakin mudah. Dalam penelitian ini, pengelompokan tingkat kesukaran mengikuti kategori umum, yakni: soal dikategorikan sulit jika nilai  $\leq 0,30$ , sedang jika berada antara 0,31–0,70, dan mudah jika bernilai  $\geq 0,71$ . Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa mayoritas soal tergolong mudah. Terdapat enam soal yang termasuk dalam kategori ini, dengan tingkat kesukaran antara 0,75 hingga 0,93. Artinya, sebagian besar mahasiswa mampu menjawab soal-soal tersebut dengan benar. Sementara itu, empat soal lainnya, berada pada kategori sedang, dengan nilai antara 0,375 hingga 0,687. penyebaran tingkat kesukaran pada instrumen ini cukup proporsional. Komposisi soal yang mayoritas tergolong mudah dan sedang menunjukkan bahwa soal-soal tersebut sesuai dengan karakteristik mahasiswa terhadap materi dalam *Maharah Qiro'ah* pada media "MAHARA" yang telah digunakan.

Kemudian pada analisis hasil uji daya pembeda yang telah dilakukan, instrumen soal penelitian ini secara umum menunjukkan kemampuan yang memadai dalam mengukur perbedaan penguasaan materi mahasiswa. Soal nomor 5 menonjol sebagai item yang paling efektif dengan nilai 0,75, menunjukkan kemampuannya yang luar biasa dalam membedakan mahasiswa yang menguasai materi dengan yang belum. Di samping itu, empat soal lainnya (nomor 1, 2, 4, dan 9) memiliki daya pembeda yang baik, sementara empat soal (nomor 3, 7, 8, dan 10) tergolong cukup dan disarankan untuk disempurnakan. Meskipun sebagian besar item berfungsi dengan baik, instrumen ini memiliki kelemahan pada soal nomor 6, yang dinilai buruk dengan nilai terendah 0,13. Hal ini mengindikasikan bahwa soal tersebut tidak efektif dalam membedakan tingkat pemahaman. Temuan ini menyimpulkan bahwa instrumen soal sudah cukup andal, namun perbaikan pada beberapa item tertentu dapat meningkatkan kualitasnya secara signifikan.

Keefektifan media "MAHARA" juga diuji melalui analisis perbedaan *hasil pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa adalah 72,50, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 96,25. *Uji Paired Sample T-Test* juga menghasilkan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , yang berarti terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan membaca mahasiswa setelah penggunaan media.

**Tabel 2.** Hasil Uji Paired Sample T-test

	<i>PRE- TEST</i>	<i>POST- TEST</i>
<i>Mean</i>	72,500	96,250
<i>Variance</i>	726,667	38,333
<i>Observations</i>	16	16
<i>Pearson Correlation</i>	0,340	
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0	
<i>df</i>	15	
<i>t Stat</i>	-3,721	
<i>P(T&lt;=t) one-tail</i>	0,001	
<i>t Critical one-tail</i>	1,753	
<i>P(T&lt;=t) two-tail</i>	0,002	
<i>t Critical two-tail</i>	2,131	

Hasil ini membuktikan bahwa MAHARA efektif dalam mendukung pembelajaran *Maharah Qiro'ah*. Temuan pada penelitian ini konsisten dengan studi yang menunjukkan bahwa penggunaan *WordWall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan bahasa. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *WordWall* dengan *Google Sites*, yang menghadirkan media pembelajaran terstruktur, komprehensif, dan mudah diakses. Keterlibatan mahasiswa meningkat karena media menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Studi-studi sebelumnya cenderung menggunakan *WordWall* hanya sebagai instrumen evaluasi tanpa mengintegrasikan materi pembelajaran secara menyeluruh. Sebaliknya, media "MAHARA" memadukan seluruh komponen pembelajaran dalam satu platform: materi bacaan, audio, video, tujuan pembelajaran, profil pengembang, dan evaluasi kuis. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya sekaligus mengisi celah penelitian yang ada.

Implikasi teoretisnya, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif mahasiswa dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar. Media "MAHARA" memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih mandiri, berinteraksi dengan konten digital, dan mendapatkan umpan balik langsung melalui kuis interaktif. Sedangkan implikasi secara praktisnya, "MAHARA" dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi. Media ini mampu menjawab kelemahan metode tradisional, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkaya pengalaman mahasiswa dalam menguasai *Maharah Qiro'ah*.

### C. Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web “MAHARA” yang terintegrasi dengan WordWall terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan *Maharah Qira'ah* mahasiswa. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada aspek media, materi, dan pembelajaran, sedangkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca mahasiswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar mahasiswa secara lebih optimal dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pembelajaran bahasa Arab dengan menghadirkan model integrasi antara platform WordWall dan Google Sites sebagai bentuk inovasi dalam penerapan model pengembangan ADDIE. Sementara secara praktis, produk “MAHARA” dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah diadaptasi oleh dosen dalam kegiatan perkuliahan bahasa Arab di perguruan tinggi. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang relatif kecil serta cakupan materi yang hanya mencakup satu semester. Instrumen evaluasi yang digunakan juga belum sepenuhnya menggambarkan dimensi kualitatif dari keterampilan membaca. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan, memperluas konten pembelajaran, serta menambahkan fitur interaktif seperti umpan balik otomatis agar pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berkelanjutan.

### Referensi

- Almadina, A. T. (2025, April 29). *Wawancara dengan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab semester II* [Interview by Diva Nursa'adah].
- Anis, A. (2025, April 16). *Wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Maharah Qira'ah* [Interview by Diva Nursa'adah].
- Arif, M., & Makalalag, E. W. (2020). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Fitriana, F. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Fitriyah, L. (2020). Pengaruh media digital terhadap hasil belajar bahasa Arab mahasiswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(3).
- Hasan, M., et al. (2020). *Pengertian, fungsi, dan penggunaan media pembelajaran*. CV Mediago.
- Mardiyah, N. (2021). Analisis kesulitan mahasiswa dalam membaca teks Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1).
- Mustika Ishak, D., Nur, F., & Efi. (2020). Pengaruh pembelajaran bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk peserta didik Madrasah Aliyah terhadap pemahaman budaya Arab.

- Ngurah, D. L. L., Qondinas, D., & Putu, G. A. E. (2025). *Desain penelitian pengembangan pendidikan*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Noviza, M., Hasibuan, M., & Sa'diyah, H. (2023, April). Metode kontekstual teaching and learning dalam pembelajaran Maharah Qira'ah. *Jurnal Revorma*, 3(1).
- Nur Fadhila, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurmahallani, A. (2021). *Pengembangan kuis interaktif berbasis Kahoot peserta didik kelas VII* (UIN Raden Intan Lampung).
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (Pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Jurnal Literasi*, 4(1).
- Rahmawati. (2022). Peran Qira'ah dalam peningkatan kemampuan bahasa Arab mahasiswa. *Jurnal Al-Lughah*, 9(2).
- Syahrini, T. (2020). Pengembangan media PowerPoint dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA. *Jurnal Al-Mu'allim*, 4(1).
- Utami, R., et al. (2021). *Media pembelajaran bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Winaryati, E. (2021). *Circular model of R&D*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Zulkarnain, I. (2023). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa MTsN 2 Bima* (Tesis, Pascasarjana UIN Alauddin Makassar).