

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif ‘MAQIY’ untuk Meningkatkan Maharah Qira’ah Siswa Madrasah Tsanawiyah

Muhammad Hamdan Nawawi, Anis Afifah, Siti Nurul Aini Lathifah

Institut Attanwir Bojonegoro, Indonesia

Email: hamdannawawi222@gmail.com

Abstract

The decline in students’ motivation in learning Arabic at MTs Darul Ulum Pasinan is caused by the limited variety and interactivity of learning media. This study aims to develop an interactive learning medium called “MAQIY” to improve reading skills (maharah qirā’ah) and to test its validity and effectiveness. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 26 seventh-grade students (class VII A). Data were collected through observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation, and analyzed using both quantitative and qualitative approaches with a one-group pre-test and post-test design. The results showed that the MAQIY media achieved a very good level of feasibility from media experts (86%), material experts (96%), and learning experts (76%). The students’ average score increased from 60.00 to 82.69 after using the media, with the results of the Paired Sample T-Test showing a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes. In conclusion, the MAQIY media is effective in improving students’ Arabic reading skills and implies the importance of developing interactive digital media in Arabic language learning at the madrasah level.

Keywords: *Development, Learning Media, Maharah Qira’ah.*

Abstrak

Penurunan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Darul Ulum Pasinan disebabkan oleh keterbatasan variasi dan interaktivitas media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif “MAQIY” untuk meningkatkan keterampilan membaca (maharah qirā’ah) serta menguji validitas dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas VII A, dengan data diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam desain one group pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MAQIY memperoleh tingkat kelayakan sangat baik dari ahli media (86%), ahli materi (96%), dan ahli pembelajaran (76%). Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,00 menjadi 82,69 setelah penggunaan media, dengan hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Kesimpulannya, media MAQIY efektif meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa, serta berimplikasi pada pentingnya pengembangan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah.

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

A. Pendahuluan

Bahasa Arab memiliki posisi strategis dalam dunia pendidikan Islam karena merupakan bahasa sumber ajaran Islam dan kunci utama untuk memahami literatur keilmuan Islam klasik maupun kontemporer. Penguasaan bahasa Arab memungkinkan peserta didik membaca dan memahami teks-teks keagamaan secara langsung dari sumber aslinya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam, khususnya madrasah, memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan intelektual, spiritual, dan kultural siswa.¹ Bahasa Arab juga merupakan sarana untuk memperluas cakrawala ilmu pengetahuan dan memperkuat jati diri keislaman peserta didik di tengah arus globalisasi.

Salah satu keterampilan utama yang menjadi inti dalam pembelajaran bahasa Arab adalah *maharah qira'ah* atau keterampilan membaca. Keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai kemampuan dasar linguistik, tetapi juga sebagai sarana memahami dan menafsirkan makna teks, baik teks keagamaan maupun teks tematik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Hartati dan Hanafi, pembelajaran *maharah qira'ah* mencakup dua aspek penting, yaitu kemampuan mekanis dalam mengenali huruf, bunyi, dan struktur kalimat, serta kemampuan pemahaman terhadap makna yang terkandung di dalam teks.² Dengan demikian, keterampilan membaca berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual siswa terhadap isi bacaan.

Namun, dalam praktik pembelajaran di madrasah, *maharah qira'ah* sering kali belum diajarkan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah, terjemahan kata per kata, dan latihan soal teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, mudah jenuh, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Media pembelajaran yang digunakan juga belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Padahal, karakteristik peserta didik abad ke-21 menuntut proses belajar yang lebih kreatif, visual, dan interaktif. Menurut Faliqul Ishbah, pembelajaran bahasa Arab yang efektif harus mampu mengakomodasi keragaman karakteristik bahasa yang kompleks, serta disajikan melalui pendekatan kontekstual yang menarik bagi siswa.³

Dalam perspektif pendidikan modern, media pembelajaran menjadi salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan belajar. Media berfungsi sebagai alat bantu visual

¹ Abdul Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Jurnal Al Urwatul Wutsqo* 2, no. 1 (2022): 2–3.

² Mira Hartati dan Abdul Halim Hanafi, "Maharah al-Qira'ah Learning Planning and Strategies in Improving Islamic Understanding," *Ruhama: Islamic Education Journal* 5, no. 2 (2022): 78–85.

³ Faliqul Ishbah, "Memahami Karakteristik Bahasa Arab untuk Pembelajaran," *Jurnal Bashrah* 3, no. 1 (2023): 1–2.

yang mempermudah penyampaian materi sekaligus mendorong siswa untuk berpikir aktif. Arsyad menegaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya pelengkap, tetapi bagian integral dari sistem instruksional yang membantu guru menjembatani kesenjangan antara materi dan pemahaman siswa.⁴ Sementara itu, Ani Daniyati menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses komunikasi pendidikan, memperluas pengalaman belajar, serta membangkitkan motivasi siswa.⁵ Dengan kata lain, media pembelajaran berperan penting dalam membangun suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Dalam konteks revolusi industri 4.0, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Pemanfaatan *smartphone* dan akses internet yang dilakukan secara seimbang dan bijak, khususnya dalam konteks pendidikan, mendorong kemajuan dan perkembangan sistem pembelajaran sejalan dengan kemajuan informasi, teknologi, dan telekomunikasi.⁶ Aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, dan *Educandy* menghadirkan model pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan evaluasi instan.⁷ Model gamifikasi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Firmansyah menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan.⁸ Dengan fitur visual, poin, dan kecepatan, siswa terdorong untuk lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru.

Selain itu, beberapa penelitian lain juga memperkuat pentingnya pengembangan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab. Hidayanti, Sa'diyah, dan Wargadinata mengembangkan aplikasi "MMQ" untuk meningkatkan maharah qira'ah selama pembelajaran daring dan terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca teks Arab secara signifikan.⁹ Penelitian Maulidia menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar,

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2021).

⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 284–285.

⁶ Maulidia Rusdian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan QUIZIZ pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMPN 1 Siak Hulu" (Skripsi--Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2021), 6./

⁷ Aisyah Nur Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game *Educandy* untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 440–447.

⁸ Ahmad Agung Firmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 55–66.

⁹ Primasti Nur Yusrin Hidayanti, Miftahus Sa'diyah, Wildana Wargadinata, "Pengembangan Desain Aplikasi 'MMQ' dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2021): 112–121.

serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.¹⁰ Sementara Ramadhani menegaskan bahwa media digital memiliki daya tarik visual yang kuat dan mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran.¹¹

Meski demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah serta pada mata pelajaran umum. Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk keterampilan maharah qira'ah di tingkat madrasah tsanawiyah masih sangat terbatas. Padahal, siswa madrasah tsanawiyah merupakan kelompok usia yang mulai aktif menggunakan teknologi digital dalam keseharian mereka, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Ani, Zainuddin, Rohman, dan Nurdin menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab di era digital memerlukan inovasi media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan kontekstual.¹² Kekosongan penelitian dalam bidang ini menunjukkan adanya research gap yang perlu dijumpatani melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain aspek kebutuhan inovasi, faktor psikologis peserta didik juga menjadi pertimbangan penting. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang, suka dan bisa di bilang sangat reseptif terhadap pembelajaran bahasa arab. Akan tetapi, persoalan semacam itu tidak berlanjut lama karena pada saat mengajar terdapat siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran yang sedang di ajarkan, berbicara bersama teman sebangku, bermain dengan teman nya. Terlihat, pada saat guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan guru lebih aktif di banding siswa, sehingga kurang nya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada cara penyampaian yang melibatkan emosi dan motivasi siswa.

Hal tersebut di kuatkan juga oleh keterangan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan 2 siswi bernama Sintya dan Anisa “ia mengungkapkan kesenangan nya dalam pembelajaran bahasa arab, namun selain variasi pembelajaran menggunakan alat alat sekitar ia juga memiliki keinginan untuk mencoba di adakan nya variasi pembelajaran khusus nya menggunakan media berbasis teknologi sehingga nanti nya siswa/i bisa lebih

¹⁰ Maulidia Rusdian, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMPN 1 Siak Hulu* (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021).

¹¹ Angely Noviana Ramadhani, “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 750–755.

¹² Ani, Zainuddin, Rohman, and Nurdin, “Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 125–33.

aktif ketika pembelajaran berlangsung”.¹³ Pendapat tersebut juga dikuatkan lagi oleh keterangan Guru mata pelajaran bahasa arab, Ibu Siti Ummu Nisya' beliau menjelaskan bahwa masih minim dalam penggunaan media pembelajaran khususnya teknologi. Hal itu di sebabkan oleh waktu kegiatan sehari hari yang masih belum memiliki kesempatan untuk mencoba membuat dan merancang media pembelajaran interaktif.¹⁴ Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik seperti Quizizz diyakini mampu meningkatkan engagement dan memperkuat pengalaman belajar siswa.¹⁵

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab “MAQIY (Mahabbatu Qiro’atil ‘Aroby)”, yakni inovasi media pembelajaran berbasis Quizizz yang diintegrasikan dengan platform blogger. MAQIY dirancang untuk mendukung pembelajaran *maharah qira’ah* melalui kombinasi teks, latihan soal interaktif, dan permainan edukatif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media ini juga dilengkapi dengan sistem evaluasi otomatis yang memudahkan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar. Dengan pendekatan Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), MAQIY dikembangkan secara sistematis agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.¹⁶

Tujuan utama penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran bahasa Arab MAQIY berbasis Quizizz di MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro, dan (2) menguji tingkat kelayakan serta efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan *maharah qira’ah* siswa kelas VII A. Unit analisis penelitian ini adalah peserta didik madrasah tsanawiyah yang mulai beradaptasi dengan pembelajaran digital. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi di era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan keterampilan membaca dan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang berfokus pada penciptaan serta pengujian efektivitas media pembelajaran bahasa Arab interaktif “MAQIY” untuk meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qirā’ah*). Model pengembangan yang

¹³ Sintia dan Anisa, Wawancara, Mts Darul Ulum Pasinan Baureno, 29 April 2025

¹⁴ Ummu Niswatin, Wawancara, Guru bahasa Arab MTs Darul Ulum Pasinan Boureno, 11 April 2025.

¹⁵ Angely Noviana Ramadhani, “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 750–755.

¹⁶ A. H. Hanafi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2022).

digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diterapkan secara bertahap untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan di lingkungan madrasah.

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas VII A MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro, dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran bahasa Arab dan ketersediaan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer. Objek penelitian berupa media pembelajaran “MAQIY” yang dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara dengan guru bahasa Arab, tes (pre-test dan post-test), serta angket yang diberikan kepada siswa dan validator ahli (materi, media, dan pembelajaran). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menafsirkan hasil observasi, wawancara, dan tanggapan siswa, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan uji statistik, termasuk perhitungan persentase kelayakan dan uji Paired Sample T-Test untuk menilai perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media MAQIY.

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media “MAQIY”

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran bahasa Arab interaktif berbasis web yang diberi nama MAQIY (*Mahabbatu Qirā’atil ‘Arabiyyah*). Media ini dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang menekankan lima tahapan utama dalam proses pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan produk, implementasi, dan evaluasi.¹⁷

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan membaca siswa serta kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Arab di MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro masih menggunakan media buku teks papan tulis dan alat sederhana di sekitar kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan Arab dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hasil observasi menunjukkan 58% siswa tampak pasif dalam kegiatan membaca teks Arab, dan 73% menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi tersebut sesuai dengan

¹⁷ Fitriya Hidayat dan Muhammad Nizar, “Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 30–31.

pendapat Daniyati dkk. bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.¹⁸ Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pengembangan media digital yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif sesuai karakteristik siswa madrasah.

b. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti menentukan struktur dan konten media. Media MAQIY dirancang berbasis platform Blogger yang diintegrasikan dengan aplikasi Quizizz untuk mendukung pembelajaran maharah qirā'ah. Materi yang dimuat dalam media meliputi tiga tema utama semester genap kelas VII, yaitu *من يوميات الاسرة*, *البيت*, *العنوان*. Setiap tema terdiri atas empat komponen utama: Teks bacaan Arab, Daftar *mufradat* (kosakata penting), Terjemahan teks, dan Kuis interaktif berbasis Quizizz (pilihan ganda, isian, dan esai). Desain media dibuat dengan memperhatikan prinsip keterbacaan dan estetika. Pemilihan warna lembut, ikon navigasi sederhana, serta tampilan yang responsif di ponsel bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Hal ini sejalan dengan teori desain pembelajaran Arsyad yang menekankan pentingnya keseimbangan unsur visual dan fungsional agar media dapat menarik perhatian siswa.¹⁹

c. Tahap Pengembangan

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

Gambar 1. Barcode media "MAQIY"



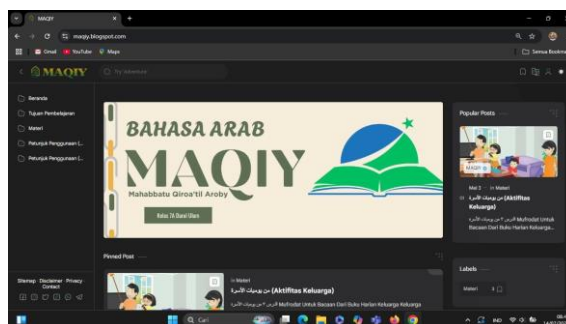
¹⁸ A. Daniyati, A. Syamsuddin, and E. Susanti, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 284–285.

¹⁹ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).

Pada tahap ini dimulai dari pembuatan menu-menu interaktif yang ada dalam "MAQIY", Menu-menu ini peneliti buat dengan bantuan *Canva Premium* untuk mendesign *interiornya*. Halaman materi berisikan mengenai bab alamat, rumah dan materi kegiatan sehari hari yang berupa teks yang tersaji secara menarik dan beberapa bantuan kosa kata beserta artinya guna mempermudah pemahaman siswa dalam memahami isi teks. Selanjutnya dilengkapi dengan Tujuan Pembelajaran dan halaman petunjuk penggunaan bagi siswa maupun guru yang akan memudahkan pengguna.

Kemudian di bagian halaman kuis interaktif berbasis game di *quizizz* yang tersedia kuis berupa soal pilihan ganda, *essay*, dan isian yang dapat mengevaluasi kemampuan siswa 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 "MAQIY" yang mencakup nama pengembang, asal sekolah, instansi, dan alasan mengembangkan media pembelajaran.

Gambar 2. Tampilan media "MAQIY"



d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media divalidasi oleh tim ahli. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk kepada 26 siswa MTs Darul Ulum Pasinan. Pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan media pembelajaran yang dikembangkan serta memberikan pre-test kepada siswa sebelum penggunaan media tersebut. Kemudian, pada pertemuan kedua, media "MAQIY" diterapkan di kelas dengan memanfaatkan fasilitas seperti wifi serta menggunakan smartphone pribadi siswa.

Untuk menilai efektivitas media pembelajaran, peneliti melaksanakan post-test setelah penerapan media "MAQIY". Selain itu, peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap efektivitas media tersebut.

Peneliti turut mengamati adanya perbedaan yang muncul sebelum dan sesudah penggunaan media. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme selama proses pembelajaran menggunakan media “MAQIY”.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam proses penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini, para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran memberikan masukan dan penilaian sebelum menyetujui validasi produk “MAQIY”. Selanjutnya, dilakukan penilaian terhadap tingkat daya tarik media oleh siswa serta uji coba untuk mengukur efektivitas produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media “MAQIY” efektif digunakan dalam pembelajaran Maharah Qiro’ah bagi siswa MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro.

Kegiatan evaluasi dilakukan tidak hanya sebelum penerapan media, tetapi juga setelah implementasinya. Tim validator kemudian memberikan revisi agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Revisi Tim Validator

No	Kritik/Saran/Masukan	Keterangan
1	Menambahkan petunjuk penggunaan media bagi pengajar (Guru) dan siswa	Sudah diperbaiki
2	Penulisan <i>hamzah Washol</i> dan <i>hamzah Qoth'i</i>	Sudah diperbaiki
3	Perbaikan pada beberapa pertanyaan dan jawaban dalam kuis	Sudah diperbaiki

2. Validitas dan Efektivitas Produk

Media “MAQIY” telah melewati serangkaian proses uji validasi oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, dengan hasil menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Ahli media memberikan skor 86% dengan kategori “Sangat Valid”, serta menyarankan penambahan panduan penggunaan khusus bagi siswa dan guru. Ahli materi memberikan skor 96% dan juga menilai media ini “Sangat Valid”, karena isi materi sudah sesuai dengan kurikulum, hanya memerlukan sedikit revisi terkait penulisan Hamzah Washol dan Hamzah Qoth’i. Sementara itu, ahli pembelajaran memberikan skor 76% dengan kategori yang sama, menyatakan bahwa media “MAQIY” sesuai untuk siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Secara keseluruhan,

media ini dinilai sudah matang dan siap digunakan setelah dilakukan revisi minor sesuai saran validator. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi keterbacaan, navigasi, tampilan visual, serta kemudahan akses. Dari sisi materi, penilaian mencakup kesesuaian dengan kurikulum, relevansi isi, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Sementara itu, dari aspek pembelajaran, dievaluasi efektivitas media dalam mendorong interaksi, partisipasi, serta pencapaian kompetensi siswa.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya proses validasi ahli untuk memastikan kualitas media sebelum diterapkan secara luas. Keberhasilan serta daya tarik media “MAQIY” juga tercermin dari hasil respon siswa, di mana mayoritas memberikan penilaian tinggi dan menyatakan kepuasan terhadap penggunaan media tersebut.

Hasil tanggapan dari 26 siswa mengenai tingkat kemenarikan media pembelajaran “MAQIY”. Hal ini menandakan bahwa media tersebut dinilai sangat menarik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil uji validitas butir soal yang dianalisis menggunakan Microsoft Excel menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid, karena nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* (0,388) dengan taraf signifikansi 5% dan jumlah responden 26 orang. Nilai *r hitung* terendah ditemukan pada butir soal nomor 3 (0,411854), sedangkan yang tertinggi pada butir nomor 4 (0,868882). Temuan ini mengindikasikan bahwa setiap butir memiliki hubungan signifikan dengan skor total, sehingga semuanya berkontribusi terhadap pengukuran pembelajaran Maharah Qiro'ah di MTs Darul Ulum Pasinan. Pada uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 766, melebihi batas minimal 0,60. Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dan dapat dipercaya. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam evaluasi siswa dinyatakan reliabel.

Analisis tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui proporsi siswa yang mampu menjawab dengan benar. Semakin besar proporsi tersebut, semakin mudah soal tersebut. Kriteria yang digunakan meliputi tiga kategori: sulit ($\leq 0,30$), sedang (0,31–0,70), dan mudah ($\geq 0,71$). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 2 soal berkategori mudah, 8 soal berkategori sedang. Distribusi tingkat kesukaran yang seimbang ini menunjukkan bahwa komposisi soal sesuai dengan karakteristik siswa dan materi dalam pembelajaran Maharah Qiro'ah menggunakan media “MAQIY”.

Berdasarkan hasil uji daya pembeda, instrumen secara umum mampu mengidentifikasi perbedaan penguasaan materi siswa dengan cukup baik. Soal nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10 memiliki daya pembeda baik, menunjukkan efektivitasnya dalam membedakan siswa yang memahami materi dengan yang belum. Empat soal lainnya

(nomor 1, 3, 7, dan 9) tergolong cukup baik. Secara keseluruhan, instrumen dapat dikatakan cukup andal meskipun beberapa item masih memerlukan revisi agar kualitasnya meningkat.

Efektivitas media “MAQIY” juga diuji melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 60 meningkat menjadi 82,69 pada post-test. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Statistics				
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	PRE TEST	60	26	28.284	5.547	
	POST TEST	82.69	26	15.635	3.066	

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-22.692	17.563	3.444	-29.786	-15.598	-6.588	25	0

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa MAQIY terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran *Maharah Qiro'ah*. Temuan ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang mengungkap bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar serta penguasaan bahasa. Keunikan penelitian ini terletak pada inovasi integrasi Quizizz dengan Blogger, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih terstruktur, menyeluruh, dan mudah diakses. Integrasi tersebut juga berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya memanfaatkan Quizizz hanya sebagai alat evaluasi, media “MAQIY” menggabungkan seluruh elemen pembelajaran dalam satu platform terpadu. Di dalamnya terdapat materi bacaan, terjemahan bacaan, mufrodat, tujuan pembelajaran, profil pengembang, serta kuis evaluatif. Dengan pendekatan ini, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil studi sebelumnya, tetapi juga

mengisi kekosongan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis digital terpadu.

Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Media “MAQIY” memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, berinteraksi langsung dengan konten digital, serta memperoleh umpan balik melalui kuis interaktif. Sementara itu, secara praktis, MAQIY dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Arab di Madrasah. Media ini mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkaya pengalaman siswa dalam menguasai keterampilan membaca (*Maharah Qiro'ah*)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran bahasa Arab MAQIY yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca (*maharah qirā'ah*) siswa kelas VII MTs Darul Ulum Pasinan Bojonegoro. Validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, sedangkan hasil uji pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media MAQIY mampu menjadi inovasi pedagogis yang mendukung pembelajaran bahasa Arab secara interaktif, menarik, serta relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Sebagai penutup, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah. Kajian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media MAQIY pada keterampilan bahasa Arab lainnya guna memperluas efektivitas penggunaannya. Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada para pembimbing, validator ahli, pihak madrasah, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Referensi

- Abdul Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqo: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–3. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>
- Ani, Z., Zainuddin, Rohman, & Nurdin. (2020). Pembelajaran bahasa Arab di era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 125–133.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Daniyati, A., Syamsuddin, A., & Susanti, E. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 284–285.

- Firmansyah, A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 4(2), 55–66.
- Hanafi, A. H. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan bahasa Arab*. UIN Maliki Press.
- Hartati, M., & Hanafi, A. H. (2022). Maharah al-Qira'ah learning planning and strategies in improving Islamic understanding. *Ruhama: Islamic Education Journal*, 5(2), 78–85.
- Hidayanti, P. N. Y., Sa'diyah, M., & Wargadinata, W. (2021). Pengembangan desain aplikasi “MMQ” dalam meningkatkan maharah qira'ah di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 112–121.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 30–31.
- Hikmah, A. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 440–447.
- Ishbah, F. (2023). Memahami karakteristik bahasa Arab untuk pembelajaran. *Jurnal Bashrah*, 3(1), 1–2.
- Ramadhani, A. N. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 750–755.
- Rusdian, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbantuan Quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas VII SMPN 1 Siak Hulu* (Skripsi, Universitas Islam Riau).
- Sintia, & Anisa. (2025, April 29). *Wawancara*. MTs Darul Ulum Pasinan Baureno.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Niswatin, U. (2025, April 11). *Wawancara*. Guru Bahasa Arab, MTs Darul Ulum Pasinan Baureno.