

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZIZ UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH QIRA'AH SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH SWASTA NURUL HIDAYAH PASAMAN

Uci Fajar Riska¹, Masrun², Rusdi³

ucifajarriska90@gmail.com¹, masrun@uin-suska.ac.id², rusdi@uin-suska.ac.id³

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Riau

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya bahan ajar dan kebutuhan guru dan siswa untuk mengembangkannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan modul ajar bahasa arab berbasis aplikasi Quizziz, mengetahui validitasnya dan efektivitasnya. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model Four-D (Define, Design, Development, and Dissement). Populasi penelitian adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Pasaman, dan sampel diambil dengan teknik uji t dengan jumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data adalah angket, wawancara dan tes, Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) modul ajar berbasis aplikasi Quizziz valid dengan persentase dari segi materi 91,2%, bahasa 80% dan desain 97%. (2) modul ajar berbasis aplikasi Quizziz efektif untuk meningkatkan kemahiran membaca siswa, hal ini dapat diketahui dari hasil tes uji t $2,602 \geq 2,059$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Quizziz.

ABSTRACT

The background of this study is the lack of teaching materials and the needs of teachers and students to develop them. The purpose of this study is to describe the development of an Arabic language learning module based on the Quizziz application, to determine its validity and effectiveness. The research method used is R&D with the Four-D model (Define, Design, Development, and Dissement). The population of the study was class X students of Pasaman Private Islamic Senior High School, and the sample was taken using the t-test technique with a total of 27 students. Data collection techniques are questionnaires, interviews and tests, Data analysis using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study are as follows: (1) the Quizziz application-based teaching module is valid with a percentage in terms of material 91.2%, language 80% and design 97%. (2) Learning materials based on the Quizziz application are effective in improving students' reading skills, this can be seen from the results of the t-test $2.602 \geq 2.059$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected.

Keywords: Development, Learning Media, Quizziz.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia, namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai problem masih sering bermunculan dan jarang terpecahkan. Problem pembelajaran bahasa Arab dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya karena siswa yang kurang siap menerima pelajaran dan kompleksitas materi bahasa Arab. (Rahmawati, 2011:8) mengemukakan faktor lain yang menjadi penghambat pembelajaran bahasa Arab antara lain kurangnya pemanfaatan sara dan prasarana pembelajaran seperti media pembelajaran, media permainan, dan lain sebagainya. Media pembelajaran bahasa Arab yang berbasis cetak, seperti buku teks, multimedia seperti laptop

dan LCD dengan softwar (perangkat lunak) berupa tabel qowaid dan lagu-lagu bahasa Arab, intensitas penggunaannya masih belum dimaksimalkan oleh guru.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab yang telah dicanangkan tentu harus adanya saling keterkaitan antara metode, media, bahan ajar yang dipakai, penguasaan guru dan kemampuan siswa. Namun untuk mencapainya tergolong tidak mudah karena masih terdapat problem mendasar yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini yaitu lemahnya proses pembelajaran sebagai akibat dari minimnya penguasaan guru dalam penggunaan berbagai strategi, metode pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar mutakhir.

Sistem kurikulum yang diterapkan di Indonesia sekarang merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan saintifik termasuk dalam mata pelajaran keagamaan. Pendekatan saintifik yakni pendekatan yang berpusat pada peserta didik. (student centered). Peserta didik didorong untuk menemukan, melakukan, dan mengalami secara kontekstual dengan menggunakan seluruh sumber daya yang dimiliki dan lingkungan sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tentu seorang pendidik dituntut lebih kreatif dan inovatif.

Hal ini didukung dengan adanya bahan ajar baik bagi guru ataupun siswa yang disediakan oleh pemerintah, dan tentunya sangat membantu bagi pendidik dalam

proses pembelajaran. Meskipun demikian, namun masih terdapat pendidik yang mengandalkan satu sumber belajar, padahal terdapat beberapa sumber belajar atau media yang dapat membantu menyampaikan materi, seperti Modul, Audio, Visual, Audio-visual, dan Multimedia sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah tentu bukan satu-satunya sumber belajar karena pendistribusian bahan ajar dari pemerintah belum menyeluruh sehingga tidak semua peserta didik mendapatkannya. sebagaimana pendidik tentu seharusnya dapat mengembangkannya menjadi lebih menarik dan disesuaikan karakteristik peserta didik yang diajar karena pengembangan bahan ajar menjadi kebutuhan yang sangat mendesak. Pengembangan bahan ajar dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan dapat mengondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan dengan hasil (output) yang jelas.

Agar bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan secara maksimal dan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran, tentu sebaiknya didukung dengan media yang dapat menarik minat siswa. Salah satunya adalah multimedia, karena multimedia merupakan suatu bentuk teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan melalui sistem komputer secara interaktif.

MAS Nurul Hidayah Pasaman yang sudah menerapkan Kurikulum 2013. Dikarenakan sekolah ini adalah bagroudnya Peasantren tentu nilai mata pelajaran keagamaannya harus di atas KKM termasuk mata pelajaran Bahasa Arab, namun pada kenyataannya pada mata pelajaran Bahasa Arab khususnya di kelas X banyak siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dikarenakan minimnya sumber belajar bahasa Arab, dan siswa tidak terbiasa dengan bahasa Arab.

Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 Mei 2024 kepada bapak Abdul Ghani S.Pd selaku guru mapel bahasa Arab kelas VII Nurul Hidayah Pasaman, beliau mengemukakan bahwa:

Dalam pelajaran bahasa Arab, peserta didik kelas X mayoritas sulit memahami dan mengikuti proses pembelajaran sehingga belum mencapai nilai KKM. Hal ini dikarenakan mereka tidak terbiasa dengan bahasa Arab dan merasa kesulitan menghafal mufrodat sehingga bahasa Arab dianggap menakutkan oleh mereka. Selain itu, terdapat beberapa

peserta didik yang sulit untuk membaca arab dan pendistribusian bahan ajar dari pemerintah tidak menyeluruh dengan jumlah yang terbatas sehingga siswa tidak dapat membawanya pulang dan LKS (lembar kerja siswa) yang menjadi pegangan ketika belajar di rumah. Oleh karena itu, diharapkan terdapat sumber belajar yang menarik, interaktif dan dapat membantu siswa dalam memahami dan terbiasa dengan pelajaran bahasa Arab sehingga nilai peserta didik mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengambil topik pembahasan “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Quizziz untuk meningkatkan maharah Qira'ah Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hidayah Pasaman”. Penggunaan pengembangan media pembelajaran bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan maharah qiroah siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan peneliti adalah menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang disebut istilah Research Development (R&D). Menurut Sugiono, bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi Quizziz untuk kelas X Madrasah Aliyah Swasta.

Teknik Research and Development (R&D) sudah banyak sekali digunakan dibidang-bidang ilmu Alamiah dan pendidikan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi quizziz pada kelas X Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hidayah Pasaman untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan respons pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran tersebut. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D). Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; define, design, develop, dan disseminate.

Langkah Research and Development (R&D) yang dipakai dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur dan pengembangan bahan instruksional oleh Thiagarajan. Desain penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti untuk mengembangkan produk agar peserta didik lebih mengerti dalam pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan penggunaannya menurut Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat 4-D (Four D). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Developmen (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Modul

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa modul ini merupakan jenis R&D (Research and Development) menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D Models). Tahapan yang dilakukan yaitu define, design, develop, dan disseminate.

Pada tahapan pendefinisian (Define) dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan

permasalahan yang memerlukan dikembangkannya modul pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi Quizziz. Modul dikembangkan dalam bentuk media cetak dan web.

Pada tahap perancangan (design) terdapat beberapa langkah- langkah, yaitu penyusunan peta kompetensi, perumusan materi, pemilihan format modul, dan penulisan naskah modul. Penyusunan peta kompetensi dibuat memuat rencana awal materi yang ditampilkan. Sedangkan langkah perumusan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang disajikan didalam modul. Pada langkah pemilihan format dan komponen-komponen modul disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan modul yang baik. Kemudian modul pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap pengembangan (develop) bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa modul yang telah melalui revisi ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari modul. Setelah modul divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli bahasa dan ahli desain kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai maka modul diuji cobakan kepada mahasiswa. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap modul pembelajaran yang telah dikembangkan.

Sebagai tahap terakhir dari penelitian ini yaitu penyebaran (disseminate). Penyebaran modul pembelajaran ini dilakukan dengan cara memberikan modul cetak dan web kepada sekolah tempat penelitian.

Kelayakan Modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz

Hasil kelayakan Modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz menunjukkan bahwa, modul secara keseluruhan layak digunakan sebagai modul ajar. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media, uji coba pengembangan dan rerata skor keseluruhan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba pengembangan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Kelayakan materi pada modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz . Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan modul pembelajaran mencapai nilai rata-rata skor total sebesar 80% dari nilai skor maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz dalam kategori “valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Ahli bahasa

Kelayakan bahasa pada modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan modul pembelajaran mencapai nilai rata-rata skor total sebesar 91,2% dari nilai skor maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli bahasa menyatakan bahwa modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz dalam kategori “sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Ahli desain

Kelayakan desain pada modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, kelayakan modul pembelajaran mencapai nilai rata-rata skor total sebesar 97% dari nilai skor maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli bahasa menyatakan bahwa modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz dalam kategori “sangat valid” digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Uji Coba Pengembangan

Angket penilaian untuk pengguna terbagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek desain. Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam uji coba pengembangan, diperoleh nilai rata-rata skor total sebesar 8,9% dari nilai skor maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz dalam kategori “Valid” untuk digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan kemahiran membaca .

Berdasarkan analisis data diatas didapatkan rerata keseluruhan dari hasil evaluasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba pengembangan memperoleh rerata skor sebesar 79,5 dari nilai skor maksimal 4 sehingga modul termasuk dalam kategori “valid”. Hal ini menunjukkan bahwa modul bahasa arab berbasis aplikasi quizziz layak digunakan sebagai sumber belajar untuk pesersta didik masdrasah aliyah swasta nurul hidayah pasaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi Quizziz untuk peningkatan kemahiran berbicara siswa siswa kelas X masdrasah aliyah negeri swasta pasaman dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan bahan ajar bahasa arab berbasis Aplikasi Quizziz ini mengikuti prosedur pengembangan model Four-D dengan tehnik (a) penelitian dan pengumpulan data informasi meliputi mengkaji kurikulum, observasi dengan cara wawancara kepada guru bidang studi dan mengamati proses pembelajaran bahasa Arab , (b) perencanaan meliputi merumuskan tujuan, dan menyusun kerangka bahan ajar, (c) pengembangan format produk awal meliputi konsultasi dengan guru bidang studi, mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan materi serta menyusun bahan modul ajar bahasa Arab berbasis aplikaasi Quizziz sesuai dengan materi dan indikator, kemudian dicetak dan di upload ke aplikasi Quizziz sehingga menjadi buku ajar dan link aplikasi, (d) uji coba awal dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan validasi kepada ahli isi yang mencapai 80%, ahli bahasa mencapai 91.2% dan ahli desain mencapai 97% , (e) revisi produk dari uji coba awal yang telah dilakukan, (f) uji coba lapangan meliputi uji coba kelompok kecil

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muhtadi Anshor. (2009). *Pengajaran Bahasa Arab: Media dan Metode-Metodenya*. Yogyakarta: Teras.
- Al-Asiri, M. (2021). *Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan*. Jeddah: Pustaka Al-Huda.
- Asnawir, & Usman, M.B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Asrori, I. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Aziz Fachrurrozi, et al. *Pembelajaran Bahasa Asing*.
- Brown, D. (2022). *Innovations in Medical Technology*. London: HealthTech Press.
- Dony Ariyus. (2009). *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Farida, N. (2022). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Fathul Mujib, & Nailur Rahmawati. (2011). *Metode Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Gawaiwebofficial. (2010). *Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com*. Diakses dari <https://www.gawai.web.id/>.
- Ghaleen, A. (2021). *Pengajaran Interaktif Menggunakan Quizizz*. Kairo: Pustaka Pengetahuan.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold.

- Hasan, I. (2017). *Metode Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Iskandarwassid, D. S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*.
- Krisanjaya. (2010). *Hakikat dan Fungsi Bahasa*. *Journal Pendidikan*.
- M. Rizqi Romdhon. (2019). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab*. Diakses dari https://www.academia.edu/24696524/PENGAJARAN_DAN_PEMBELAJARAN_BAHASA_ARAB/.
- Marouf, A. (1998). *Strategi Pendidikan dan Pembelajaran*. Kairo: Pustaka Budaya.
- Mei, S. Y., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- Muhammad Muasa. (2019). Ahmad Miftahuddin dan Darul Qutni. Interferensi Fonologi dan Gramatika Siswa Kelas VII MTsN 1 Kudus dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Kajian Sociolinguistik). *Journal of Arabic Learning and Teaching*.
- Muliatno. (2023). *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*. *Journal Pendidikan*, Vol. 1, No. 3.
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Media Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nugroho, A. (2021). *Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Nurdin, A. (2020). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pahamzah, J., Syafrizal, & Juniardi, Y. (2020). Quizizz As a Students' Reading Comprehension Learning Media: A Case Study at The Eleventh Grade of Dwi Putra Bangsa Vocational School in Cimanggu. *International Journal of English Language and Linguistics Research*.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. 254(Conaplin 2018), 102–106. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>.
- Rahman, H. (2021). *Inovasi Teknologi dalam Pendidikan*. Surabaya: Citra Pendidikan.
- Ramly. (n.d.). *Cendekiawan Bersahaja, Berkarya Monumental*. Dalam Ahmad M. Sewang dkk. (Eds.). *Biografi Azhar Arsyad: Jejak-Jejak Langkah Sang Pemimpi*.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siti, H. (2021). *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Gramedia.
- Smith, J. (2020). *Product Development Strategies*, New York: Academic Press
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiqurrohman Huri. (n.d.). *Standar Isi Bahasa Arab Di Madrasah*. Diakses dari <http://lughotudhod.blogspot.co.id/2014/05/standar-isi-bahasa-arab-di-madrasah-mi.html>.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (n.d.). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Umi Machmudah, & Abdul Wahab Rosyidi. (n.d.). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Wibowo, E. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Kelas*. Bandung: Rosda Karya.