



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Quizizz* di Universitas Islam As'adiyah Sengkang / Development of Arabic Learning Media *Quizizz*-Based at Islamic University of As'adiyah Sengkang

Ainul Uyun^{1*}, Darmawati², Herdah³

^{1,2,3}IAIN Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia

Article Information:

Received : 4 Januari 2025
Revised : 11 Juni 2025
Accepted : 24 Juni 2025

Keywords:

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Media *Quizizz*;
Bahasa Arab

*Correspondence Address:

ainuluyun167@gmail.com

Abstract: This study discusses about the Development of Arabic Learning Media based on *Quizizz* which aims to describe the prototype of *Quizizz* learning media, validity and practicality, and effectiveness in learning. The research method used is a development research method, namely R&D (Research and Development) using the ADDIE model with five development steps: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The result of this study is that *Quizizz*-based learning media is interesting and can be used in improving students's skills in Arabic learning. The validity of the product gets a high score with a percentage from the first material expert 86.67%, from the second material expert 96.67%, from the media expert 80%, and the students' responses 90%. The level of effectiveness of the product is quite effective with the results of the effectiveness test obtained, namely the average score of pretest = 42.50 posttest = 74.23, The result of the n-gain score calculation is 0.59 with a presentation of 59.47%. So that *Quizizz*-based learning media in Arabic learning is quite effective in improving the students.

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Quizizz* yang bertujuan untuk mendeskripsikan prototipe media pembelajaran *Quizizz*, kevalidan dan kepraktisan, serta efektivitas dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yaitu R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE dengan lima langkah pengembangan: (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Quizizz* menarik dan dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan pada maharah qiraah dan kitabah peserta didik. Kevalidan produk mendapatkan nilai sangat valid dengan presentase ahli materi I 86,67%, ahli materi II 96,67%, ahli media 80%, dan respon peserta didik 90%. Tingkat efektivitas produk mendapatkan nilai cukup efektif dengan hasil uji efektivitas yang diperoleh yaitu rata-rata nilai *pretest* = 42,50 *posttest* = 74,23. Hasil perhitungan skor n-gain adalah 0,59 dengan presentasi 59,47%. Sehingga media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab cukup efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada maharah qiraah dan kitabah.



Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 6, No. 1, Juni 2025 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v6i1.407>

This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Pembelajaran secara umum merupakan sebuah proses untuk mencapai suatu kompetensi, keterampilan, dan sikap dalam artian tercipta hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang diwarnai dengan nilai edukatif, sehingga terdapat komponen-komponen yang dapat menunjang proses tersebut, di antaranya tujuan pembelajaran, materi, metode, media, lingkungan pembelajaran, dan lain sebagainya.¹

Komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Misalnya penerapan metode dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan metode yang diterapkan. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan lingkungan pembelajaran baik sarana dan prasarana maupun kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran dalam hal ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara pemberi pesan dan penerima pesan atau informasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan proses belajar mengajar yang diharapkan berjalan secara efektif dan efisien.²

Kemajuan teknologi dewasa ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi perangkat keras maupun lunak. Teknologi menyediakan beragam pilihan dan solusi dalam dunia pendidikan guna mendukung proses pembelajaran. Kelebihan yang ditawarkan tidak hanya terfokus pada kecepatan dalam memperoleh informasi, di samping itu, terdapat pula fasilitas media yang dirancang khusus untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Teknologi yang kian hari semakin mengalami perkembangan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran tradisional-konvensional dalam ruang kelas perlahan berubah haluan dan kehilangan jati diri. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran berbasis tradisional-konvensional memerlukan biaya yang besar guna menyiapkan sarana dan

¹ Ahmad Fikri Amrullah, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 1.

² Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *Jurnal Masagi*. 2023, h. 3. Dalam <https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/jm> (diakses tanggal 7 Juli 2024)

prasarana seperti ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, maupun peralatan yang lain.³

Bahasa Arab menempati posisi sentral dalam konteks keagamaan dan pendidikan di Indonesia, seiring dengan status negara ini sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan Islam mempelajari bahasa Arab baik lembaga formal maupun non-formal seperti beberapa pesantren di Indonesia, bahasa Arab dipelajari tidak hanya sebagai ilmu agama, tetapi juga sebagai alat komunikasi sehari-hari. Sosial budaya masyarakat sudah melekat dengan bahasa Arab, nama-nama berbahasa Arab begitu populer di kalangan masyarakat Indonesia.⁴

Keterampilan berbahasa Arab dapat memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif baik dalam konteks politik maupun diplomasi di suatu wilayah. Begitu pula yang berkaitan dengan ekonomi dan bisnis, banyak negara Arab yang memiliki pertumbuhan ekonomi yang signifikan disertai beragam peluang kerjasama dengan perusahaan global. Selain itu, keterampilan dalam berbahasa Arab membuka pintu kolaborasi bisnis yang menguntungkan.

Oleh karena itu, keterampilan berbahasa asing secara umum dalam hal ini bahasa Arab secara khusus dewasa ini dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang cakap dan siap menghadapi situasi dunia yang dinamis dan kompleks. Keunggulan-keunggulan yang ditawarkan tersebut dapat menarik peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga, pembelajaran bahasa Arab memiliki daya tarik tersendiri.⁵

Seiring perkembangan zaman, lembaga-lembaga pendidikan dituntut agar lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi baik yang telah ada maupun yang mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Kecanggihan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam rangka mencerdaskan bangsa. Selain itu, teknologi sangat andil dalam kemajuan dunia pendidikan, sehingga harus dimanfaatkan guna mencapai tujuan

³ Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 182.

⁴ Abdul Kosim, "Nama-Nama Pesantren di Bandung Raya," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2021 (online), h. 2. Dalam <https://e-jurnal.staimuttaqien.ac.id/index.php/kalamuna> (diakses tanggal 25 Agustus 2024)

⁵ Asep Maulana, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), h.1.

pendidikan yang lebih baik.⁶ Dalam hal ini termasuk pendidikan bahasa Arab yang juga harus dapat beradaptasi dengan teknologi. Pelajar di era modern seperti sekarang ini memiliki berbagai kebutuhan dan preferensi yang berbeda-beda dalam pembelajaran, sehingga pemanfaatan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menunjang proses pembelajaran.⁷

Terkait media yang berbasis teknologi, sudah terdapat berbagai jenis teknologi dalam pendidikan yang telah diterapkan seperti *e-learning*, *web-based learning*, dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi memungkinkan untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan kelas seperti mendukung pembelajaran kelompok, maupun meninjau materi, sehingga penggunaan teknologi akan meningkatkan dan mereformasi cara belajar peserta dan bermanfaat bagi pendidik.⁸

Media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik yaitu melalui permainan, hal ini dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya adalah *Quizizz*, aplikasi ini merupakan aplikasi permainan dalam pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain dapat digunakan sebagai media evaluasi, juga dapat digunakan sebagai media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.⁹

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif dan media *Quizizz* memiliki tingkat validitas yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz*, dalam hal ini peserta didik mengalami peningkatan nilai dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji

⁶ An. Ghifaria Ayu, Darmawati, dan Herdah, "Pengembangan E-Mdul Bahasa Arab Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi *Al-'Unwanu* Kelas VII MTs PPM Al-Ikhlash Sulawesi Barat," *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2024 (online), h. 303. Dalam <https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat> (diakses tanggal 28 April 2025)

⁷ Machrup Eko Cahyono, Salma Fikria, Sari Uswatun Hasanah, Nurul Musyafaah, dan Muhammad Afthon Ulin Nuha, "Peran *Khitobah* dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Bahasa Arab di Era Modern," *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2024 (online), h. 224. Dalam <https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat> (diakses tanggal 28 April 2025)

⁸ Anita Candra Dewi, Abdurrahman Arfah Maulana, Adelia Nurrahmah, Ahmad, A. Muh. Farid Naufal, Muhammad Fadhil.S, "Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan," *Journal on Education*, 2023 (online), h. 9728. Dalam <https://jonedu.org/index.php/joe> (diakses tanggal 30 April 2025)

⁹ Miza Nina Adlini, Agita Marhamah, Dadang Hardiansyah, Salmiyani Azki, Winda Juliana Siregar, dan Sabrina Natasya Aulia, "Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI," *Jundikma: Jurnal Pendidikan dan*

validasi dari beberapa ahli juga menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* masuk pada kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Agung Firmansyah, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”. Hasil penelitian ini adalah validasi ahli media memperoleh skor 91%, validasi materi memperoleh skor 94%, dan validasi ahli pembelajaran memperoleh skor 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki Tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Media yang dikembangkan tergolong media yang sangat menarik, dilihat dari perolehan skor hasil angket respon peserta didik terkait kemenarikan media yaitu 93%. Tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu 65 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 87. Tahap uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} 21,28 > t_{tabel} 1,67$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maesaroh yang berjudul Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung. Hasil penelitian ini adalah kevalidan media interaktif *Quizizz* berbasis *blended learning* termasuk pada kategori baik, praktis dapat digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia, dihitung dengan uji gain sebesar 45,8% dan berdasarkan uji *paired samples t test* diperoleh nilai signifikasni $0,000 < 0,05$ dalam hal ini $t_{hitung} 16,893 > t_{tabel} 2,06866$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan prestasi belajar yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulia Rusdian, yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu. Hasil penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran yang digunakan mendapat nilai rata-rata dari keempat validator yaitu 86,27% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

Media Pembelajaran, 2023 (online), h. 10. Dalam <https://journal.jompu.org/index.php/jundikma> (diakses tanggal 30 April 2025)

pembelajaran berbantuan *Quizizz* pada bangun ruang sisi datar layak digunakan dan diujicobakan dengan baik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang berfokus pada pembuatan suatu produk kemudian menguji efektivitas produk tersebut.¹⁰ Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, salah satunya adalah model ADDIE yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan kepanjangan tersebut, langkah-langkah penelitian ini yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Model ini banyak digunakan dalam desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.^{11 12}

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang. Penelitian pengembangan ini juga melibatkan beberapa unsur subjek yaitu ahli media yang berjumlah satu orang dan ahli materi yang berjumlah dua orang. Ahli media yang terlibat dalam penelitian ini merupakan dosen teknologi pembelajaran di salah satu Perguruan Tinggi di Indonesia. Adapun ahli materi keduanya merupakan dosen bahasa Arab.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Tahap ini menganalisis kinerja analisis mengetahui media pembelajaran yang sedang berjalan dan potensi masalah yang terjadi, analisis peserta didik yaitu mengetahui ketertarikan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran, analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yaitu mengetahui pokok-pokok materi pembelajaran, serta analisis tujuan pembelajaran,

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

¹¹ Erwinsyah Satria, Doni Suseno, Putu Hikariantara, Atiek Ike Wijayanti, dan Akhmad Fauzi Pane, "Pengembangan Media Interaktif Perpindahan Panas (Minterinas) dengan Game Menggunakan Pemrograman Berbasis *Blok Scratch* untuk Mahasiswa," *Jurnal Basicedu*, 2023 (online), h. 2398. Dalam <https://jbasic.org/index.php/basicedu> (diakses tanggal 29 April 2025)

¹² Ayu, An Ghifaria, Darmawati Darmawati, and Herdah Herdah. "Pengembangan E-Modul Bahasa Arab Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Al-'Unw'ānu Kelas VII MTs PPM Al-Ikhlash Sulawesi Barat/Development of Arabic Language E-Modules Based on Contextual Teaching and Learning on Al-'Unw'ānu Material for Class VII MTs PPM Al-Ikhlash West Sulawesi." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 5.2 (2024): 301-322. (diakses tanggal 29 April 2025)

yaitu mengetahui tujuan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.¹³ Teknik pengumpulan data pada tahap ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan produk yang mengacu pada peserta didik, kemampuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, dan materi pembelajaran yang akan dipilih untuk dimuat sebagai konten media pembelajaran.¹⁴ Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan ini adalah memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk dijadikan isi dalam media *Quizizz*, merancang desain media, mulai dari bentuk, pemilihan warna dan font yang akan digunakan, dan menentukan komponen pendukung yang akan diikutsertakan ke dalam media, seperti gambar yang sesuai, layout, dan sebagainya.¹⁵

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Tahap pengembangan melalui empat langkah yaitu menghasilkan dan mengembangkan produk dengan memperhatikan aspek-aspek, seperti pemilihan materi, gambar, dan layout, validasi produk oleh para ahli (ahli media dan ahli materi), produk yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian dikembangkan dan direvisi berdasarkan catatan validasi, dan langkah terakhir produk diujicobakan pada skala kecil¹⁶ yang berjumlah 10 orang. Produk diujicobakan secara langsung dengan mengundang peserta didik masuk ke dalam platform atau aplikasi *Quizizz* dan diberikan kode unik sebagai kunci untuk masuk. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik dibagikan angket respon terhadap media pembelajaran untuk menilai tanggapan peserta didik.¹⁷

Menginterpretasi hasil skor presentase validitas berdasarkan kategori pada tabel 1 dan tabel 2 berikut:

¹³ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2019 (online), h. 36. Dalam <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa> (diakses tanggal 7 Oktober 2024)

¹⁴ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2024 (online), h. 1227. Dalam <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp> (diakses tanggal 30 April 2025)

¹⁵ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), h. 27-28.

¹⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2022), h. 21. (Google Books)

¹⁷ Insani Efrili Yanti dan Yuni Fatisa, "Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi," *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 2022 (online), h. 413. Dalam <https://jurnal.uns.ac.id/jdc> (diakses tanggal 30 April 2025)

Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk¹⁸

Interval	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
≤ 40%	Kurang Valid

Setelah tahap pengembangan, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap ini akan menilai kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan pada sampel penelitian yaitu 52 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menilai kepraktisan melalui lembar kuisioner (angket). Hasil presentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian pada tabel 2 berikut¹⁹:

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Produk

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
≤ 40%	Kurang Praktis

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, yaitu evaluasi hasil penggunaan produk dalam pembelajaran. Tahap ini menguji efektivitas melalui tes sebagai uji pemahaman peserta didik. Jenis instrumen dalam penelitian tahap kedua ini berupa instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik.²⁰ Instrumen tes dibagikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Analisis data hasil tes menggunakan perhitungan skor n-gain untuk

¹⁸ Deisy Alfamira Rantung dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj di SMK Negeri 1 Bulango Selatan," *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2023 (online), 156–157. Dalam <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted> (diakses tanggal 18 November 2024)

¹⁹ Rahiima Mulia Asih dan Aji Heru Muslim, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh," *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2023 (online), h. 334-335. Dalam <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP> (diakses tanggal 2024)

²⁰ Syaiful Rohman, "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Berbasis Taksonomi Bloom," *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 2023 (online), h. 92. Dalam <https://www.ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah> (diakses tanggal 29 April 2025)

menghitung efektivitas media pembelajaran. Skor n-gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kategori Penilaian Skor N-Gain²¹

Nilai N-Gain	Keterangan
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah

Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan berdasarkan presentase diinterpretasikan berdasarkan kategori pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kategori Efektivitas Produk

Presentase	Keterangan
76% - 100%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
41% - 55%	Kurang Efektif
$\leq 40\%$	Tidak Efektif

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE dengan lima langkah yaitu: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi.

1. Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Tahap ini menganalisis empat unsur: yaitu analisis kinerja, yaitu mengetahui media pembelajaran yang sedang berlangsung dan potensi masalah yang terjadi. Hasil temuan pada tahap ini yaitu media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis dan beberapa kali menggunakan media proyektor. Potensi masalah yang terjadi dalam hal ini yaitu listrik yang padam dan sarana yang terbatas.

²¹ Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly Hidayah, "Efektivitas Permainan *Zuper Abase* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *JPPMS: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 2021 (online), h. 94. Dalam <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/> (diakses tanggal 29 April 2025)

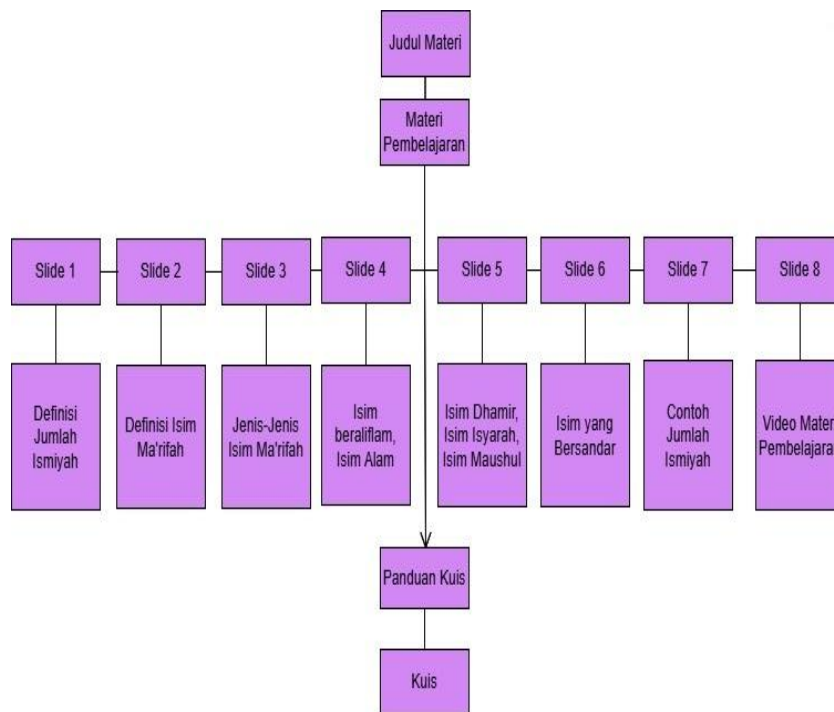
yaitu mengetahui ketertarikan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian ditemukan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mengurangi motivasi belajar peserta didik. Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, yaitu mengetahui pokok-pokok materi pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa pokok-pokok materi pembelajaran yang akan diteliti dalam hal ini materi *jumlah ismiyah* yaitu pengertian jumlah ismiyah, ciri-ciri jumlah ismiyah, pengertian isim ma'rifah dan isim nakirah, jenis-jenis isim ma'rifah, contoh isim ma'rifah dan contoh jumlah ismiyah. Analisis tujuan pembelajaran, yaitu mengetahui tujuan pembelajaran. Penelitian ini menemukan bahwa tujuan pembelajaran pada materi jumlah ismiyah adalah (a) mengetahui definisi jumlah ismiyah, (b) mengetahui definisi isim ma'rifah dan isim nakirah, (c) mengidentifikasi tanda isim ma'rifah dan isim nakirah, (d) mengidentifikasi jenis-jenis isim ma'rifah, (e) Mengidentifikasi contoh-contoh isim ma'rifah, (f) Mengidentifikasi contoh-contoh jumlah ismiyah.

2. Tahap Perancangan

Tahap berikutnya adalah merancang desain produk. Beberapa kegiatan yang dilakukan adalah (a) memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk dijadikan isi dalam media *Quizizz*. Adapun materi-materi tersebut adalah pengertian jumlah ismiyah, ciri-ciri jumlah ismiyah, pengertian isim ma'rifah dan isim nakirah, jenis-jenis isim ma'rifah, contoh isim ma'rifah dan contoh jumlah ismiyah, (b) merancang desain media, mulai dari bentuk, pemilihan warna, dan font yang akan digunakan. Desain media terlebih dahulu pada aplikasi *canva*, font yang digunakan adalah ballpoint dan dekho, sedangkan warna dasar yang dipilih bernuansa coklat krim karena dapat memberi pengaruh terhadap peserta didik, dalam hal ini psikologi kekuatan, ketahanan, keamanan keselamatan, kenyamanan, dan kehangatan yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik,²² (c) menentukan komponen pendukung yang akan diikutsertakan ke dalam media, seperti

²² Made Ida Mulyati, "Studi Pemilihan Warna Terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan Terhadap Tingkat Stres Pasien," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2022 (online), h. 7466. Dalam <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk> (diakses 5 Januari 2025)

gambar, layout, dan sebagainya. Komponen-komponen tersebut berupa template desain dari *canva* dan video pembelajaran dari *youtube*. Sebelum merancang desain *Quizizz*, peneliti terlebih dahulu menyusun kerangka *Quizizz* yang akan dikembangkan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka *Quizizz*

3. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan produk. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah (a) menghasilkan dan mengembangkan produk dengan memperhatikan aspek-aspek, seperti pemilihan materi, gambar, dan layout. Hasil desain yang dihasilkan terdiri dari *slide* judul materi, *slide* materi pembelajaran yang berjumlah tujuh *slide*, *slide* video pembelajaran, dan *slide* kuis yang berjumlah 15 *slide*. (b) validasi oleh para ahli (ahli media satu orang dan ahli materi dua orang) yaitu untuk menguji validitas produk. Hasil penilaian ahli materi I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 52 dari 60 dengan persentase 86,67% yang termasuk dalam kategori ‘sangat valid’, hasil penilaian ahli materi II menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 58 dari 60 dengan persentase 96,67% yang termasuk dalam kategori ‘sangat valid’, dan hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa skor yang diperoleh

adalah 60 dari 75 dengan persentase 80% yang termasuk dalam kategori 'valid'. (c) revisi produk yaitu tahap perbaikan produk berdasarkan saran dari para ahli. Revisi produk yang dilakukan adalah (1) mengubah ukuran font untuk *slide* materi dan ukuran font untuk soal (2) mengubah warna latar belakang untuk soal sehingga lebih berwarna dibanding pilihan jawaban (3) menambahkan *slide* panduan kuis (4) menghapus jenis soal yang mengintruksikan terjemahan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Arab (5) memperbaiki konten materi pembelajaran yang masih kurang dan terlalu mendalam. (d) Ujicoba skala kecil, yaitu merupakan tahap terakhir pada tahap pengembangan ini. Ujicoba skala kecil dilakukan dengan cara melibatkan 10 orang melalui implementasi media pembelajaran *Quizizz* dan diakhiri dengan pembagian lembar kuisioner (angket) untuk menilai respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil respon peserta didik skala kecil menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 682 dari 750 dengan persentase 91%, yang termasuk dalam interval 81% - 100% yang berarti 'sangat praktis' hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat praktis untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang melibatkan 52 orang sampel penelitian. Sebelum produk diimplementasikan, terlebih dahulu peserta didik dibagikan link *pretest* yang terdiri dari 20 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah mengisi link, peserta didik kemudian diundang masuk ke platform atau aplikasi *Quizizz* dan memasukkan kode unik. Peserta didik belajar secara mandiri yang diselingi dengan tanya jawab terkait materi *jumlah ismiyah*. Setelah pembelajaran berakhir, peserta didik kemudian dibagikan link *posttest* yang terdiri dari 20 butir soal yang sama dengan *pretest*, hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon untuk menilai tanggapan peserta didik tentang media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Hasil respon peserta didik skala kecil

menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 3506 dari 3900 dengan persentase 90%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat praktis untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari rangkaian tahap penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Tahap ini menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah melalui tahap implementasi. Hasil yang diperoleh dengan rata-rata nilai *pretest* adalah 42,50 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 74,23. Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan dengan menggunakan skor *n-gain*. Skor yang diperoleh rata-rata 0,59 yang diperoleh termasuk ke dalam interval $0,30 \leq g < 0,70$ yang berarti ‘peningkatan sedang’, sedangkan presentase 59,47% termasuk ke dalam interval 56% -75% yang berarti ‘cukup efektif’. Sedangkan persentase 59,47% termasuk ke dalam interval 56% -75% yang berarti ‘cukup efektif’. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada materi *jumlah ismiyah* termasuk dalam penilaian ‘cukup efektif’ untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara pembelajaran disampaikan. Salah satu pendekatan modern yang semakin banyak digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis game seperti *Quizizz* menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Prototipe adalah langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Melalui prototipe, pengembang dapat menguji fitur, efektivitas, dan kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik serta tema pembelajaran yang diterapkan. Prototipe media pembelajaran berbasis *Quizizz* berfungsi sebagai model awal untuk pengembangan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game dengan berfokus pada kuis-kuis yang memadukan unsur interaktivitas, kompetisi, dan kesenangan dalam proses

belajar-mengajar. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan aplikasi *Quizizz* yaitu media ini memuat materi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri kemudian dilanjutkan dengan kuis-kuis.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Quizizz*, membutuhkan validasi dan uji kepraktisan untuk memastikan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Kevalidan berkaitan dengan sejauh mana media memenuhi kriteria ilmiah, pedagogis, dan teknis, sedangkan kepraktisan mengacu pada kemudahan penggunaan media tersebut oleh pendidik dan peserta didik dalam konteks nyata. Pada bab ini, dibahas kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Quizizz* serta dampaknya terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Media pembelajaran berbasis *Quizizz* memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi, baik dari segi konten maupun desain. Kepraktisan media ini juga didukung oleh kemudahan penggunaan, baik oleh pendidik maupun peserta didik. Implementasi media ini dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran. Dengan hasil ini, *Quizizz* dapat menjadi salah satu solusi media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Namun, diperlukan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas teknologi yang memadai untuk memastikan keberhasilan implementasinya di berbagai konteks pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat dituliskan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Quizizz* di Universitas Islam As'adiyah Sengkang yang dikembangkan tersebut menarik dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik pada maharah qiraah dan kitabah.
2. Kevalidan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Quizizz* pada di Universitas Islam As'adiyah Sengkang memperoleh penilaian sangat valid dari para ahli. dengan presentase ahli materi I 86,67%, ahli materi II 96,67%, ahli media 80% dan respon peserta didik 90%.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz di Universitas Islam As'adiyah Sengkang memperoleh rata-rata nilai *pretest* = 42,50 *posttest* = 74,23. Hasil perhitungan skor n-gain adalah 0,59 dengan presentasi 59,47%. Sehingga cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada maharah qiraah dan kitabah.

Daftar Rujukan

- Adlini, Miza Nina, dkk. "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI." *Jundikma: Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran* (2023): 10. <https://journal.jompu.org/index.php/jundikma>
- Amrullah, Ahmad Fikri. *Manajemen Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Asih, Rahiima Mulia dan Aji Heru Muslim. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh." *Jurnal Jendela Pendidikan* (2023): 334-335. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Ayu, An. Ghifaria, Darmawati dan Herdah. "Pengembangan E-Modul Bahasa Arab Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Al- 'Unwanu Kelas VII MTs PPM Al-Ikhlash Sulawesi Barat." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* (2024): 303. <https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat>
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2022.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* (2019): 36. <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa>.
- Cahyono, Machrup Eko, dkk. "Peran *Khitobah* dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Bahasa Arab di Era Modern." *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* (2024): 224. <https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat>
- Dewi, Anita Candra, dkk. "Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan." *Journal on Education* (2023): 9728. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Izzan, Ahmad, dan Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi* (2023). <https://journal.staimusaddadiyah.ac.id/index.php/jm>.
- Kosim, Abdul. "Nama-Nama Pesantren di Bandung Raya," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2021. <https://ejournal.staimuttaqien.ac.id/index.php/kalamuna>
- Kurniawan, Anggie Bagoes, dan Rusly Hidayah. "Efektivitas Permainan *Zuper Abase* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *JPPMS: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, (2021): 94. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>

- Maulana, Asep. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023.
- Mulyati, Made Ida. “Studi Pemilihan Warna Terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan Terhadap Tingkat Stres Pasien.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (2022): 7466. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Rantung, Deisy Alfamira, Arip Mulyanto, Ahmad Azhar Kadim, dan Sri Rahayu Ashari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj di SMK Negeri 1 Bulango Selatan.” *Inverted: Journal of Information Technology Education* (2023): 156–57. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Rohman, Syaiful. “Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Berbasis Taksonomi Bloom.” *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* (2023): 92. <https://www.ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah>
- Satria, Erwinsyah, dkk. “Pengembangan Media Interaktif Perpindahan Panas (Minterinas) dengan Game Menggunakan Pemroraman Berbasis *Blok Scratch* untuk Mahasiswa.” *Jurnal Basicedu* (2023): 2398. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sa’ud, Udin Syaefudin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (2024): 1227. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp>
- Yanti, Insani Efrili, dan Yuni Fatisa. “Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi.” *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* (2022): 413. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>