PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab (M.Pd.) pada Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

AINUL UYUN
NIM: 2220203888104007

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

2025

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ainul Uyun
N I M	: 2220203888104007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perpendidikan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diteprbitkan oleh orang lain, kecuali secara etika akademik dikutip dalam naskah ini dengan menyertakannya sebagai sumber referensi yang dibenarkan. Bukti hasil keaslian naskah tesis ini terlampir.

Apabila dalam naskah tesis ini terbukti memenuhi unsur plagiarisme, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 23 Januari 2025

Mahasiswa,

Ainul Uyun

NIM. 2220203888104007

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis Saudara Ainul Uyun, NIM: 2220203888104007 mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Bahasa Arab.

Ketua	:	Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd	(.....)
Sekretaris	:	Dr. Herdah, M.Pd	(.....)
Penguji I	:	Dr. Kaharuddin, M.Pd.I	(.....)
Penguji II	:	Dr. Hamsa, M.Hum	(.....)

Parepare, 23 Januari 2025

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana

IAIN Parepare

Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A

NIP. 19840312 201503 1 004

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين

Alhamdulillah puji Syukur penulis haturkan kehadirat Allah swt. Atas limpahan Rahmat-Nya, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang". Shalawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad saw yang telah mengantarkan kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang berpendidikan. Semoga tercurah pula kepada keluarga dan para sahabat-sahabat beliau serta kepada seluruh umat-Nya

Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada suami tercinta Kasman, ayahanda Syarifuddin, ibunda Diana, ayahanda Rustan, ibunda Miati, dan seluruh anggota keluarga besar penulis yang senantiasa menyertai dengan segenap doa dan dukungan dalam proses penyelesaian studi ini. Begitu pula penulis juga menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. M. Ali Rusdi., S.Th.I., M.H.I., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare;
2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi;
3. Dr. Hamsa, M.Hum, selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Arab Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberika fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana IAIN Parepare;
4. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd., dan Dr. Herdah, M.Pd., masing-masing sebagai pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, memberikan saran, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini;

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I dan Dr. Hamsah, M.Hum, masing-masing sebagai penguji I dan penguji II yang telah memberikan ilmunya baik berupa saran, motivasi, dan kritik selama penyusunan tesis;
6. Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., KM. Syamsuddin Semmang, S.Pd., M.Pd., dan Hj. Indo Uleng, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku validator ahli media dan ahli materi yang telah bersedia untuk melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan;
7. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan baru selama menjalani perkuliahan di Pascasarjana IAIN Parepare;
9. Segenap civitas akademik di lingkungan Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini;
10. Kepada seluruh keluarga besar penulis dan rekan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. Senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 23 Januari 2025

Penyusun

Ainul Uyun
NIM. 2220203888104007

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN xi
ABSTRAK xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian 9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 11
BAB II TINJAUAN TEORETIS 13
A. Penelitian yang Relevan 13
B. Deskripsi Teori 15
1. Pengembangan Media Pembelajaran 15
2. Media Pembelajaran 16
3. Quizizz 26
4. Pembelajaran Bahasa Arab 29
C. Kerangka Pikir Penelitian 43
D. Bagan Kerangka Pikir 45
E. Hipotesis 45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 47
A. Langkah-Langkah Penelitian 47
B. Metode Penelitian Tahap I 50
1. Sumber Data 51
2. Teknik Pengumpulan Data 51
3. Instrumen Penelitian 52
4. Teknik Analisis Data 55
5. Perencanaan Desain Produk 57
6. Validasi Desain 57
C. Metode Penelitian Tahap II 58

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji 58
2. Populasi dan Sampel 59
3. Teknik Pengumpulan Data 60
4. Instrumen Penelitian 60
5. Teknik Analisis Data 65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 69
A. Prototype Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang 69
B. Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang 81
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang 98
D. Pembahasan 101
BAB V PENUTUP 117
A. Simpulan 117
B. Rekomendasi 118
DAFTAR PUSTAKA 120
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kata Ganti 41
Tabel 2.2 Kata Tunjuk 42
Tabel 2.3 Kata Penghubung 42
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara 52
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan 53
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media 53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi 54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil 54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket 61
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Tes 62
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi I 83
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi II 85
Tabel 4.3 Hasil Penilaiam Ahli Media 87
Tabel 4.4 Respon Peserta Didik Skala Kecil 94
Tabel 4.5 Respon Peserta Didik 97
Tabel 4.6 Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* 98
Tabel 4.7 Rata-Rata Perhitungan Skor N-Gain 99
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data 100
Tabel 4.9 Uji Hipotesis 101

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir 44
Gambar 3.1 Tampilan Awal Quizizz 56
Gambar 3.2 Tampilan Kuis Jawaban Gambar 56
Gambar 4.1 Kerangka Quizizz 70
Gambar 4.2 Sampul Media Quizizz 72
Gambar 4.3 Definisi Jumlah Ismiyah 72
Gambar 4.4 Struktur Jumlah Ismiyah 73
Gambar 4.5 Kaidah Jumlah Ismiyah 73
Gambar 4.6 Jenis-Jenis Isim Ma'rifah 73
Gambar 4.7 Isim yang Beraliflam dan Isim Alam 74
Gambar 4.8 Isim Dhamir, Isim Isyarah, Isim Maushul 74
Gambar 4.9 Isim yang Bersandar 74
Gambar 4.10 Contoh Jumlah Ismiyah 75
Gambar 4.11 Video Materi Pembelajaran 75
Gambar 4.12 Kuis 1 76
Gambar 4.13 Kuis 2 76
Gambar 4.14 Kuis 3 76
Gambar 4.15 Kuis 4 76
Gambar 4.16 Kuis 5 77
Gambar 4.17 Kuis 6 77
Gambar 4.18 Kuis 7 77
Gambar 4.19 Kuis 8 77
Gambar 4.20 Kuis 9 78
Gambar 4.21 Kuis 10 78
Gambar 4.22 Kuis 11 78
Gambar 4.23 Kuis 12 78
Gambar 4.24 Kuis 13 79
Gambar 4.25 Kuis 14 79
Gambar 4.26 Kusi 15 79
Gambar 4.27 Validitas Instrumen Ahli Materi 81
Gambar 4.28 Validitas Instrumen Ahli Media 86
Gambar 4.29 Revisi Slide 3 88
Gambar 4.30 Revisi Slide 5 89
Gambar 4.31 Revisi Slide 6 89

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.32 Revisi Slide 7 89
Gambar 4.33 Revisi Slide 8 90
Gambar 4.34 Panduan Kuis 90
Gambar 4.35 Revisi Kuis 1 91
Gambar 4.36 Revisi Kuis 3 91
Gambar 4.37 Revisi Kuis 4 91
Gambar 4.38 Revisi Kuis 6 91
Gambar 4.39 Revisi Kuis 7 92
Gambar 4.40 Revisi Kuis 8 92
Gambar 4.41 Revisi Kuis 9 92
Gambar 4.42 Revisi Kuis 11 92
Gambar 4.43 Revisi Kuis 12 93
Gambar 4.44 Revisi Kuis 15 93
Gambar 4.45 Grafik Peningkatan Hasil Tes Peserta Didik 98

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	s\a	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	h}a	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	z\al	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	waw	w	We
ه	ha	h	Ha
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	fatḥah	a	a
اِ	kasrah	i	i
اُ	ḍammah	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	fatḥah dan ya	ai	a dan i
ـَوْ	fatḥah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : haula

3. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَا... | ـَى...	fatḥah dan alif atau	ā	A dan garis di atas
ـِي	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
ـُو	d}ammah dan wau	ū	U dan garis di atas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيْلَ : qi>la

يَمُوْتُ : yamūtu

4. Ta marbūṭah

Transliterasi untuk *ta> ’marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta> ’marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah, kasrah,* dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *ta> ’ marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. kalua pada kata yang berakhir dengan *ta> ’marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta> ’marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الأَطْفَال : *raud}ah al-at}fa>l*

اَلْمَدِيْنَةُ اَلْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

اَلْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

5. Syaddah (Tasydi>d)

Syaddah atau *tasydi>d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

اَلْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعِّمَ : *nu’ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ي bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِيْ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i>.

Contoh:

عَلِيٌّ : ’Ali> (bukan ’Aliyy atau ’Aly)

عَرَبِيٌّ : ’Arabi> (bukan ’Arabiyy atau ’Araby

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* mauapun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلشَّمْسَ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
اَلزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)
اَلْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
اَلْبَلَادُ : *al-bila>du*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di Tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam Tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ : *ta'muru>na*
اَلنَّوْعُ : *al-nau'*
شَيْءٌ : *syai'un*
أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n
Al-Sunnah qabl al-tadwi>n

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9. *Lafz} al-Jala>lah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللهِ *di>nulla>h* بِاللهِ *billa>h*

Adapun *ta>marbu>t}ah* di akhir kata disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah* ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِيْ رَحْمَةِ اللهِ *hum fi> rah}matilla>h*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*) dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului kata sandang (al-), maka ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma> Muh}ammadun illa> rasu>l
Inna awwala baitin wud}i'a linna>si lallaz\i> bi Bakkata muba>rakan
Syahru Ramad}a>n al-laz\i> unzila fi>h al-Qur'a>n
Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>
Abu>>Nas}r al-Fara>bi>
Al-Gaza>li>
Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)
Nas}r H}a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H}a>mid (bukan Zai>d Nas}r H}a>mid, Abu>)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

11. Daftar Pustaka

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	*subh}a>nahu> wa ta'a>la>*
Saw.	=	*s}allalla>hu 'alaihi wa sallam*
A,s.	=	*'alaihi al-sala>m*
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
L.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS …/…: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A>li 'Imra>an/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Nama	:	Ainul Uyun
NIM	:	2220203888104007
Judul Tesis	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

Tesis ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini beradaptasi pada perkembangan zaman seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi dapat mengubah cara belajar peserta didik yang dapat memungkinkan terjadinya kemandirian serta meningkatkan kreativitas. Sehingga inovasi dalam pendidikan perlu dilakukan, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi dengan desain yang menarik dan lebih rinci. Penelitian ini 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 peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Kevalidan produk mendapatkan nilai sangat valid dengan persentase ahli materi I 86,67%, ahli materi II 96,67%, dan ahli media 80%. Kepraktisan produk mendapatkan nilai sangat praktis dengan persentase 90%. Tingkat efektivitas produk mendapatkan nilai cukup efektif dengan hasil uji efektivitas yang diperoleh yaitu rata-rata nilai *pretest* = 42,50 *posttest* = 74,23, selisih skor *pretest* dan *posttest* = 31,73. Hasil perhitungan skor n-gain adalah 0,59 dengan persentase 59,47%. Sehingga media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab cukup efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Quizizz, Bahasa Arab

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRACT

Name : Ainul Uyun
NIM : 2220203888104007
Title : Development of Quizizz-Based Learning Media in Arabic Language Learning for the Islamic Education Study Program at Universitas Islam As'adiyah Sengkang

This thesis discusses the development of Quizizz-based learning media in Arabic language learning. It aligns with the advancements of the modern era and technological progress in education. Technology has the potential to transform students' learning approaches, fostering autonomy and enhancing creativity. Consequently, educational innovation is essential, particularly through the development of application-based learning media with engaging and detailed designs. This study aims to describe the prototype of Quizizz learning media, its validity, practicality, and effectiveness in the learning process.

The research employs a development research method, specifically R&D (Research and Development), using the ADDIE model, which consists of five development stages: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation.

The findings of the study indicate that Quizizz-based learning media is appealing and can improve students' skills in Arabic language learning. The validity of the product was rated as highly valid, with the following percentages: material expert I (86.67%), material expert II (96.67%), and media expert (80%). The product's practicality was rated as highly practical, with a score of 90%. The effectiveness of the product was assessed as moderately effective, with pretest and posttest average scores of 42.50 and 74.23, respectively, resulting in a score difference of 31.73. The n-gain score calculation was 0.59, with a percentage of 59.47%. Therefore, Quizizz-based learning media is considered moderately effective in improving students' skills in Arabic language learning.

Keywords: Development, Learning Media, Quizizz, Arabic Language

تجريد البحث

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

الإسم : عين العيون
رقم التسجيل : ٢٢٢٠٢٠٣٨٨٨١٠٤٠٠٧
موضوع الرسالة : تطوير وسائل تعليمية قائمة على كويزيس في تدريس اللغة العربية في برنامج دراسات التربية الإسلامية بجامعة إسلام أسعدية سينكانغ

تناقش هذه الرسالة حول تطوير وسائل تعليمية قائمة على كويزيس في تدريس اللغة العربية. يتكيف هذا مع تطور الزمن جنبًا إلى جنب مع التقدم التكنولوجي في مجال التعليم. يمكن للتكنولوجيا أن تغير طريقة تعلم الطلاب مما يتيح لهم الاستقلالية ويزيد من إبداعهم. لذلك، من الضروري تنفيذ الابتكار في التعليم، ومن بين ذلك تطوير وسائل تعليمية تعتمد على التطبيقات ذات التصاميم الجذابة والمفصلة. تهدف هذه الدراسة إلى وصف النموذج الأولي لوسيلة التعليم كويزيس، والتحقق من صحتها وفعاليتها، وكذلك فعاليتها في عملية التعليم.

استخدمت الدراسة المنهج البحثي التطويري أي البحث والتطوير باستخدام نموذج الذي يتضمن خمس خطوات للتطوير 1) (التحليل)، 2) (التصميم)، 3) (التطوير)، 4) (التنفيذ)، 5) (التقييم).

أظهرت نتائج الدراسة أن وسائل التعليم المبنية على كويزيس جذابة ويمكن استخدامها لتحسين مهارات الطلاب في تعلم اللغة العربية .أظهرت صلاحية المنتج قيمًا عالية جدًا من قبل الخبراء، حيث كانت النسبة ٦٧.٨٦٪ من قبل خبير المادة الأول، و ٦٧.٩٦٪ من خبير المادة الثاني، و ٨٠٪ من خبير الوسائط .كما حصل المنتج على درجة عملية عالية جدًا بنسبة ٩٠٪ .أما مستوى فعالية المنتج فقد كانت النتيجة فعالة إلى حد ما، حيث أظهرت نتائج اختبار الفعالية متوسط درجة اختبار ما قبل = ٥٠.٤٢، وما بعد الاختبار =٢٣.٧٤، وفرق الدرجات بين اختبار ما قبل وما بعد =٧٣.٣١ .كما أظهرت حسابات درجة N-Gain قيمة ٥٩.٠ بنسبة ٤٧.٥٩٪ .وبالتالي، يمكن استخدام الوسائل التعليمية المبنية على كويزيس في تعلم اللغة العربية كأداة فعالة لتحسين مهارات الطلاب.

الكلمات الرائسية: تطوير، وسائل تعليمية، كويزيس، اللغة العربية

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran secara umum merupakan sebuah proses untuk mencapai suatu kompetensi, keterampilan, dan sikap dalam artian tercipta hubungan timbal balik antara pendidik 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 diterapakn. 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]

Media pembelajaran dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan peserta didik dalam mempelajari bahasa asing ketika pembelajaran bahasa terasa sulit maupun menjenuhkan, misalnya dipengaruhi oleh faktor lingkungan 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)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interaksi. Faktor lain yang juga mempengaruhi kesulitan mempelajari bahasa asing disebabkan oleh pembentukan situasi dan kondisi yang baru, misalnya sistem bunyi, suku kata, dan lain sebagainya yang jauh berbeda dari bahasa pertama.[3]

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik secara inovatif dan menarik. Materi pembelajaran yang efektif harus dapat merangsang berbagai indera peserta didik, sehingga informasi dalam bentuk materi pembelajaran dapat terserap dengan baik dan meningkatkan pemahaman.[4]

Pendidik, buku teks, platform e-learning, dan lingkungan sekolah merupakan berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk memicu pemikiran kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seringkali terdapat media pembelajaran yang akan sukar ditampilkan atau dilihat oleh peserta didik secara langsung, seperti tata surya yang ukurannya sangat besar, virus yang ukuran kecil sekali, atau proses membutuhkan jangka waktu yang lama seperti metamorphosis kupu-kupu. Keterbatasan seperti itu dapat diatasi dengan media yang berupa peta, denah, pemodelan, miniature, gambar, video, menyambangi museum atau situs bersejarah, dan lain sebagainya.[5]

Secara garis besar, fungsi utama media adalah menyalurkan pesan dan ide. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat memicu rasa ingin tahu

---

[3] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2020), h. 18-19.

[4] Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Jakarta: Rajawali Press, 2019), h. 27.

[5] Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grop, 2021), h. 22.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, serta dapat mempengaruhi psikologi peserta didik. Pemanfaatan media juga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, serta proses penyajian materi menjadi menarik.

Terkait dengan proses pembelajaran bahasa secara umum, peserta didik dituntut untuk mempelajari keterampilan berbahasa dengan melakukan latihan secara berkesinambungan. Sedangkan berlatih terus menerus akan menjadi hal yang menjenuhkan jika tidak disertai dengan media dan metode yang bervariasi. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran dapat membantu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.[6]

Perangkat atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sederhana dapat berupa benda-benda yang terdapat di sekolah, baik itu benda yang diciptakan oleh manusia maupun alam semesta seperti pepohonan. Begitu pentingnya sebuah media dalam pembelajaran, benda-benda sederhana pun dapat digunakan sebagai media.[7] Sebagaimana firman Allah swt. dalam QS. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Terjemahan:

"Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"[8]

---

[6] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*..., h. 28-29.

[7] Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31,"…, h. 3.

[8] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Qur'an Hafalan dan Terjemahan*, (Jakarta: Almahira, 2017), h. 6

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah swt. mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam, lalu memerintahkan kepada para malaikat untuk menyebutkan nama-nama benda tersebut. Allah swt. menggunakan media yang berupa benda-benda dengan menyebutkan nama-nama serta karakteristik dari benda itu supaya bisa hidup selaras dengan alam dan memanfaatkan alam.

Menurut Tafsir Al-Munir, pembelajaran dan penyampaian pengetahuan mencakup seluruh disiplin ilmu, termasuk ilmu pengetahuan alam dan teknologi. Wahyu Allah swt. merupakan sumber belajar dan Allah swt. sebagai sumber dari segala ilmu pengetahuan bagi para nabi dan manusia. Seperti pada QS. Al-Baqarah ayat 31, Allah mengajarkan nama-nama benda sebagai bentuk pengetahuan dan menggunakan benda-benda tersebut sebagai bentuk media atau sarana sehingga Nabi Adam dapat lebih mudah memahami.[9]

Saat ini teknologi terus mengalami perkembangan, hal ini kemudian menuntut manusia untuk terus beradaptasi seperti melakukan transformasi digital. Transformasi digital adalah pendekatan baru yang efektif untuk menggantikan proses yang sudah berjalan sejak lama. Kegiatan transformasi dapat berupa pemanfaatan teknologi yang ada. Hal ini mencakup berbagai aspek, di antaranya sumber daya manusia, proses, maupun strategi dengan mengadopsi teknologi yang bertujuan meningkatkan kinerja.[10]

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

---

[9] Fatma Ayu Winata, dkk, "Istilah Pendidikan Islam (*Ta'lim*) dalam QS. Al-Baqarah: 31 Menurut Tafsir Al-Munir," *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2023 (online), h. 10-11. Dalam https://j-innovative.org/index.php/Innovative (diakses tanggal 31 Juli 2024)

[10] Fadia Puja Ainun, dkk. "Identifikasi Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi," *Jurnal Kewarganegaraan*, 2022 (online), h. 1570-1571. Dalam https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn (diakses tanggal 6 Juli 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 jatidiri. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran berbasis tradisional-konvensional memerlukan biaya yang besar guna menyiapkan sarana dan prasarana seperti ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, maupun peralatan yang lain.[11]

Mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran adalah bagian penting dari lingkungan pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi dapat mengubah cara belajar peserta didik yang dapat memungkinkan terjadinya kemandirian serta meningkatkan kreativitas. Selain itu, teknologi memberi bentuk baru di dalam kelas sehingga dapat memungkinkan peserta didik mendapatkan ide-ide dari hasil diskusi sesama peserta didik.[12]

UNESCO menyatakan bahwa teknologi berfungsi sebagai alat bantu untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam dunia pendidikan. Selain itu, teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, berperan sebagai jembatan untuk memperluas jangkauan pendidikan, ide-ide abstrak dapat divisualisasikan secara interaktif, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik yang dapat memantik motivasi belajar dari peserta didik.[13]

---

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

[12] Qais Faryadi, *Pedoman Mengajar Efektif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 77.

[13] Astri Juwita Siregar, "Pengaruh Kecakapan Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2022 (online), h. 30-31. Dalam https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika (diakses tanggal 6 Juli 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Teknologi yang telah berkembang dapat menghasilkan produk berupa alat bantu dan diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik dalam hal ini memegang peranan yang utama sebagai subjek belajar, sehingga peserta didik diharuskan berkontribusi secara aktif. Sedangkan pendidik lebih bertindak sebagai pemandu yang mengarahkan peserta dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar. serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran.[14]

Pembelajaran menitikberatkan pada pengembangan potensi peserta didik sehingga dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, berkarakter, dan berkontribusi pada masyarakat. Selain itu, proses belajar juga dapat membekali peserta didik untuk menjalani kehidupan hari ini dan masa depan.[15] Sebagaimana yang termaktub pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

> "pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bermain dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab".[16]

Menghadapi era modern seperti sekarang ini, mempelajari bahasa asing sangat penting, terlebih sebagai warga negara Indonesia, dengan mempertimbangkan bahwa bahasa adalah alat utama untuk berkomunikasi. Selain itu, kemampuan berbahasa yang memadai akan membantu peserta didik berinteraksi dengan lebih efektif dalam berbagai situasi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat, sehingga dapat meraih potensi maksimal sesuai dengan tujuan

---

[14] Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017), h. 45.

[15] Zainal Aqib, *Profesionalisme Pendidik dalam Pembelajaran* (Bandung: Yrama Widya, 2020), h. 11.

[16] Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *Situs Resmi Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia*. Diakses pada https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003 (tanggal 2 September 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pendidikan nasional. Mempertimbangkan urgensi tersebut, kebijakan menjadikan bahasa asing sebagai mata pelajaran wajib telah diterapkan secara luas di berbagai negara, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.[17]

Salah satu bahasa asing yang menjadi perhatian pada abad ke-21 ini adalah bahasa Arab, hal ini terfokus pada aspek keislaman, ekonomi, bisnis, dan bidang lainnya. Seperti yang terlihat pada aspek keislaman, bahasa Arab sebagai bahasa wahyu ilahi, memiliki kedudukan yang istimewa dalam Islam. Menurut kepercayaan umat Islam. Memahami bahasa Arab dalam konteks ini akan mempermudah umat Islam untuk memperdalam pemahaman terhadap ajaran agama.

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.[18]

---

[17] Muhlisin Rasuki, "Upaya Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda Millenial tentang Pentingnya Belajar Bahasa Asing," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021, h. 62. Dalam http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI (diakses tanggal 8 Juli 2024)

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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.

Salah satu platform interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media adalah aplikasi Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Latihan-latihan dalam Quizizz dapat diakses melalui perangkat elektronik peserta didik, baik menggunakan laptop maupun *handphone* masing-masing.[19]

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

Berdasarkan hasil observasi awal, Universitas Islam As'adiyah Sengkang dalam hal ini program studi pendidikan agama Islam, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab masih cenderung ke arah pembelajaran yang konvensional, sehingga peneliti bermaksud menawarkan sebuah media yang kemudian dapat mengantar perubahan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis media. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dilakukan sebuah penelitian dengan judul

[19] Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Makassar: PT Nas Media Indonesia, 2021), h. 102.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prototipe media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang?
2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses merancang, menciptakan, dan menerapkan media pembelajaran dalam rangka mendukung dan membantu ketercapaian pembelajaran, serta memudahkan proses pembelajaran. Proses pengembangan dalam penelitian dilakukan dengan menganalisis, merancang, mengembangangkan, mengimplementasikan, kemudian mengevaluasi media pembelajaran.

b. Media pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran adalah segala bentuk fisik maupun non-fisik yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam proses

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Quizizz adalah platform pendidikan berbasis permainan (*game*) yang dapat diakses oleh peserta didik melalui latihan-latihan yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz dapat diakses melalui situs web dan dapat berupa aplikasi menggunakan perangkat peserta didik masing-masing, baik berupa gawai, laptop, computer, tablet, dan perangkat lainnya yang mendukung. Adapun media pembelajaran berbasis Quizizz dalam penelitian ini memiliki peran sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang disertai soal-soal latihan terkait kaidah bahasa Arab, dalam hal ini materi jumlah ismiyah yang hanya membahas tentang mubtada dengan fokus pada ciri-ciri mubtada yaitu isim ma'rifah.

c. Pembelajaran bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berkaitan dengan ilmu bahasa Arab yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Arab yang mencakup berbagai aspek, seperti tata bahasa dan kosakata. Pembelajaran bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang merupakan mata kuliah yang umum dengan pertemuan sekali dalam seminggu.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Pokok pembehasan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi Quizizz yang memuat materi pembelajaran bahasa Arab dengan materi *jumlah ismiyah* yang hanya berfokus pada ciri-ciri mubtada dalam hal ini isim ma'rifah dengan bentuk *slide* materi dan soal-soal sebagai bentuk

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

latihan dalam proses pembelajaran dan akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Untuk mengetahui prototipe media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

b. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

c. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas lembaga pendidikan. Berikut secara detail kegunaan dalam penelitian ini:

a. Secara Teoretis

Dapat memberikan memberikan masukan yang konstruktif bagi para pengelola sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi media dan optimalisasi lingkungan belajar semakin krusial dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan media dan penataan lingkungan belajar yang tepat sangat perlu dilakukan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Secara Praktis

1) Bagi pendidik, menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat menunjang proses pembelajaran serta dapat menambah wawasan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang semakin pesat.
2) Bagi peserta didik, dapat membantu ketercapaian tujuan utama pembelajaran secara umum dan pembelajaran bahasa Arab secara khusus, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dengan mudah serta memberikan motivasi dalam proses pembelajaran
3) Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperkaya khasanah keilmuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dan membangkitkan minat peserta didik dalam belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran literatur, maka peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevean dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Agung Firmansyah, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Arab 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 Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab. Penelitian tersebut memiliki relevansi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun fokus penelitian tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *game*, sedangkan penelitian ini berbasis Quizizz dengan penggunaan *slide* dan video materi disertai kuis.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maesaroh yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung. Hasil penelitian ini adalah kevalidan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 tersebut memiliki relevansi terhadap penelitian media pembelajaran berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan. Adapun fokus penelitian tersebut adalah media yang berbasis *blended learning* dan disertai pembuatan buku pendamping, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz.

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 pembelaaran berbantuan Quizizz pada bangun ruang sisi datar layak digunakan dan diujicobakan dengan baik. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan media pembelajaran berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan. Adapun fokus penelitian tersebut adalah menggunakan dua platform yaitu *Microsoft powerpoint* sebagai media untuk materi pembelajaran dan Quizizz sebagai media untuk latihan yang berupa kuis-kuis, sedangkan penelitian menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran sekaligus kuis-kuis latihan.

Merujuk pada beberapa hasil penelitian di atas, peneliti berminat dan tertarik untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz pada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pembelajaran bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian di atas yaitu menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, namun yang membedakan adalah penelitian sebelumnya melakukan penelitian di tingkat pendidikan dasar dan menengah dengan mata Pelajaran yang berbeda-beda. Sedangkan penulis mencoba melakukan penelitian di tingkatan pendidikan tinggi dengan memanfaatkan teknologi serta kelincahan peserta didik dalam menggunakan teknologi saat ini, terutama pada pembelajaran bahasa Arab yang dinilai masih terasa sulit untuk dipahami.

B. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.[20] Adapun pengembangan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019 bahwa:

> pengembangan adalah kegiatan untuk peningkatan manfaat dan daya dukung ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna dalam hal ini pikiran, pengetahuan, dan sebagainya. Konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya kemudian dilakukan peningkatan kualitas yang lebih unggul.

Jika konsep ini diimplementasikan dalam dunia pendidikan dengan memperhatikan mutu pendidikan yang ada, maka ide, rancangan atau desain yang telah teruji dan terbukti efektif pun akan mengalami peningkatan. Sehingga diketahui bahwa pengembangan adalah proses yang diterapkan dalam rangka

[20] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Diakses pada https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan (tanggal 24 Agustus 2024).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengembangkan dan memvalidasi sesuatu yang dapat berupa produk, proses, maupun rancangan.[21]

Proses pengembangan media pembelajaran bertujuan menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan teori pengembangan yang sudah ada. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan sesuai dengan materi pembelajaran. Pengembangan dilakukan karena memperhatikan keadaan saat ini yang mengalami perkembangan yang sangat signifikan.[22]

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Istilah "media" berakar dari bahasa Latin "*medium*", yang memiliki arti "perantara" atau "pengantar". Secara etimologis, media merupakan jembatan yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan. Adapun media yang dimaksud dalam pembelajaran dapat berupa gambar, video, animasi, simulasi, atau bahkan lingkungan virtual yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi.[23]

Para ahli mengemukakan pengertia media pembelajaran sebagai berikut:

1) Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar
2) Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar

---

[21] Natasya Makawoka, Femmy.M.G Tulusan, dan Very Londa, "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado," *Jurnal Administrasi Publik*, 2021 (online), h. 102. Dalam https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP (diakses tanggal 24 Agustus 2024)

[22] Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), h. 69.

[23] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), h. 27-28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Arief S. Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[24]

b. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam pendapat para ahli terkait fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama sebagai berikut, dengan catatan jika media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dengan jumlah yang besar.

a) Memotivasi minat atau tindakan. Pendekatan drama atau hiburan dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk membangkitkan minat dan menjadi rangsangan dalam melakukan suatu tindakan.

b) Menyajikan informasi. Media pembelajaran sangat membantu dalam proses penyajian informasi terhadap peserta didik dengan jumlah banyak. Selain penyajian informasi secara langsung, media pembelajaran dapat juga dikemas dalam bentuk yang lebih menarik, seperti drama, permainan, atau simulasi

c) Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang peserta didik untuk berpikir aktif, berinteraksi dengan materi, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang nyata sehingga terwujudnnya tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran

[24] Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2023), h. 5.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dirancang secara runtut dengan tujuan menyiapkan pembelajaran yang efektif.[25]

2) Mc Know dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Aids to Instruction,* yang menyebutkan empat fungsi media sebagai berikut:

a) Mengubah titik berat Pendidikan formal
b) Membangkitkan motivasi belajar
c) Memberikan kejelasan
d) Memberikan stimulus belajar

3) Rowntee mengemukakan enam fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Membangkitkan motivasi belajar
b) Mengulang apa yang telah dipelajari
c) Menyediakan stimulus belajar
d) Mengaktifkan respon peserta didik
e) Memberikan umpan balik dengan segera
f) Menggalakkan latihan yang serasi

4) Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a) Fungsi Atensi, menarik dan megarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsetrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran
b) Fungsi Afektif, media visual dapat menggugah emosi dan perasaan dan sikap peserta didik, misalnya perasaan senang pada saat proses pembelajaran berlangsung, tanpa adanya rasa jenuh.

[25] Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*..., h. 34-35.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c) Fungsi Kognitif, media visual dapat memudahkan proses pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau lambang visual yang ditampilkan

d) Fungsi Kompensatoris, media visual dapat membantu peserta didik yang kurang atau lambat dalam menerima informasi yang hanya disajikan melalui teks atau verbal[26]

Selain fungsi di atas, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat memicu proses belajar yang aktif kondusif. Namun, tujuan pendidik pada dasarnya menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Menyederhanakan informasi kompleks agar mudah dicerna
2) Memperkuat aspek-aspek krusial
3) Menambahkan sentuhan berbeda dalam pembelajaran
4) Memperjelas struktur pembelajaran
5) Memotivasi proses belajar peserta didik[27]

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa kategori media pembelajaran berdasarkan rangsangan indera:

1) Media dalam bentuk cetakan

   Media yang berbentuk cetakan umumnya seperti buku teks, buku pedoman, jurnal, majalah, dan lembaran kertas.

2) Media audio

[26] Ani Daniyanti, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *JSR: Journal of Student Research*, 2023 (online), h. 287-289. Dalam https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr (diakses tanggal 26 Desember 2024)

[27] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab...,* h. 27-28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Media audio adalah perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan bunyi atau suara atau yang ditangkap melalui pendengaran. Media audio dapat berupa radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mampu diterima oleh indera penglihatan dan tidak mengandung mengeluarkan bunyi-bunyian. Media visual dapat berupa gambar, tulisan, maupun objek. Selain itu, terdapat dua golongan media visual, yaitu media non-proyeksi seperti gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, began, diagram, grafik, peta kasar, klipping, majalah dinding, dan alam atau model. Kemudian yang kedua, media proyeksi melalui proyektor yang dipantulkan pada layar yang dapat berupa perangkat lunak (software) dan termasuk perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk proyeksi.

4) Media audio visual

Media audio visual merupakan gabungan antara media visual dan media audio, dalam hal ini media yang mampu dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, kaset video dan sound slide.

Menurut Jerold Kemp dan Diane K. Dayton, klasifikasi jenis media sebagai berikut:

1) Media cetak
2) Media yang dipamerkan (displayed media)
3) Overhead transparency (OHP)
4) Rekaman suara
5) Slide suara dan film strip

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6) Presentasi multigambar
7) Video dan film
8) Pembelajaran berbasis komputer[28]

d. Teori Belajar

Pemilihan media pembelajaran dapat menjadi acuan dalam menentukan jalannya proses pembalajaran. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien termasuk dalam memilih media pembelajaran memerlukan pemahaman yang mendalam tentang teori-teori belajar. Hal ini dapat memberikan landasan ilmiah bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti penggunaan media pembelajaran. Selain itu, tujuan dalam memahami teori-teori belajar dapat dilihat sebagai berikut:

1) Memahami tipe-tipe belajar peserta didik, hal ini karena peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Teori belajar dapat membantu pendidik dalam memilih strategi pembelajaran.
2) Merencanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Teori belajar dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang sesuai.
3) Menilai hasil belajar peserta didik. Teori belajar dapat membantu pendidik dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan merancang instrumen penilaian yang tepat.[29]

Berikut ini adalah teori-teori belajar yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang proses pembelajaran:

1) Teori Kognitif

---

[28] Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*..., h. 40-43.

[29] Fika Aulia Putri, Jefriman Akmal, dan Gusmaneli, "Prinsip-prinsip dan Teori-teori Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2024 (online), h. 332–333. Dalam https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai (diakses tang 16 November 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini lebih fokus pada proses berpikir, pemahaman dan memproses informasi. Teori belajar kognitif dirumuskan oleh beberapa ahli yaitu Williams dan Susanto, Neisser, Gagne, Drever, dan Jean Piaget. Teori ini memiliki kelebihan seperti membuat proses pembelajaran menjadi lebih mandiri.[30]

Teori kognitif mengemukakan bahwa peristiwa internal adalah hal yang paling penting, tidak hanya respons terhadap rangsangan, peristiwa yang dialami oleh manusia membutuhkan pengukuran dan pengarahan diri yang dikontrol oleh otak. Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan pikiran, penalaran atau pengetahuan, yang terdiri dari beberapa kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintetis, dan evaluasi.

Tiga prinsip utama yang teori kognitif menurut Jean Piaget adalah sebagai berikut:

a) Belajar aktif, pembelajaran adalah proses aktif karena pengetahuan berasal dari subjek belajar
b) Belajar melalui interaksi sosial dalam belajar, perlu diciptakan suasana belajar yang memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain
c) Belajar berdasarkan pengalaman sendiri, pembelajaran memanfaatkan pengalaman nyata.[31]

Menurut Piaget, dasar dari proses belajar adalah aktivitas anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Pertumbuhan anak merupakan proses sosial. Anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisik sebagai

---

[30] Dewi Niswatul Fithriyah, "Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran," *JEMI: Jurnal Edukasi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*, 2024 (online), h 17. Dalam https://ejournal.stital.ac.id/index.php/jemi (diakses tanggal 16 November 2024)

[31] Kadek Ayu Widia Fransiska, Ni Ketut Suarni, dan I Gede Margunayasa, "Perkembangan Kognitif Peserta didik pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis," *Idependidik: Jurnal Karya Ilmiah Pendidik*, 2024 (online), h. 470. Dalam https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalidependidik (diakses tanggal 17 November 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

individu terikat, tapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Interaksi anak dengan orang lain menjadi peran penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam sekitar. Pertukaran ide dan imajinasi dengan teman dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman.

Lingkungan merupakan tempat di mana proses belajar dapat berlangsung dengan baik, selain itu dapat didukung dengan kegemaran peserta didik, misalnya bermain. Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya dapat menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan Tingkat usia peserta didik. Kegiatan kognitif dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penyajian materi menggunakan media visual maupun media audio visual.[32]

2) Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme dipelopori oleh Skinner. Menurut Skinner, pembelajaran dapat dilakukan dengan cara penguatan. Penguatan yang dimaksud terjadi melalui stimulus dan respon. Ciri dari teori belajar behaviorisme adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian-bagian yang mekanistis. Teori ini menekankan peranan lingkungan dan mementingkan pembentukan reaksi atau respon. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya latihan dan menekankan hasil belajar, serta mementingkan peranan kemampuan.

Teori belajar ini sering disebut teori stimulus dan respon (S-R) psikologis, dalam hal ini tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan dari lingkungan. Oleh karena itu, tingkah laku dapat terjalin dengan erat antara behavioral dengan stimulusnya. Tingkah laku peserta didik merupakan reaksi terhadap lingkungan, tingkah laku yag dimaksud adalah hasil belajar.[33]

---

[32] Yeti Nirmala dan Rina Insani Setyowati, "Penerapan Model Pembelajaran Piaget dalam KBM," *Jurnal Bocil: Journal of Children Education Development And Parenting*, 2023 (online), h. 113–114. Dalam https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa (diakses tanggal 18 November 2024)

[33] Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Desain Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2019), h. 2-3.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menurut Skinner, pembelajaran menekankan pada tingkah laku manusia dan memandang bahwa individu akan memberikan respon terhadap lingkungan dan pengalaman akan membentuk perilaku. Selain itu, unsur terpenting dalam belajar menurut Skinner adalah penguatan, dalam hal ini pengetahuan yang terbentuk melalui stimulus-respon akan semakin kuat jika diberi penguatan.

Penguatan yang dimaksud dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif sebagai stimulus dapat meningkatkan terjadinya pengulangan tingkah laku, misalnya pemberian hadiah, perilaku, maupun penghargaan. Sedangkan penguatan negative sebagai stimulus dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau bahkan menghilang seperti menunjukkan perilaku tidak senang, menunda pemberian hadiah, atau bahkan memberikan tugas tambahan.[34]

3) Teori Sosial Budaya (Sosiokultural)

Teori belajar sosial budaya dikembangkan oleh Vigotsky yang menekankan pada *assisted-discovery learning,* dalam hal ini belajar bagi anak dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau discovery dalam pembelajaran lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang. Inti dari teori Vigotsky adalah interaksi antara aspek interal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar.

Terdapat dua konsep penting dalam teori Vigotsky yaitu sebagai berikut:

a) *Zone of Proximal Development (ZPD)* merupakan rentang antara Tingkat perkembangan sesungguhnya (kemampuan pemecahan masalah tanpa melibatkan bantuan orang lain) dan tingkat perkembangan potensial

[34] A. Mustika Abidin, "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)," *An Nisa': Jurnal Gender dan Anak*, 2022 (online), h. 5. Dalam https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa (diakses tanggal 17 November 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu)

b) *Scaffolding* merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada peserta didik selama tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah peserta didik dapat melakukannya sendiri. *Scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan untuk belajar dan memecahkan masalah.

Menurut Vigotsky, perolehan pengetahun dan perkembangan kognitif seseorang seturut dengan teori *sociogenesis*, dalam hal ini dimensi kesadaran sosial bersifat primer, sedangkan dimensi individualnya bersifat derivative atau merupakan turunan dan bersifat sekunder. Artinya, pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasa dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitif, tetapi Vigotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya.[35]

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya dalam memilih media yang cocok digunakan pada pembelajaran suatu mata pelajaran. Selain memperhatikan teori belajar di atas, terdapat berbagai kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

[35] I.G.A. Lokita Purnamika Utami, "Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris," *PRASI: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 2016 (online), h. 8–9. Dalam https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI (diakses tanggal 18 November 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Konten, media pembelajaran yang akan dimanfaatkan mengacu pada isi kurikulum
3) Ketersediaan media, pendidik memanfaatkan media pembelajaran berdasarkan ketersediaan jenis media yang ada di lingkungan sekitar
4) Pendidik dapat merancang dan mengembangkan jenis media yang akan digunakan dengan mempertimbangkan kemudahan aksesibilitas
5) Fleksibilitas, kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran
6) Daya tahan, media yang baik adalah media yang dapat digunakan dalam jangka waku yang relatif lama
7) Efisiensi biaya, pendidik dalam hal ini mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran dan biaya yang akan dikeluarkan
8) Kesesuaian antara informasi yang dapat disampaikan oleh media pembelajaran dengan bahan ajar kepada peserta didik.[36]

3. Quizizz

Quizizz adalah platform pendidikan berbasis permainan (*game*) yang dapat diakses oleh peserta didik melalui latihan-latihan yang interaktif dan menyenangkan.. Terdapat beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan, seperti hitungan waktu mundur, meme berkarakter, penghargaan yang bersifat acak, serta sistem peringkat yang dapat dilihat secara langsung oleh semua peserta didik, hal ini dapat membuat peserta didik termotivasi untuk mengerjakan Latihan dengan cepat dan tepat.[37]

---

[36] Mohamad Miftah dan Nur Rohkman, "Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatn Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Ecucenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2022 (online), h. 5. Dalam https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index (diakses tanggal 16 Januari 2025)

[37] Humairoh, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik," *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 2023 (online), h. 3. Dalam https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi (diakses tanggal 25 Agustus 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Quizizz adalah platform interaktif yang memungkinkan pendidik menciptakan kuis-kuis secara mandiri kemudian peserta didik menjawab kuis tersebut menggunakan gawai atau laptop sendiri dengan cara masuk ke aplikasi Quizizz dan memasukkan kode yang tersedia. Urutan soal-soal serta urutan jawaban pilihan ganda yang muncul di layar akan diacak dan tampilan berbeda-beda setiap akun peserta didik sehingga tidak mudah untuk menyontek. Kemudian pendidik memantau jawaban-jawaban peserta didik melalui akun pendidik, sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik berinteraksi setiap saat dan di segala tempat.[38]

Menurut Rosy, Quizizz merupakan media pembelajaran yang berlandaskan permainan edukasi yang di dalamnya memuat kuis yang saling terhubung pada computer maupun *smartphone* dengan gambar dan warna yang variatif serta dapat dimanfaatkan sebagai tes maupun latihan dalam proses pembelajaran yang dapat bertujuan sebagai alat pengukuran pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sedangkan menurut Mey dan Adam bahwa Quizizz adalah sebuah *game* kelas pembelajaran untuk berlatih Bersama yang dapat diakses oleh banyak pemain di computer, tablet, maupun *smartphone*.[39]

Tujuan penggunaan Quizizz yang merujuk kepada peserta adalah sebagai berikut:

a. Meningkatkan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran
b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran melalui soal-soal latihan

[38] Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*..., h. 107.

[39] Sus Erna Windartati, "Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran", *Primary*, 2023 (online), h. 29. Dalam https://primary.ump.ac.id/index.php/primary (diakses tanggal 16 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Peserta didik dapat berpatisipasi aktif dalam proses pembelajaran.[40]

Berikut ini adalah beragam fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Quizizz:

a. *Studed-Paced*, soal-soal dalam kuis akan tampil layar peserta didik masing-masing, sehingga soal tersebut dapat dijawab sendiri dan jawaban dapat ditinjau langsung
b. Quizizz dapat diakses melalui peramban apapun, baik itu gawai, computer, laptop, tablet, maupun perangkat lain yang menggunakan iOs/Mac, Android, Windows, atau system operasi Linux. Quizizz dapat diakses melalui situs web atau melalui aplikasi.
c. Tersedia berbagai macam kuis yang sudah dipublikasikan oleh para pendidik dan dapat diakses secara umum untuk digunakan kepada peserta didik masing-masing. Selain pendidik, peserta didik juga dapat mengakses kuis-kuis secara mandiri.
d. *Quiz Editor*, hal ini memudahkan pengguna dalam mengunggah gambar atau media lain pada soal-soal yang dibuat.
e. *Quiz Report*, fitur ini menyajikan laporan hasil pengerjaan kuis yang ditampilkan secara terperinci dan menunjukkan analisis butir soal. Laporan hasil penilaian dapat dibagikan kepada orang tua peserta didik, baik dalam bentuk cetak maupun digital melalui email.
f. *Quiz Costumization*, pendidik dapat menyesuaikan sesi pada kuis yang telah dibuat, dalam hal ini aspek kompetisi, kecepatan, maupun aspek lainnya.

[40] M. Andra Aditiyawan WD, Meini Sondang, Lilik Hanifah, dan Lusiana Dewi Kusumayati, "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran" *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 2022 (online), h. 35-36. Dalam https://ejournal.poltekbangsby.ac.id/index.php/jurnalpenelitian (diakses tanggal 18 Oktober 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jenis pertanyaan interaktif yang dapat digunakan pada aplikasi Quizizz ada 5, yaitu pilihan ganda, daftar cek, isian, polling, dan uraian. Tampilan yang disajikan dapat membuat peserta didik tertarik dan tidak jenuh dalam mengerjakan kuis-kuis karena memiliki desain yang menarik dan interaktif. Selain itu, soal-soal yang ditampilkan dapat diberi batas waktu oleh pendidik yang membuat soal, sehingga peserta didik harus berpikir cepat dan menjawab dengan tepat.[41]

4. Pembelajaran Bahasa Arab

a. Bahasa Arab

Jumlah penutur bahasa Arab saat ini terus mengalami peningkatan di seluruh dunia, dalam hal ini lebih dari 280 juta orang menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa pertama di wilayah Timur Tengah dan Afrika Utara. Selain itu, bahasa Arab adalah bahasa yang memiliki andil besar bagi umat Islam karena merupakan bahasa dari kitab suci yakni Al-Qur'an, sehingga jangkauan bahasa Arab lebih luas dibanding sekadar bahasa pertama.[42]

Bahasa Arab terbagi menjadi dua bagian yaitu bahasa Fushah dan bahasa Ammiyah. Bahasa Fushah adalah bahasa yang baku atau fasih, biasanya digunakan dalam kegiatan formal seperti di sekolah, acara-acara, media atau hal lain yang bersifat formal. Adapun bahasa Ammiyah adalah bahasa yang digunakan sehari-hari atau kegiatan non formal yang penggunaannya tidak berdasarkan kaidah bahasa. Bahasa Arab Fushah yang selama ini dikenal digunakan dalam Al-Qur'an

[41] Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon," *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2020 (online), h. 274. Dalam https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn (diakses tanggal 25 Agustus 2024)

[42] Ambo Pera Aprizal, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Pendidik,* 2021 (online), h. 88. Dalam https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/jurpendigu (diakses tanggal 11 Juli 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebagai kitab suci bagi umat Islam di seluruh penjuru dunia, sehingga sangat lumrah bahasa Arab dikenal hingga saat ini.[43]

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.[44]

b. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab dalam hal ini merupakan proses yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam bertukar informasi. Proses tersebut dirancang untuk membantu peserta didik menguasai bahasa Arab secara efektif baik dan menerapaknnya sebagai ilmu pengetahuan juga sebagai alat komunikasi. Berikut ini unsur-unsur yang diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teknik pembelajarann, dan evaluasi pembelajaran: [45]

1) Tujuan pembelajaran bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab berfokus pada pemahaman kaidah atau gramatikal bahasa Arab dengan tujuan agar peserta didik dapat menerapkan bahasa Arab sebagai alat komunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. Materi

---

[43] Fahrurrozi S, "Perkembangan dan Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia," *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 2021 (online), h. 67. Dalam https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya (diakses tanggal 25 Agustus 2024)

[44] 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)

[45] Batmang, *Konsep dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Progresif* (Kendari: SulQa Press IAIN Kendari, 2023), h. 10-12.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pembelajaran Bahasa Arab. Tujuan pembelajaran bahasa Arab akan menentukan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Oleh karena, itu tujuan pembelajaran bahasa Arab tentu harus dirumuskan sedemikian rupa agar arah yang dituju tepat sasaran. Tujuan pembelajaran bahasa Arab dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini tujuan umum pembelajaran bahasa Arab:

a) Peserta didik mampu memahami Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber hukum Islam dan ajarannya
b) Mampu mengerti dan memahami buku-buku agama dan kebudayaan Islam yang tertulis dalam bahasa Arab
c) Terampil berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab
d) Digunakan sebagai alat bantu untuk keahlian lain
e) Membina ahli bahasa Arab yang benar-benar profesional

Adapun tujuan khusus pembelajaran bahasa Arab terbagi menjadi dua yaitu:

a) Tujuan keilmuan, dalam hal ini memperoleh kemahiran terbatas pada pengalaman suatu bidang studi atau menunjang keilmuan atau profesi tertentu.
b) Tujuan kegunaan praktis, dalam hal ini memperoleh keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab, baik dalam bentuk tulisan maupun secara lisan, baik reseptif maupun produktif.

Terkait tujuan khusus pembelajaran bahasa Arab, Thu'aimah menjelaskan lebih spesifik terkait program pembelajaran bahasa Arab bagi non Arab secara umum terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

a) Program pembelajaran bahasa Arab bagi kehidupan, yaitu program yang melibatkan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan orang Arab dalam situasi hidup yang berbeda. Program ini meliputi keragaman profesi masyarakat, karakteristik, dan kepentingan pengguna

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bahasa. Mempelajari bahasa Arab dapat memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat umum seperti di pasar, layanan masyarakat, dalam perjalanan, dan lain sebagainya.

b) Program pembelajaran bahasa Arab untuk tujuan khusus, yaitu program pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang memiliki keperluan khusus dan lebih spesifik. Program yang dimaksud termasuk pada pembelajaran untuk keperluan akademik, pembelajaran untuk keperluan pekerjan, keperluan bisnis, keperluan tenaga kependidikan, kesehatan dan medis, dan lain sebagainya. Program pembelajaran seperti ni merupakan pembelajaran bahasa Arab unutk memenuhi kebutuhan dalam berkomunikasi sesuai dengan latar belakang pengguna bahasa.[46]

2) Teknik Pembelajaran Bahasa Arab

Teknik yang dimaksud dalam hal ini termasuk pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang diharapkan agar mengoptimalkan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik, sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih mudah. Namun, sebelum lebih spesifik membahas terkait metode pembelajaran, Langkah strategis yang lebih didahulukan adalah melakukan pendekatan. Pendekatan dalam pembelajaran bahasa Arab akan mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran.[47] Adapun pendekatan-pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:

[46] Mohammad Arif Setyabudi, Syamsuddin, dan Hanifuddin, "Pembelajaran Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus" *El-Fusha: Jurnal Bahsa Arab dan Pendidikan*, 2020 (online), h. 91-92. Dalam https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/alfusha (diakses tanggal 15 Januari 2025)

[47] Enok Rohayati, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Palembang: Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang, 2017, h. 8

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a) Pendekatan humanistik

Pendekatan humanistik menggunakan peran penting peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik dianggap sebagai individu yang unik dengan kebutuhan, minat, dan bakat yang berbeda-beda. Sehingga, pendidik tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetap juga memperhatikan perkembangan pribadi peserta didik. Pendekatan humanistik berpusat pada pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik yang difokuskan pada perasaan dan pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan ini memfokuskan pada kebebasan pribadi, ketekunan diri, dan pengembangan diri sendiri.

Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan humanistic menekakan pentingnya menciptakan ruang lingkup pembelajaran yang dapat memahami sudut pandang, kritis, dan berpusat pada peserta didik. Peran guru dalam hal ini sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk ikut terlibat dalam pembelajaran, menstimulasi diskusi terbuka, memecahkan masalah, dan melakukan refleksi. Pendekan ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab dan menguatkan perkembangan kepribadian.[48]

b) Pendekatan Teknologi

Pendekatan teknologi berasumsi bahwa pembelajaran bahsa perlu didukung oleh penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang relevan dan efektif, karena tidak semua materi dan pengalaman (kurikulum) bahasa itu dapat ditransformasikan kepada peserta didik dengan mudah, konkret, dan menarik. Tujuan dalam pendekatan ini adalah memberikan konteks yang dapat lebih menjelaskan arti kosakata, struktur kalimat, dan konsep-konsep budaya yang baru dan asbtrak melalui penggunaan gambar, peta, skema, contoh yang hidup, kartu,

[48] Nurrokhmatullah, Evi Ning Muthoharoh, Isfatul Millah, "Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Walisongo Purwosari Pasuruan", *Jurnal Multicultural of Islamic Education*, 2023 (online), h. 44-45. Dalam http://jurnal.yudharta.ac.id/index.php/ims (diakses tanggal 16 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan berbagai macam teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.[49]

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi aspek fundamental dalam merespons perkembangan zaman. Integrasi teknologi bukan hanya dianggap sebagai inovasi, tetapi sebagai suatu keharusan dalam rangka memperluas cakupan dan meningkatkan efektivitas pendidikan. Transformasi signifikan terjadi dalam metode pembelajaran bahasa Arab, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif, sehingga peserta didik dapat merasakan kebermanfaatan dalam kehidupan sehari-hari dengan empat keterampilan dalam berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis menggunakan bahasa Arab.

Pemanfaatan teknologi dapat membuka pintu untuk menjelajahi berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan memungkin untuk mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas. Aplikasi dalam *smartphone* dan platform e-learning dapat merevolusi cara belajar peserta didik dengan keterampilan berbahasa melalui penyediaan akses instan terhadap materi pembelajaran, latihan, dan kuis yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa, kosakata, dan kemampuan berbicara.[50]

c) Pendekatan Analisis dan Non-Analisis

Pendekatan ini digagas oleh Stern dalam Kongres tahuan 70-an dengan konsep yang lebih dipertajam pada kongres terakhir yang diselenggarakan pada bulan November 1980. Pendekatan ini sering disebut dengan pendekatan formal,

[49] Enok Rohayati, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*..., h. 65.

[50] Muhammad Azhar, Hakmi Wahyudi, Promadi, Masrun, "Penggunaan Teknologidalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia", *Jurnal Reviem Pendidikan dan Pengajaran*, 2023 (online), h. 3161. Dalam http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp (diakses tanggal 16 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

karena dapat memantulkan orientasi lahirnya sastra tentang analisa bentuk-bentuk percakapan, pidato, dan teori komunikasi lisan.

Pendekatan analisis adalah pendekatan yang menjadikan sosio-linguistik sebagai dasar pertimbangan analisis, dalam hal ini memfokuskan pada pembahasan semantik, aktivitas berbicara, analisis sistem, dan pengertian-pengertian pikiran serta menuntu penganalisaan kebutuhan sosiolinguistik, program bahasa baru, dan program profesional yang didasarkan pada silabus. Adapun pendekatan non-analisis adalah pendekatan yang menjadikan pembahasan psikolinguistik dan ilmu pendidikan sebagai asas pertimbangan analisis yang bersifat global. Pendekatan ini berfokus pada pembelajaran bahasa yang berkaitan dengan situasi kehidupan yang alami dan topik-topik pembahasan yang berkaitan dengan psikologis peserta didik.[51]

Kedua ini pendekatan ini bertujuan menyiapkan materi dan teknik pembelajaran bahasa baru. Pengguna pendekatan analitis mengontol hampir semua aksi bahasa yang ditampilkan peserta didik, sedangkan pendekatan non-analisis tidak mempedulikan hal tersebut, hal ini karena pembelajaran bahasa merupakan praktik berbahasa yang nyata, bukan rekayasa. Prosedur kerja pendekatan. Prosedur kerja pendekatan analisis berpusat pada pendekatan kognitif, pembelajaran bahasa dipahami sebagai proses pemberian kesempatan seluas-luasnya terhadap peserta didik dalam pemerolehan bahasa. Motivasi dalam belajar bahas lebih dinamis melalui komunikasi langsung dengan penutur asli dan berpartisipasi dalam situasi komunikasi yang sesungguhnya.[52]

---

[51] Abdurochman, "Manajemen Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Al Fatih,* 2021 (online), h. 26. Dalam https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF (diakses tanggal 16 Januari 2025)

[52] Enok Rohayati, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*..., h. 66.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d) Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif adalah pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang menekankan pada kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dalam situasi kehiduoan. Menurut Dell Hymes, pendekatan komunikatif merupakan penguasaan secara naluri yang dimiliki oleh penutur asli untuk menggunakan dan memahami bahasa secara wajar dalam proses berkomunikasi atau berinteraksi dan berkaitan dengan konteks sosial. Sedangkan menurut Djiwandono, pendekatan komunikatif adalah pendekatan yang mendasarkan pandangannya terhadap penggunaan bahasa sehari-hari secara nyata.[53]

Pembelajaran bahsa Arab bagi peserta didik bukan lagi sekadar belajar kaidah-kaidah nahwu atau gramatika, menguasi mufradat atau kosakata dan ucapan yang sesuai dengan penutur asli, melainkan lebih jauh daripada hal tersebut yaitu harus berusaha untuk memperoleh kemampuan dalam menggunakan bahasa Arab sebagai saran komunikasi, dalam hal ini tujuan peserta didik pembelajaran bahasa Arab bukan hanya keterampilan dan penguasaan struktur dan kosakata, tetapi juga kompetensi komunikatif.

Menurut Robert Lado, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif yaitu sebagai berikut:

(1) Bahasa sebagai instrumen untuk komunikasi difungsikan secara maksimal
(2) Belajar hendaknya lebih menekankan pada materi percakapan karena materi tersebut lebih sesuai dengan hakikat pembelajaran bahasa sebagai alat komunikasi
(3) Topik yang disajikan dalam pembelajaran harus topik yang dibutuhkan, difungsikan, dan menjadi perhatian dalam kehidupan sehari-hari.

[53] Ahmad Rifa'i, "Kajian Filosofi Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 2021 (online), h. 63. Dalam https://ejournal-revorma.sch.id/index.php/mansa (diakses tanggal 16 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(4) Kegiatan pembelajaran diperkuat dengan latihan-latihan menggunakan bahasa yang produktif. Latihan dapat berupa Latihan pengucapan vocal dan konsonan, penggunaan tekanan kata, tekanan kalimat, tinggi rendahnya nada (intonasi), pemilihan kata yang tepat, penggunaan kalimat atau ungkapan untuk situasi yang tepat, dan penyusunan kalimat menjadi paragraph.

(5) Pendidik hendaknya mengembangkan sikap fasilitatif dan motivative dalam rangka menciptakan sikap inisiatif peserta didik, seperti memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam percakapan.

(6) Jumlah peserta didik sebaiknya tidak terlalu banyak sehingga dapat memudahkan control dan penggunaan pola berpasang-pasangan untuk percakapan.

(7) Tugas dan Latihan yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk menciptakan rasa tanggungjawab

(8) Lingkungan diciptakan untuk mendukung suasana penguatan pembelajaran bahasa, seperti pengaturan tata ruang kelas yang kondusif.[54]

Pendekatan-pendekatan tersebut kemudian melahirkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu jalan atau cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan harapan proses tersebut dapat berjalan efektif dan efisien.[55] Memilih metode pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik pembelajaran yang akan berlangsung, seperti materi yang akan disampaikan, kelas atau tingkatan yang akan diajar, waktu pembelajaran, durasi pembelajaran, dan lain

[54] Ahmad Rifa'i, "Kajian Filosofi Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab"…, h. 71-73.

[55] Munir, dkk, *Kapita Selekta Pembelajaran Bahasa Arab*, Palembang: Noer Fikri Offset, 2014, h. 59.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebagainya. Oleh karena itu, memilih metode pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

(1) Metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tingkat perkembangan kognitif, kondisi sosial, ekonomi, dan keluarga
(2) Memperhatikan kaidah umum yang secara empirik telah terbukti efektif dalam pembelajaran, seperti gradasi dari yang mudah ke yang lebih sulit, dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, dari yang baku ke yang relative, dari yang konkret (dapat diinderakan) ke yang abstrak (melalui nalar)
(3) Mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individu peserta didik dalam kelas, seperti tingkat kecerdasan, kemampuan dasar yang dimiliki, tabi'at, modalitas, kondisi inderawi, dan lain sebagainya.
(4) Menempatkan peserta didik secara positif dan aktif melalui kegiatan yang membutuhkan kreativitas selama proses pembelajaran
(5) Membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik
(6) Menjadikan proses pembelajaran seperti kondisi bermain, yaitu penuh kegembiraan dan aktivitas yang penuh fungsi dan makna.[56]

3) Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Evaluasi secara bahasa berarti penilaian. Evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi atau menilai hasil belajar peserta didik. Tujuan adanya evaluasi adalah untuk memberikan umpan balik setelah proses pembelajaran berlangsung, hal ini membantu pendidik dan peserta didik untuk mengidentifikasi ketercapaian dari tujuan pembelajaran. [57]

[56] Munir, dkk, *Kapita Selekta Pembelajaran Bahasa Arab*..., h. 61-62
[57] A. Fajar Awaluddin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Informasi, Komunikasi, dan Teknologi*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2023, h. 5.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Proses evaluasi diperlukan alat evaluasi yang bermacam-macam, seperti kuisioner, tes, skala, format observasi, dan lain sebagainya. Alat evaluasi yang standar dan paling banyak digunakan dalam menilai atau mengukur ketercapaian pembelajaran adalah menggunakan tes. Tes adalah suatu cara atau alat dalam proses evaluasi yang berbentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik secara individu atau secara berkelompok, sehingga menghasilkan nilai yang terkait tingkah laku atau presetasi belajar peserta didik tersebut.[58]

Jenis-jenis tes dalam pembelajaran bahasa Arab dari segi bentuk dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif umumnya berbentuk esai (uraian). Tes ini adalah sejenis tes untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya biasanya didahului dengan kata-kata seperti uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, simpulkan, dan sebagainya. Jumlah soalnya biasanya hanya sekitar 5-10 dengan durasi waktu pengerjaan 90-120 menit.

Tes objektif terdiri dari berbagai macam, jawaban yang diperlukan hanya sedikit dan biasanya berupa jawaban yang sudah pasti dan tertentu. Adapun jenisnya yaitu sebagai berikut:

a) Pilihan Ganda

Pilihan ganda berisi suatu keterangan atau pernyataan terkait suatu materi yang belum lengkap. Peserta didik harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan untuk melengkapinya. Kemungkinana jawaban terdiri dari satu jawaban benar dan beberapa jawaban yang berfungsi sebagai pengecoh. Tes bentuk ini merupakan tes yang paling banyak digunakan, terutama proses eveluasi yang memiliki muatan materi yang banyak.

---

[58] A. Fajar Awaluddin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Informasi, Komunikasi, dan Teknologi*..., h. 35.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) Menjodohkan (*matching test*)

Matching test juga disebut mencocokkan, memasangkan, atau menjodohkan. Tes menjodohkan ini terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing-masing seri pertanyaan mempunyai jawaban yang tercantum dalam seri jawaban. Tugas peserta didik yaitu mencari dan menempatkan jawaban-jawaban sehingga sesuai dan cocok antara pertanyaan dan jawabannya.

c) Tes Benar Salah

Tes benar soal merupakan tes yang soalnya terdiri dari beberapa pernyataan. Pernyataan tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Peserta didik bertugas memberi tanda pada setiap pernyataan dengan melingkari huruf B jika benar atau huruf S jika salah.

d) Tes Isian

Tes isian biasa disebut juga tes menyempurnakan atau tes melengkapi. Tes jenis ini terdiri atas kalimat-kalimat dengan bagian yang dihilangkan. Bagian yang dihilangkan tersebut harus diisi oleh peserta didik.[59]

c. Materi Jumlah Ismiyah

Jumlah ismiyah adalah kalimat yang diawali oleh isim (kata benda), syarat terbentuknya jumlah ismiyah ada dua yaitu terdiri dari mubtada dan khabar.

1) Mubtada

Mubtada berada di awal kalimat dan berkedudukan sebagai subjek, Mubtada yang dimaksud merupakan isim ma'rifah. Isim ma'rifah adalah kata benda yang menunjukkan kepada hal-hal tertentu, mempunyai makna yang jelas dan sudah diketahui bendanya.[60]

---

[59] A. Fajar Awaluddin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Informasi, Komunikasi, dan Teknologi*..., h. 12-19.

[60] Rappe, "Hal-Ihwal Jumlah Ismiyah dalam Bahasa Arab", *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 2018 (online), h. 2. Dalam https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Shautul-Arabiyah (diakses tanggal 16 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Isim marifah terdiri dari enam jenis, yaitu sebagai berikut:

a) Isim yang beralif lam (ال)

Isim yang beralif lam maksudnya adalah kata benda yang mempergunakan alif lam di awal kata dan menunjukkan arti "itu", contoh:

الكِتَابُ	Buku itu
الطَّالِبُ	Mahasiswa itu

b) Isim Alam (إِسْمُ الْعَلَمِ)

Isim alam adalah kata benda yang menunjukkan kepada nama orang, nama negara, kampung, dan lain-lain. Contoh:

مُحَمَدٌ	Muhammad
فَاطِمَةُ	Fatimah
سِنْكَانُ	Sengkang
جَاكَرْتَا	Jakarta

c) Kata Ganti (الضَّمِيْرُ)

Kata ganti atau disebut sebagai isim dhamir adalah kata yang menggantikan seseorang atau sesuatu. Kata ganti terdiri dari 14 kata yaitu:

Tabel 2.1 Kata Ganti

Saya	أَنَا	Kamu 1 (lk)	أَنْتَ	Dia 1 (lk)	هُوَ
Kami	نَحْنُ	Kamu 2 (lk)	أَنْتُمَا	Dia 2 (lk)	هُمَا
		Kalian (lk)	أَنْتُمْ	Mereka (lk)	هُم
		Kamu 1 (pr)	أَنْتِ	Dia 1 (pr)	هِيَ
		Kamu 2 (pr)	أَنْتُمَا	Dia 2 (pr)	هُمَا
		Kalian (pr)	أَنتُنَّ	Mereka (pr)	هُنَّ

Kata ganti tersebut di atas menunjukkan penggunaan kata ganti berdasarkan jenis yaitu untuk muzakkar dan muannas, serta pengelompokkan berdasarkan jumlah yaitu 1, 2 dan jamak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d) Kata Tunjuk (إِسْمُ الْإِشَارَةِ)

Kata tunjuk atau isim isyarah adalah kata yang digunakan untuk menunjukkan benda baik benda yang dekat maupun benda yang jauh.

Tabel 2.2 Kata Tunjuk

Kata Tunjuk Benda yang Jauh		Kata Tunjuk Benda yang Dekat	
Itu 1 (lk)	ذَلِكَ	Ini 1 (lk)	هَذَا
Itu 2 (lk)	ذَانِكَ	Ini 2 (lk)	هَاذَانِ ، هَاذَيْنِ
Itu 1 (pr)	تِلْكَ	Ini 1 (pr)	هَذِهِ
Itu 2 (pr)	تَانِكَ	Ini 2 (pr)	هَاتَانِ ، هَاتَيْنِ
Itu (banyak) lk & pr	أُولَئِكَ	Ini (banyak) lk & pr	هَؤُلَاءِ

Tabel di atas menunjukkan cara menunjukkan menunjuk benda yang jauh, dalam bahasa Indonesia berarti 'itu' dan benda yang dekat dalam bahasa Indonesia berarti 'ini' berdasarkan pengelompokkan jumlah seperti 1, 2 dan banyak (lebih dari 2) serta pengelompokkan berdasarkan jenis yaitu muzakkar dan muannas.

e) Kata Penghubung (إِسْمُ الْمَوْصُوْلِ)

Kata penghubung atau isim maushul adalah kata yang menghubungkan antara kata sebelumnya dan kata sesudahnya.[61]

Tabel 2.3 Kata Penghubung

Yang 1 (lk)	الَّذِى
Yang 2 (lk)	أَلَّاذَنِ ، الَّذَيْنِ
Yang (banyak) lk	الَّذِيْنَ
Yang 1 (pr)	الَّتِى
Yang 2 (pr	الَّتَانِ ، الَّتَيْنِ
Yang (banyak) pr	اللَّاتِى

[61] Kaharuddin Ramli, *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab: Sistem 24 Kali Pertemuan*, Parepare: Lembah Harapa Press, 2014, h. 23-26.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel di atas menunjukkan cara menyambungkan kata yang satu dengan kata yang lain, dalam bahasa Indonesia memiliki arti ‘yang’, dengan pengelompokkan berdasarkan jenis dan jumlahnya.

f) Isim yang sandar pada isim ma’rifah (المُضَافُ إِلَى الْمَعْرِفَة)

Isim yang sandar yang dimaksud adalah isim nakirah yang tidak beraliflam yang disandarkan pada salah satu dari lima jenis isim ma’rifah sebelumnya, seperti kata yang disandarkan kepada seseorang atau nama orang, maka isim nakirah tersebut berubah statusnya menjadi isim ma’rifah. Contoh:

قَلَمُ الْأُسْتَاذِ Pulpennya Ustadz

Kata yang pada awalnya قَلَمٌ (berakhiran tanwin) dengan status isim nakirah, berubah menjadi قَلَمُ (tidak bertanwin) karena disandarkan pada isim ma’rifah berupa isim yang beraliflam, sehingga statusnya berubah menjadi isim ma’rifah.[62]

2) Khabar

Khabar adalah isim atau kalimat atau keterangan yang berkedudukan sebagai predikat yang menyempurnakan mubtada sehingga terbentuk kalimat yang sempurna. Khabar terdiri dari tiga bentuk, yaitu sebagai berikut:

a) Khabar Mufrad (Tunggal)

Khabar mufrad adalah khabar yang tidak terdiri dari susunan kalimat ataupun semi kalimat. Contoh:

فَاطِمَةُ جَمِيْلَةٌ (Fatimah itu cantik)

b) Khabar Bentuk Kalimat

Khabar dalam bentuk kalimat ini dapat berupa kalimat verba dan dapat berupa kalimat nomina. Contoh:

أَحْمَدُ يَكْتُبُ الدَّرْسَ (Ahmad menulis Pelajaran)

[62] Ubadah, *Buku Ajar Arab 1*, Palu: IAIN Palu Press, 2017, h. 72.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c) Khabar Bentuk *Syibhul Jumlah* (Semi Kalimat)

Syibhul jumlah atau semi kalimat yang dimaksud dapat berupa keterangan-keterangan, seperti keterangan tempat atau keterangan waktu. [63] Contoh:

الشَّجَرَةُ أَمَامَ البَيْتِ (Pohon itu di depan rumah)

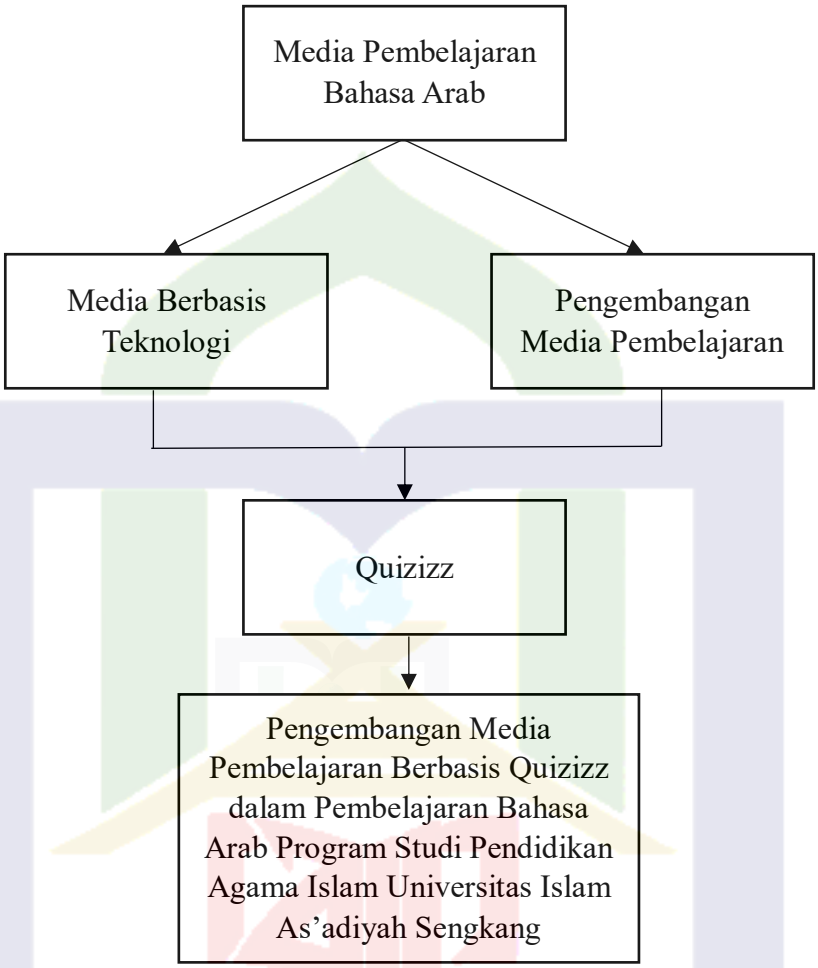
C. Kerangka Pikir Penelitian

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz, khususnya pada materi *jumlah ismiyah*. Quizizz dipilih karena merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis didapatkan, mudah diakses, dan berbasis permainan sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik sekaligus dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, Quizizz dapat diakses di dalam maupun di luar kelas, pendidik dapat mengarahkan secara langsung dan dapat mengatur waktu di luar jam pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Hal ini menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang dapat bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

[63] Ubadah, *Buku Ajar Arab 1*…, h. 87-88.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban yang memiliki sifat sementara terhadap suatu permasalahan dalam penelitian hingga terbukti melalui data yang terkumpul. Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

Ha : Media pembelajaran berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ho : Media pembelajaran berbasis Quizizz tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab pada program studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Langkah-Langkah 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.[64] 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*). Model ini banyak digunakan dalam desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis beberapa hal yang meliputi:

a. Analisis kinerja, yaitu mengetahui media pembelajaran yang sedang berjalan dan potensi masalah yang terjadi
b. Analisis peserta didik, yaitu mengetahui ketertarikan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran
c. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran, yaitu mengetahui pokok-pokok materi pembelajaran

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatifm Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

d. Analisis tujuan pembelajaran, yaitu mengetahui tujuan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran[65]

2. Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya setelah melalui proses analisis adalah perancangan. Tahap ini mengacu pada kerangka berikut ini:

a. Objek perancangan pembelajaran, dalam hal ini peserta didik.
b. Kemampuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, dalam hal ini memahami kaidah dasar dalam bahasa Arab.
c. Materi pembelajaran yaitu jumlah ismiyah atau keterampilan qiraah dan kitabah dapat dipelajari dengan baik, dalam hal ini melalui strategi pembelajaran yang berupa penggunaan media Quizizz

Dengan demikian, komponen-komponen kunci dalam perencanaan pembelajaran meliputi peserta didik, tujuan atau kompetensi, dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

Penelitian ini akan melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk dijadikan isi dalam media Quizizz.
b. Merancang desain media, mulai dari bentuk, pemilihan warna dan font yang akan digunakan.
c. Menentukan komponen pendukung yang akan diikutsertakan ke dalam media, seperti gambar yang sesuai, layout, dan sebagainya. [66]

---

[65] 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)

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Inti dari kegiatan ini adalah menerjemahkan spesifikasi desain yang telah dibuat menjadi bentuk fisik. Seluruh tahapan yang dilalui dalam proses perancangan seperti memilih materi dan desain rancangan media pembelajaran.

Proses pengembangan dilakukan melalui pencarian dan pengumupulan segala sumber atau referensi yang dapat membantu dalam proses mengembangan materi, membuat bagan dan table-tabel pendukung, membuat ilustrasi, mengetik, mengatur layout, dan lain sebagainya.

Tahap ini juga merupakan tahap realisasi produk dan tahap validasi produk yang bertujuan untuk mendapatkan evaluasi, masukan dan meminimalisir kesalahan yang akan muncul. Penelitian ini akan melibatkan dua tahap validasi utama, yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi

Secara rinci, langkah-langkah pada tahap pengembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

a. Menghasilkan dan mengembangkan produk dengan memperhatikan aspek-aspek pendukung seperti pemilihan materi, gambar, dan layout.
b. Validasi produk oleh para ahli, , dalam hal ini ahli media dan ahli materi.
c. Revisi produk berdasarkan catatan validasi oleh para ahli
d. Ujicoba produk pada skala kecil.[67]

4. Implementasi (*Implementation*)

Berikutnya adalah tahap implementasi. Hasil dari kegiatan pengembangan akan diimplementasikan dalam pembelajaran dengan tujuan mengidentifikasi dampak dari produk pengembangan terhadap kualitas pembelajaran, meliputi

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

efektivitas, efesiensi pembelajaran, dan daya tarik. Efektifitas dalam hal ini berkaitan dengan ketercapaian tujuan atau kompetensi pembelajaran. Efisiensi merupakan upaya optimal dalam memanfaatkan sumber daya seperti dana, waktu, dan tenaga untuk mencapai tujuan produk pengembangan. Sedangkan daya tarik yang dimaksud berkaitan dengan Suasana yang menyenangkan, merangsang, dan memotivasi peserta didik dalam belajar.[68]

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir setelah rangkaian empat tahap di atas adalah tahap evaluasi, dalam hal ini evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan melalui pengumpulan data dari setiap tahapan dalam rangka penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi setelah program berakhir untuk mengidentifikasi pengaruh produk pengembangan terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran didik secara umum. Hasil akhir dari tahap ini kemudian menjadi acuan dalam revisi atau perbaikan produk.[69]

B. Metode Penelitian Tahap I

Metode penelitian tahap I menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif menurut Steven Dukeshie dan Jennifer Thurlow adalah Metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data non-numerik, dalam hal ini data yang bersifat naratif. Metode penelitian ini utamanya digunakan untuk mendapatkan data atau informasi secara mendalam terkait pemecahan pokok permasalahan yang sudah ada sebelumnya. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara secara mendalam, focus group, dan observasi.[70]

---

[68] Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*…, h. 29.

[69] Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, dan Suwahono, *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), h. 25.

[70] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 3.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Sumber Data

Subjek dan informan berperan sebagai penyedia data dalam hal ini merupakan sumber data dalam penelitian. Data yang akan diperoleh yaitu data kualitatif untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin.[71] Sumber data dalam penelitian tahap I ini adalah dosen bahasa Arab dan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Berikut ini adalah Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan langsung dengan narasumber atau yang diwawancarai atau dapat berupa pemberian daftar pertanyaan sebelumnua untuk dijawab pada kesempatan lain. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada dosen bahasa Arab untuk menanyakan terkait media pembelajaran yang digunakan, metode, serta materi pembelajaran yang diajarkan.

b. Observasi

Teknik ini merupakan tekni pengamatan, baik pengamatan langsung maupun tidak langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menemukan masalah awal yang menjadi latar belakang penelitian dan untuk mengamati segala kegiatan atau fenomena yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.

---

[71] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*..., h. 95.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Kuisioner/Angket

Teknik pengumpulan data ini berupa pemberian daftar pertanyaan dengan jawaban yang berupa skala dengan tingkatan tertentu. Angket yang dimaksud untuk memvalidasi desain media pembelajaran dan menilai respon peserta didik skala kecil yang berupa angket tertutup dalam lima skala. Validasi desain dilakukan oleh beberapa ahli, dalam hal ini ahli media dan ahli materi.

d. Dokumentasi

Teknik ini merupakan teknik mengumpulkan data yang berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian, seperti jadwal pembelajaran, kontrak perkuliahan, dan lain sebagainya.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu dalam proses pengumpulan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara dan pedoman pengamatan.[72] Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian dapat dilihat pada table 3.1 – 3.5 berikut:

a. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

b. Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan
1	Proses Pembelajaran	Media pembelajaran apa yang Bapak gunakan?
		Materi pembelajaran apa yang Bapak ajar
		Bagaimana kemampuan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran?
		Metode apa yang Anda gunakan dalam pembelajaran?
2	Peserta Didik	Bagaimana antusiasme peserta didik dalam pembelajaran
		Bagaimana peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran?
		Bagaimana partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran?

[72] Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), h. 99-100.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media yang Anda gunakan?

c. Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan

d. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instumen Pengamatan

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran yang diterapkan
		Penggunaan media pembelajaran
		Fleksibiltas metode pembelajaran
2	Keterlibatan Peserta Didik	Partisipasi aktif peserta didik
		Antusiasme peserta didik
		Respon terhadap tugas
3	Suasana Belajar	Kondusivitas kelas
		Tata letak ruang kelas
		Pengelolaan kelas
		Kendali pendidik terhadap kelas

e. Kisi-Kisi Instrumen Angket

1) Instrumen Angket Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Desain Tampilan	Kesesuian desain tampilan	2
	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan	1
	Ukuran, warna, dan jenis font	3
Audio	Kejelasan Audio	1
	Ketepatan Audio	1
Video	Kesesuaian video dengan materi	1
	Kualitas Video	1

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penyajian	Kemudahan dan kepraktisan penggunaan	2
Peserta didik	Dukungan terhadap peserta didik	3

2) Instrumen Angket Ahli Materi

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Format	Kesesuian materi dengan tujuan pembelajaran	2
Materi	Kedalaman materi	1
	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	1
	Penyajian materi yang runtut	1
	Kejelasan materi	1
	Materi mudah dipahami	1
	Kesesuaian materi dengan kuis	1
	Contoh yang tepat dalam materi	1
	Butir soal dan materi sesuai	1
Bahasa	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	1
	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	1

3) Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik Skala Kecil

Indikator	Deskripsi	Nomor Item
Desain Tampilan	Tampilan media menarik dan menyenangkan	1
	Desain yang mudah dipahami dan digunakan	2
	Penggunaan warna, font, layout, dan audio yang menarik	3
Aksesibilitas	Aplikasi mudah dan praktis diperoleh	4

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Aplikasi dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat	5
	Pengoperasian aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama	6
Konten Media	Konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
	Materi yang disampaikan mudah dipahami	8
	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan	9
Keterlibatan Peserta Didik	Motivasi peserta didik	10
	Membantu mengulang materi yang lebih menyenangkan	11
	Bahasa yang mudah dipahami	12

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui angket yaitu angket ahli materi dan ahli media dalam menguji kevalidan produk yang dikembangkan dan angket respon peserta didik untuk menguji kepraktisan produk akan dianalisis mneggunakan skala likert.[73]

Analisis data yang diperoleh melalui validasi desain oleh ahli media dan ahli materi serta menilai respon peserta didik terhadap kepraktisan media skala kecil dapat dilakukan penghitungan skor sebagai berikut:

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang

[73] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD...,*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1	Sangat Kurang

b. Skor yang diperoleh kemudian dihitung melalui rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Validitas = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

c. Menginterpretasi hasil skor presentase validitas berdasarkan kategori berikut:

1) Kategori Validitas Media[74]

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

2) Kategori Kepraktisan Media[75]

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

5. Perencanaan Desain Produk

Desain produk yang akan digunakan pada aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

[74] 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://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted (diakses tanggal 18 November 2024)

[75] 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)

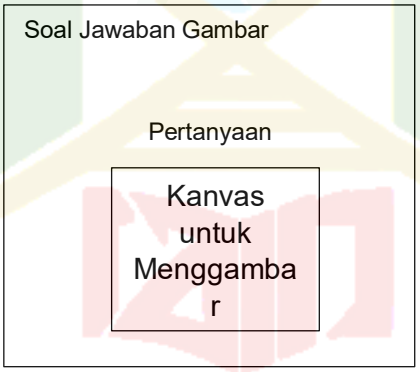
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Tampilan Awal Quizizz

Gambar 3.1 Tampilan Awal Quizizz

2) Penyusunan Kuis Pembelajaran

Kuis-kuis pembelajaran yang akan diujikan pada penelitian ini terdiri dari berbagai macam kuis, di antaranya jawaban singkat, jawaban gambar, dan pilihan ganda



Gambar 3.2 Tampilan Kuis Jawaban Gambar

6. Validasi Desain

Validasi desain adalah langkah penting yang dilakukan dalam rangka menilai validitas dari rancangan produk yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan melalui beberapa ahli sehingga kekuatan dan kelemahan dari produk yang dirancang dapat diketahui sebelum produk diimplementasikan.[76] Penelitian ini menggunakan beberapa ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh

[76] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*..., h. 302.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dapat berupa pendapat, saran, maupun kritik yang kemudian dianalisis kemudian dideskripsikan sebelum mengujicobakan produk kepada peserta didik.

C. Metode Penelitian Tahap II

Metode Penelitian Tahap II menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian dengan teknik pengumpulan data yang menghasilkan angka. Fokus penelitian kuantitatif berupa proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk numerik.[77]

1. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Kegiatan ujicoba diikuti oleh peserta didik program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang menggunakan metode eksperimen *one grup pretest-posttest design*. Metode ini dilakukan dengan dua kali tes, tes pertama dilakukan sebelum memberikan perlakuan dalam hal ini menggunakan media Quizizz, dan tes kedua dilakukan setelah menggunakan media Quizizz.[78]

Bentuk model rancangan uji coba adalah sebagai berikut:

O_1	X	O_2

O_1 : *Pretest* (sebelum perlakuan)

O_2 : *Posttest* (setelah perlakuan)

X : Perlakuan

[77] Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*..., h. 22-23.

[78] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 115.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan individu dalam penelitian. Adapun populasi pada penelitian ini menggunakan populasi keseluruhan peserta didik semester 1 program studi Pendidikan Agama Islam Universitas islam As'adiyah Sengkang yang terdiri dari 60 orang. Sedangkan sampel adalah beberapa bagian dari populasi.[79] Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *probability sampling* yang memberikan kesempatan yang sama terhadap setiap individu dalam populasi.

Cara menentukan besarnya sampel dari suatu populasi terdapat berbagai cara, namun peneliti akan menggunakan Rumus Solvin[80] sebagai berikut:

$$\text{n} = \frac{N}{1 + (N\ x\ e^2)}$$

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

E : *error level* (Tingkat kesalahan) (umumnya digunakan 1%, 5%, dan 10%)

Cara menghitung jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$\text{n} = \frac{N}{1 + (N\ x\ e^2)}$$

$$\text{n} = \frac{60}{1 + (60\ x\ 0{,}05^2)}$$

$$\text{n} = 52{,}17$$

---

[79] Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis...*, h. 73-75.

[80] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah....*, h. 158.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

atau dapat dibulatkan menjadi 52. Jadi, sampel dalam penelitian ini berjumlah 52 orang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini tahap kedua ini berupa Angket. Angket merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara memberi daftar pertanyaan kepada responden. Daftar pertanyaan dapat berupa daftar yang bersifat terbuka, dalam hal ini jawaban tidak disediakan oleh peneliti dan juga dapat bersifat tertutup, dalam hal ini jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Namun, pada penelitian ini, daftar pertanyaan yang digunakan bersifat tertutup yang berupa skala atau pemberian tanda pada pilihan-pilihan berdasarkan tingkatan tertentu. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini untuk mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran berbasis Quizizz yang telah diujicobakan.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini yaitu Angket yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan Tes yang digunakan untuk pengujian terhadap efektivitas media yang dilakukan melalui eksperimen pretest dan postest.

1) Angket

Angket merupakan pemberian daftar pertanyaan dengan jawaban yang berupa skala dengan tingkatan tertentu. Angket yang dimaksud untuk menilai tanggapan peserta didik yang berupa angket tertutup dalam lima skala.

Adapun kisi-kisi instrument angket dalam penelitian ini dapat dilihat pada table 3.6 sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket

Indikator	Deskripsi	Nomor Item
Desain Tampilan	Tampilan media menarik dan menyenangkan	1
	Desain yang mudah dipahami dan digunakan	2
	Penggunaan warna, font, layout, dan audio yang menarik	3
Aksesibilitas	Aplikasi mudah dan praktis diperoleh	4
	Aplikasi dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat	5
	Pengoperasian aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama	6
Konten Media	Konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	7
	Materi yang disampaikan mudah dipahami	8
	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan	9
Keterlibatan Peserta Didik	Motivasi peserta didik	10
	Membantu mengulang materi yang lebih menyenangkan	11
	Bahasa yang mudah dipahami	12

2) Tes

Tes pada penelitian dilakukan sebanyak dua kali. Tes pertama dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran Quizizz, sedangkan tes yang kedua diberikan setelah penerapan media pembelajaran Quizizz. Tes ini berisi soal-soal untuk *pretest* dan *posttest*.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen tes yang akan digunakan dalam pretest dan posttest:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Jenis Soal	Nomor Butir
1	Mengetahui definisi jumlah ismiyah	Disajikan beberapa definisi, peserta didik mampu mendefinisikan jumlah ismiyah	Pilihan Ganda	1
2	Mengetahui definisi isim ma'rifah dan isim nakirah	Peserta didik mampu mengidentifikasi definisi isim ma'rifah	Pilihan Ganda	2, 14
3	Mengidentifikasi tanda isim ma'rifah dan isim nakirah	Disajikan sebuah tanda isim. Peserta didik mampu mengidentifikasi tanda tersebut.	Pilihan Ganda	7
4	Mengidentifikasi jenis-jenis isim ma'rifah	Disajikan sebuah jenis isim, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis isim ma'rifah	Pilihan Ganda	4, 8, 18, 20
5	Mengidentifikasi contoh-contoh isim ma'rifah	Disajikan soal tentang beberapa contoh isim. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh isim ma'rifah	Pilihan Ganda	3, 11
6	Mengidentifikasi contoh-contoh jumlah ismiyah	Disajikan beberapa contoh kalimat. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh jumlah ismiyah	Pilihan Ganda	5, 10, 17, 19
		Disajikan sebuah contoh kalimat, Peserta didik mampu menerjemahkan ke dalam bahasa Arab	Pilihan Ganda	9, 16,
		Disajikan sebuah contoh kalimat, Peserta didik mampu menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia	Pilihan Ganda	6, 13,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Disajikan sebuah kalimat rumpang. Peserta didik mampu melengkapi kalimat sesuai dengan jenis isim	Pilihan Ganda	12, 15

Namun, sebelum kedua instrument tersebut diterapkan dalam proses penelitian, terlebih dahulu akan dilaksankan uji validitas dan reliabilitas instrument yaitu sebagai berikut:

a) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisioner menjadi sebuah alat ukur. Suatu kuisioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan yang disajikan mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut. Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan tes. Sedangkan, sebuah tes yang memiliki validitas rendah dapat dilihat dari data yang tidak relevan dengan tujuan tes tersebut.[81]

Rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dengan simpangan dari Pearson, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2 (\sum y^2)}}$$

keterangan:
x = X-$\bar{X}$

[81] Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley, "Analisis Faktor-faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik (Sipil, Mesin, Listrik)*, 2021 (online), h. 433. Dalam https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik (diakses tanggal 4 Oktober 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$y = Y-\bar{Y}$

$\bar{X}$= skor rata-rata X

$\bar{Y}$ = skor rata-rata Y

Besarnya angka r yang diperoleh akan menunjukkan kuat atau tidaknya variabel yang diukur. Apabila besaran angkan mendekati 1,000 maka indeks korelasinya tinggi, dalam hal ini tingkat validitasnya tinggi.[82]

b) Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas dikaitkan dengan kepercayaan. Suatu tes dikatakan reliabel jika hasil pengukurannya konsisten ketika dilakukan berulang kali dalam kondisi yang sama, atau meskipun hasil yang diperoleh tidak sama maka hal tersebut tetap tidak berlaku, misalnya pada uji tes pertama, si A memperoleh nilai yang lebih rendah dengan si B. Kemudian pada pengukuran kedua si A masih memperoleh nilai yang lebih rendah daripada si B, meskipun nilai keduanya berubah-ubah. Hal tersebut kemudian dinyatakan sebagai reliabilitas tes yang tinggi.[83]

Uji reliabilitas tes dalam hal ini dilakukan untuk mengetahui ketetapan suatu tes, dengan kata lain kapanpun tes tersebut digunakan maka tes tersebut memberikan hasil yang sama atau relatif sama. Metode pengujian instrument tes pada penelitian ini menggunakan dengan metode *Cronbach's Alpha.* Tingkat reliabilitas suatu instrumen penelitian dapat diukur menggunakan koefisien reliabilitas dengan kisaran 0-1. Rumus *Cronbach's Alpha* untuk mencari koefisien reliabilitas sebagai berikut:

---

[82] Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*..., h. 89-91

[83] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 100-101.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum\sigma_t^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_x = relibilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan

$\sum\sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

Rentang nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

- alpha < 0.50 : relibilitas rendah
- 0.50 < alpha < 0.70 : relibilitas sedang
- Alpha > 0.70 : relibilitas cukup
- Alpha > 0.80 : reliabilitas tinggi
- Alpha > 0.90 : relibilitas sempurna

Semakin rendah nilai alpha, maka semakin besar kemungkinan adanya item yang tidak reliabel. Suatu instumen penelitian dapat dikatakan reliable jika menunjukkan nilai alpha > 0.60.[84]

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada tahap kedua penelitian ini yaitu menggunakan n-gain dan uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) for Windows version 26.*

[84] Rokhmad Slamet dan Sri Wahyuningsih, "Validitas dan Reliabilitas terhadap Instrumen Kepuasan Kerja," *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2022 (online), h. 53. Dalam https://www.journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi (diakses tanggal 4 Oktober 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Uji N-Gain

Teknik analisis data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji n-gain. N-gain merupakan singkatan dari *normalized gain* yang berarti peningkatan yang dinormalisasi. Uji n-gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan n-gain mengukur perubahan relatif tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran.

Skor n-gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, sedangkan nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar peserta didik, dan nilai 0 menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan maupun penurunan hasil belajar peserta didik.

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung skor n-gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian sebagai berikut:

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan berdasarkan presentase diinterpretasikan berdasarkan kategori sebagai berikut[85]:

Presentase	Keterangan
76% - 100%	Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
41% - 55%	Kurang Efektif
≤ 40%	Tidak Efektif

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan cara menghitung selisih skor antara pretest dan posttest. Uji normalitas sangat penting dilakukan, hal ini berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS melalui uji normalitas *one sample Klmogrov Smirnov*.

c. Uji Hipotesis

Teknik analisis data berupa uji hipotesis dilakukan dengan cara menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest.* Menguji hipotesis dengan menggunakan uji t satu kelompok (*paired sample test*). Uji-t adalah statistic parametrik yang digunakan dalam menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel dengan bentuk data interval ataupun rasio. Rumus yang digunakan dalam uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

Keterangan:

t : Uji pengaruh parsial

r : Koefisien korelasi

[85] Moh. Irman Sukarelawan, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Grup Pretest-Posttest* (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), h. 9-11

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

n : banyaknya data

Nilai signifikan t < 0,05, maka dapat dikatakan variable independent memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial. Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikansi 5%. Adapun kriteria yang digunakan dalam mendeteksi hipotesis diterima atau ditolak yaitu sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikan > 0,05 maka hipotesis ditolak (koefisien regresi tidak signifikan).
2) Jika nilai signifikan ≤ 0,05 maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan)[86]

[86] Gusti Pratiwi dan Tukimin Lubis, "Pengaruh Kualitas Produk dan Harga terhadap Kepuasan Pelanggan UD Adli di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan", *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 2021 (online), h. 127. Dalam https://jurnalbisnismahasiswa.com/index.php/jurnal (diakses tanggal 22 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

Prototipe media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a. Analisis kinerja

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang sedang berlangsung dan potensi masalah yang terjadi. Proses menganalisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan melalui yaitu peneliti mengikuti pembelajaran tatap muka sehingga ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan yaitu papan tulis dan beberapa kali menggunakan media proyektor. Potensi masalah yang terjadi dalam hal ini yaitu listrik yang sering padam sehingga penggunaan proyektor mengalami gangguan, selain itu sarana yang digunakan masih terbatas, dalam hal ini jumlah proyektor yang kurang memadai. Penelitian ini bertujuan agar media pembelajaran dapat diakses melalui perangkat masing-masing peserta didik.

b. Analisis peserta didik

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi misalnya penggunaan papan tulis yang kurang menarik sehingga mengurangi motivasi belajar peserta didik. Media ini dirancang dengan desain tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu mengetahui pokok-pokok materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, penelitian ini menemukan bahwa pokok bahasan materi pembelajaran yang akan diteliti berupa materi *jumlah ismiyah* yaitu pengertian jumlah ismiyah, struktur jumlah ismiyah, kaidah jumlah ismiyah, jenis-jenis isim ma'rifah, contoh isim ma'rifah dan contoh jumlah ismiyah. Pokok-pokok materi tersebut dimuat dalam media pembelajaran berbasis Quizizz.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran . Penelitian ini menemukan bahwa tujuan pembelajaran pada materi jumlah ismiyah adalah memahami definisi jumlah ismiyah, M mengidentifikasi struktur jumlah ismiyah, dan mengidentifikasi kaidah dasar jumlah ismiyah. Tujuan-tujuan tersebut menjadi pedoman dalam memuat materi serta kuis-kuis yang akan dimuat dalam media pembelajaran berbasis Quizizz.

e. Merancang desain produk

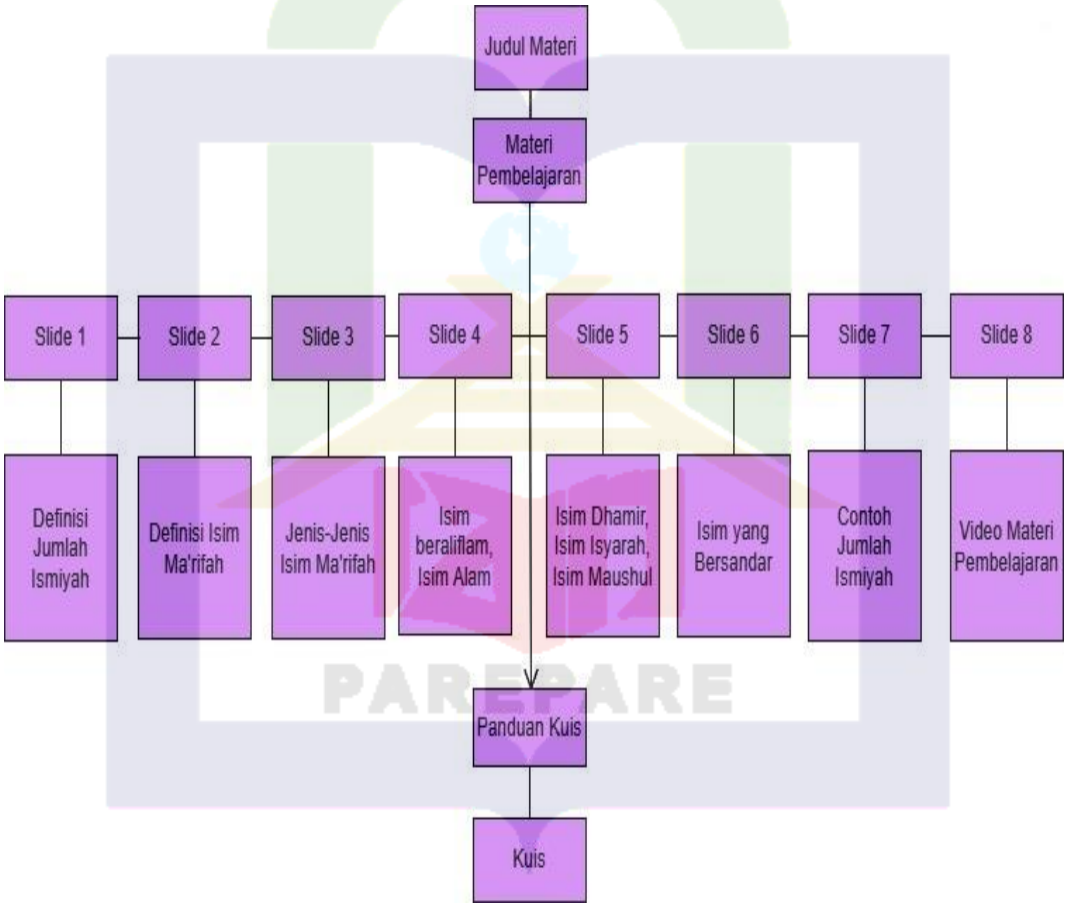
Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam merancang desain produk yaitu sebagai berikut:

1) 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
2) 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 dekko dengan tujuan keterbacaan teks yang jelas dan simpel, sedangkan warna dasar yang dipilih adalah warna

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

krim yang berdasarkan preferensi peneliti merupakan warna yang netral untuk dijadikan sebagai warna latar belakang. 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 dijadikan acuan dalam perancangan desain media sebagaimana terlihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Kerangka Quizizz

Bentuk desain media terdiri dari dua komponen yaitu *slide* dan kuis. Perancangan desain media dikembangkan menggunakan aplikasi canva yang berisi konten pembelajaran tentang *jumlah ismiyah.* Materi yang disajikan berupa definisi, jenis-jenis, contoh-contoh, dan video dari *youtube* yang dapat ditonton langsung,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

slide panduan kuis dan dilanjutkan dengan kuis-kuis sebagai bahan latihan. *Slide* yang ditampilan berjumlah sembilan *slide*, terdiri tujuh materi pembelajaran, satu *slide* yang berupa video terkait materi *isim ma'rifah* dan *isim nakirah*, dan satu *slide* yang berupa panduan sebelum mengerjakan kuis. Selanjutkan kuis yang disajikan berjumlah sepuluh yang terdiri dari dua macam bentuk soal, yaitu pilihan ganda dan jawaban singkat (mengisi kotak-kotak kosong).

Kuis-kuis yang dibuat diberikan durasi waktu pengerjaan yang disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal, seperti 30 detik, 45 detik, dan 1 menit. Pemilihan durasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengelola waktu. Selain itu, setiap kuis ditetapkan poin perolehan masing-masing 10 poin. Sehingga peserta didik harus menjawab kuis secara cepat dan tepat untuk mendapat poin. Setelah media pembelajaran dibuat, peneliti meninjau media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik, sehingga kekeliruan yang mungkin terjadi dapat diminimalisasi. Selanjutnya peneliti menyimpan hasil desain media pembelajaran yang kemudian dapat divalidasi oleh para ahli.

Desain yang dipilih bernuansa coklat krim dapat memberi pengaruh terhadap peserta didik, seperti yang diungkapkan oleh Frank and Gilovich bahwa warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang. Penggunaan warna krim dapat memberikan pengaruh psikologi kekuatan, ketahanan, keamanan, keselamatan, kenyamanan, kehangatan. Sehingga media pembelajaran dapat membangkitan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.[87]

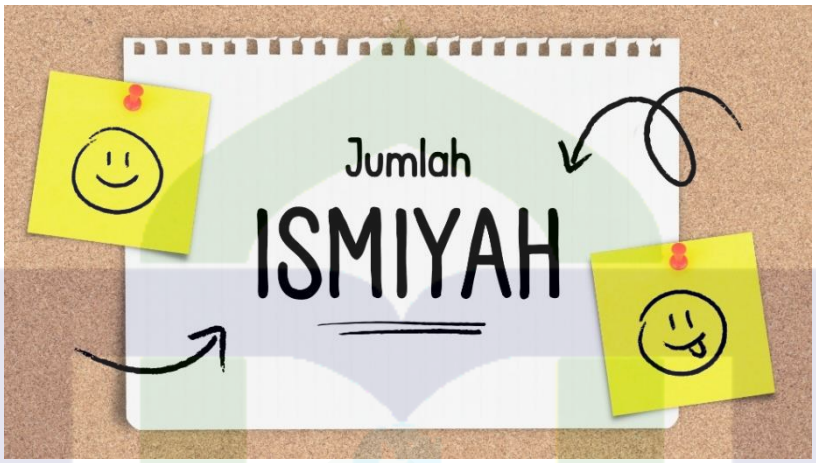
Prototipe media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan dijelaskan secara detail sebagai berikut:

[87] 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 tanggal 5 Januari 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Sampul

Tampilan awal dari media ini adalah sampul yang berupa judul materi pembelajaran. Tampilan awal media terlihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Sampul Media Quizizz

2) Materi Pembelajaran

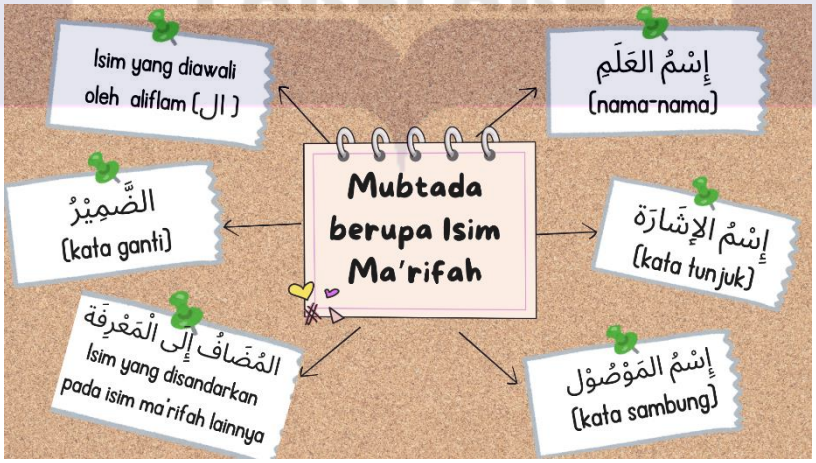
Halaman selanjutnya adalah materi pembelajaran yang memuat definisi tentang *jumlah ismiyah* yang kemudian diarahkan ke pembahasan *isim ma'rifah* dan *isim nakirah*, jenis-jenis dan contoh *isim ma'rifah*, dan *slide* materi diakhir dengan contoh-contoh *jumlah ismiyah*. Tampilan *slide* ini dapat dilihat pada gambar 4.3 – 4.11 berikut:

Gambar 4.3 Definisi Jumlah Ismiyah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.4 Struktur Jumlah Ismiyah

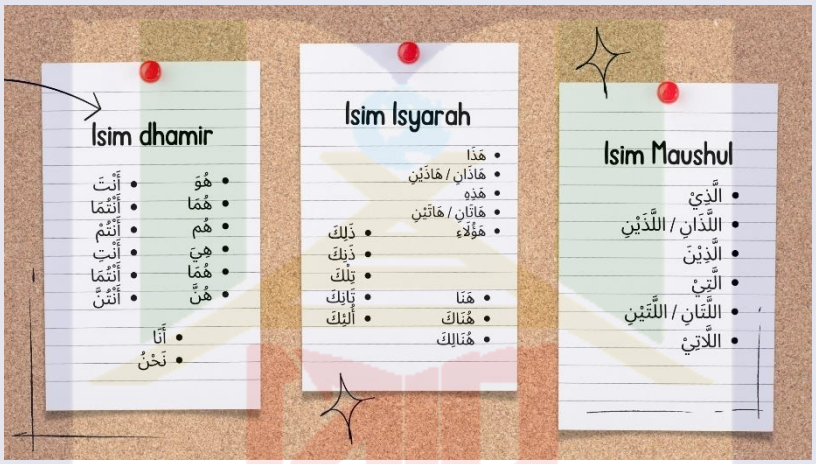
Gambar 4.5 Ketentuan Mubtada dan Khabar



Gambar 4.6 Jenis-Jenis Isim Ma'rifah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

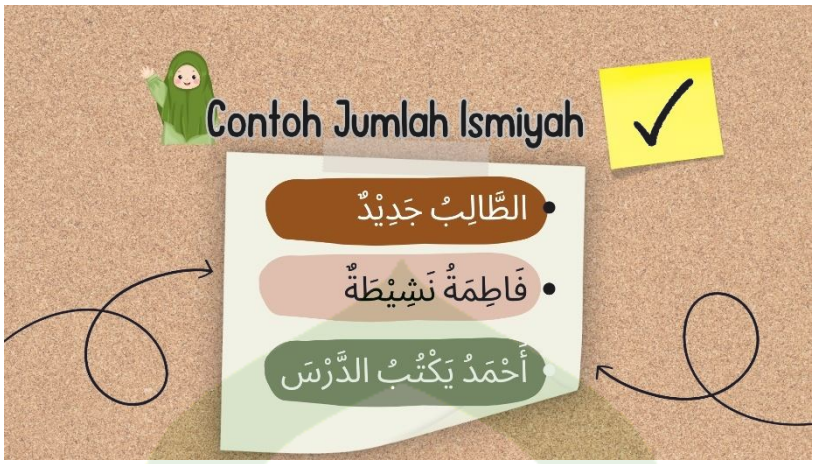
Gambar 4.7 Isim yang Beraliflam dan Isim Alam



Gambar 4.8 Isim Dhamir, Isim Isyarah, Isim Maushul

Gambar 4.9 Isim yang Bersandar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 4.10 Contoh Jumlah Ismiyah

Gambar 4.11 Video Materi Pembelajaran

3) Kuis-Kuis

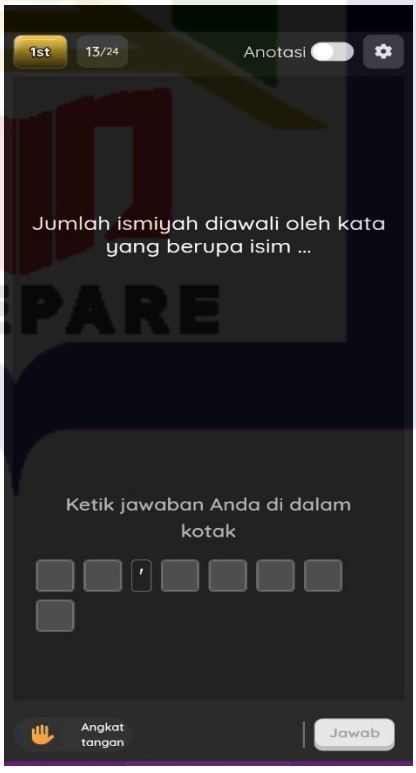
Slide selanjutnya adalah tampilan kuis-kuis yang memuat tiga jenis yaitu jawaban singkat (mengisi kotak-kotak kosong), pilihan ganda yang terdiri dari lima pilihan jawaban, dan jawaban gambar yaitu menggambar jawaban dari pertanyaan pada kanvas yang telah disediakan. Tampilan slide ini dapat dilihat pada gambar 4.12 – 4.26 berikut:

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.12 Kuis 1

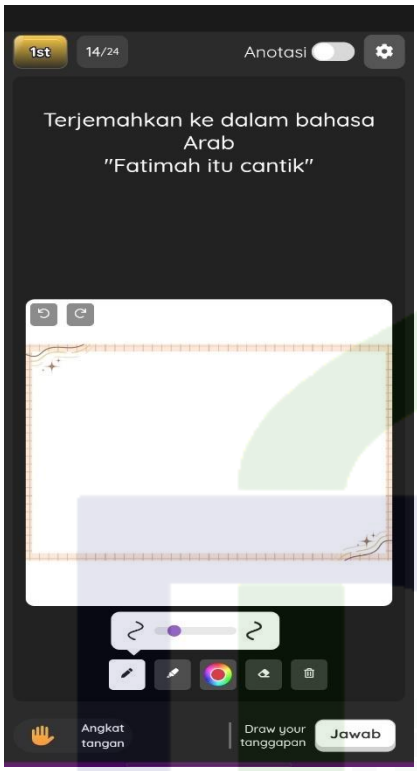
Gambar 4.13 Kuis 2

Gambar 4.14 Kuis 3



Gambar 4.15 Kuis 4

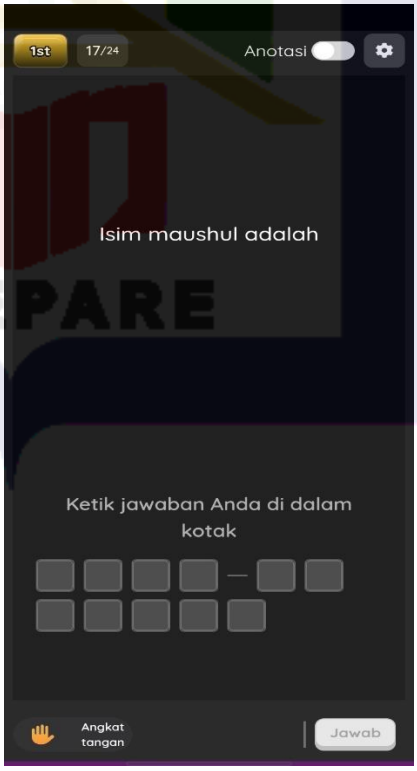
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 4.16 Kuis 5

Gambar 4.17 Kuis 6

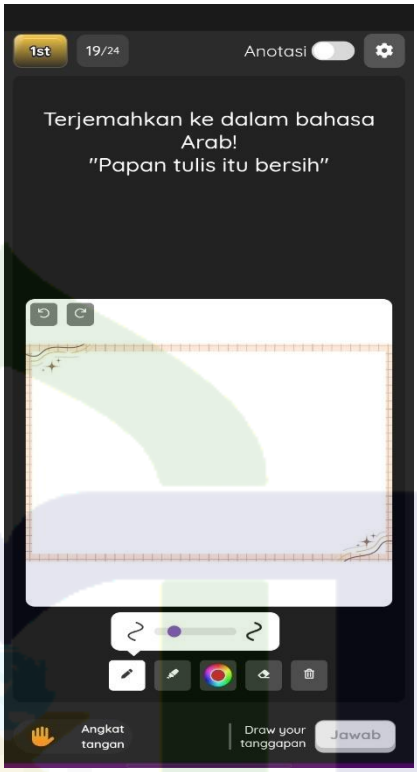
Gambar 4.18 Kuis 7



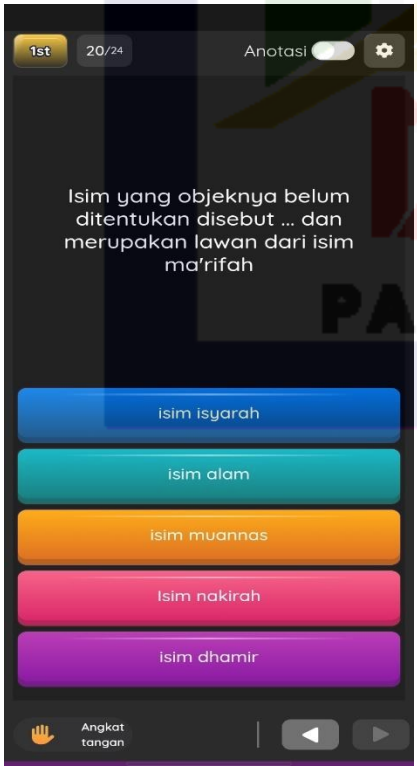
Gambar 4.19 Kuis 8

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

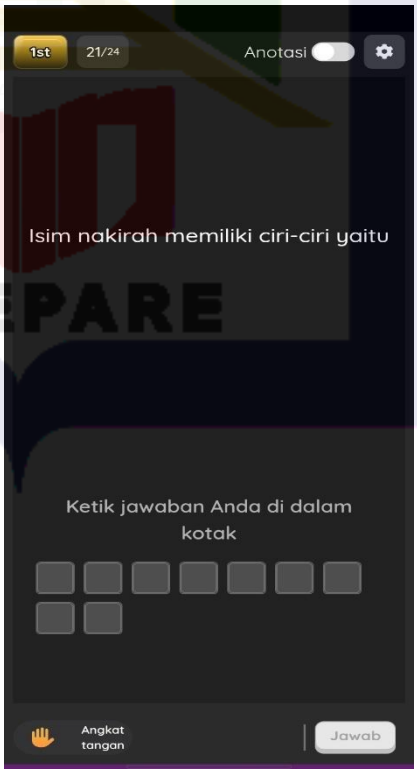
Gambar 4.20 Kuis 9



Gambar 4.21 Kuis 10



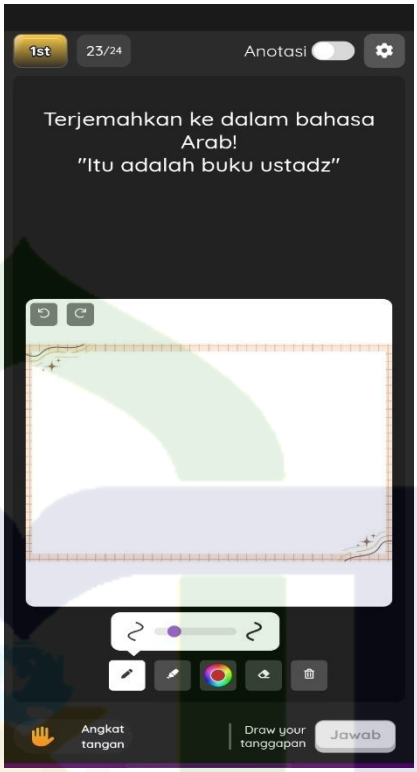
Gambar 4.22 Kuis 11



Gambar 4.23 Kuis 12

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.24 Kuis 13



Gambar 4.25 Kuis 14

Gambar 4.26 Kuis 15

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

Kevalidan media pembelajaran berbasis Quizizz dilakukan melalui validasi oleh para ahli, yaitu menguji produk yang telah didesain. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan dinilai dan diberi masukan oleh para ahli, dalam hal ini ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan cara pengisian angket dengan memberikan skor dari setiap poin pernyataan. Ahli media memberikan nilai dan masukan pada aspek tampilan, desain, audio, video, dukungan terhadap peserta didik, dan komponen-komponen pendukung yang terdapat di dalam media pembelajaran. Adapun ahli materi memberikan nilai dan masukan terkait materi *jumlah ismiyah*.

Pengujian tahap pertama dilakukan dengan menunjukkan media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian para ahli mengisi angket penilaian yang telah disediakan yang selanjutnya menjadi acuan bagi peneliti untuk merevisi dan mengembangkan produk sesuai dengan masukan dari para ahli. Adapun hasil penilaian dari para ahli terhadap media pembelajaran berbasis Quizizz dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Sebelum angket diberikan kepada ahli materi, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrument. Berikut hasil uji validitas menggunakan *product momen*:

$$xy = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x.\Sigma y)}{\sqrt{[N\Sigma x^2][N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir/item

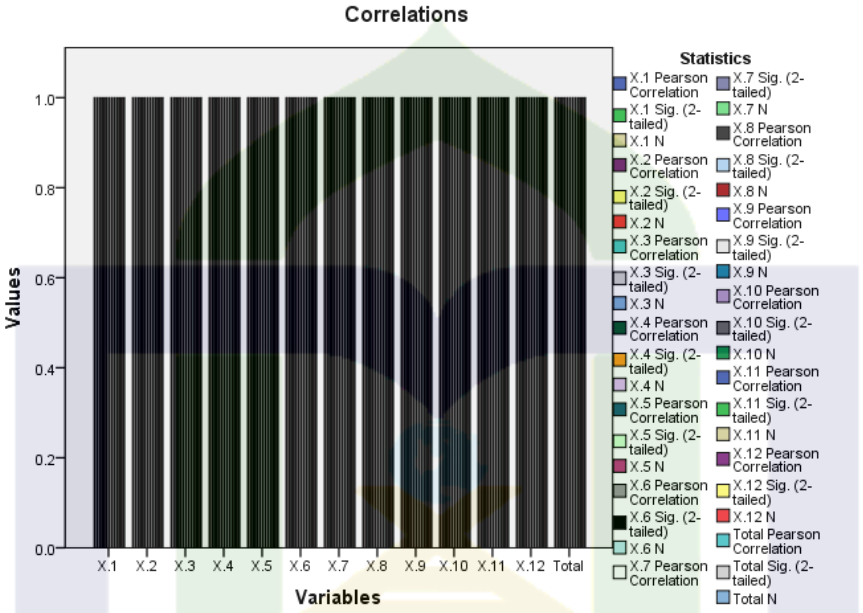
N = jumah subjek

X = skor subjek

Y = skor total

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Validitas instrumen ahli materi menggunakan program SPSS versi 26 untuk memudahkan penulis dalam mengolah data hasil penelitian. Hasil uji validitas instrument dapat dilihat pada gambar 4.27 berikut:



Gambar 4.27 Validitas Instrumen Ahli Materi

Berdasarkan tabel di atas, nilai r menunjukkan nilai yang valid, sehingga terbukti bahwa 12 butir instrument yang digunakan valid untuk selanjutnya digunakan dalam validasi ahli materi.

Pelaksanaan penilaian dilakukan dengan menunjukkan produk yang ditampilkan pada layar laptop, dengan tampilan sebagai pengembang dan tampilan sebagai peserta didik. Konten materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran berbasis Quizizz, meliputi *jumlah ismiyah, isim ma'rifah,* dan *isim nakirah*.

a. Ahli Materi I

Ahli materi I adalah KM. Syamsuddin Semmang, S.Pd.I., M.Pd., merupakan dosen pengampu mata kuliah bahasa Arab dan menjabat sebagai ketua program studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Data hasil penilaian ahli materi I terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi I

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	4
2	Ketepatan konsep materi	4
3	Kedalaman materi	5
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
5	Penyajian materi yang runtut	5
6	Kejelasan materi	5
7	Materi mudah dipahami	4
8	Kesesuaian contoh dalam materi	4
9	Kesesuaian materi dengan kuis	5
10	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	4
11	Ketepatan kaidah bahasa	4
12	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	4
	Skor Total	52

Hasil penilaian ahli materi I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 52. Adapun skor maksimal dari 12 indikator penilaian adalah 60 yang berasal dari nilai maksimal yaitu 5 dikalikan dengan jumlah indikator penilaian. Sehingga, presentase skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Validitas = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$Tingkat\ Validitas = \frac{52}{60} \text{ x } 100\% = 86{,}67\ \%$$

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil yang diperoleh tersebut jika diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat validitas, maka nilai 86,67% termasuk ke dalam interval nilai 81% - 100% yang berarti 'sangat valid'. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* termasuk ke dalam penilaian 'sangat valid', yang selanjutnya dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Selain penilaian yang berupa skor, terdapat beberapa saran perbaikan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa saran dari ahli materi I adalah sebagai berikut:

1) Penyajian materi tidak perlu terlalu mendalam. Khusus materi *jumlah ismiyah* pada program studi Pendidikan Agama Islam tidak sampai termuat *mubtada'*. Lebih baik memperdalam ciri-ciri *jumlah ismiyah* yang berupa *isim ma'rifah*.
2) Penyajian kuis terlalu tinggi. Kuis yang berupa menerjemahkan ke dalam bahasa Arab masih terlalu tinggi. Lebih baik jika menerjemahkan dari bahasa Arab ke bahasa Indonesia.

Berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli materi I, media pembelajaran berbasis Quizizz kemudian direvisi dan selanjutnya diujicobakan pada peserta didik.

b. Ahli Materi II

Ahli materi II adalah Hj. Indo Uleng, S.Pd.I., M.Pd.I, yang merupakan dosen pengampu mata kuliah bahasa Arab, khususnya pada program studi pendidikan agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang. Data hasil penilaian ahli materi II terhadap media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* terlihat pada tabel sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi II

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	5
2	Ketepatan konsep materi	5
3	Kedalaman materi	4
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
5	Penyajian materi yang runtut	5
6	Kejelasan materi	5
7	Materi mudah dipahami	5
8	Kesesuaian contoh dalam materi	5
9	Kesesuaian materi dengan kuis	5
10	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5
11	Ketepatan kaidah bahasa	4
12	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	5
	Skor Total	58

Hasil penilaian ahli materi II menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 58. Adapun skor maksimal dari 12 indikator penilaian adalah 60 yang berasal dari nilai maksimal yaitu 5 dikalikan dengan jumlah indikator penilaian. Sehingga, presentase skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Validitas = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$Tingkat\ Validitas = \frac{58}{60} \text{ x } 100\% = 96{,}67\ \%$$

Hasil yang diperoleh tersebut jika diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat validitas, maka nilai 96,67% termasuk ke dalam interval nilai 81% - 100% yang berarti ‘sangat valid’. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* termasuk ke dalam penilaian 'sangat valid', yang selanjutnya dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Selain penilaian yang berupa skor, terdapat beberapa saran perbaikan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa saran dari ahli materi II adalah sebagai berikut:

1) Materi yang disajikan kurang menjelaskan tentang *isim nakirah*
2) Penyajian kuis disesuaikan dengan materi yang ada, seperti pada kuis dengan jawaban 'bertanwin', peserta didik akan kebingungan karena penjelasan pada materi adalah 'berakhiran tanwin'.

Berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli materi II, media pembelajaran berbasis Quizizz kemudian direvisi dan selanjutnya diujicobakan pada peserta didik.

2. Validasi Ahli Media

Sebelum angket diberikan kepada ahli media, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrument. Berikut hasil uji validitas menggunakan *product momen*:

$$xy = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x.\Sigma y)}{\sqrt{[N\Sigma x^2][N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir/item

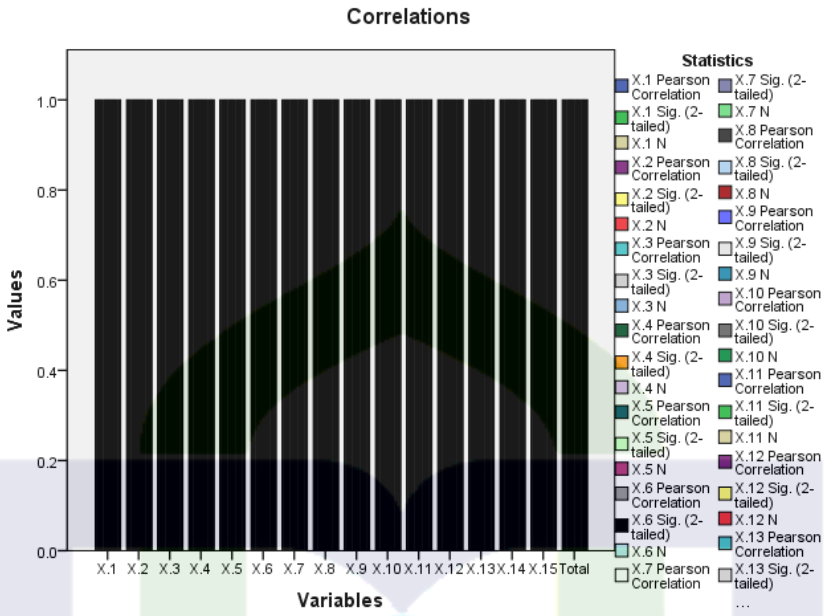
N = jumah subjek

X = skor subjek

Y = skor total

Validitas instrumen menggunakan program SPSS versi 26 untuk memudahkan penulis dalam mengolah data hasil penelitian. Hasil uji validitas instrument dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 4.28 Validitas Instrumen Ahli Media

Berdasarkan teks bar di atas, nilai r menunjukkan nilai yang valid, sehingga terbukti bahwa 15 butir instrument yang digunakan valid untuk selanjutnya digunakan dalam validasi ahli media.

Ahli Media adalah Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., yang merupakan dosen pengampu mata kuliah teknologi pembelajaran pada program studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Parepare dan berpengalaman sebagai ahli media dari berbagai macam penelitian di Instutut Agama Islam Negeri Parepare. Data hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Desain tampilan yang menarik	4
2	Visual yang digunakan memperjelas materi	4
3	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan	4
4	Penggunaan ukuran font yang sesuai	3

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5	Pemilihan warna yang sesuai	4
6	Jenis font sesuai dan jelas	4
7	Kejelasan audio	5
8	Audio yang menarik	4
9	Kualitas video	4
10	Kesesuaian video dengan materi	4
11	Kemudahan dalam penggunaan media	4
12	Penggunaan media yang praktis	4
13	Media dapat menambah pengetahuan peserta didik	4
14	Media memberi support kepada peserta didik untuk belajar mandiri	4
15	Media dapat memotivasi peserta didik	4
Skor Total		60

Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 60. Adapun skor maksimal dari 75 indikator penilaian adalah yang berasal dari nilai maksimal yaitu 5 dikalikan dengan jumlah indikator penilaian. Sehingga, presentase skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Validitas = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$Tingkat\ Validitas = \frac{60}{75} \text{ x } 100\% = 80\ \%$$

Hasil yang diperoleh tersebut jika diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat validitas, maka nilai 80% termasuk ke dalam interval nilai 61% - 80% yang berarti ‘valid’. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* termasuk ke dalam penilaian ‘valid’ dan layak, dalam hal ini 13 dari 15 aspek memperoleh nilai 4 yang berarti memenuhi kriteria baik, sehingga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Selain penilaian yang berupa skor, terdapat beberapa saran perbaikan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa saran dari ahli materi I adalah sebagai berikut:

1) Ukuran font pada penjelasan materi dan soal lebih diperbesar
2) Tambahkan petunjuk penggunaan kuis
3) Warna pada teks soal lebih gelap dari opsi jawaban yang berwarna, lebih baik jika teks soal lebih mencolok daripada opsi jawaban.

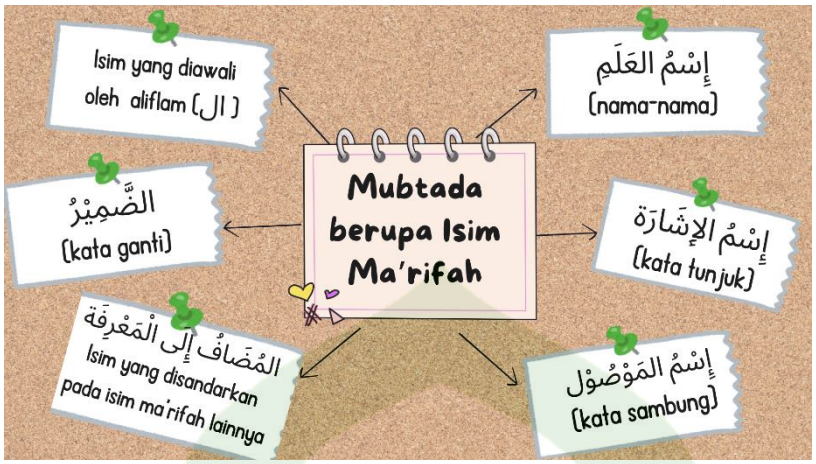
Berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli media, media pembelajaran berbasis Quizizz kemudian direvisi. Revisi produk sangat diperlukan sebelum produk disebarluaskan. Adapun revisi media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan dijelaskan secara detail sebagai berikut:

1) Materi Pembelajaran

Revisi pada bagian materi pembelajaran adalah mengubah ukuran font substansi materi tentang jumlah isimiyah. Tampilan revisi terlihat pada gambar 4.29-4.33 berikut:

Gambar 4.29 Revisi Slide 3

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 4.30 Revisi Slide 5

Gambar 4.31 Revisi Slide 6

Gambar 4.32 Revisi Slide 7

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.33 Revisi Slide 8

2) Panduan Kuis

Berdasarkan saran dari ahli media, perlu menambahkan petunjuk penggunaan kuis. Panduan kuis terlihat pada gambar 4.34 sebagai berikut:

Gambar 4.34 Panduan Kuis

3) Kuis-Kuis

Revisi pada bagian kuis adalah ukuran font, warna pada teks soal, dan menghapus jenis soal. Tampilan revisi terlihat pada gambar 4.35 – 4.44 berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

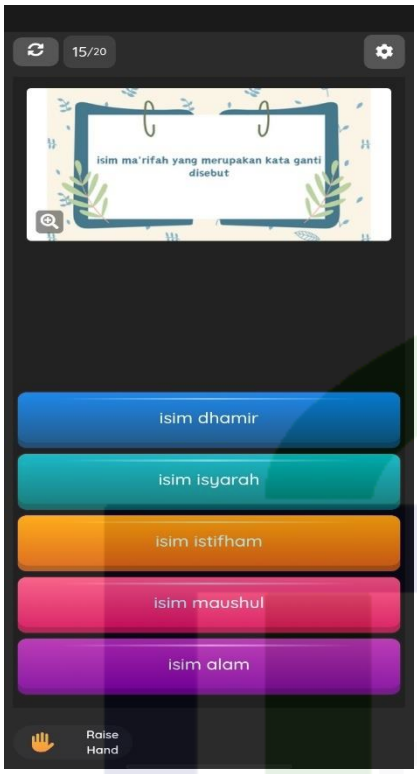
Gambar 4.35 Revisi Kuis 1

Gambar 4.36 Revisi Kuis 3

Gambar 4.37 Revisi Kuis 4

Gambar 4.38 Revisi Kuis 6

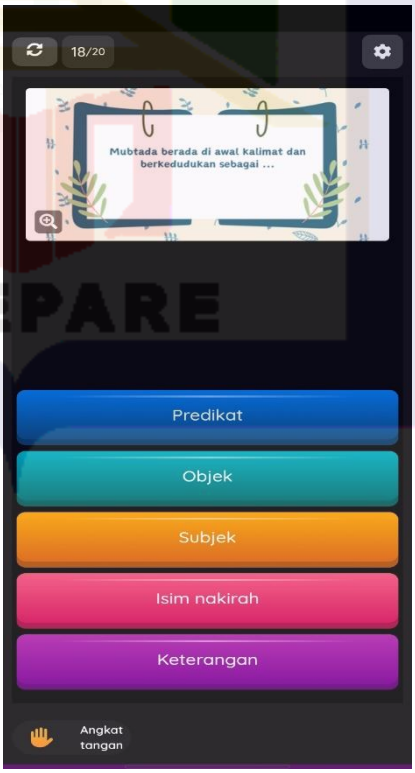
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 4.39 Revisi Kuis 7

Gambar 4.40 Revisi Kuis 8

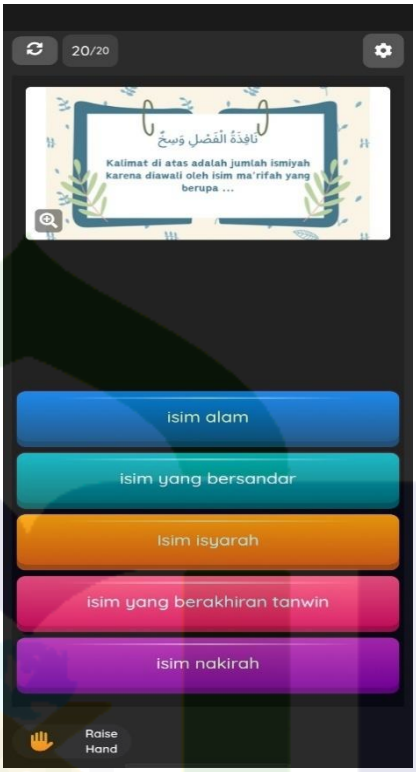
Gambar 4.41 Revisi Kuis 9



Gambar 4.42 Revisi Kuis 11

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 4.43 Revisi Kuis 12



Gambar 4.44 Revisi Kuis 15

Setelah merevisi produk, tahap selanjutnya adalah uji coba, skala kecil dengan melibatkan 10 mahasiswa program studi pendidikan agam Islam semester satu Universitas Islam As'adiyah Sengkang. Produk yang telah direvisi sebelumnya akan diujicobakan secara langsung dengan mengundang peserta didik masuk ke dalam platform atau aplikasi dan diberikan kode unik sebagai kunci untuk masuk.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik dibagikan angket respon terhadap media pembelajaran. Ringkasan hasil angket respon skala kecil dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Respon Peserta Didik Skala Kecil

No	Indikator Penilaian	Jumlah Mahasiswa	Skor	Skor Maks	%
1	Tampilan media menarik	10	48	50	96%
2	Desain yang mudah dipahami dan digunakan	10	47	50	94%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Penggunaan warna, font, layout yang menarik	10	44	50	88%
4	Aplikasi mudah dan praktis diperoleh	10	46	50	92%
5	Aplikasi dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat	10	41	50	82%
6	Pengoperasian aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama	10	44	50	88%
7	Konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	10	47	50	94%
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami	10	46	50	92%
9	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan	10	47	50	94%
10	Meningkatkan motivasi peserta didik	10	45	50	90%
11	Membantu mengulang materi pembelajaran	10	45	50	90%
12	Bahasa mudah dipahami	10	46	50	92%
13	Teks dapat dibaca jelas	10	45	50	90%
14	Penggunaan video yang menyenangkan	10	45	50	90%
15	Audio yang menarik	10	46	50	92%
Total			682	750	91%

Hasil respon peserta didik skala kecil menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 682. Sedangkan skor maksimal dari 15 indikator penilaian dikalikan 5 adalah 750. Tingkat kepraktisan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{682}{750} \text{ x } 100\% = 90{,}93\ \%$$

Dibulatkan menjadi 91%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil ini jika diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat kepraktisan, maka nilai 91% termasuk dalam interval 81%-100% yang berarti 'sangat praktis'. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* termasuk dalam penilaian 'sangat praktis' untuk selanjutnya dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah implementasi dalam hal ini implementasi produk kepada 52 mahasiswa program studi Pendidikan agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang. 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.

Kode unik tersebut dimuat secara acak oleh aplikasi. Peserta didik belajar secara mandiri yang diselingi dengan tanya jawab terkait materi *jumlah ismiyah* yang juga memuat *isim ma'rifah*, *isim nakirah*. Beberapa peserta didik terkendala pada kecepatan pengoperasian aplikasi, kecepatan jaringan dan perangkat yang kurang mendukung seperti penyimpanan penuh sehingga membutuhkan proses yang lama sebelum pembelajaran dimulai. Solusi yang diberikan adalah mengakses Quizizz melalui *website*.

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 dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.5 Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Jumlah Mahasiswa	Skor	Skor Maks	%
1	Tampilan media menarik	52	232	260	89%
2	Desain yang mudah dipahami dan digunakan	52	233	260	90%
3	Penggunaan warna, font, layout yang menarik	52	229	260	88%
4	Aplikasi mudah dan praktis diperoleh	52	236	260	91%
5	Aplikasi dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat	52	228	260	88%
6	Pengoperasian aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama	52	225	260	87%
7	Konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	52	232	260	89%
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami	52	232	260	89%
9	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan	52	238	260	92%
10	Meningkatkan motivasi peserta didik	52	241	260	93%
11	Membantu mengulang materi pembelajaran	52	239	260	92%
12	Bahasa mudah dipahami	52	233	260	90%
13	Teks dapat dibaca jelas	52	238	260	92%
14	Penggunaan video yang menyenangkan	52	234	260	90%
15	Audio yang menarik	52	236	260	91%
Total			3506	3900	90%

Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 3506. Sedangkan skor maksimal dari 15 indikator penilaian dikalikan 5

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

adalah 3.900. Tingkat kepraktisan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{3506}{3900} \text{ x } 100\% = 89{,}89\ \%$$

Dibulatkan menjadi 90%

Hasil ini jika diinterpretasikan berdasarkan tabel tingkat kepraktisan, maka nilai 90% termasuk dalam interval 81%-100% yang berarti 'sangat praktis'. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz pada materi *jumlah ismiyah* termasuk dalam penilaian 'sangat praktis' untuk selanjutnya dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz diukur melalui *pretest* dan posttest. Rata-Rata hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

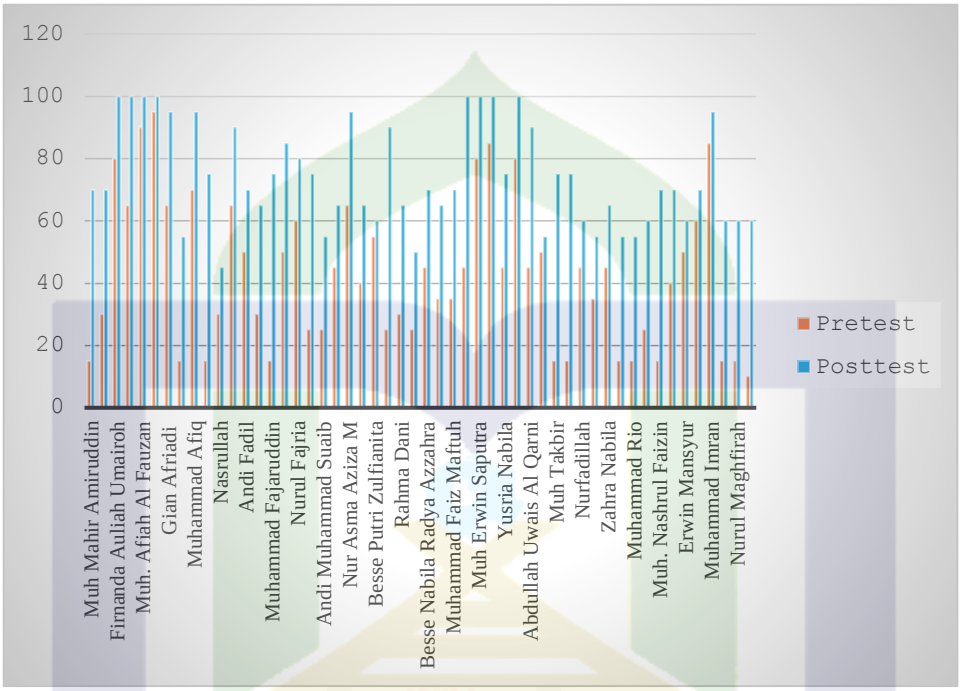
No	Skor Pretest	Skor Posttest
1	42,50	74,23

Hasil *pretest* menunjukkkan beberapa peserta didik memperoleh nilai yang rendah, hal ini mencerminkan pengetahuan awal peserta didik yang rendah karena latar belakang pendidikan dengan pembelajaran bahasa Arab yang belum secara intensif bahkan tanpa melalui pembelajaran bahasa Arab.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Peningkatan hasil tes peserta didik tersebut dapat lebih jelas terlihat pada grafik gambar 4.45 berikut:

Gambar 4.45 Grafik Peningkatan Hasil Tes Peserta Didik



Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan dengan menggunakan perhitungan skor n-gain sehingga dapat diperoleh selisih antara skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Adapun rata-rata hasil perhitungan skor n-gain dapat dilihat pada table 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Rata-Rata Perhitungan Skor N-Gain

No	Skor N-Gain	Presentase
1	0,59	59,47%

Hasil ini jika diinterpretasikan berdasar pada tabel sebelumnya, maka skor n-gain 0,59 yang diperoleh termasuk ke dalam interval $0,30 \leq g < 0,70$ yang berarti 'peningkatan sedang', beberapa peserta didik memperoleh skor n-gain dengan peningkatan rendah karena kendala teknis seperti penggunaan perangkat yang kurang memadai sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk pengoperasian

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

media, selain itu beberapa peserta didik memperoleh nilai *pretest* yang sudah cukup tinggi sehingga memperoleh peningkatan rendah. Sedangkan presentase 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.

Data pretest dan posttest sebelumnya dinormalisasi melalui uji normalitas *one sample kormoglov smirnov test* dengan hasil pada tabel 4.8 berikut:

Gambar 4.8 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	16.36449754
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.077
	Negative	-.087
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan table uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi 0,20 ≥ 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal, selanjutnya menguji hipotesis pada setiap

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

aspek kognitif dengan menggunakan uji t satu kelompok *(paired sample test)*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Uji Hipotesis

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 Pretest - Posttest	-31.547	16.218	2.228	-36.017	-27.077	-14.161	52	.000

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000<0,05 karena nilai sig (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab pada program studi pendidikan agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

D. 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,

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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.

Berikut adalah beberapa keunggulan prototipe Quizizz dalam pembelajaran, dapat dilihat dari

1. Interaktivitas peserta didik dan partisipasi aktif mereka melalui kuis yang bersifat real-time serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Selain itu, fleksibilitas pendidik dapat dengan mudah menyesuaikan kuis sesuai tema pembelajaran dan tingkat kesulitan materi maupun soal.
2. Umpan Balik: hasilnya langsung dapat memberikan hasil dan analisis secara langsung, sehingga peserta didik dan pendidik dapat segera mengetahui pencapaian belajar.
3. Adaptasi Teknologi. Prototipe memungkinkan integrasi teknologi yang lebih luas dalam pembelajaran di kelas, seperti penggunaan perangkat digital. Pada pembelajaran bahasa Arab, yang menekankan integrasi berbagai mata pelajaran dalam satu tema, diperlukan media yang fleksibel dan menarik agar mahasiswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Media ini didesain menggunakan aplikasi *canva* dan disajikan dalam bentuk *slide* presentasi yang terdiri 20 *slide* yang terdiri dari (a) judul materi, (b) materi pembelajaran, (c) panduan kuis, (d) kuis-kuis yang dapat diakses melalui aplikasi yang diunduh di playstore atau appstore atau melalui situs web di berbagai perangkat, seperti computer, laptop, tablet, dan smartphone. Produk didesain dengan tampilan warna yang beragam, dengan latar belakang coklat krim yang memberikan kesan netral. Tampilan dan ukuran font menggunakan jenis *ballpoint*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan *dekko*. Jenis font ini dipilih karena tampilannya yang simpel, menarik, dan dapat dibaca dengan jelas.

Prototipe desain media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki keunggulan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dan sangat relevan:

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". Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik yang memuat materi pembelajaran dan kuis sebagai bentuk latihan yang kemudian efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keunggulan media pembelajaran Quizizz yang dikembangkan pada penelitian ini adalah termuat video materi pembelajaran yang membantu peserta didik lebih memahami materi secara mandiri.

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. Produk yang dikembangkan pada penelitian tersebut dirancang bersamaan dengan buku pendamping quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan-latihan. Sedangkan produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah peserta didik belajar secara langsung melalui perangkat masing-masing, menyimak materi dan memainkan kuis secara langsung dalam aplikasi Quizizz secara mandiri.

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. Produk yang dikembangkan pada penelitian tersebut menggunakan *Microsoft powerpoint* sebagai media yang memuat materi pembelajaran dan Quizizz sebagai media yang memuat kuis-kuis.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sedangkan produk yang dikembangkan pada penelitian ini menyatukan *slide* materi pembelajaran yang disertai video, kemudian diakhiri dengan kuis-kuis hanya pada satu aplikasi yaitu Quizizz.

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.

Validitas media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan diperoleh melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian para ahli tersebut selanjutnya menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan memperoleh nilai 'sangat valid' dari ahli materi, sehingga layak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, penilaian ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan memperoleh nilai 'valid' karena memenuhi tingkat kevalidan suatu media sehingga layak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan catatan beberapa perbaikan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya relevansi dengan penelitian-penelitian terdahulu sebagai berikut:

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 memperoleh Tingkat validasi yang sangat tinggi. Hal ini sangat relevan dengan tingkat validitas media pembelajaran berbasis Quizizz yang termasuk dalam kategori sangat valid.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini sangat relevan dengan produk yang dikembangkan yang juga termasuk dalam kategori sangat valid.

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 tersebut menunjukkan bahwa tingkat validitas media pembelajaran berbantuan Quizizz termasuk pada kategori sangat valid. Sehingga, memiliki relevansi terkait produk yang dikembangkan yaitu memiliki kriteria sangat valid.

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.

1) Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

Kevalidan media pembelajaran berbasis Quizizz dievaluasi berdasarkan dua aspek utama, yaitu validasi konten dan validasi desain:

a) Validasi Konten

Validasi konten memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui Quizizz relevan dengan kurikulum dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek-aspek yang dipertimbangkan meliputi:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, Soal dan aktivitas dalam Quizizz harus disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam kurikulum, misalnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Kuis dapat dirancang untuk mengintegrasikan konsep dari beberapa mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- Ketepatan Materi: Materi harus valid secara ilmiah dan disajikan dalam bahasa yang sederhana agar dapat dipahami peserta didik.
- Keselarasan dengan Tema: Dalam pembelajaran bahasa Arab, setiap kuis dirancang berdasarkan materi tertentu untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep lintas disiplin ilmu.

b) Validasi Desain

Desain media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pengalaman belajar. Aspek desain yang divalidasi meliputi:

- Tampilan Visual: Tampilan media harus menarik, dengan penggunaan warna, gambar, dan tata letak yang mendukung pemahaman peserta didik.
- Keterbacaan Soal dan instruksi harus disajikan dengan jelas, baik dari segi bahasa maupun tipografiFitur Interaktif: Quizizz mendukung elemen interaktif, seperti leaderboard, timer, dan feedback langsung, yang mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif.

Hasil validasi media ini biasanya dilakukan oleh para ahli pendidikan dan praktisi teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas media hingga memenuhi kriteria validitas yang tinggi.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kepraktisan media pembelajaran berbasis Quizizz dievaluasi melalui uji coba di lapangan, yang melibatkan pendidik dan peserta didik sebagai pengguna utama. Beberapa aspek kepraktisan yang menjadi fokus evaluasi adalah sebagai berikut:

a. Kemudahan Penggunaan oleh Pendidik

Pendidik berperan sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Quizizz harus mudah digunakan oleh pendidik, terutama dalam hal:

1) Pembuatan Konten dan Platform Quizizz memungkinkan pendidik untuk membuat kuis secara cepat dengan menggunakan template yang tersedia atau mengimpor soal dari bank soal.
2) Kustomisasi dalam hal ini Pendidik dapat menyesuaikan soal sesuai dengankebutuhan pembelajaran, termasuk menambahkan gambar, video, atau audio.
3) Aksesibilitas: Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel, sehingga memudahkan pendidik untuk mengelola pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

b. Kemudahan Penggunaan oleh Peserta didik

Dari sisi peserta didik, kepraktisan media pembelajaran berbasis Quizizz meliputi:

1) Antarmuka yang Sederhana: Antarmuka pengguna yang intuitif memudahkan peserta didik, termasuk yang belum terbiasa dengan teknologi, untuk mengikuti kuis.
2) Fitur Interaktif: Elemen game dalam Quizizz, seperti poin, peringkat, dan avatar, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Aksesibilitas: Peserta didik dapat mengikuti kuis melalui perangkat pribadi dengan koneksi internet, atau secara offline jika pendidik menyediakan kode akses untuk digunakan di perangkat bersama.

c. Waktu dan Efisiensi

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membantu menghemat waktu pendidik dalam menyusun soal, mengoreksi hasil, dan memberikan umpan balik. Dengan fitur otomatisasi, pendidik dapat langsung melihat hasil analisis jawaban peserta didik, termasuk tingkat keberhasilan pada setiap soal.

3. Hasil Uji Kevalidan dan Kepraktisan

Hasil uji coba validasi dan kepraktisan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz menunjukkan beberapa temuan penting:

a. Kevalidan Konten: Berdasarkan penilaian para ahli, soal dan materi dalam Quizizz dinilai sangat valid karena sesuai dengan capaian pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
b. Kevalidan Desain: Tampilan dan fitur Quizizz memperoleh skor tinggi karena mampu menarik perhatian peserta didik dan mendukung pembelajaran interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
c. Kepraktisan Pendidik: Pendidik akan merasa terbantu dengan platform ini karena kemudahan pembuatan konten dan pengelolaan pembelajaran.
d. Kepraktisan Peserta didik: Peserta didik merasa senang menggunakan Quizizz karena elemen gamifikasi yang membuat belajar terasa seperti bermain.

4. Implikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Quizizz memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas pembelajaran bahasa Arab.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dengan media ini, pendidik dapat menyampaikan materi secara kreatif, sementara peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pembelajaran bahasa Arab, media ini juga memfasilitasi pendidik dalam mengevaluasi pembelajaran secara praktis melalui pembuatan kuis yang mudah dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat secara langsung tanpa memeriksa secara manual.

5. Tantangan dan Solusi

Meskipun media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti valid dan praktis, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, seperti:

1) Keterbatasan Akses Teknologi: Tidak semua peserta didik memiliki perangkat atau akses internet. Solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan perangkat secara bergantian atau memanfaatkan fasilitas sekolah.
2) Kapasitas Pendidik dalam Menggunakan Teknologi: Tidak semua pendidik memiliki kemampuan untuk menggunakan platform ini secara optimal. Pelatihan intensif dapat diberikan untuk meningkatkan kompetensi pendidik.
3) Ketergantungan pada Teknologi: Dalam beberapa situasi, penggunaan teknologi mungkin tidak selalu memungkinkan. Sebagai solusi, pendidik dapat menyiapkan alternatif pembelajaran manual.

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.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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.

Efektivitas media pembelajaran berbasis Quizizz dinilai melalui implementasi produk pada sampel penelitian. Tahap awal yang dilakukan adalah membagikan ssoal *pretest* yang berisi 20 butir soal, hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum pemberian perlakuan. Tahap selanjutnya mengundang peserta didik untuk mengakses Quizizz dengan cara mengunduh aplikasi Quizizz atau mengakses melalui website, kemudian membuat akun dan memasukkan kode.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kemudian dibagikan mengerjakan soal *posttest* yang berjumlah 20 butir soal yang sama dengan *pretest*, hal ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah pemberian perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata skor n-gain yang diperoleh adalah 0,59 yang berarti tingkat efektivitas media pembelajaran memperoleh nilai ‘sedang”. Skor n-gain yang diperoleh tersebut belum menunjukkan skor yang tinggi karena beberapa peserta didik memiliki peningkatan yang rendah hingga sedang. Sedangkan, berdasarkan hasil presentase efektivitas dengan rata-rata nilai 59,47% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizzz dalam pembelajaran bahasa Arab program studi pendidikan agama Islam Universitas Islam As’adiyah Sengkang cukup efektif

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan relevansi terkait dengan penelitian-penelitian terdahulu sebagai berikut:

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 tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Quizizz pada pembelajaran tematik. Hal ini sangat relevan dengan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu termasuk dalam kategori cukup efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.

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 tersebut adalah mayoritas peserta didik mengalami peningkatan prestasi belajar setelah menggunakan media interaktif quizizz berbasis blended learning, dalam hal ini termasuk pada kategori sedang. Hal ini sangat relevan dengan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu termasuk dalam kategori cukup efektif.

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. Penelitian tersebut tidak melakukan tahap implementasi media pembelajaran berbantuan quizizz, sehingga tidak dapat diketahui Tingkat efektivitas produk terhadap peserta didik. Hal ini

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan lebih unggul karena telah terbukti melalui tahap implementasi dan termasuk pada kategori cukup efektif.

Dalam era digital yang semakin berkembang, media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan. Salah satu media yang populer dan banyak digunakan oleh pendidik adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efisien.

a. Konsep dan Fitur Quizizz

Quizizz adalah platform digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh peserta didik secara langsung (real-time) atau dalam mode tugas (asynchronous). Fitur utama yang menjadikan Quizizz menarik meliputi:

1) Gamifikasi: Quizizz mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan avatar, yang membuat pembelajaran lebih menarik.
2) Umpan Balik Instan: Peserta didik mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah.
3) Fleksibilitas, Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, tablet, maupun ponsel pintar.
4) Analitik dan Pelaporan: Pendidik dapat memantau kinerja peserta didik melalui laporan detail yang mencakup skor, waktu pengerjaan, dan tingkat keberhasilan untuk setiap pertanyaan.
5) Integrasi Materi: Platform ini mendukung berbagai format pertanyaan seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pertanyaan berbasis gambar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Efektivitas dalam Proses Pembelajaran

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Berikut adalah beberapa aspek yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran ini:

1) Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah menjaga keterlibatan peserta didik, terutama dalam pembelajaran jarak jauh atau daring. Quizizz, dengan elemen gamifikasinya, mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Peserta didik merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena mereka bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi.

2) Meningkatkan Retensi Pengetahuan

Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan retensi informasi. Dengan fitur umpan balik langsung di Quizizz, peserta didik dapat mengidentifikasi kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman tersebut. Hal ini membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

3) Menyediakan Pembelajaran yang Diferensial

Quizizz memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan kuis sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Pendidik dapat mengatur tingkat kesulitan pertanyaan, sehingga peserta didik dengan kemampuan yang berbeda dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

4) Meningkatkan Motivasi Intrinsik

Peserta didik sering kali merasa tertekan dengan metode evaluasi tradisional seperti ujian tulis. Quizizz menawarkan pendekatan yang lebih santai dan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar.

c. Tantangan dan Keterbatasan

Meskipun memiliki efektivitas tinggi, penggunaan Quizizz tidak lepas dari tantangan dan keterbatasan, antara lain:

1) Koneksi Internet: Quizizz membutuhkan koneksi internet yang stabil, yang mungkin menjadi kendala bagi peserta didik di daerah terpencil.
2) Ketergantungan pada Teknologi: Tidak semua peserta didik memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai untuk menggunakan Quizizz.
3) Kompetisi Berlebihan: Elemen kompetitif dalam Quizizz, jika tidak dikelola dengan baik, dapat menyebabkan tekanan bagi peserta didik yang kurang percaya diri.
4) Tidak Semua Materi Cocok: Beberapa materi pembelajaran, terutama yang memerlukan diskusi mendalam atau keterampilan praktis, mungkin kurang cocok untuk disampaikan melalui Quizizz.

d. Studi Kasus dan Penelitian

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh:

1) Studi di Sekolah Dasar: Penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan Quizizz memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Agung Firmansyah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan yang menyatakan bahwa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan sebelum penggunaan dan setelah penggunaan media Quizizz.

2) Penggunaan di Pendidikan Tinggi: Dalam konteks pendidikan tinggi, Quizizz membantu peserta didik memahami konsep kompleks melalui pendekatan pembelajaran berbasis kuis yang interaktif, seperti penelitian yang dilakukan oleh Deby Fauzi Asidiqi dan Dede Kurnia Adiputra yang berjudul Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Implementasi Quizizz sebagai Media Kuis Interaktif Berbasis Artificial Intelegence. Temuan penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan kepuasaan terhadap mahasiswa karena menampilkan transparansi nilai. Selain itu, Quizizz mudah dan fleksibel digunakan kapan saja dan di mana saja menggunakan gawai dan fitur gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar.
3) Pembelajaran Jarak Jauh: Selama pandemi COVID-19, banyak pendidik yang beralih ke Quizizz untuk menjaga kualitas pembelajaran daring. Hasilnya menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik meskipun pembelajaran dilakukan secara virtual. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhila Husna Selian dan Riris Nurkholida Rambe yang berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. Hasil temuannya menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, terutama pada proses evaluasi. Kemudahan yang dirasakan pendidik yaitu peserta didik dapat mengakses tugas dan hasil yang dapat dilihat secara langsung tanpa proses pengoreksian secara manual. Selain itu, aplikasi Quizizz memiliki daya tarik bagi peserta didik karena merupakan aplikasi yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berbasis game sehingga mengurangi rasa jenuh dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

e. Strategi Penerapan

Berikut adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan agar Quizizz dapat digunakan secara optimal, yaitu:

Persiapan Materi di sini Pendidik perlu memastikan bahwa materi yang dimasukkan ke dalam Quizizz sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemudian kuis diverifikasi menggunakan berbagai jenis pertanyaan untuk mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang berbeda, selanjutnya mengintegrasikan dengan metode lain. Quizizz sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan sebagai satu-satunya metode pembelajaran, selanjutnya tahaap akhir yiatu evaluasi berkala dalam hal ini Pendidik perlu mengevaluasi efektivitas Quizizz melalui umpan balik dari peserta didik dan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran berbasis Quizizz menawarkan banyak keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dalam hal keterlibatan, motivasi, maupun pemahaman peserta didik terhadap materi. Namun, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada cara penggunaannya oleh pendidik dan kesiapan infrastruktur teknologi. Dengan pemanfaatan yang tepat, Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Prototipe media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab disajikan berupa *slide-slide* yang terdiri dari 20 *slide* yaitu judul materi pembelajaran, materi pembelajaran, video materi, panduan kuis, dan kuis-kuis. Media pembelajaran berbasis Quizizz unggul dalam interaktivitas dan partisipasi aktif peserta didik melalui kuis yang bersifat real-time. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dan dianalisis secara langsung, sehingga peserta didik dan pendidik dapat segera mengetahui pencapaian dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis Quizizz memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan penilaian dari para ahli, baik dari segi konten yang sesuai dengan materi pembelajaran maupun desain yang menarik perhatian peserta didik. 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 dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis Quizizz pada memperoleh nilai yaitu cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, terbukti dari adanya peningkatan nilai sebelum dan setelah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Sehingga, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

penggunaan Quizizz sebagai media dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis Quizizz pada pembelajaran bahasa Arab memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didk, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Pendidik memadukan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan metode pembelajaran yang variatif. Media Quizizz dapat memicu motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar melalui tampilan yang menarik, fitur-fitur yang menyenangkan, serta sebagai media yang praktis digunakan di berbagai perangkat sehingga memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.
2. Lembaga pendidikan tingkat perguruan tinggi mengintegrasikan Quizizz ke dalam kurikulum sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi yang bermanfaat dalam Upaya meningkatan literasi teknologi seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat.
3. Seluruh lembaga pendidikan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran karena telah terbukti tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, memberikan umpan balik instan, dan mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.
4. Peneliti selanjutnya dapat meneruskan, mengembangkan, dan menyempurnakan penelitian yang telah ada. Sehingga dapat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menghasilkan produk yang lebih sempurna dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada Pendidikan bahasa Arab.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

Abdurochman. "Manajemen Pendekatan Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Al Fatih*, 2021. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF

Abidin, A. Mustika. "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)." *An Nisa'*, 2022, 5–5. https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa.

Ahmad, Herlina, Abdul Latif, dan Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: PT. Nas Media Indonesia, 2021.

Ainun, Fadia Puja, Heni Setya Mawarni, Lulu Sakinah, Nabila Ayu Lestari, dan Tebi Hariyadi Purna. "Identifikasi Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi." *Jurnal Kewarganegaraan*, 2022. https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn.

Amrullah, Ahmad Fikri. *Manajemen Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana, 2021.

Aprizal, Ambo Pera. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Pendidik*, 2021. https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/jurpendigu.

Aqib, Zainal. *Profesionalisme Pendidik dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya, 2020.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.

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. https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP

Asyrofi, Syamsuddin, dan Toni Pransiska. *Desain Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2019.

Awaluddin, A. Fajar. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Informasi, Komunikasi, dan Teknologi*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2023.

Azhar, Muhammad, Hakmi Wahyudi, Promadi, Masrun. "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2023. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp

Batmang. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Progresif*. Kendari: SulQa Press IAIN Kendari, 2023.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2022.

Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2019. https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Daniyanti, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JSR: Journal of Student Research*, 2023. https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr

Database Peraturan BPK. "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Diakses 2 September 2024. https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003.

Faryadi, Qais. *Pedoman Mengajar Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Fithriyah, Dewi Niswatul. "Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran." *JEMI: Jurnal Edukasi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah*, 2024, 17–17. https://ejournal.stital.ac.id/index.php/jemi.

Fransiska, Kadek Ayu Widia, Ni Ketut Suarni, dan I Gede Margunayasa. "Perkembangan Kognitif Peserta didik pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis." *Idependidik: Jurnal Karya Ilmiah Pendidik*, 2024, 470–470. https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalidependidik.

Gunawan, dan Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Humairoh. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik." *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 2023. https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi.

Izzan, Ahmad, dan Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi*, 2023. https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/jm.

Kementerian Agama RI. *Qur'an Hafalan dan Terjemahan*. Jakarta: Almahira, 2017.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring." Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Diakses 24 Agustus 2024. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan.

Kosim, Abdul. "Nama-Nama Pesantren di Bandung Raya." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2021. https://e-jurnal.staimuttaqien.ac.id/index.php/kalamuna.

Makawoka, Natasya, Femmy .M.G Tulusan, dan Very Londa. "Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado." *Jurnal Administrasi Publik*, 2021. https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP.

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. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk

Munir, dkk. *Kapita Selekta Pembelajaran Bahasa Arab*. Palembang: Noer Fikri Offset, 2014.

Ngalimun. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu, 2017.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Nirmala, Yeti, dan Rina Insani Setyowati. "Penerapan Model Pembelajaran Piaget dalam KBM." *Jurnal Bocil: Journal of Children Education Development And Parenting*, 2023. https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/bocil.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Nurrokhmatullah, Evi Ning Muthoharoh, Isfatul Millah "Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Walisongo Purwosari Pasuruan." *Jurnal Multicultural of Islamic Education*, 2023. http://jurnal.yudharta.ac.id/index.php/ims

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2023.

Pratiwi, Gusti dan Tukimin Lubis. "Pengaruh Kualitas Produk dan Harga terhadap Kepuasan Pelanggan UD Adli di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan" *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 2021. https://jurnalbisnismahasiswa.com/index.php/jurnal

Pusparani, Herlina. "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon." *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2020. https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn.

Putri, Fika Aulia, Jefriman Akmal, dan Gusmaneli. "Prinsip-prinsip dan Teori-teori Belajar dalam Pembelajaran." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2024, 332–33. https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai.

Ramli, Kaharuddin. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab: Sistem 24 Kali Pertemuan*. Parepare: Lembah Harapa Press, 2014.

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.

Rappe. "Hal-Ihwal Jumlah Ismiyah dalam Bahasa Arab." *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 2018. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Shautul-Arabiyah

Rasuki, Muhlisin. "Upaya Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda Millenial tentang Pentingnya Belajar Bahasa Asing." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021. http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI.

Rifa'i, Ahmad. "Kajian Filosofi Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 2021. https://ejournal-revorma.sch.id/index.php/mansa

Rohayati, Enok. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Palembang: Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang, 2017.

Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2020.

S, Fahrurrozi. "Perkembangan dan Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia." *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 2021. https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sa'ud, Udin Syaefudin. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Salim, dan Haidir. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2019.

Sanaky, Musrifah Mardiani, La Moh. Saleh, dan Henriette D. Titaley. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik: Sipil, Mesin, Listrik*, 2021. https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik.

Setyabudi, Mohammad Arif, Syamsuddin, Hanifuddin. "Pembelajaran Bahasa Arab untuk Tujuan Khusus." *El-Fusha: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*, 2020. https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/alfusha

Siregar, Astri Juwita. "Pengaruh Kecakapan Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2022. https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika.

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Slamet, Rokhmad, dan Sri Wahyuningsih. "Validitas dan Reliabilitas terhadap Instrumen Kepuasan Kerja." *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2022. https://www.journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukarelawan, Moh. Irman, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Grup Pretest-Posttest.* Yogyakarta: Suryacahya, 2024.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2012.

Ubadah. *Buku Ajar Arab 1*. Palu: IAIN Palu Press, 2017.

Utami, I.G.A. Lokita Purnamika. "Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *PRASI: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 2016, 8–9. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, dan Suwahono. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.

Winata, Fatma Ayu. "Istilah Pendidikan Islam (Ta'lim) dalam Q.S Al-Baqarah: 31 Menurut Tafsir Al-Munir." *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2023. https://j-innovative.org/index.php/Innovative.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Surat Rekomendasi Penelitian dari IAIN Parepare

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-[illegible]/In.39/PPS.05/PP.00.9/11/2024 20 November 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. **Bapak Bupati Wajo**
Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL)

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama	:	AINUL UYUN
NIM	:	2220203888104007
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Judul Tesis	:	**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **November s/d Januari** Tahun **2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Dr. H. Islamul Haq, Lc.,M.A
NIP. 19840[illegible] 201503 1 004

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Surat Izin Penelitian dari Dinas PMPTSP

PTSPWJ IP1388629

PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Ahmad Yani Nomor 33 Sengkang, 90914, Telp (0485) 323549
www.dpmptsp.wajokab.go.id, dpmptsp.wajokab@gmail.com

IZIN PENELITIAN / SURVEY
NOMOR : 3302/IP/DPMPTSP/2024

Membaca : Surat Permohonan **AINUL UYUN** Tanggal **21 November 2024** Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survey

Mengingat :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan.

Memperlihatkan :
1. Surat dari PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE Nomor : B-1248/In.39/PPS.05/PP.00.9/11/2024 Tanggal 20 November 2024 Perihal IZIN PENELITIAN
2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **03526/IP/TIM-TEKNIS/XI/2024**Tanggal **22November 2024**Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Menetapkan : Memberikan IZIN PENELITIAN / SURVEY Kepada :

Nama	:	**AINUL UYUN**
Tempat/Tanggal Lahir	:	**Belawa Wajo , 22Agustus1998**
Alamat	:	**Jalan Belawa Dusun Ongko, Kecamatan Belawa**
Perguruan Tinggi/Lembaga	:	**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**
Jenjang Pendidikan	:	**S2**
Judul Penelitian	:	**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG**
Lokasi Penelitian	:	**DI UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG**
Jangka Waktu Penelitian	:	**22 November 2024 s/d 22 Februari 2025**

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**
Pada Tanggal : **22 November 2024**

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,

H. NARWIS, S.E., M.Si.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
NIP : 196507151994031011

No. Reg : 4560/IP/DPMPTSP/2024
Retribusi : Rp.0.00

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Surat Izin Penelitian dari Lokasi Penelitian

ادارة الأسعدية المركزية بسنكان واجو

PENGURUS PUSAT
PONDOK PESANTREN AS'ADIYAH SENGKANG WAJO
www.asadiyahpusat.org
Jl. Masjid Raya No. 100, Kel. Siengkang, Kec. Tempe, Kab. Wajo, Sulawesi Selatan, Telp. 085333444993, Kode Pos 90914, E-mail : info@asadiyahpusat.org

IZIN PENELITIAN / SURVEI
NOMOR: 1001/B/KA.PP.AS'ADIYAH/XII/2024

Membaca : Surat Permohonan **Ainul Uyun** Tanggal 03 Juli 2024 Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survei.

Mengingat :
1. Undang-Undang (UU) Nomor 18 Tahun 2019 Tentang Pesantren;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan;
3. Hasil Muktamar XV Pondok Pesantren As'adiyah Pusat Sengkang;
4. Visi dan Misi Pondok Pesantren As'adiyah Pusat Sengkang

Memperhatikan : Surat dari Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: B-1344In.39/PPS.05/PP.00.9/12/2024 Tanggal 03 Desember 2024, Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Menetapkan : Memberikan **IZIN PENELITIAN / SURVEI** Kepada:

Nama	:	**AINUL UYUN**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Belawa Wajo, 22 Agustus 1998
NIM	:	2220203888104007
Alamat	:	Jl. Belawa Dusun Ongkoe, Kec. Belawa
Perguruan Tinggi/ Lembaga	:	IAIN Parepare
Jenjang Pendidikan	:	S2
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang
Lokasi Penelitian	:	Universitas Islam As'adiyah Sengkang
Jangka Waktu Penelitian	:	Desember 2024 – Januari 2025

Dalam hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survei dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah penelitian wajib melaporkan diri kepada Pengurus Pusat Pondok Pesantren As'adiyah dan Satuan Pendidikan tempat Penelitian/Survey;
2. Penelitian/Survey tidak menyimpang dari masalah/tujuan yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah;
3. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku serta aturan internal Pondok Pesantren As'adiyah Pusat Sengkang.

Ditetapkan di : Sengkang
Pada tanggal : 02 Jumadil Akhir 1446 H.
04 Desember 2024 M.

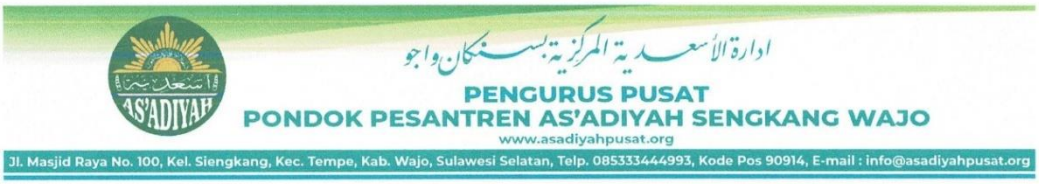
Ketua Umum,

AG. Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, MA

Tembusan Yth.:
1. Rektor Universitas Islam As'adiyah Sengkang;
2. Arsip.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Surat Keterangan Telah Meneliti



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR: 004/B/KA.PP.AS'ADIYAH/I/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **AG. Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, MA.**
Jabatan	: Ketua Umum Pengurus Pusat Pondok Pesantren As'adiyah
Alamat	: Jl. Masjid Raya No. 100 Sengkang, Kab. Wajo, Prov. Sulsel
Tlp/*Handphone*	: +62 853-3344-4993
Email	: kontak@nasaruddinumar.org

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa(i) tersebut dibawah ini:

Nama	: **AINUL UYUN**
Tempat/Tanggal Lahir	: Belawa Wajo, 22 Agustus 1998
NIM	: 2220203888104007
Alamat	: Jl. Belawa Dusun Ongkoe, Kec. Belawa
Perguruan Tinggi/Lembaga	: IAIN Parepare
Jenjang Pendidikan	: S2
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab

Telah menyelesaikan penelitian di Pondok Pesantren As'adiyah Pusat Sengkang, terhitung mulai tanggal Desember 2024 s.d Januari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Tesis Penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam As'adiyah Sengkang"** lokasi penelitian Universitas Islam As'adiyah Sengkang.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

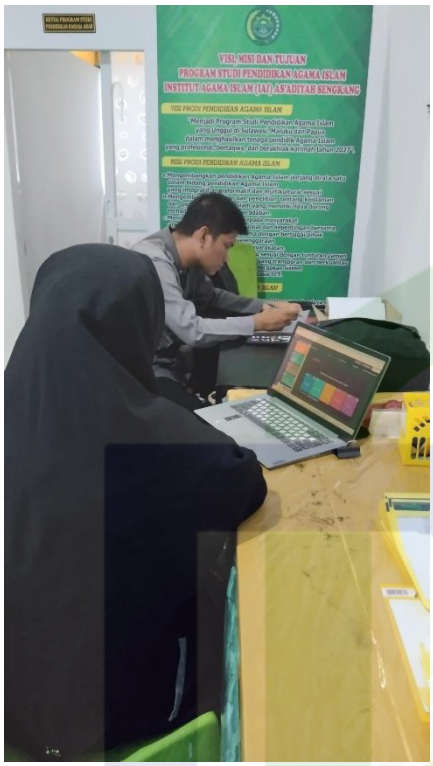
Sengkang, 02 Rajab 1446 H.
04 Januari 2025 M.

Ketua Umum,

AG. Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, MA

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Dokumentasi Ahli



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Dokumentasi Implementasi Media Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

7. Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Muh Mahir Amiruddin	15	70
2	Muh Nursidin	30	70
3	Firnanda Auliah Umairoh	80	100
4	Aidatul Aisyah	65	100
5	Muh. Afiah Al Fauzan	90	100
6	Muhammad Rizki Maulana	95	100
7	Gian Afriadi	65	95
8	Rahmat Ridho Firmansyah	15	55
9	Muhammad Afiq	70	95
10	Ahmad Yadi Saputra	15	75
11	Nasrullah	30	45
12	Hasnidar	65	90
13	Andi Fadil	50	70
14	Moh Faiz Cahyadi	30	65
15	Muhammad Fajaruddin	15	75
16	Muhammad Fauzan	50	85
17	Nurul Fajria	60	80
18	Junaidin	25	75
19	Andi Muhammad Suaib	25	55
20	Putri Amalia	45	65
21	Nur Asma Aziza M	65	95
22	Mustika Dwi Septiani	40	65
23	Besse Putri Zulfianita	55	60
24	Selfika Safrianti	25	90
25	Rahma Dani	30	65
26	Herdianto	25	50
27	Besse Nabila Radya Azzahra	45	70
28	Ahmad Rifqi	35	65
29	Muhammad Faiz Maftuh	35	70

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

30	Ahmad Muthahhir Pajaruddin	45	100
31	Muh Erwin Saputra	80	100
32	Mazrahul Haq	85	100
33	Yusria Nabila	45	75
34	Herliana	80	100
35	Abdullah Uwais Al Qarni	45	90
36	Muh Luthfi Maulidin	50	55
37	Muh Takbir	15	75
38	Muhammad Aswandi	15	75
39	Nurfadillah	45	60
40	St. Nur Afia	35	55
41	Zahra Nabila	45	65
42	Riski	15	55
43	Muhammad Rio	15	55
44	Muh. Aidin Mukmin	25	60
45	Muh. Nashrul Faizin	15	70
46	Astuti	40	70
47	Erwin Mansyur	50	60
48	Nur Afika Salsabila	60	70
49	Muhammad Imran	85	95
50	Nurul Hikmah	15	60
51	Nurul Maghfirah	15	60
52	Nurul Qalbi	10	60
Nilai Rata-Rata		42,50	74,23

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

8. Hasil Perhitungan Skor N-Gain

No	Nama	Skor N-Gain	Presentase
1	Muh Mahir Amiruddin	0,65	64,71
2	Muh Nursidin	0,57	57,14
3	Firnanda Auliah Umairoh	1,00	100,00
4	Aidatul Aisyah	1,00	100,00
5	Muh. Afiah Al Fauzan	1,00	100,00
6	Muhammad Rizki Maulana	1,00	100,00
7	Gian Afriadi	0,86	85,71
8	Rahmat Ridho Firmansyah	0,47	47,06
9	Muhammad Afiq	0,83	83,33
10	Ahmad Yadi Saputra	0,71	70,59
11	Nasrullah	0,21	21,43
12	Hasnidar	0,71	71,43
13	Andi Fadil	0,40	40,00
14	Moh Faiz Cahyadi	0,50	50,00
15	Muhammad Fajaruddin	0,71	70,59
16	Muhammad Fauzan	0,70	70,00
17	Nurul Fajria	0,50	50,00
18	Junaidin	0,67	66,67
19	Andi Muhammad Suaib	0,40	40,00
20	Putri Amalia	0,36	36,36
21	Nur Asma Aziza M	0,86	85,71
22	Mustika Dwi Septiani	0,42	41,67
23	Besse Putri Zulfianita	0,11	11,11
24	Selfika Safrianti	0,87	86,67
25	Jufri Adianto	0,50	50,00
26	Herdianto	0,33	33,33
27	Besse Nabila Radya Azzahra	0,45	45,45
28	Ahmad Rifqi	0,46	46,15
29	Muhammad Faiz Maftuh	0,54	53,85

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

30	Ahmad Muthahhir Pajaruddin	1,00	100,00
31	Muh Erwin Saputra	1,00	100,00
32	Mazrahul Haq	1,00	100,00
33	Yusria Nabila	0,55	54,55
34	Herliana	1,00	100,00
35	Abdullah Uwais Al Qarni	0,82	81,82
36	Muh Luthfi Maulidin	0,10	10,00
37	Muh Takbir	0,71	70,59
38	Muhammad Aswandi	0,71	70,59
39	Nurfadillah	0,36	36,36
40	St. Nur Afia	0,31	30,77
41	Zahra Nabila	0,36	36,36
42	Riski	0,47	47,06
43	Muhammad Rio	0,47	47,06
44	Muh. Aidin Mukmin	0,47	46,67
45	Muh. Nashrul Faizin	0,65	64,71
46	Astuti	0,50	50,00
47	Erwin Mansyur	0,20	20,00
48	Nur Afika Salsabila	0,25	25,00
49	Muhammad Imran	0,67	66,67
50	Nurul Hikmah	0,53	52,94
51	Nurul Maghfirah	0,53	52,94
52	Nurul Qalbi	0,56	55,56
Nilai Rata-Rata		0,59	59,47

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9. Angket Validasi Ahli Materi I

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama : KM. Syamsuddin Semmang, S.Pd.I., M.Pd

Jabatan : Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam As'adiyah Sengkang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

B. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Ketepatan konsep materi				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Kedalaman materi					✓
4	Kesesuian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓	
5	Penyajian materi yang runtut					✓
6	Kejelasan materi					✓
7	Materi mudah dipahami				✓	
8	Kesesuaian contoh dalam materi				✓	
9	Kesesuaian materi dengan kuis					✓
10	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban				✓	
11	Ketepatan kaidah bahasa				✓	
12	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik				✓	

C. Komentar / Saran

1. materi tidak perlu terlalu mendalam karena jurusan prodi PAI

Sengkang, 9 Desember 2024

KM. Syamsuddin Semmang, S.Pd.I., M.Pd

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

10. Angket Validasi Ahli Materi II

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

Nama : Hj. Indo Uleng, S.Pd.I., M.Pd.I

Jabatan : Dosen Bahasa Arab

Instansi : Universitas Islam As'adiyah Sengkang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

B. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Ketepatan konsep materi					✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Kedalaman materi				✓	
4	Kesesuian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
5	Penyajian materi yang runtut					✓
6	Kejelasan materi					✓
7	Materi mudah dipahami					✓
8	Kesesuaian contoh dalam materi					✓
9	Kesesuaian materi dengan kuis					✓
10	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban					✓
11	Ketepatan kaidah bahasa				✓	
12	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik					✓

C. Komentar / Saran

1. Materi yang disajikan kurang menjelaskan tentang Isra Nakrah.

Sengkang, Desember 2024

Hj. Indo Ueng, S.Pd.I., M.Pd.I

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

11. Angket Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

Nama : Ali Rahman, S.Ag., M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Parepare

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis Quizizz yang sedang dikembangkan
2. Mohon diberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Mohon memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

B. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan yang menarik				✓	
2	Visual yang digunakan memperjelas materi				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3	Kemudahan dalam membaca teks/tulisan				✓	
4	Penggunaan ukuran font yang sesuai			✓		
5	Pemilihan warna yang sesuai				✓	
6	Jenis font sesuai dan jelas				✓	
7	Kejelasan audio					✓
8	Audio yang menarik				✓	
9	Kualitas video				✓	
10	Kesesuaian video dengan materi				✓	
11	Kemudahan dalam penggunaan media				✓	
12	Penggunaan media yang praktis				✓	
13	Media dapat menambah pengetahuan peserta didik				✓	
14	Media memberi support kepada peserta didik untuk belajar mandiri				✓	
15	Media dapat memotivasi peserta didik				✓	

C. Komentar / Saran

1. Ukuran font penjelasan materi diperbesar termasuk soal
2. Tambahkan petunjuk pengerjaan soal

Parepare, Desember 2024

Validator,

Ali Rahman, S.Ag., M.Pd

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

12. Rencana Pembelajaran Semester Dosen I

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

BAHASA ARAB

Dosen Pengampu:

Syamsuddin, S.Pd.I, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG

2024

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT SKS	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
BAHASA ARAB		Bahasa Arab	**2**	**I**	**1 September 2024**

	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Prodi
OTORISASI	Syamsuddin, S.Pd.I., M.Pd. NIDN: 2120109004	Kartini, S.Pd.., M.Pd. NIDN: 2108099303	Kartini, S.Pd., M.Pd. NIDN: 2108099303

Capaian Pembelajaran (CP)		
	S.1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	S.2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
	S.3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila
	S.9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlianya secara mandiri
	P.17	Menguasai tujuan, isi, pengalaman belajar, dan penilaian pembelajaran
	KK. 2	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	KK. 4	Mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik, kreatif dan inovatif
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami secara komprehensif tentang konsep dan teori bahasa Arab
	CPMK-2	Mahasiswa dapat mengembangkan secara komprehensif tentang konsep dasar dan teori bahasa Arab

	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	Sub CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang defenisi kaidah dan bahasa Arab
	Sub CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi isim dan contoh dalam konteks pendidikan
	Sub CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi fi'il dan contoh dalam konteks pendidikan
	Sub CPMK 4	Mahasiswa mampu menjelaskan pengenalan huruf.
	Sub CPMK 5	Mahasiswa mampu menguasai konsep mudzakkar dan muannats.
	Sub CPMK 6	Mahasiswa mampu mengenal na'at dan man'ut.
	Sub CPMK 7	Mahasiswa mampu menjelaskan fi'il madhi dan mudhari': bentuk dan fungsinya
	Sub CPMK 8	Mahasiswa mampu menjelaskan struktur kalimat transitif dan intransitif
	Sub CPMK 9	Mahasiswa mampu menjelaskan kata tanya.
	Sub CPMK 10	Mahasiswa mampu menyusun kata tunjuk.
	Sub CPMK 11	Mahasiswa mampu menyusun kata syarat
	Sub CPMK 12	Mahasiswa mampu menyusun kata ganti
	Sub CPMK 13	Mahasiswa mampu mengetahui kaidah jumlah ismiyah
	Sub CPMK 14	Mahasiswa mampu mengetahui kaidah jumlah fi'liyah
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dirancang untuk memperkenalkan mahasiswa kepada kaidah dasar bahasa Arab (Nahwu dan Sharaf) dengan pendekatan yang relevan dengan dunia pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari aspek fundamental tata bahasa Arab untuk memahami teks-teks pendidikan Islam serta bagaimana mengajarkan kaidah tersebut di	

PAREPARE
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

	lingkungan sekolah. Selain itu, perkuliahan ini memberikan pemahaman aplikatif mengenai struktur gramatikal bahasa Arab dalam penyusunan materi ajar.
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Pengantar Kaidah Bahasa Arab dan Tujuan Pembelajaran 2. Isim: Definisi dan Contoh dalam Konteks Pendidikan 3. Fi'il: Definisi dan Contoh dalam Konteks Pendidikan 4. Pengenalan Huruf 5. Mudzakkar dan Muannats 6. Na'at dan Man'ut 7. Fi'il Madhi dan Mudhari': Bentuk dan Fungsinya 8. UTS 9. Struktur Kalimat Transitif dan Intransitif 10. Kata Tanya 11. Penyusunan Kata Tunjuk dalam Kalimat 12. Penyusunan Kata Syarat 13. Penyusunan Kata Ganti 14. Kaidah Jumlah Ismiyah 15. Kaidah Jumlah Filiyah 16. UAS
Referensi / Pustaka	1. Buku Terjemahan Kaidah Bahasa Arab 2. Al-Tatbiq al-Nahw 3. Al-Nahw al-Tatbiq 4. Jami' al-Durus 5. Mulakhkhas 6. Al-Qawaid al-Asasiyah 7. Syarah Alfiyah Ibn Malik 8. Syarah Jurumiyah 9. Imriti
Media Pembelajaran	**Perangkat keras: Handphone dan Laptop serta Proyektor/LCD**

PAREPARE
STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dosen Pengampu	**Syamsuddin, S.Pd.I, M.Pd.**
Rubrik Penilaian	**Terlampir**
Prasarat	**-**

PAREPARE
LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pertemua n Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	BahanKajian (Materi Perkuliahan)	Pengalaman Belajar	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Indikator dan kriteria penilaian	Bobot Nilai	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Dapat menjelaskan konsep dasar bahasa Arab.	Memberikan stimulus mengenai gambaran materi bahasa Arab. Membahas tujuan, materi, tugas dan tagihan dalam perkuliahan. (Kontrak pembelajaran)	▪ Menstimulus pikiran melalui animasi gambar yang terkait dengan materi ▪ Belajar mandiri	Ekspositori; Ceramah/Tanya Jawab (Brainstorming)	120 Menit	Umpan Balik	1%	
2.	Dapat menjelaskan definisi isim dan contoh dalam konteks pendidikan.	1. Dari segi jenis 2. Dari bilangannya 3. Ma'rifah dan Nakirah	▪ Belajar mandiri ▪ Belajar berkelom-pok dan berdiskusi *(interpersonal skills)* dalam kelas ▪ Berlatih Berpresentasi dalam kelas ▪ Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara berkelompok	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Minimal mampu mencapai 2 indikator dengan baik. **Indikator:** 1. Mampu menguraikan isim 2. Mampu membedakan isim **Instrumen:** Tugas, Tes Lisan, Quis	3%	

3.	Dapat menjelaskan definisi fi'il dan contoh dalam konteks pendidikan	1. Berdasarkan Waktu 2. Berdasarkan Asal Usul 3. Berdasarkan Baris Akhirnya	▪ Belajar mandiri Belajar berkelompok dan berdiskusi *(interpersonal skills)* dalam kelas ▪ Berlatih mengkaji ▪ literature dan melaporkan hasilnya secara berkelompok	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. 1. Mampu menjelaskan fi'il dan contoh dalam konteks pendidikan 2. Mampu membedakan fi'il dan contoh dalam konteks pendidikan 3. Mampu menggunakan fi'il dalam konteks pendidikan **Instrumen:** Tugas Mandiri dan Kelompok	3%	
4.	Dapat menjelaskan Pengenalan Huruf	1. Huruf Jar 2. Huruf Nasab Huruf Jazam	▪ Belajar mandiri ▪ Belajar berkelompok dan berdiskusi *(interpersonal skills)* dalam kelas ▪ Pembuatan proyek berupa Mind Map ▪ Berlatih berpresentasi dalam kelas Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara berkelompok	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator: 1. Mengetahui Huruf Jar, Huruf Nasab, Huruf Jazm 2. Mampu menjelaskan Huruf Jar, Huruf Nasab, Huruf Jazm 3. Mampu membedakan Huruf Jar, Huruf Nasab, Huruf Jazm **Instrumen:** Tugas Mandiri dan Kelompok	3%	

5.	Dapat menguasai konsep mudzakkar dan muannats.	1. Definisi mudzakkar dan muannats 2. Tanda mudzakkar dan muannats Pengaruh mudzakkar dan muannats dalam Kalimat	▪ Belajar mandiri ▪ Belajar berkelompok danberdiskusi *(interpersonal skills)* dalam kelas ▪ Pembuatan proyek berupa Mind Map ▪ Berlatih berpresentasi dalam kelas ▪ Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnyasecara berkelompok	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik Indikator: 1. Mampu memahami Definisi mudzakkar dan muannats 2. Mampu memahami tanda mudzakkar dan muannats 3. Mampu memahami pengaruh mudzakkar dan muannats dalam Kalimat **Instrumen:** Tugas Mandiri dan Kelompok,	3%	
6.	Dapat mampu mengenal na'at dan man'ut.	1. Definisi na'at dan man'ut 2. Kriteria na'at dan man'ut 3. Jenis na'at dan man'ut Fungsi na'at dan man'ut	▪ Belajar mandiri Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara individu	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator: 1. Mampu memahami definisi na'at dan man'ut 2. Mampu memahami kriteria na'at dan man'ut 3. Mampu memahami jenis na'at dan man'ut 4. Mampu membuat na'at dan man'ut	3%	

						Instrumen: Tugas Mandiri		
7.	Dapat mampu menjelaskan fi'il madhi dan mudhari'	1. Bentuk 2. Tanda-tanda Fungsi	▪ Belajar mandiri Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara individu	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. 1. Mampu menjelaskan bentuk fi'il madhi dan mudhari' 2. Mengenal tanda-tanda fi'il madhi dan mudhari' Mampu membuat fi'il madhi dan mudhari'	3%	
8.	Dapat menjelaskan struktur kalimat transitif dan intransitif	1. Teknik membuat kalimat transitif Teknik membuat kalimat intransitif	▪ Belajar mandiri Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara individu	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. 1. Mampu menjelaskan teknik membuat kalimat transitif 2. Mampu menjelaskan teknik membuat kalimat intransitif 3. Mampu membuat kalimat transitif dan intransitif **Instrumen:** Tugas Mandiri		

9.	Ulangan Tengah Semester (UTS)		Tes tertulis		50 Menit		20%	
10.	Dapat mampu menjelaskan kata tanya	1. Definisi Kata Tanya 2. Jenis-Jenis Kata Tanya 3. Perbedaan Kata Tanya yang serupa Perbedaan Huruf Tanya dan Kata Tanya	▪ Belajar mandiri Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara individu	Penugasan, Pembelajaran interaktif "semua bisa menjadi guru" (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah secara mandiri dan kelompok), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Minimal mampu mencapai 2 indikator dengan baik.Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan: 1. Mampu memahami definisi kata tanya 2. Mampu mengenali jenis-jenis kata tanya 3. Mampu membedakan kata tanya yang serupa 4. Mampu membedakan huruf kata dan kata tanya 5. Mampu menyusun kata tanya **Instrumen:** Tugas Mandiri	3%	
11.	Dapat mampu menyusun kata tunjuk	1. Pengertian Kata Tunjuk 2. Jenis Kata Tunjuk Penggunaan Kata Tunjuk	▪ Belajar mandiri Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara individu	Penugasan, Pembelajaran interaktif "semua bisa menjadi guru" (Pelibatan mahasiswa secara mental	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan: 1. Mengetahui pengertian kata tunjuk	3%	

				dan fisik dalam memecahkan masalah secara mandiri dan kelompok), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab		2. Dapat membedakan kata tunjuk dekat dan jauh serta tunggal, dual, dan jamak 3. Mampu membuat kata tunjuk dalam sebuah kalimat **Instrumen:** Tugas Mandiri		
12.	Dapat menyusun kata syart.	1. Pengertian Kata Syart 2. Jenis Kata Syart Penggunaan Kata Syart	▪ Belajar mandiri ▪ Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas ▪ Pembuatan proyek berupa Mind Map ▪ Berlatih berpresentasi dalam kelas Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara berkelompok	Penugasan, penyusunan proyek Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan: 1. Mampu memahami definisi kata syart 2. Mampu mengenali jenis-jenis kata syart 3. Mampu membedakan kata tanya dan huruf syart Mampu menyusun kata syart	3%	
13.	Dapat menyusun kata ganti	1. Pengertian kata ganti 2. Klasifikasi kata ganti Ciri-ciri kata ganti	▪ Belajar mandiri ▪ Belajar berkelom-pok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas ▪ Pembuatan proyek	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan: 1. Mampu memahami kata ganti	3%	

			berupa Mind Map ▪ Berlatih berpresentasi dalam kelas ▪ Berlatih mengkaji literature dan melaporkan hasilnya secara berkelompok	memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab		2. Mampu mengklasifikasikan kata ganti Mampu menganalisis ciri-ciri kata ganti		
14.	Dapat mengetahui kaidah jumlah ismiyah	1. Definisi Jumlah Ismiyah 2. Struktur Jumlah Ismiyah Kaidah Dasar Jumlah Ismiyah	Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik.Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan: 1. Mampu memahami definisi jumlah Ismiyah 2. Mampu mengidentifikasi struktur jumlah ismiyah 3. Mampu mengidentifikasi kaidah dasar jumlah ismiyah **Instrumen:** Tugas Mandiri dan Kelompok	3%	14.
15.	Dapat mengetahui kaidah jumlah fi'liyah	1. Definisi Jumlah Ismiyah 2. Struktur Jumlah Ismiyah Kaidah Dasar Jumlah Ismiyah	Belajar berkelompok dan berdiskusi (interpersonal skills) dalam kelas	Penugasan, Pembelajaran Inkuiri (Pelibatan mahasiswa secara mental	120 Menit	Kriteria: Mampu mencapai 3 indikator dengan baik. Indikator mampu menjelaskan dan menggambarkan:	3%	

				dan fisik dalam memecahkan masalah), Gabungan, Presentasi, diskusi dan tanya Jawab		1. Mampu memahami definisi jumlah fi'liyah 2. Mampu mengidentifikasi struktur jumlah fi'liyah Mampu mengidentifikasi kaidah dasar jumlah fi'liyah		
16.	UAS			Tes tulisan	60 menit		40%	

Komponen Penilaian

Tugas Mahasiswa Setiap pertemuan adalah proaktif/aktif dalam diskusi dan tanya jawab oleh semua mahasiswa. Di akhir setiap pertemuan, adanya feed back oleh dosen pengampu.

1) Aspek penilaian

a) Aspek kognitif melalui tes dalam mengkaji dan menganalisis persoalan.
b) Aspek keterampilan presentasi dalam menyampaikan materi, gagasan, dan ide serta menjawab suatu persoalan.
c) Aspek sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan
d) Aspek berbusana yang islami (menggunakan topia bagi laki-laki, tidak menggunakan jeans & sejenisnya, menggunakan sepatu)

2) Bobot penilaian

a) Bobot nilai ujian akhir semester : 15%
b) Bobot nilai ujian tengah semester : 15%
c) Bobot nilai tugas : 35%
d) Bobot nilai keaktifan dan sikap : 35% Total : 100%

PAREPARE
STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

13. Rencana Pembelajaran Semester Dosen II

<table>
<tr><td></td><td colspan="5">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AS'ADIYAH SENGKANG</td></tr>
<tr><td>MATA KULIAH</td><td>KODE</td><td>RUMPUN</td><td>BOBOT (SKS)</td><td>SEMESTER</td><td>TANGGAL PENGESAHAN</td></tr>
<tr><td>BAHASA ARAB</td><td></td><td>Bahasa Arab</td><td>2</td><td>1</td><td>September 2024</td></tr>
<tr><td rowspan="2">OTORISASI</td><td colspan="2">Dosen Pengembang RPS</td><td colspan="2">Koordinator RMK</td><td>Ka PRODI</td></tr>
<tr><td colspan="2">Hj. Indo Uleng, S.Pd.I., M.Pd.I</td><td colspan="2"></td><td>Kartini, S.Pd., M.Pd</td></tr>
<tr><td>CAPAIAN PEMBELAJARAN</td><td colspan="5">CP-Prodi/ CPL
1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
3. Memahami dirinya secara utuh sebagai Sarjana Pendidikan.
4. Menginternalisasi semangat kemandirian/kewirausahaan dan inovasi dalam pembelajaran bidang Bahasa Arab.
5. Memberikan layanan pembelajaran Bahasa Arab yang mendidik kepada peserta didik sesuai dengan karakteristiknya.
6. Menguasai teori belajar dan pembelajaran Bahasa Arab.
7. Menguasai tujuan, isi, pengalaman belajar, dan penilaian dalam kurikulum satuan pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Arab.
8. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
9. Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
10. Mampu berkolaborasi dalam team, menunjukkan kemampuan kreatif (creativity skill), inovatif (innovation skill), berpikir kritis (critical thinking) dan pemecahan masalah (problem solving skill)..
11. Mampu mengembangkan keilmuan dan keprofesian secara berkelanjutan, mandiri maupun kolektif dalam</td></tr>
</table>

	rangka mewujudkan diri sebagai pendidik sejati dan pembelajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Mahasiswa mampu menjelaskan kedudukan bahasa Arab terhadap bahasa dunia dan urgensi mempelajarinya. Mahasiswa mampu menjelaskan kaidah-kaidah dasar Bahasa Arab di sekolah/madrasah. Mahasiswa mampu menjelaskan materi Bahasa Arab dengan contoh-contoh sederhana.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Bahasa Arab merupakan mata kuliah wajib pada semua program studi pada Universitas Islam As'adiyah Sengkang dengan status mata kuliah wajib. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa semester 1 dengan bobot 2 SKS. Bahasa Arab ini membekali mahasiswa tentang kaedah-kaedah dasar bahasa Arab: Kedudukan bahasa Arab terhadap bahasa dunia dan Urgensinya, *al-kalam* dan unsur-unsur penyusun kalimat bahasa Arab, *Isim*, *Fi'il* dan *Harf* berserti ciri-cirinya masing-masing, Pembagian *fi'il* berdasarkan waktu, Macam-macam *isim*, mengidentifikasi *Jumlah ismiyah* dan *Jumlah fi'liyah.*
Bahan Kajian	Kaidah-Kaidah dasar Bahasa Arab.
Pustaka	**Utama :** Mustafa M. Nuri. *Al Arabiyah Al Muyassarah.* **Pendukung :** Kaharuddin Ramli. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab*.
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak:** Powerpoint **Perangkat Keras:** Laptop, LCD, Spidol, Papan Tulis.
Mata Kuliah Syarat	

Mg Ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
I	Mahasiswa mampu memahami Kedudukan	Mampu menjelaskan Kedudukan Bahasa	Proses	Interaktif Ceramah	Pengantar	

PAREPARE
STATE OF ISLAMIC INSTITUTE OF PAREPARE

	Bahasa Arab terhadap bahasa dunian dan Urgensinya	Arab terhadap bahasa dunian dan Urgensinya		Tanya Jawab		
II	Mahasiswa mampu memahami tentang *al-Kalam* dan unsur penyusun kalimat Bahasa Arab**.**	Mampu menjelaskan *al-Kalam* dan unsur penyusun kalimat Bahasa Arab**.**	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	Unsur-unsur pembentuk kalimat dalam bahasa Arab; *Fi'il*, *Isim*, dan *Harf*	
III	Mahasiswa mampu memahami *isim* dan tanda-tandanya.	Mampu menjelaskan *isim* dan tanda-tandanya.	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Isim* dan tanda-tandanya.	
IV	Mahasiswa mampu memahami *Fi'il* dan tanda-tandanya**.**	Mampu menjelaskan *Fi'il* dan tanda-tandanya**.**	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Fi'il* dan tanda-tandanya**.**	
V	Mahasiswa mampu memahami *Harf* dan macam-macamnya.	Mampu menjelaskan *Harf* dan macam-macamnya.	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Harf* dan macam-macamnya.	
VI	Mahasiswa mampu memahami *Fi'il Madhi* dan contoh-contohnya**.**	Mampu menjelaskan *Fi'il Madhi* dan contoh-contohnya**.**	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Fi'il Madhi*	
VII	Mahasiswa mampu memahami *Fi'il Mudhari'* dan contoh-contohnya.	Mampu menjelaskan *Fi'il Mudhari'*	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab Tugas Individu	*Fi'il Mudhari'*	
VIII	Evaluasi Tengah Semester					

PAREPARE
LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

IX	Mahasiswa mampu memahami *Fi'il Amr* dan contoh-contohnya	Mampu menjelaskan *Fi'il Amr* dan contoh-contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Fi'il Amr*	
X	Mahasiswa mampu memahami *Isim Muzakkar* dan *Mu'annats.*	Mampu menjelaskan *Isim Muzakkar* dan *Mu'annats.*serta contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Isim Muzakkar* dan *Mu'annats.*	
XI	Mahasiswa mampu memahami *Isim Mufrad, Mutsanna,* dan *Jamak.*	Mampu menjelaskan *Isim Mufrad, Mutsanna,* dan *Jamak.*beserta contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Isim Mufrad, Mutsanna,* dan *Jamak.*	
XII	Mahasiswa mampu memahami *Isim Zhahir* dan *Isim Dhamir.*	Mampu menjelaskan *Isim Zhahir* dan *Isim Dhamir* dan contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Isim Zhahir* dan *Isim Dhamir.*	
XIII	Mahasiswa mampu memahami *Isim Isyarah*	Mampu menjelaskan *Isim Isyarah* dan contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Isim Isyarah*	
XIV	Mahasiswa mampu memahami *Jumlah Ismiyah*	Mampu menjelaskan *Jumlah Ismiyah* dan contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab	*Jumlah Ismiyah*	
XV	Mahasiswa mampu memahami *Jumlah Fi'liyah*	Mampu menjelaskan *Jumlah Fi'liyah* dan contohnya	Proses	Interaktif Ceramah Tanya Jawab Tugas Individu	*Jumlah Fi'liyah*	
XVI	Evaluasi Akhir Semester					

PAREPARE
STATE ISLAMIC INSTITUTE OF PAREPARE

Sengkang, September 2024

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Kartini, S.Pd., M.Pd

Dosen Pengampu

Hj. Indo Uleng, S.Pd.I., M.Pd.I

PAREPARE
LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI:

Nama	: Ainul Uyun
Tempat & Tanggal Lahir	: Belawa Wajo, 22 Agustus 1998
NIM.	: 2220203888104007
Alamat	: Sengkang, Wajo

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. RA As'adiyah No. 12 Ongkoe Tahun 2004
2. MI As'adiyah No. 140 Ongkoe Tahun 2010
3. MTs. As'adiyah No. 5 Ongkoe Tahun 2013
4. MAN Wajo Tahun 2016
5. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang Tahun 2020

RIWAYAT PENDIDIKAN NONFORMAL & KEGIATAN ILMIAH

1. TESOL 2012
2. Al-Azhar Pare Kediri 2021

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Pendidik MA Nurul As'adiyah Callaccu
2. Pendidik MDTA No. 322 Atakkae

RIWAYAT ORGANISASI

1. Dewan Racana Universitas Islam As'adiyah Sengkang
2. KSR-PMI Universitas Islam As'adiyah Sengkang

KARYA ILMIAH

1. Peran Pendidik Al-Qur'an Hadis dalam Mengatasi Kesulitan Peserta Didik Membaca Al-Qur'an di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wajo
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam As'adiyah Sengkang
3. *Interpreting Test Outcomes: A Comparative Study of Norm-Referenced and Criterion-Referenced Assessments* (Artikel Sinta 4)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE