

## **Desain Modul Ajar *Maharah Qiroah* Berbasis Aplikasi Quizizz Di PRODI PBA UNISMA**

**Mohammad Rifqi Junaidi,**  
Universitas Islam Malang, Indonesia  
[rifqijunaedi@unisma.ac.id](mailto:rifqijunaedi@unisma.ac.id)

**Diah Dina Aminata,**  
Universitas Islam Malang, Indonesia  
[email@unisma.ac.id](mailto:email@unisma.ac.id)

**Sahya Husein**  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
[sahyahes14@gmail.com](mailto:sahyahes14@gmail.com)

### **Abstract**

*Maharah qiroah learning in the UNISMA Arabic Language Education Study Program, delivery of material begins with the lecturer providing an Arabic text, which is then read and translated by one or two students, the role of the lecturer is only as a facilitator who provides corrections and input when errors are found in student activities, delivery of material This type is referred to as the classic model, the use of this type of learning model was found to be less significant in improving students' abilities, because it only focused on a few students, while other students felt less involved in learning and less enthusiastic about participating in learning. The quizizz application is a quiz-based application that provides various interesting features that can be applied in learning, one of which is the presentation feature. With its various advantages, this application makes it possible to apply it as teaching material for Maharah Qiroah. It is hoped that the development of teaching materials using the quizizz application will be able to conceptualize teaching materials that are more communicative and interesting. This research uses the r n d research method developed by Borg and Gall, the researcher intends to develop a maharah qiroah teaching material based on the quizizz application which will be used in teaching maharah qiroah in the UNISMA Arabic Language Education study program.*

**Keywords:** Teaching Materials, Maharah Qiroah, Quizizz Application

### ملخص

في عملية تعليم مهارة القراءة في قسم تعليم اللغة العربية جامعة مالانج الإسلامية، يبدأ تسليم المواد بتقديم المحاضر نصًّا عربيًّا، والذي يتم بعد ذلك قراءته وترجمته من قبل طالب. والمحاضر يقدم التصحيحات والمدخلات عند العثور على أخطاء في أنشطة الطلاب. يشار هذه العملية بالنموذج الكلاسيكي، وقد وجد أن استخدام هذا النوع أقل أهمية في تحسين الطلاب لأنها ركزت عملية التعليم على طالب أو طالبين، بينما شعر الطلاب أقل حماسًا للمشاركة في التعلم. تطبيق Quizizz هو تطبيق قائم على الاختبارات ويوفر العديد من الميزات المثيرة للاهتمام التي يمكن تطبيقها في التعلم، إحداها هي ميزة العرض التقييمي. بفضل مزاياه المتنوعة، يتيح هذا التطبيق تطبيقه في تدريس مهارة القراءة، وأحدها هو تصور المواد التعليمية. يستخدم هذا البحث والتطوير على مدخل بورغ وجال، ويعتزم الباحث تطوير مادة تعليمية لمهارة القراءة بالاعتماد على تطبيق Quizizz الذي سيتم استخدامه في تدريس مهارة القراءة في قسم تعليم اللغة العربية في جامعة مالانج الإسلامية. (UNISMA)

الكلمة المفتاحية: مواد دراسية، مهارة القراءة، Quizizz

### Abstrak

Pembelajaran maharah qiroah di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNISMA, penyampaian materi diawali dengan dosen memberikan teks Bahasa Arab, yang kemudian dibaca dan diterjemah oleh satu atau dua mahasiswa, peranan dosen hanya sebagai fasilitator yang memberikan koreksi dan masukan ketika didapati kesalahan dalam aktifitas mahasiswa, penyampaian materi semacam ini disebut sebagai model klasik, penggunaan model pembelajaran semacam ini didapati kurang begitu signifikan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa, karena hanya berpusat pada beberapa mahasiswa saja, sedangkan mahasiswa yang lain merasa kurang dilibatkan dalam pembelajaran dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Aplikasi quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis kuis yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk bisa diaplikasikan dalam sebuah pembelajaran salah satunya adalah fitur presentasi. dengan berbagai keunggulannya dari aplikasi ini memungkinkan untuk diterapkan sebagai bahan ajar maharah qiroah. Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi quizizz diharapkan mampu mengkonsep sebuah bahan ajar yang lebih komunikatif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian r n d yang dikembangkan oleh Borg and Gall, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah bahan ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz yang akan digunakan dalam pembelajaran maharah qiroah di prodi Pendidikan Bahasa arab UNISMA.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Maharah Qiroah, Aplikasi Quizizz

#### A. Pendahuluan

Bahasa adalah suatu perangkat yang dipakai oleh manusia untuk menjalin sebuah komunikasi antara satu dengan lainnya, sehingga bahasa bisa berbentuk suatu ungkapan manusia terkait segala sesuatu yang muncul dalam pikirannya

(Aminata, 2021) Membaca sekaligus memahami teks dalam bahasa asing (termasuk bahasa Arab) bukanlah hal yang mudah bagi non-penutur asli. Karena terbatasnya pemahaman kuat perkataan siswa atau kurang memadainya strategi pembelajaran Maharah Qiraah (Untari, 2017). Fenomena tersebut juga terjadi pada pembelajaran Maharah Qiraah yang bertujuan untuk memahami teks atau bacaan di program studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Malang (UNISMA). Hasil pengamatan peneliti, pengajar materi Maharah Qiraah masih cenderung menggunakan metode sentralistik yang menjadikan dosen terlalu dominan dalam proses pembelajaran dan kurang melibatkan keaktifan mahasiswa. Selain itu kurangnya penyesuaian bahan ajar dan penggunaan teknologi pembelajaran semakin menjadikan mahasiswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Mendesain sebuah bahan ajar yang baik menjadi hal penting yang harus dilakukan, mengingat dari berbagai fakta penelitian banyak didapati permasalahan lambatnya pemahaman siswa terhadap materi disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang tidak tepat. Permasalahan inilah yang juga ditemukan dalam pembelajaran Maharah Qiraah pada materi Bahasa Arab, penggunaan materi ajar qiroah yang hanya mengandalkan teks bacaan kemudian dibaca dan diterjemahkan oleh siswa, merupakan model klasik yang terlalu monoton untuk dilakukan oleh seorang pengajar Bahasa arab. Meskipun pada kenyataannya cara tersebut memang yang paling mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran maharah qiroah, namun dengan perkembangan tehnologi yang begitu pesat, sudah waktunya model penyampaian materi ajar maharah qiroah dilakukan dengan mengaplikasikan tehnologi yang bisa memudahkan pemahaman siswa.

Samsu Sumadyo mengatakan bahwa membaca adalah sebuah kegiatan interaktif untuk memetik dan mengambil sebuah informasi dalam sebuah tulisan. (Samsu Sumadyo, 2011:4) sedangkan Farida Rahim mengungkapkan bahwa tahapan membaca (maharah qiroah) meliputi 3 aspek yakni *Recording*, *Decoding* dan *Meaning*. *Recording* adalah merekam kata-kata dan kalimat-kalimat yang selanjutnya diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan system tulisan yang digunakan, sedangkan *Decoding* adalah proses penterjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata, dan selanjutnya sebagai kemampuan tertinggi dalam membaca adalah *Meaning* yang merupakan proses memahami makna yang terkandung dalam teks secara interpretative, kreatif dan evaluative. (Farida Rahim, 2008: 2). Dari tahapan tersebut, dibutuhkan sebuah bahan ajar yang mudah dan menarik dalam menampilkan teks Bahasa Arab sehingga mudah untuk dibaca, diterjemah dan difahami maknanya oleh mahasiswa, terlebih jika bahan ajar tersebut bersifat interaktif.

Mengacu pada ketiga tahapan tersebut juga, teknologi yang memungkinkan untuk diterapkan dalam mendesain sebuah bahan ajar maharah qiroah adalah aplikasi Quizizz, Quizizz merupakan sebuah alat untuk melakukan penilaian secara

formatif yang mana dalam penggunaannya menyenangkan, multiplayer, gratis dan mampu diaplikasikan pada semua perangkat seperti smartphone, tablet maupun laptop.. Dalam penggunaan aplikasi ini juga terdapat Avatar, meme dan gamification yang menjadikan siswa semakin merasa semangat dan senang untuk belajar. Quizizz juga menyediakan format penilaian hasil kinerja siswa yang dapat diunduh oleh pengajar dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Febriana, dkk menjelaskan bahwa Quizizz memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu, dapat digunakan diluar jam pelajaran seperti pekerjaan rumah, tampilan quiz lebih interaktif karena dapat menampilkan suara, gambar maupun video, guru dapat menentukan batas waktu siswa dalam menjawab, guru mendapat informasi siswa dengan skor tertinggi, pertanyaan dalam quizizz dapat diacak sehingga memperkecil kesempatan menyontek ketika digunakan dalam sebuah tes, quizizz juga akan menginformasikan hasil analisis soal maksudnya yaitu siswa dapat mengetahui mana jawaban yang benar dan mana yang salah (Febriana dkk, 2023:231)

Menurut Huisman untuk evaluasi formatif, Quizizz meberikan informasi kepada pengajar atas benar dan salahnya jawaban siswa, sehingga memudahkan pengajar untuk memberikan evaluasi atas pembelajaran yang telah berlangsung (Huisman, 2018). Dengan dasar inilah mengapa Quizizz menjadi sebuah media yang memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas. Karena penggunaannya sangat mudah, simple dan mudah dipelajari, selain itu kuis interaktif yang dibuat bisa digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik secara langsung tanpa harus melakukan evaluasi khusus terkait kemampuan siswa dalaam memahami materi. Dalam perkembangannya aplikasi Quizizz memiliki fitur baru yaitu Presentasi Interaktif, yang mana dengan fitur ini sangat cocok untuk menggantikan metode klasik yang sebelumnya banyak digunakan oleh pengajar Bahasa Arab, yakni metode membaca dan menterjemah. Fitur ini memungkinkan pengajar untuk melakukan sebuah presentasi interaktif yang dapat diakses oleh mahasiswa secara *realtime* melalui smartphone dan menyisipkan pertanyaan atau kuis di sela *slide* presentasi. (Abdul Hamid dan Sahya Husein, 2024)

Quizizz adalah platform pembelajaran yang memungkinkan pendidik membuat kuis yang dapat dimainkan oleh siswa dalam format yang menyenangkan dan kompetitif. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur menarik seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menambah keseruan proses belajar. Menurut Amornchewin, Quizizz memberikan motivasi tambahan bagi siswa melalui konten-konten yang menarik dan interaktif (Amornchewin, 2021).

Zhao mengemukakan bahwa Quizizz memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran (Zhao,2019):

1. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Quizizz menggunakan elemen game yang membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif: Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bergabung dalam kuis bersama-sama, sehingga meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa.
3. Memberikan Umpan Balik Real-Time: Quizizz memberikan umpan balik langsung kepada siswa, membantu mereka memahami kesalahan mereka dan belajar lebih efektif.

Penggunaan Quizizz dalam kelas dapat diimplementasikan melalui beberapa langkah:

1. Pembuatan Kuis: Guru membuat kuis interaktif di quizizz.com yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing.
2. Pelaksanaan Kuis: Siswa memasukkan kode permainan dan nama mereka untuk bergabung dalam kuis. Pertanyaan diacak untuk setiap siswa, mencegah kecurangan.
3. Evaluasi dan Umpan Balik: Hasil kuis dapat diunduh dalam bentuk Spreadsheet Excel, memberikan data statistik kinerja siswa yang membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran.

Sebuah penelitian yang dilakukan Zhao menemukan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan partisipasi siswa sebesar 30% dan hasil belajar sebesar 20% dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, serta menunjukkan peningkatan dalam hasil ujian mereka. (Zhao, 2019).

Maka dengan latar belakang masalah dan beberapa kajian teoritis yang dilakukan penelitian ini berfokus pada pembuatan bahan ajar Maharah Qiraah berbasis Quizizz yang guna meningkatkan minat belajar siswa. Harapannya pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan mahasiswa akan berubah dengan penggunaan bahan ajar berbasis Quizizz yang memiliki karakter interaktif, kreatif dan inovatif. Sehingga memungkinkan mahasiswa untuk selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone.

## **B. Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan Research and Development (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut melalui analisis kebutuhan potensi dan masalah di lapangan. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teroi Borg & Gall, yang mana menurutnya langkah-langkah penelitian pengembangan sebagaimana berikut yang terdiri dari sembilan tahapan diantaranya 1) Analisis Kebutuhan, 2) Merumuskan Konsep Desain Bahan Ajar, 3) Desain Bahan Ajar, 4) Uji Kelayakan oleh Ahli, 5) Revisi hasil uji ahli, 6) Uji coba kelayakan di Prodi PBA

pembelajaran Bahasa Arab, 7) Revisi hasil uji coba kelayakan, 8) Finalisasi, dan 9) memberikan interpretasi dari data yang telah diperoleh.

Adapun subjek penelitian ini adalah mahasiswa pada program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam di Universitas Islam Malang yang berpusat pada mahasiswa semester 1 tahun akademik 2023/2024. Adapun faktor pemilihan mahasiswa semester 1 sebagai subyek penelitian adalah karena pada semester tersebut mereka menempuh mata kuliah Maharah Qiroah. Dengan demikian mereka akan menjadi subjek uji coba penggunaan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara terstruktur, kuesioner (angket), dan observasi partisipan. Prosedur pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data yang valid dari beberapa responden yang meliputi sumber data primer dan skunder, sumber data primer dalam penelitian ini adalah ahli modul pembelajaran, ahli pembelajaran maharah qiroah, kaprodi, dosen pengampu mata kuliah maharah qiroah dan mahasiswa, sedangkan data sekunder berupa dokumen-dokumen pendukung. Dari hasil penggalian data ini akan didapatkan informasi sebagai berikut 1) Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran maharah qiroah, 2) Kebutuhan modul ajar maharah qiroah yang sesuai dengan harapan dosen dan mahasiswa, dan 3) Kelayakan modul ajar yang telah didesain

Sedangkan langkah analisis data yang digunakan adalah dengan dua teknik analisis, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif, analisis kualitatif dilakukan untuk data yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap civitas prodi PBA UNISMA, dan komentar para ahli terkait revisi produk. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil skor uji validasi ahli, angket dosen dan mahasiswa, yang mana akan dilakukan skoring kemudian di olah dalam bentuk prosentase.

| No. | Skor                               | Nilai  |
|-----|------------------------------------|--|
| 1.  | $85\% \geq \text{skor} \leq 100\%$ | Sangat layak/ sangat diminati respon             |
| 2.  | $69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$  | Layak/ diminati respon                           |
| 3.  | $53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$  | Cukup layak/ cukup diminati respon               |
| 4.  | $37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$  | Kurang layak/ kurang diminati respon             |
| 5.  | $20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$  | Sangat tidak layak/ sangat tidak diminati respon |

Tabel 1. Skoring kelayakan Ahli dan Minat

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Analisis masalah dan kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan melalui observasi dan wawancara kepada mahasiswa peserta perkuliahan maharah qiroah, dosen pengampu mata kuliah dan sivitas PBA UNISMA. Dari hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa bernama Yusril Musthofa menyatakan bahwa:

*“pembelajaran maharah qiroah di Prodi PBA UNISMA diajarkan dengan berpusat pada mahasiswa, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator yang memberi koreksi bila didapati kesalahan dalam cara membaca dan pemaknaan yang dilakukan mahasiswa”.*

Disisi lain Syahroni menegaskan mengenai kebutuhan mahasiswa:

*“Kebanyakan mahasiswa mengharapkan pembelajaran bisa mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, mengingat pada zaman saat ini setiap individu mahasiswa telah menggunakan smartphone, sehingga pembelajaran menggunakan buku atau papan tulis terkesan membosankan bagi mereka.”*

Sedangkan Dr. Siti Masruchah menngutkan bahwa:

*“bahwa beliau merasa terbatas dalam hal kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar dan media yang menarik dalam pembelajaran lebih-lebih berbasis pengaplikasian tehnologi”*

Masalah ini bersebrangan dengan prinsip pembelajaran inovatif yang digagas oleh Prensky, M. (2021) bahwa pembelajaran seharusnya memanfaatkan alat dan platform digital untuk mendukung pembelajaran, seperti e-learning, simulasi, dan alat kolaborasi online. Disisi lain tahapan pembelajaran maharah qiroah menurut Abdurrohman Ibrahim Fauzan (2014) adalah :

1. Tahap recording (menyimak)
2. Tahap diskusi
3. Tahap memahami teks secara singkat
4. Tahap mengenali kosakata, susunan kalimat
5. Tahap mengungkapkan

Sedangkan hasil wawancara dengan Kaprodi PBA Dr. Nur Hasan dihasilkan informasi bahwa

*“prodi PBA sangat menginginkan adanya penguasaan mahasiswa pada kemampuan maharah qiroah, dikarenakan kemampuan memahami teks yang baik akan sangat membantu siswa dalam merealisasikan distingsi Prodi PBA UNISMA yakni menjadi interpreter dalam kajian bahasa arab tekstual dan kontekstual”.*

Namun faktanya dari hasil observasi peneliti mendapati belum usaha yang signifikan yang diberikan kepada mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan maharah qiroah terbukti dengan model pembelajaran yang belum maksimal.

Dari hasil analisis peneliti melalui wawancara dan observasi dapat disimpulkan beberapa masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran maharah qiroah di PBA UNISMA

| No. | Hasil Analisis Masalah dan Kebutuhan   | Sumber         |
|-----|--|----------------|
| 1.  | Pembelajaran maharah qiroah di prodi PBA UNISMA tidak dibarengi dengan metode yang benar dalam pembelajarannya | Mahasiswa      |
| 2.  | Dibutuhkan pengaplikasian teknologi dalam penyampaian materi dalam bentuk bahan ajar                           | Dosen Pengampu |

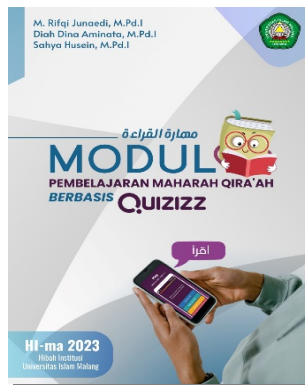
3. Diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan yang Kaprodi PBA maksimala dalam maharah qiroah mengingat hal tersebut UNISMA berkaitan dengan distingsi Prodi

Tabel 2. Hasil analisis masalah dan kebutuhan

## 2. Desain dan Pengembangan Modul Ajar Maharah Qiroah berbasis Aplikasi Quizizz

Setelah melakukan analisa kebutuhan dan masalah di Prodi PBA maka peneliti mulai melakukan pengembangan Modul Ajar maharah qiroah berbasis Aplikasi Quizizz. Modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz dirancang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dosen dan mahasiswa di lingkungan Prodi PBA UNISMA, kondisi mahasiswa yang sangat minim dalam kemampuan maharah qiroah-nya dan keterampilan dosen dalam mengajar menjadi landasan untuk membuat sebuah modul ajar maharah qiroah yang menarik yang dapat menumbuhkan minat mahasiswa dan mengubah strategi guru dalam mengajarkan maharah qiroah.

Berdasarkan kebutuhan tersebut peneliti merancang modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz dengan mengintegrasikan materi yang terdapat dalam kitab *Sisilah Ta;limullughoh Al Arobiyah level 2* pada materi qiroah. Pemilihan kitab tersebut menyesuaikan dengan level kemampuan mahasiswa, sebagaimana ini merupakan arahan dosen pengampu mata kuliah yang sebelumnya telah melakukan pretest kemampuan mahasiswa dalam *maharah qiroah*.



Gambar 1. Cover Modul Ajar Maharah Qiroah berbasis Aplikasi Quizizz

Melalui modul tersebut mahasiswa dapat mempelajari maharah qiroah sesuai dengan urutan yang tercantum dalam taksonomi bloom yang diringkas menjadi : 1) membaca 2) menterjemah singkat 3) menemukan ide pokok 4) menceritakan kembali. Rangkaian tahapan-tahapan tersebut dapat diwujudkan dalam modul sebagaimana kegiatan pembelajaran sebagai berikut :



**a. Individu (offline/tatap muka)**

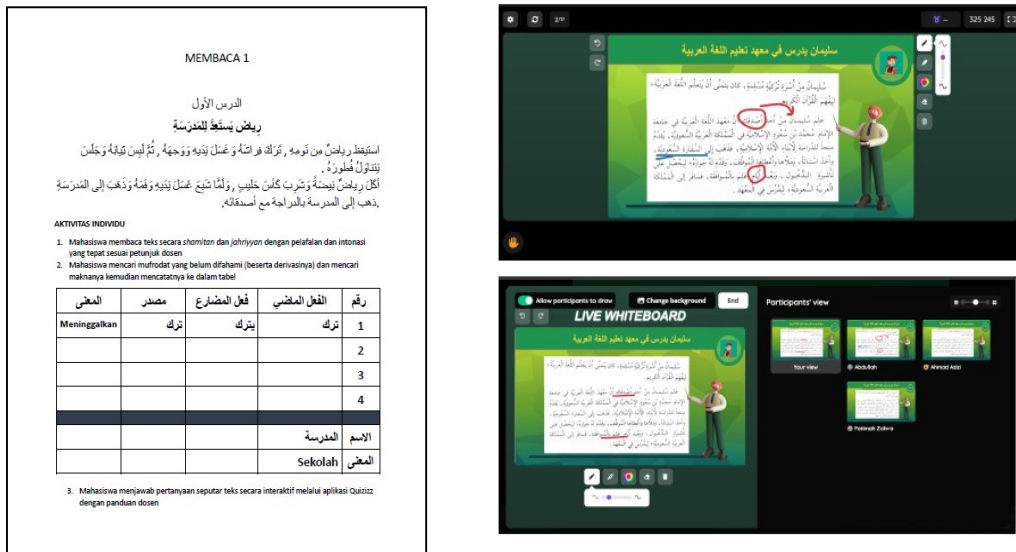
- 1) Dosen melakukan pembelajaran dalam kelas dengan menampilkan live presentasi/kuis
- 2) Mahasiswa melakukan join/bergabung ke presentasi menggunakan laptop/smartphone masing-masing
- 3) Mahasiswa mulai membaca teks di perangkat masing-masing sesuai arahan dosen
- 4) Mahasiswa mencari mufrodat yang belum difahami dan menuliskan ke dalam tabel yang ada di modul, beserta maknanya
- 5) Mahasiswa menjawab pertanyaan secara interaktif melalui perangkat masing-masing dengan panduan dosen

**b. Berkelompok (offline/tatap muka)**

- 1) Dosen membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 2) Dosen menampilkan live presentasi/kuis, dan membagi bagian teks untuk masing-masing kelompok
- 3) Mahasiswa join/bergabung ke presentasi menggunakan laptop/smartphone masing-masing
- 4) Mahasiswa mulai membaca teks di perangkat masing-masing sesuai arahan dosen
- 5) Masing-masing kelompok mencari mufrodat yang belum difahami dan menuliskan ke dalam tabel yang ada di modul, beserta maknanya
- 6) Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan secara interaktif melalui perangkat masing-masing, di mana kuis dilakukan dengan sistem/mode team atau kelompok

**c. Individu (online/daring)**

- 1) Dosen melakukan pembelajaran secara daring dan menampilkan presentasi/kuis melalui link
- 2) Mahasiswa membuka link menggunakan laptop/smartphone masing-masing
- 3) Mahasiswa mulai membaca teks dengan bacaan yang tepat di perangkat masing-masing, dan mengirimkan audio bacaannya kepada dosen melalui voicenote
- 4) Mahasiswa mencari mufrodat yang belum difahami dan menuliskan ke dalam tabel yang ada di modul, beserta maknanya
- 5) Mahasiswa menjawab pertanyaan secara interaktif melalui perangkat masing-masing, dan mengirimkan report-nya kepada dosen



Gambar 2. Contoh aktivitas pembelajaran mahasiswa dalam modul dan aplikasi Quizizz

### 3. Validasi Ahli

Peneliti melakukan validasi modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz kepada dua Ahli, yakni Ahli Bahasa Arab Dr. H. Saiful Mustofa, M.Pd. dan Ahli Desain Modul Ajar Bahasa Arab Dr. H. Syuhadak, M.A. Dari hasil validasi Ahli Bahasa Arab terkait modul ajar yang dikembangkan diperoleh presentase sebesar 90%, selanjutnya hasil tersebut dikonversi pada table.1. maka diperoleh hasil bahwa produk pengembangan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz berada pada tingkat kualifikasi **“sangat layak”**.

Sedangkan dari hasil validasi Ahli Desain Modul Ajar Bahasa Arab terkait modul ajar yang dikembangkan. Diperoleh presntase sebesar 87.2% selanjutnya hasil tersebut dikonversi pada Tabel .1. maka diperoleh hasil bahwa produk pengembangan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz berada pada tingkat kualifikasi **“sangat layak”**.

Selanjutnya setelah proses validasi ahli didapati beberapa poin yang perlu direvisi diantaranya a) Dilakukan pemilihan ulang teks-teks yang lebih familiar dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa, dan b) Penambahan instruksi penggunaan aplikasi quizizz.

### 4. Uji Coba Pengguna

Setelah peneliti melakukan revisi dari masukan ahli. Peneliti melakukan uji coba pada pengguna yakni pada Mahasiswa PBA semester 1 angkatan 2022/2023 peserta perkuliahan Maharah Qiroah yang berjumlah 17 masiswa, pada hari kamis 22 September 2022 dan pada dosen pengampu mata kuliah Maharah Qiroah pada

Jum'at 23 September 2022. Dari uji coba ini peneliti mendapatkan hasil yang cukup baik. Hal ini terlihat dari presentase jawaban responden terhadap 10 item pertanyaan angket sebesar 93,3%, 92,6%, 93,3%, 92%, 90,6%, 92,6%, 94%, 93,3%, 94,6% dan 92,6% Kemudian kita hitung secara keseluruhan maka didapat rata-rata presentase 17 responden tersebut adalah 92.2%.

Dari hasil penilaian pengguna terkait modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz yang dikembangkan. Diperoleh presentase sebesar 92.2% selanjutnya hasil tersebut dikonversi pada Tabel. 1. maka diperoleh hasil bahwa produk pengembangan model lingkungan bahasa virtual berada pada tingkat kualifikasi "**sangat layak**".

Berdasarkan evaluasi baik dari pengguna mahasiswa maupun dosen pengampu mata kuliah. peneliti melakukan revisi akhir secara komperhensif dan menyeluruh baik dari bahasa, desain modul ajar. Selain itu peneliti melakukan revisi terkait kendala lapangan saat proses uji coba sehingga masukan ini dapat menjadi evaluasi dan bahan revisi atau perbaikan dari produk yang dikembangkan.

## **5. Penggunaan Modul Ajar Maharah Qiroah berbasis aplikasi quizizz di Prodi PBA**

Pelaksanaan perkuliahan *Maharah Qiroah* diawali dengan proses pengkodisian mahasiswa, dosen membuka perkuliahan dengan salam dan melakukan absensi kehadiran. Setelah itu kemudian dosen menjelaskan tujuan perkuliahan hari tersebut dan model pembelajaran yang akan digunakan. Pada kesempatan ini dosen menjelaskan bahwa pembelajaran akan berbeda dengan sebelumnya karena pada hari tersebut perkuliahan *Maharah Qiroah* akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Adapun tahapan penggunaan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz terinci sebagaimana tahapan berikut :

- a. Mahasiswa diminta untuk mempersiapkan perangkatnya masing-masing baik laptop ataupun smartphone
- b. Mahasiswa membuka aplikasi Quizizz bias melalui link quizizz.com atau langsung menginstall di smartphone melalui play store
- c. Kemudian dosen memberikan kode akun Quizizz materi hari tersebut dan mahasiswa langsung join pada akun tersebut
- d. Mahasiswa membaca materi *qiroah* dengan seksama, dosen memberikan beberapa makna dari mufrodat yang baru dipahami
- e. mahasiswa mengerjakan latihan melalui aplikasi Quizizz dengan cara berkompetisi

- f. dosen mengecek skoring penilaian hasil latihan pada hari tersebut, dan memberi apresiasi pada mahasiswa yang memperoleh nilai tertinggi

Setelah pelaksanaan perkuliahan maharah qiroah dengan menggunakan modul ajar yang berbasis aplikasi Quizizz dosen melakukan analisis terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada hari tersebut, dan mendapati mahasiswa lebih semangat dalam belajar dan lebih mudah dalam berlatih dalam perkuliahan maharah qiroah.

Selain itu dosen juga meminta beberapa testimony dari sebagian mahasiswa terkait kesan mereka mengikuti perkuliahan *Maharah Qiroah* dengan menggunakan modul ajar berbasis aplikasi Quizizz. menurut salah satu mahasiswa pembelajaran jadi lebih menyenangkan, selain itu dengan menggunakan aplikasi tentu sangat dekat dengan dunia mahasiswa yang rata-rata berkecukupan dengan gadgetnya, seakan pembelajaran serasa bermain.

## 6. Pembahasan

Penelitian ini dimulai dengan analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan berbagai pihak yang terkait dengan pembelajaran *Maharah Qiroah* di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) UNISMA. Berdasarkan wawancara, beberapa isu utama teridentifikasi:

Mahasiswa (Yusril Musthofa): Menyatakan bahwa pembelajaran maharah qiroah berpusat pada mahasiswa dengan dosen hanya sebagai fasilitator. Mahasiswa merasa kurang mendapatkan panduan yang komprehensif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa (Syahroni): Menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Penggunaan buku dan papan tulis dinilai kurang menarik. Dosen (Dr. Siti Masruchah): Mengaku terbatas dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan berbasis teknologi, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Isu-isu ini bertentangan dengan prinsip pembelajaran inovatif yang menekankan penggunaan alat dan platform digital untuk mendukung proses belajar, seperti yang diusulkan oleh Prensky (2021). Peneliti juga menemukan bahwa tahapan pembelajaran maharah qiroah menurut Abdurrohman Ibrahim Fauzan (2014) belum diterapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di PBA UNISMA.

Dari hasil analisis ini, peneliti merumuskan beberapa masalah dan kebutuhan utama yaitu Pembelajaran maharah qiroah di PBA UNISMA belum menggunakan metode yang tepat, sehingga perlu aplikasi teknologi dalam penyampaian materi sebagaimana harapan Kaprodi PBA UNISMA agar mahasiswa memiliki kemampuan *Maharah Qiroah* yang optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi Quizizz. Modul ini dirancang untuk menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dosen serta mahasiswa PBA UNISMA. Modul ini menggunakan kitab *Sisilah Ta'limullughoh Al Arobiyah* level 2,

yang dipilih sesuai dengan level kemampuan mahasiswa berdasarkan hasil pretest.

Modul ini disusun berdasarkan taksonomi Bloom yang diringkas menjadi tahapan: 1) Membaca, 2) Menerjemah singkat, 3) Menemukan ide pokok, dan 4) Menceritakan kembali. Sedangkan Proses pembelajaran dirancang dalam tiga mode: 1) Individu (*offline*/tatap muka): Mahasiswa menggunakan perangkat masing-masing untuk membaca teks dan menjawab pertanyaan interaktif. 2) Berkelompok (*offline*/tatap muka): Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk memahami teks dan menjawab pertanyaan. Dan 3) Individu (*online*/daring): Pembelajaran dilakukan secara daring dengan mahasiswa mengirimkan audio bacaan dan menjawab pertanyaan melalui perangkat masing-masing.

Sedangkan menurut pandangan ahli modul ini telah divalidasi oleh ahli Bahasa Arab (Dr. H. Saiful Mustofa, M.Pd.) yang memberikan penilaian 90%, menunjukkan modul sangat layak. Sedangkan ahli Desain Modul Ajar Bahasa Arab (Dr. H. Syuhadak, M.A.) memberikan penilaian 87,2%, menunjukkan modul sangat layak. Beberapa poin revisi termasuk pemilihan ulang teks yang lebih familiar bagi mahasiswa dan penambahan instruksi penggunaan aplikasi Quizizz sudah diperbaiki.

Setelah revisi, modul diuji coba pada 17 mahasiswa PBA semester 1 dan dosen pengampu mata kuliah. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata penilaian pengguna sebesar 92,2%, menempatkan modul dalam kualifikasi sangat layak. Peneliti melakukan revisi akhir berdasarkan evaluasi pengguna.

Penggunaan modul dimulai dengan persiapan perangkat oleh mahasiswa, dilanjutkan dengan pembelajaran melalui aplikasi Quizizz. Proses ini melibatkan kompetisi antar mahasiswa dan penilaian hasil latihan oleh dosen. Evaluasi menunjukkan bahwa mahasiswa lebih bersemangat dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan dekat dengan dunia mereka yang erat dengan teknologi. Mahasiswa memberikan testimoni positif, menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, seakan-akan belajar sambil bermain. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran maharah qiroah di PBA UNISMA, kemudian mengembangkan modul ajar berbasis aplikasi Quizizz yang efektif. Modul ini telah divalidasi oleh ahli dan diujicobakan dengan hasil yang sangat memuaskan, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran maharah qiroah.

#### **D. Simpulan**

Peneliti melakukan analisa kebutuhan di Prodi PBA UNISMA Observasi dan wawancara dengan mahasiswa peserta perkuliahan maharah qiroah dan dosen

pengampu mata kuliah. Peneliti mendapati bahwa pembelajarannya maharah qiroah diajarkan dengan berpusat pada mahasiswa, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator yang memberi koreksi bila didapati kesalahan dalam cara membaca dan pemaknaan yang dilakukan mahasiswa. Mahasiswa mengharapkan pembelajaran bisa mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti melakukan perencanaan dan pengembangan desain modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz melalui aktivitas pembelajaran berbasis daring dan luring yang bias dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Kelayakan penggunaan modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz dibuktikan dengan uji validasi oleh dua ahli yaitu ahli Bahasa Arab dan ahli desain modul ajar. Dari hasil uji validasi ahli tersebut didapati bahwa modul ajara maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz dinilai “sangat layak” untuk digunakan.

Sedangkan dari hasil uji pengguna kepada mahasiswa peserta perkuliahan maharani qiroah di prodi PBA UNISMA didapati 17 mahasiswa memberikan respon yang positif atas penggunaan modul tersebut dengan memberi penilaian rata-rata 92,2% yang mana setelah dikonversi didapati modul ajar maharah qiroah berbasis aplikasi quizizz ini “sangat layak” uantuk digunakan.

### Daftar Pustaka

- Aminata, D (2021) *Desain Model Lingkungan Bahasa Virtual di MAN 1 Pasuruan*. Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. 13(2)
- Amornchewin, Ratchadaporn *The Development of SQL Language Skil in Data Definition Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students` Learning Engagement* (Indonesian Journal of Informatics Education).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010).
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).
- Bintang, F. M. (2023). Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital. Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. 15(2)
- Ertah Mahyudin dan Aziz Fakhurrozi, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012).
- Hamid, Abdul dan Sahya Husein, *Desain Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Digital*. (Mojokerto: Insight Meditama, 2024)
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5)

- Sarwono, Jonathan, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, 2015)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2011)
- Untari, E. (2017). *Pentingnya pembelajaran multiliterasi untuk mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam mempersiapkan diri menghadapi kurikulum 2013*. Wahana Sekolah Dasar,25(1), 16-22
- Yanawut, Chaiyo, "The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System", (Journal Chiang Rai College, Thailand).

