

Al-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan

Volume 7 Nomor 2 Bulan Desember Tahun 2025

<https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/almutsla/about>

E-ISSN: 2715-5420

Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah Di Ma'had Salafi

Eka Mawarni^{1*}, M. Syukron Maksum², Nur Halifah³,
Aminudin⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Tanjung Jabung Timur, Indonesia

*ekamawarni345@gmail.com

Keywords :

Learning Media,
QuizWhizzer,
Arabic, Maharah
Kitabah, Game-
Based Learning

Abstract

This study aims to describe the development and effectiveness of the QuizWhizzer learning media in improving writing skills (maharah kitabah) in Arabic language learning at Ma'had Salafi. The background of this study departs from the problem of low student interest and participation in Arabic language learning which is still dominated by conventional text-based methods. To address this challenge, this study developed a game-based learning media using the QuizWhizzer application as an interactive and fun digital innovation. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments consisted of validation sheets from media experts and material experts, as well as teacher and student response questionnaires. Data were analyzed descriptively quantitatively to assess the level of validity and feasibility of the media. The results showed that the average value of material validity reached 66.7% (quite valid), while the average media feasibility was 82.3% (feasible). The aspect that received the highest score was media usability (85.6%), indicating that QuizWhizzer is easy to use and effective in supporting the learning process. The use of QuizWhizzer has been proven to increase students' motivation, active engagement, and ability to write Arabic texts through interactive, competition-

	<p><i>based exercises. Therefore, it can be concluded that QuizWhizzer is a suitable and effective innovative learning tool for improving students' ability to recite Arabic texts. This tool not only enriches teachers' learning strategies but also serves as a relevant tool for integrating digital technology and gamification into Arabic language learning in the Ma'had environment.</i></p>	
Kata Kunci : Media Pembelajaran, QuizWhizzer, Bahasa Arab, Maharah Kitabah, Game-Based Learning	<p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan efektivitas media pembelajaran QuizWhizzer dalam meningkatkan keterampilan menulis (maharah kitabah) pada pembelajaran Bahasa Arab di Ma'had Salafi. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yang masih didominasi oleh metode konvensional berbasis teks. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis game-based learning menggunakan aplikasi QuizWhizzer sebagai inovasi digital yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai tingkat validitas dan kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan materi mencapai 66,7% (cukup valid), sedangkan rata-rata kelayakan media sebesar 82,3% (layak). Aspek yang memperoleh nilai tertinggi adalah kegunaan media (85,6%), menunjukkan bahwa QuizWhizzer mudah digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan QuizWhizzer terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan siswa dalam menulis teks Bahasa Arab melalui latihan interaktif berbasis kompetensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa QuizWhizzer layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan maharah kitabah. Media ini tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran guru, tetapi juga menjadi sarana yang relevan dalam mengintegrasikan teknologi digital dan gamifikasi ke dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan Ma'had.</p>	
Article History :	Received :	Accepted :
	19 Oktober 2025	15 Desember 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mengembangkan potensi peserta didik agar siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Proses pendidikan tidak hanya berfungsi mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan, karakter, dan kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini (Dami, 2021) . Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran yang berkualitas menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan (Nursa'adah, F., 2014). Namun, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kreativitas pendidik dalam memilih model, metode, dan media pembelajaran yang efektif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan zaman.

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar lembaga pendidikan, terutama yang berada di daerah, masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dan minim inovasi berbasis teknologi. Proses belajar yang didominasi ceramah dan hafalan membuat siswa cepat bosan dan cenderung pasif, sehingga hasil belajar tidak optimal. Kondisi ini juga terjadi dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan menulis (maharah kitabah), yang dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar peserta didik. Padahal, maharah kitabah merupakan salah satu keterampilan produktif penting dalam pembelajaran bahasa, karena melatih kemampuan berpikir, berimajinasi, serta mengekspresikan ide secara tertulis dengan struktur bahasa yang benar.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah gamifikasi (*gamification*), yakni penerapan elemen permainan dalam konteks non-game, termasuk pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta retensi materi peserta didik (Cahyadi, 2019). Berbagai platform digital seperti

Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Quizwhizzer menjadi media populer yang digunakan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan kompetitif. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran masih sangat terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pesantren atau Ma'had Salafi.

Quizwhizzer merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif dalam bentuk papan permainan digital dengan beragam desain menarik seperti ular tangga atau monopoli. Platform ini mendukung aktivitas multi-pemain sehingga peserta didik dapat belajar sambil berkompetisi secara sehat. Kelebihan Quizwhizzer terletak pada kemampuannya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, serta menumbuhkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Namun, sejauh ini penelitian mengenai efektivitas Quizwhizzer lebih banyak dilakukan pada bidang umum seperti IPS (Yusnaldi et al., 2023) dan (Sumiharsono, R & Hasanah, 2017), atau pembelajaran daring di perguruan tinggi (Ru'ya, S., 2022) dan (Ma'ruf & Alfurqan, 2022), sedangkan penerapannya dalam meningkatkan kemampuan maharah kitabah di Ma'had masih jarang diteliti.

Iniilah yang menunjukkan adanya gap riset yang cukup signifikan. Pertama, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada aspek motivasi dan hasil belajar umum, belum pada peningkatan keterampilan menulis dalam bahasa Arab yang memiliki karakteristik linguistik dan sintaksis khas. Kedua, konteks lembaga pendidikan seperti Ma'had Salafi yang mengutamakan pendekatan tradisional belum banyak dijadikan objek penelitian penerapan media berbasis teknologi. Ketiga, belum ada studi yang secara komprehensif mengembangkan dan menguji kelayakan media Quizwhizzer sebagai sarana pembelajaran maharah kitabah melalui pendekatan Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE. Dengan demikian, riset ini menempati posisi penting dalam memperluas pemahaman mengenai transformasi digital

dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini memiliki novelty pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini bukan sekadar memanfaatkan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran, tetapi mengembangkannya sesuai kebutuhan maharah kitabah yang melibatkan latihan menulis huruf, struktur kalimat, hingga pembuatan teks (insya'). Kedua, penelitian ini berupaya menyesuaikan desain permainan edukatif Quizwhizzer agar mampu mengintegrasikan unsur fonetik, morfologi, dan sintaksis bahasa Arab secara sistematis. Ketiga, studi ini memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media pembelajaran digital di Ma'had Salafi yang selama ini identik dengan metode konvensional. Penerapan Quizwhizzer diharapkan dapat menjadi model alternatif pembelajaran inovatif yang mendorong transformasi pedagogis di lembaga pendidikan berbasis Islam tradisional.

Dengan mengembangkan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran maharah kitabah, penelitian ini bertujuan meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman struktur bahasa Arab, serta menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memperkaya strategi pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Arab. Oleh karena itu, pengembangan media Quizwhizzer tidak hanya menjadi inovasi teknologis, tetapi juga bagian dari upaya pembaruan metodologi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21: berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi *Quizwhizzer* dalam meningkatkan keterampilan menulis (*maharah kitabah*) di

Ma'had Salafi. Pendekatan R&D dipilih karena mampu menghasilkan produk pendidikan yang inovatif sekaligus teruji efektivitasnya secara empiris. Menurut Setyosari (2020), metode penelitian dan pengembangan tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga melibatkan proses validasi, revisi, dan implementasi agar produk tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rahmani, 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut (Widiyanto, 2019):

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran *maharah kitabah*.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* dengan memperhatikan kompetensi dasar *maharah kitabah*. Perancangan mencakup penentuan struktur isi, jenis soal, tampilan antarmuka (*interface*), dan elemen permainan yang sesuai dengan karakteristik materi menulis Bahasa Arab.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pembuatan produk awal media *Quizwhizzer* berdasarkan desain yang telah disusun. Peneliti membuat akun guru pada laman resmi <https://quizwhizzer.com> dan merancang kuis interaktif yang berisi soal-soal terkait *maharah kitabah* dengan berbagai bentuk seperti *multiple choice*, *short answer*, dan *open-ended questions*.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah produk dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan di lingkungan pembelajaran Ma'had Salafi dengan melibatkan sejumlah peserta didik sebagai subjek uji coba.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi meliputi dua aspek, yaitu validasi ahli dan respon pengguna.

- a. Validasi ahli dilakukan oleh dua pakar, yaitu ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan instrumen lembar penilaian yang mencakup aspek kesesuaian isi, tampilan, interaktivitas, dan kejelasan petunjuk penggunaan.
- b. Respon pengguna diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik setelah penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran. Angket ini menilai kemudahan penggunaan, ketertarikan terhadap tampilan, serta dampak media terhadap pemahaman dan motivasi belajar.

Skala penilaian menggunakan kategori kualitatif berdasarkan persentase kelayakan sebagaimana diadaptasi dari (Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T & Rantung, 2021), yaitu:

1. 86%–100% = Sangat Layak
2. 76%–85% = Layak
3. 56%–75% = Cukup Layak (perlu revisi)
4. <55% = Tidak Layak (harus direvisi).

Media dinyatakan layak untuk diimplementasikan apabila nilai rata-rata persentase penilaian mencapai minimal 76%.

Selain itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara digunakan untuk memperkuat analisis efektivitas media. Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan secara deskriptif untuk melihat sejauh mana media *Quizwhizzer* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan *maharah kitabah* dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan pendekatan R&D berbasis model ADDIE ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, serta memberikan kontribusi inovatif dalam pengembangan strategi pembelajaran di Ma'had Salafi yang berorientasi pada integrasi teknologi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Media Pembelajaran QuizWhizzer

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Menurut (Alam, 2020), media pembelajaran tidak hanya membantu mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan dan dalam berbagai konteks pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi yang dianggap sulit dan monoton.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang kini banyak dimanfaatkan adalah QuizWhizzer. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak pendidikan (*educational technology*) yang memungkinkan guru untuk membuat papan permainan digital dalam bentuk kuis interaktif. Peserta didik dapat saling berlomba menjawab pertanyaan, mengumpulkan poin, dan memperoleh peringkat sesuai hasil kuis. Keunggulan QuizWhizzer terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur permainan (*game-based learning*) dengan proses pembelajaran yang bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh (Sari, Atmojo, & Saputri, 2021), penggunaan media berbasis permainan seperti QuizWhizzer dapat menumbuhkan motivasi dan semangat kompetitif peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

QuizWhizzer menyediakan berbagai template permainan seperti papan monopoli, ular tangga, dan format visual interaktif lainnya. Guru dapat menyesuaikan desain kuis sesuai kebutuhan materi. Dalam konteks pembelajaran maharah kitabah (keterampilan menulis), guru dapat menyusun soal-soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*), jawaban singkat (*short answer*), maupun uraian terbuka (*open-ended*) untuk mengukur kemampuan menulis siswa dalam Bahasa Arab.

Penggunaan QuizWhizzer di Ma'had Salafi dirancang untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini dianggap monoton dan berpusat pada buku teks. Media ini dipilih karena mampu memadukan antara unsur teknologi, interaksi, dan kompetisi dalam satu platform digital yang menarik.

2. Deskripsi Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah)

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, keterampilan menulis atau *maharah kitabah* merupakan salah satu aspek produktif yang menuntut kemampuan berpikir kritis, ketepatan struktur bahasa, serta kreativitas dalam mengungkapkan ide. (Taubah, 2019) mendefinisikan *maharah kitabah* sebagai kemampuan menggambar huruf dan kata secara jelas sesuai kaidah penulisan bahasa Arab yang benar. Senada dengan itu, (Nalole, 2018) menyebut *maharah kitabah* sebagai kemampuan mengekspresikan gagasan dalam bentuk tulisan mulai dari kata hingga karangan yang kompleks.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *maharah kitabah* mencakup dua komponen penting:

- a. Kemampuan teknis menulis huruf-huruf Arab dengan benar, serta
- b. Kemampuan mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang bermakna.

Pembelajaran *maharah kitabah* di Ma'had Salafi difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu imla' (diktesi), khat (kaligrafi), dan insya' (mengarang). Ketiga aspek ini dipadukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi QuizWhizzer melalui fitur soal bergambar, soal dengan rekaman suara (listening-based writing), dan latihan menulis berdasarkan stimulus visual atau audio.

Aspek penilaian dalam pembelajaran *maharah kitabah* berbasis QuizWhizzer mencakup kemampuan mengganti kata dengan sinonim dan antonim, mengubah bentuk fi'il (kata kerja), mengubah subjek dari mufrad ke jama', menghubungkan kalimat, dan melengkapi kalimat dengan kata penghubung yang sesuai. Penilaian dilakukan secara otomatis oleh sistem dan dapat

dievaluasi kembali oleh guru untuk memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil tulisan peserta didik.

3. Hasil Pengembangan Media QuizWhizzer

Proses pengembangan media pembelajaran QuizWhizzer sebagai sarana pengajaran *maharah kitabah* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Pengumpulan Informasi

Melalui obesrvasi ditemukan masalah yang dihadapi oleh peserta didik, yaitu pembelajaran Bahasa Arab cenderung lebih membosankan yang hanya berfokus pada buku Pelajaran sekolah. Dari masalah yang ditemukan di Ma'had Salafi, maka sekiranya memerlukan pembelajaran yang lebih Inovatif serta kreatif yang berbentuk game melalui teknologi.

Melalui permasalahan diatas, kami menawarkan Solusi yang diangkat sebaagai media yang Inovatif serta kreatif yang berbentuk game yaitu Quizwhizzer. Yang mana aplikasi ini merupakan alat 204angkah204an digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan dan dapat menemukan game tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis.

b. Tahap Perencanaan

Dari persoalan yang ada dan telah di paparkan diatas, maka peneliti menunjuk serta memutuskan media “Quizwhizzer” sebagai media yang inovatif dan kreatif berbasis teknologi game dalam pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (Produk)

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kompetensi pada Media pembelajaran Bahasa arab di Mahad Salafi, peneliti wujudkan produk dengan membuat media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan “Quizwhizzer”, Para peneliti kemudian melakukan 204angkah-langkah berikut:

- 1) Peneliti membuat akun Quizwhizzer di *website* <https://quizwhizzer.com/> dengan cara klik pada tombol *try it for free* kemudian mendaftar sebagai *teacher* dan *create account* dengan mengisi biodata dan memasukkan kata sandi atau bisa menggunakan *e-mail*.
- 2) Selanjutnya kita diarahkan kelaman utama Quizwhizzer, dimana terdapat beberapa fitur yang telah disediakan disana seperti yang terdapat pada gambar berikut:

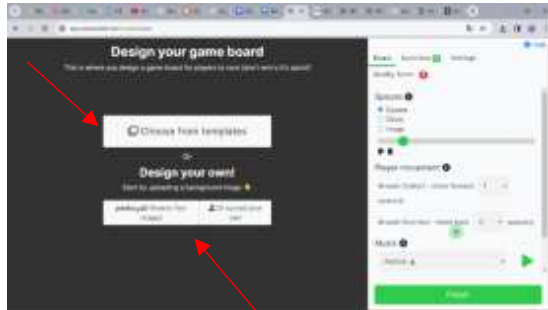


Gambar 1. Tampilan awal setelan join game



Gambar 2. Setelah memilih fitur

- 3) Klik *make a new game* pada menu utama. Terdapat banyak template yang telah disediakan guru juga bisa mengupload template sendiri. Setelah memilih template guru bisa menyesuaikan fitur yang terdapat pada bagian kanan laman yang berisi *Board*, *Question*, *Setting*, *Quality score*.



Gambar 3. Fitur template atau import template



Gambar 4. Fitur setting question

- 4) Kemudian peneliti menambahkan kuis dan soal evaluasi dengan beberapa bentuk soal pada keterampilan menulis (*maharah kitabah*) peneliti memilih jenis soal *multiple choice*, *open-endeed* dan *short answer*, setiap soal diberikan durasi waktu dengan menyesuaikan dengan tingkat kesulitan soal.



Gambar 5. Kuis model *multiple choice*



Gambar 6. Kuis model *open-endeed*



Gambar 7. Kuis model *short answer*

- 5) Langkah terakhir pada penyusunan soal evaluasi untuk keterampilan menulis (*maharah kitabah*) pada media Quizwhizzer di simpan (*save*) dan dipublikasikan kepada peserta didik sesuai dengan jadwal yang ditentukan

4. Kelebihan dan Kekurangan Media QuizWhizzer

a. Kelebihan:

- 1) Memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi
- 2) Mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat
- 3) Bilamana siswa menjawab gametersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta

pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri bagi siswa

- 4) Pemilihan mode acak saat pengerjaan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa.

b. Kekurangan

- 1) Permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet
- 3) Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat
- 4) Kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

5. Hasil Uji Kelayakan Media

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik dan guru terkait validitas materi dan kelayakan media, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan Materi

Aspek penilaian	%	Kategori
Tujuan Pembelajaran	54,4	Tidak Valid
Isi Materi	60,7	Cukup Valid
Penyajian Materi	72,7	Cukup Valid
Kejelasan Materi	78,9	Valid
Rata-rata	66,7	Cukup Valid

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media

Aspek penilaian	%	Kategori
Tampilan Gambar	60,6	Cukup layak
Isi Media	76,7	Layak
Tampilan Visual	75,9	Cukup layak
Backsound pada media	66,6	Tidak layak
Jenis font pada media	78,7	Layak
Kegunaan media	85,6	Layak

Rata-Rata	82,3	Layak
------------------	-------------	--------------

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media QuizWhizzer layak digunakan sebagai media pembelajaran *maharah kitabah* dengan beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan, terutama dalam elemen *background* dan desain visual agar lebih menarik.

Pembahasan

1. Analisis Umum Media Pembelajaran QuizWhizzer dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik. Fungsi ini ditegaskan oleh (Aisah, 2024), bahwa media pembelajaran memiliki peran vital dalam menyampaikan pesan dan memperjelas materi pembelajaran agar mudah diterima peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, media berperan penting karena bahasa Arab sering kali dianggap sulit, membosankan, dan kurang menarik bagi siswa (Rahmawati, Amrullah, & Semarang, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer di Ma'had Salafi mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan menulis (*maharah kitabah*). Hal ini sejalan dengan temuan (M & Nuha, 2023) bahwa media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

QuizWhizzer memanfaatkan konsep *gamifikasi* dalam pendidikan, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, peringkat, dan tantangan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. menegaskan bahwa media yang menyajikan pengalaman belajar interaktif dan visual dapat memperkuat pemahaman siswa karena memicu rasa ingin tahu dan partisipasi aktif. Dengan demikian, penerapan QuizWhizzer bukan hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menggeser paradigma dari

pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh (Ma'ruf & Alfurqan, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti *Kaboot* dan *Quizizz* meningkatkan keterlibatan siswa hingga 80% dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah. Artinya, QuizWhizzer sebagai media serupa memiliki potensi yang sama dalam meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa melalui kompetisi sehat dan evaluasi langsung (*real-time feedback*).

Dari hasil observasi, guru di Ma'had Salafi merasa terbantu karena media ini memudahkan penyusunan soal, menghemat waktu penilaian, serta menyediakan laporan hasil belajar yang terukur. Ini mendukung teori (Tasbih & Hafid, 2023) dalam *Cone of Experience*, yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan interaktif menghasilkan pemahaman lebih mendalam dibanding pengalaman belajar yang hanya verbalistik. QuizWhizzer menghadirkan pengalaman belajar visual dan interaktif sehingga memperkuat memori kognitif siswa terhadap materi pelajaran.

2. Analisis Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah) dalam Konteks Pembelajaran Bahasa Arab

Keterampilan menulis (*maharah kitabah*) merupakan salah satu dari empat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa, yakni menyimak (*istima'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Dalam penelitian ini, aspek yang difokuskan adalah kemampuan siswa menulis huruf dan kalimat Arab dengan baik serta mengungkapkan gagasan secara sistematis dan komunikatif.

Menurut (Zaini, 2020), keterampilan menulis dalam bahasa Arab menuntut ketepatan struktur, kosa kata, dan kaidah penulisan (*nahwu-sharaf*). (Riyanti & Syarifah, 2021) menekankan bahwa menulis bukan sekadar menyalin kata, tetapi mengungkapkan ide dan perasaan dalam bentuk bahasa yang teratur. Dalam konteks

pembelajaran maharah kitabah di Ma'had Salafi, penggunaan QuizWhizzer diarahkan untuk melatih tiga aspek utama, yakni *imla'* (diktesi), *khat* (tulisan indah), dan *insha'* (mengarang).

Dari hasil penelitian, siswa menunjukkan peningkatan pada kemampuan menulis berdasarkan stimulus visual dan audio. Fitur *short answer* dan *open-ended* pada QuizWhizzer memungkinkan siswa menuliskan jawaban sesuai kemampuan bahasa mereka. Media ini juga menyediakan *feedback* otomatis terhadap jawaban, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan secara mandiri. Menurut teori *Behavioristik* dari (Musthafa, 2018), penguatan positif (seperti pemberian poin atau umpan balik) dapat meningkatkan perilaku belajar yang diharapkan. Dalam konteks ini, sistem poin dan koreksi otomatis pada QuizWhizzer berperan sebagai penguatan yang meningkatkan motivasi belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Millah & Machali, 2013) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab siswa karena media tersebut menyediakan ruang latihan yang lebih luas dan menyenangkan. Selain itu, penelitian oleh (Zaini, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* dalam bahasa Arab memperbaiki keterampilan menulis sebesar 35% dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan demikian, integrasi QuizWhizzer dalam pembelajaran maharah kitabah memberikan dampak positif dalam dua hal:

- a. Meningkatkan kemampuan teknis menulis huruf dan kata secara benar, dan
- b. Menumbuhkan kemampuan ekspresif siswa dalam menyusun kalimat dan paragraf bahasa Arab dengan lebih kreatif.

3. Analisis Pengembangan Media QuizWhizzer sebagai Inovasi Pembelajaran

Tahapan pengembangan media QuizWhizzer yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan

Research and Development (R&D) dengan tahap analisis kebutuhan, perencanaan, desain, dan uji coba. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan untuk mengatasi masalah monoton dalam pembelajaran Bahasa Arab di Ma'had Salafi.

Pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan buku teks sehingga siswa kurang aktif. Hal ini sesuai dengan temuan yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab yang terlalu teoritis menghambat perkembangan keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara. Oleh karena itu, inovasi media (Syahid, 2016) digital interaktif menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif.

Pada tahap perencanaan dan pengembangan, guru dan peneliti membuat akun, memilih template permainan, serta menyusun soal berbasis *maharah kitabah* yang terdiri dari bentuk *multiple choice*, *short answer*, dan *open-ended*. Desain pembelajaran seperti ini mendukung teori *Konstruktivisme* (Edi, 2019) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui aktivitas dan pengalaman belajar. Dengan kata lain, QuizWhizzer memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya secara aktif melalui praktik menulis dalam suasana kompetitif.

Penelitian serupa oleh (Nalole, 2018) menemukan bahwa penggunaan media *Quizizz* dan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab meningkatkan partisipasi siswa karena mereka terlibat langsung dalam penciptaan dan penyelesaian kuis interaktif. QuizWhizzer menawarkan keunggulan serupa, namun lebih fleksibel dalam desain tampilan, integrasi audio-visual, dan sistem skor yang lebih variatif.

Selain itu, aspek *user interface* pada QuizWhizzer dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Anggraini & Sunhaji, 2020) bahwa kemudahan penggunaan (*ease of use*) merupakan faktor penting dalam adopsi

media pembelajaran berbasis teknologi sesuai teori *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikemukakan oleh (Ilmi, Setyo Liyundira, Rachmawati, Juliasari, & Habsari, 2020). Dalam penelitian ini, kemudahan tersebut terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran karena guru dapat menyesuaikan media dengan cepat tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi.

4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media QuizWhizzer

Hasil penelitian menunjukkan sejumlah **kelebihan utama** media QuizWhizzer, di antaranya (Suharsono, Shodiq, & Muhtarom, 2020):

- a. Mempermudah guru membuat soal interaktif berbasis teknologi.
- b. Menyediakan sistem penilaian otomatis yang objektif dan cepat.
- c. Memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa.
- d. Menumbuhkan kejujuran melalui mode acak pertanyaan.

Kelebihan-kelebihan ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berorientasi pada pembelajaran mandiri (*self-directed learning*). Sebagaimana dijelaskan oleh (Cahya Edi Setyawan, 2020), siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar mandiri cenderung memiliki motivasi dan prestasi belajar lebih tinggi.

Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang juga ditemukan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, potensi siswa untuk mencari jawaban di internet, serta permasalahan waktu yang membatasi kecepatan menjawab. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Hasna Qonita Khansa, 2016) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis digital tetap menghadapi tantangan berupa kesenjangan infrastruktur dan kesiapan teknologi guru maupun siswa.

Kendala tersebut tidak mengurangi nilai pedagogis dari media QuizWhizzer, melainkan menjadi masukan penting untuk pengembangan berikutnya. Misalnya, dengan menyediakan fitur *offline mode* atau memperkuat sistem pengawasan (*supervised session*),

maka kelemahan ini dapat diminimalkan.

5. Analisis Hasil Uji Kelayakan Media QuizWhizzer

Berdasarkan hasil uji kelayakan, diperoleh nilai rata-rata kevalidan materi sebesar 66,7% (cukup valid) dan kelayakan media sebesar 82,3% (layak). Ini menunjukkan bahwa media QuizWhizzer memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya keterampilan menulis.

Hasil ini sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran menurut (Ainin, 2006), yang menilai empat aspek utama: validitas isi, kepraktisan, efektivitas, dan daya tarik. QuizWhizzer memenuhi ketiga aspek pertama dengan baik, meskipun aspek desain visual dan background masih perlu ditingkatkan.

Validitas isi yang tergolong “cukup valid” menunjukkan bahwa materi dalam media perlu disesuaikan lagi dengan tingkat kesulitan siswa. Namun, aspek kegunaan media yang mencapai 85,6% membuktikan bahwa guru dan siswa menilai media ini efektif dan mudah digunakan. Penilaian ini sejalan dengan penelitian oleh (Harahap, et.al, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dianggap efektif bila memiliki kemudahan akses, tampilan menarik, dan relevan dengan kompetensi dasar pembelajaran.

Hasil ini juga memperkuat teori *ARCS Motivation Model* dari (Hijriyah, Zulhannan, Nufus, & Aridan, 2022), yang menyebutkan empat faktor penentu motivasi belajar, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. QuizWhizzer memenuhi keempat aspek tersebut:

- a. *Attention*: desain permainan dan kompetisi menarik perhatian siswa.
- b. *Relevance*: konten sesuai dengan materi maharah kitabah.
- c. *Confidence*: sistem poin menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. *Satisfaction*: siswa mendapatkan kepuasan dari hasil permainan dan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media QuizWhizzer efektif secara pedagogis dan psikologis dalam

meningkatkan keterampilan menulis serta motivasi belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran QuizWhizzer terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis (*maharah kitabah*) di Ma'had Salafi. Media ini mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Dari hasil uji kevalidan materi diperoleh rata-rata sebesar 66,7% (cukup valid), sedangkan hasil uji kelayakan media menunjukkan rata-rata 82,3% (layak). Hal ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran baik dari segi isi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Kelebihan utama media ini adalah kemampuannya memotivasi siswa, memberikan umpan balik otomatis, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Adapun beberapa kekurangan seperti ketergantungan terhadap jaringan internet dan aspek desain visual yang belum optimal menjadi catatan untuk pengembangan lebih lanjut.

Penerapan QuizWhizzer juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, baik dalam aspek teknis (penulisan huruf dan struktur kalimat Arab) maupun aspek ekspresif (kemampuan mengemukakan ide secara tertulis). Hal ini sesuai dengan teori *Behavioristik* dan *Konstruktivisme* yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan penguatan positif dalam membentuk perilaku belajar yang efektif. Selain itu, model motivasi ARCS juga terbukti relevan, di mana QuizWhizzer berhasil menarik perhatian siswa (*attention*), meningkatkan kepercayaan diri (*confidence*), serta memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*).

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan unsur teknologi, permainan, dan

pembelajaran bahasa secara efektif. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar media QuizWhizzer disempurnakan dari sisi desain visual dan aksesibilitas agar dapat digunakan secara lebih luas, baik di lingkungan madrasah, pesantren, maupun sekolah umum yang mengajarkan Bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. dk. (2006). *Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab* (Cet. I). Malang: Misykat.
- Aisah, T. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Stad Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Di Mtsn 4 Sidoarjo. *AL-KATIB Journal of Arabic Linguistic Education*, 1(2), 8–12.
- Alam, A. (2020). Google Translate Sebagai Alternatif Media Penerjemahan Teks Bahasa Asing Ke Dalam Bahasa Indonesia. *Instruksional*, 1(2), 159–163.
- Anggraini, R., & Sunhaji. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Terhadap Keterampilan Membaca Kitab Kuning Siswa Kelas V Mi Brawijaya I Trowulan (Studi Kasus Kelas V Di Mi Brawijaya I Trowulan). *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto*, (2), 245–255.
- Cahya Edi Setyawan, K. A. (2020). Peran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam Sebagai Urgensitas Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Lahjah Arabiyah*, 1(1), 79–87.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita.
- Dami. (2021). Manajemen Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada

- Masa Pandemi Covid-19. *Equilibrium Manajemen*, 7(2), 105–112. Retrieved from <https://jurnal.upb.ac.id/index.php/equalibrium/article/view/166/162>
- Edi, S. C. (2019). *Peran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam sebagai Urgensi menghadapi 4.0*. 1(1), 14–29.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Hasna Qonita Khansa. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 53–62.
- Hijriyah, U., Zulhannan, Z., Nufus, Z., & Aridan, M. (2022). Pengembangan Media Strip Story Bergambar Terhadap Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 7(2), 225–238. <https://doi.org/10.24865/ajas.v7i2.490>
- Ilmi, M., Setyo Liyundira, F., Rachmawati, A., Juliasari, D., & Habsari, P. (2020). Perkembangan Dan Penerapan Theory Of Acceptance Model (TAM) Di Indonesia. *Relasi : Jurnal Ekonomi*, 16(2), 436–458. <https://doi.org/10.31967/relasi.v16i2.371>
- M, S. H. N., & Nuha, M. A. U. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) Dalam Pembelajaran Maharah Kitabah Siswa Di Kelas Vii Smpu Bp Amanatul Ummah Mojokerto. *Journal of Humanities and Social Studies*, 1(03), 1012–1023. Retrieved from <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/view/185%0Ahttp://files/1393/M> and Nuha - 2023 - The Development Of Cooperative Learning Models Of .pdf
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam

- Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276–1287.
- Millah, S., & Machali, I. (2013). Pengembangan Kurikulum Perguruan Tinggi Pesantren: Studi pada Al-Ma'had Al-Aly Pondok Pesantren Situbondo, al-Munawwir Krapyak dan Wahid Hasyim Sleman. *Jurnal An Nur*, 5(2), 262–289.
- Musthafa, I. (2018). *Metodologi Penelitian Bahasa Arab (Konsep Dasar, Strategi, Metode, Teknik)*. Bandung: Remaja Rosakarya.
- Nalole, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Melalui Metode Muhadtsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 78(1), 129–145.
- Nursa'adah, F., P. (2014). Pengembangan Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 4(2), 112–123.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rahmani, N. A. B. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *Rahmani*.
- Rahmawati, N., Amrullah, N. A., & Semarang, U. N. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbantuan Media Komik Strip Untuk Maharah Kitabah Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 13(1), 57–70.
- Riyanti, H., & Syarifah. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Muttaqin Simpang Tiga. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 45–55.
- Ru'iyah, S., & M. (2022). Model Pembelajaran Akidah Akhlak pada Sistem Pendidikan Daring di Masa Covid-19. *Idaarab: Jurnal*

Manajemen Pendidikan, 6(1), 86–100.

- Sari, I. A., Atmojo, I. R. W., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis Kebutuhan Bagi Guru dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 7(1), 1–6.
- Suharsono, Shodiq, J., & Muhtarom, Y. (2020). *Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Ma`Had IIT Rabbani Bengkulu*.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Pustaka Ab). Surabaya.
- Syahid, N. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 7, 53–62.
- Tasbih, & Hafid, S. A. (2023). The Importance of Prophetic Communication Principles (A Critical Study of the Hadith of Communication). *Al-Ulum*, 23(2), 442–461. <https://doi.org/10.30603/au.v23i2.3315>
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>
- Widiyanto, A. (2019). *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Social*. Yogyakarta: Litera.
- Yusnaldi, E., Aulia, D., Handayani, N., Suhaila, N., Sari, I., & Sukma, D. P. (2023). Strategi Guru dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keefektifan Belajar pada Siswa. *Juminten : Jurnal Manajemen Industri Dan Teknologi*, 7(6), 30–38.
- Zaini, H. (2020). Perubahan Makna Leksikal Dalam Pemakaian Bahasa Arab. *Adabiyat*, 9(1), 10–19.