

DESAIN DAN ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN QIRA'AH

Abdul Rohman Sudesi¹⁾, Usaila Raunaquel Batta²⁾, Shofil Fikri³⁾

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

mamaneljaiz@gmail.com¹⁾, raunaquelseila@gmail.com²⁾

h_anada@uin-malang.ac.id³⁾

Abstrak. Dunia semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan dalam setiap aspek pekerjaan. Pembaharuan teknologi sering digadang-gadang menjadi sebuah perkembangan yang akan menunjang berbagai bidang hingga pengetahuan sehingga setiap aspek penunjang dipermudah dengan adanya teknologi. Tidak terkecuali dalam bidang Pendidikan yang menerapkan berbagai aspek penunjang dan memberikan kemudahan bagi pengajar dan peserta didik. Pembaharuan pada teknologi dimanfaatkan secara sistematis dalam setiap proses pembelajaran dan memberikan ketertarikan terhadap peserta didik pada materi yang disampaikan oleh pengajar. Bidang keilmuan Bahasa Arab yang focus menunjang kemampuan membaca atau *maharah qira'ah* salah satunya memberikan media pembelajaran yang mengambil beberapa *platform* secara gratis diakses pada *website default* yang ada pada perangkat. Adapun media atau platform yang secara gratis bisa diakses adalah: kahoot, educaplay, quizizz, wordwall, typeform, quizwhizzer, dan factille. Keterampilan membaca atau *maharah qira'ah* adalah kegiatan yang berhubungan antara verbal dan bahasa. Beberapa tujuan penelitian ini adalah: 1) menjelaskan *maharah qira'ah*, 2) menyebutkan serta menjelaskan media yang cocok untuk *maharah qira'ah*, 3) serta menjelaskan tata cara penggunaan media quizwhizzer secara individu maupun kelompok sebagai media pembelajaran *maharah qira'ah*. Media yang digunakan adalah quizwhizzer, adapun langkah penelitian berbasis penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis pendekatan *library reseach*. Penggunaan sumber data berupa sumber data skunder dan sumber data primer. Sumber data primer berupa aplikasi penunjang media pembelajaran pada *maharah qira'ah*. Sumber sekunder berupa artikel, dan jurnal-jurnal yang bersangkutan dengan penelitian Desain Dan Analisis Media Pembelajaran Qira'ah.

Kata kunci: Desain, Media Pembelajaran, Maharah Qiraah.

Abstract. The world is growing along with advances in technology that provide convenience in every aspect of work. Technological updates are often predicted to be a development that will support various fields to knowledge so that every supporting aspect is facilitated by technology. No exception in the field of Education which implements various supporting aspects and provides convenience for teachers and students. Updates to technology are utilized systematically in each learning process and provide interest to students in the material presented by the teacher. The scientific field of Arabic which focuses on supporting reading skills or *maharah qira'ah*, one of which provides learning media that takes several platforms for free accessed on the default website on the device. The media or platforms that can be accessed for free are: kahoot, eduplay, quizizz, wordwall, typeform, quizwhizzer,

and factille. Reading skills or maharah qira'ah are activities related to verbal and language. Some of the objectives of this research are: 1) to explain maharah qira'ah, 2) to mention and explain media that are suitable for maharah qira'ah, 3) and to explain the procedures for using quizwhizzer media individually and in groups as learning media for maharah qira'ah. The media used is quizwhizzer, while the research steps are based on qualitative research using a library research approach. The data sources used are secondary data sources and primary data sources. The primary data source is in the form of supporting applications for learning media in maharah qira'ah. Secondary sources are in the form of articles and journals concerned with research on the Design and Analysis of Qira'ah Learning Media.

Keywords: *Design, Learning Media, Maharah Qiraah*

PENDAHULUAN

Bahasa ialah bagian dari cara untuk berkomunikasi.¹ Dengan adanya bahasa tersebut maka seseorang dapat melakukan komunikasi serta menyampaikan maksud dan tujuan yang diharapkannya. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi kepada sesamanya adalah bahasa yang mereka gunakan sehari-harinya misalnya bahasa Indonesia bagi kami warga negara Indonesia merupakan bahasa yang diterapkan sebagai utama dan juga bahasa dalam keseharian serta sebagai alat berkomunikasi antar sesama. Bahasa tersebut termasuk bahasa pertama bagi mereka. Sedangkan bahasa Arab dianggap sebagai bahasa kedua oleh masyarakat bahkan mereka menganggap bahwa bahasa tersebut termasuk bahasa asing bagi mereka.

Dalam mempelajari bahasa Arab tentunya terdapat kualifikasi tertentu dalam menyesuaikan standardnya. Jadi dalam memenuhi standard yang ditentukannya maka bahasa Arab mempunyai empat keterampilan (*maharah*) khusus, diantaranya yaitu *maharah kitabah, maharah qira'ah, maharah istima'* dan *maharah kalam*.² Pada maharah-maharah yang sudah disebutkan nantinya mempunyai standard serta media tersendiri dalam menerapkan pembelajarannya.

Keterampilan membaca atau maharah qira'ah adalah kegiatan yang berhubungan antara verbal dan bahasa. Maksudnya dalam kegiatan maharah qira'ah yang diperlukan tidak hanya verbal dalam bentuk ucapan saja tetapi juga bahasanya juga diperlukannya. Suatu kegiatan yang diperlukan dalam pemahaman isi teks yang nantinya akan diucapkan secara

¹ :Rina Devianty, "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan," *Jurnal Tarbiyah* 24, no. 2 (2017):227, <https://dx.doi.org/10.30829/tar.v2i2.167>.

² Muspika Hendri, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2017): 196-210, <http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>.

lantang atau hanya sekedar dalam hati³. Pemahaman serta pencernaan dalam bahasa disini sangatlah diperlukan *qawaid nahwu* maka pemahaman serta *shorof* sangat diperlukan dalam memahami maksud isi bacaan tersebut.

Pada era sekarang minat baca yang ada di Indonesia sangatlah minim. Sampai ada yang menyebutkan jika Indonesia sangatlah darurat membaca. Inilah yugas kita sebagai kaum penerus bangsa. Bagaimana caranya sehingga mampu meningkatkan minat baca kaum Indonesia khususnya bagi peserta didik yang masih mengikuti proses pembelajaran pada bangku sekolah. Di era modern ini, yang semuanya serba digital maka salah satu cara untuk memulai untuk meningkatkan minat baca yaitu melalui sesuatu yang berbasis digital sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran dan anak-anak mudah untuk mengaksesnya.⁴ Mengingat anak zaman sekarang cenderung memilih untuk membuka handphone daripada buku yang berwujud fisik.

Media pembelajaran merupakan semua hal yang mampu berfungsi sebagai penyampaian isi atau pesan pelajaran, mendapatkan isi pemikiran, perhatian, perasaan, dan juga keterampilan peserta didik.⁵ Para alumnus pendidikan beranggapan bahwa teknologi mampu membuat dunia pendidikan belum berkembang salah satunya dengan mencetuskan media pembelajaran yang lebih inovatif.⁶ Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk maharah qira'ah ada banyak. Diantaranya adalah kahoot, educaplay, quizizz, wordwall, type form, quizwhizzer, dan factille.

Dari beberapa penelitian yang telah disampaikan yang mengambil tema tentang media pembelajaran dalam maharah qira'ah diantaranya adalah: 1) Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan *Maharah Qira'ah* Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School oleh Apri Wardana Ritonga tahun 2020, 2) Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari oleh Meladia Aqidatul Izzah, Ali Ma'sum tahun 2021, dan 3) Pengembangan Tes Pembelajaran

³ Makhi Ulil Kirom and Shofil Fikri, "Istikhdām Taṭbīq Moodle Li Qiyās Kafā'āt Al-Ṭalabah Fī Al-Lughah Al-'Arabiyyah," *Arabia* 14, no. 2 (December 2022): 266, <https://doi.org/10.21043/arabia.v14i2.16377>.

⁴ Salimatul Fuadah, "Penggunaan Media Instagram@ Nahwu_Pedia Dalam Mahārah Al Qira'ah Dan Mahārah Al Kitabah Mahasiswa Bahasa Arab," *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 137-51, <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2513>.

⁵ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pretasi Belajar," *Istiqra'* 5, no.2 (Maret, 2018).

⁶ Hafizhah Arrova Tsany et al., "Penerapan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ditigal untuk Mencapai Keberhasilan Pembelajaran" 4 (2022).

Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang oleh Rasydiana, Yusuf Hanafi, Ibnu Samsul Huda tahun 2019. Menurut peneliti, penelitian ini membahas tentang media pembelajaran yang menarik dalam maharah qira'ah yang mana peneliti mengambil pada media quizwhizzer serta menyebutkan bagaimana cara untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Bersandar pada uraian yang telah dijelaskan, peneliti menyebutkan beberapa aspek yang menjadi sebuah penelitian ini adalah: 1) menjelaskan maharah qira'ah, 2) menyebutkan serta menjelaskan media yang cocok untuk maharah qira'ah, 3) serta menjelaskan tata cara penggunaan media quizwhizzer sebagai media pembelajaran maharah qira'ah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diterapkan pada artikel yang dibahas yaitu pendekatan penelitian kualitatif. Yang mana penelitian kualitatif merupakan pengolahan suatu data untuk digunakan untuk mengamati suatu kejadian dengan menghasilkan gambaran secara menyeluruh dan detail yang telah disajikan melalui kalimat, sudut pandang khusus yang didapatkan berdasarkan narasumber dan dilakukan secara alami.⁷ Dengan menggunakan pendekatan library reseach adapun hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif. Peneliti akan mendeskripsikan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi quizwhizzer dalam pembelajaran maharah qiraah dalam pembuatan soal dan evaluasi harian.

Asal data pada artikel ini memiliki beberapa sumber yaitu berupa sumber data skunder dan sumber data primer.⁸ Sumber data primer berupa media penunjang dalam pembelajaran maharah qiraah yaitu media quizwhizzer. Sumber data sekunder berupa artikel serta jurnal-jurnal yang berhubungan dengan artikel pada penelitian ini. Proses atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data yang dilakukan oleh penlitit adalah dengan verbal simbolik atau dengan mengumpulkan naskah-naskah yang belum di analisis.

Teknik pengumpulan data ialah sebuah langkah yang sangat berarti pada sebuah penelitian, karena jika dalam sebuah peneltian tanpa menggunakan teknik pengumpulan data maka data yang diperolehnya tidak eksplisit dan tidak memenuhi tolak ukur data yang

⁷ Kirom and Fikri, "Istikhdām Taṭbīq Moodle Li Qiyās Kafā'āt Al-Ṭalabah Fī Al-Luḡah Al-'Arabīyyah.", *Arabia* 14, no. 2 (Deember 19, 2022):266, <http://doi.org/10/21043/araboa.v14i2.16377>.

⁸ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif" *Humanika: Kajian Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021), <https://doi.org/10/21831/hum.v21i1.38075>.

konstan⁹. Teknik atau cara pengumpulan data yang digunakan pada artikel ini adalah teknik dokumentasi yang berupa penghimpunan berupa karya-karya yang korelasi dengan tema penelitian ini.

Analisis data merupakan suatu usaha untuk menggali dan menyusun secara runtut berdasarkan hasil observasi, tanya jawab, dan lainnya untuk menambah wawasan peneliti mengenai masalah yang dituju dan menyediakan sebagai hal baru bagi orang lain.¹⁰ Jadi dalam penyelidikan data diperlukan juga adanya penyajian data, reduksi data, serta simpulan hasil dari penelitian. Pada langkah reduksi ini kegiatan yang dilakukan adalah meningkatkan data, menelaah tema, serta membentuk hipotesis. Kemudian penyajian data, setelah mendapatkan data atau informasi yang diperlukan maka perlu adanya tindakan lebih lanjut. Dan terakhir adalah penarikan kesimpulan pada langkah ini merupakan langkah setelah kegiatan yang diperlukan dalam seluruh proses penelitian ini dilakukan adalah untuk meninjau kembali hasil-hasil yang telah didapatkan dan kemudian membuat kesimpulan dari semua datanya. Pada tahap analisis data ini merupakan mendeskripsikan dari hasil temuan berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan maharah *qira'ah*.¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Maharah qira'ah

Bahasa Arab merupakan suatu bahasa salah satu pembelajaran yang ada pada tingkat pendidikan Islam. Dalam pembelajaran bahasa Arab mempunyai beberapa keterampilan (*maharah*) untuk memahami pelajaran. Keterampilan atau maharah tersebut adalah keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca.

Qira'ah atau membaca merupakan suatu kegiatan yang berhubungan antara *language verbal* dan lambang yang tertulis. Bahasa verbal merupakan suatu yang

⁹ Rita Kumala Sari, "PENELITIAN KEPUSTAKAAN DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA," *Jurnal Borneo Humaniora* 4, no. 2 (Desember 2021): 60-69, https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.

¹⁰ Ismail Suardi Wekke, *METODE PENELITIAN SOSIAL*, Cetakan I (Yogyakarta: Gawe Buku, 2019).

¹¹ Ahmad Rathomi, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 2019): 558-65, <https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>.

terbentuk arti atau juga kata yang mengandung suatu makna.¹² Kegiatan membaca atau qira'ah terbagi menjadi dua jenis, pertama membaca jaharriyyah atau membaca dengan suara keras dan qira'ah shamitah atau memaca di dalam hati. Organ yang berperan utama dalam kegiatan qira'ah ini adalah mata karena diperlukan keiatan mengamati suatu bacaan. Namun, sebenarnya kegiatan ini tidak hanya memfokuskan pada organ mata saja yang bekerja karena mata hanya sebagai alat bantu saja karena pada dasarnya otaklah yang berkerja secara maksimal untuk mencerna setiap kata-katanya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa qira'ah mempunyai beberapa unsur, yaitu: arti dari abstrak, unsur yang terdapat pada arti, serta lambang yang tertera. kegiatan qira'ah juga melibatkan kegiatan untuk mencerna arti dari segala sesuatu yang tertuang dalam bentuk tulisan atau juga bunyi. Keterampilan membaca atau maharah qira'ah sangat berpengaruh pada pemahaman gramatika Arab atau *qawaid*. *Qawaid* tersebut mencakup ilmu *nahwu*, maupun *shorof*.¹³

Maharah qira'ah tidak hanya memfokuskan pada satu keterampilan saja, namun semestinya pada maharah ini keterampilan-keterampilan lainnya juga secara tidak langsung mengikutinya. Misalnya, pada kegiatan membaca itu mestinya juga ada kegiatan mengartikan pada hal ini juga diperlukan penguasaan kosa kata dan juga gramitaka bahasa juga sangat diperlukan dalam mewujudkan makna yang sesuai serta dapat dipahami pada khayalak umum.

Maharah qira'ah mempunyai tujuan dalam kegiatannya diantaranya, 1) mengidentifikasi teks tulisan pada suatu bahasa, 2) mengenakan peristilahan asing, 3) mencerna penjelasan yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat, 4) mendalami arti secara ideal, 5) menginterpretasikan sesuatu yang mudah dipahami atau dimengerti dari satu kalimat, 6) mencerna rangkaian dalam satuan kata, antar satuan kata, antar paragraph, 7) menangkap isi naskah, 8) menandai keterangan yang berguna pada naskah, 9) memisahkan antaran ide pokok dan ide panjan, 10) memilih perihal pokok sebagai rangkuman.

¹² Ahmad Rijali, "ANALISIS DATA KUALITATIF," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (January 2019): 81, <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

¹³ Ahmad Nurcholish, Syaikh Ihsan Hidayatullah, and Muhamad Asngad Rudisunhaji, "KARAKTERISTIK DAN FUNGSI QIRA'AH DALAM ERA LITERASI DIGITAL," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (December 2019): 131-46, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v18i2.1853>.

2. Media pembelajaran Maharah Qira'ah

Media atau alat pembelajaran berakar dari dua kata yang disatukan yaitu media dan pembelajaran. Kata Media berasal pada dasar bahasa latin yaitu medius yang secara bahasa dapat diartikan sebagai penghubung atau pendamping.¹⁴ Dalam bahasa Arab kata media bermakna *wasail* yang mana dapat diartikan sebagai pembawa kabar dari seorang pengirim yang ditujukan kepada yang menjadi penerima kabar. Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwasannya media atau alat pembelajaran ialah suatu alat bantu yang berperan pada proses pembelajaran sehingga mampu menstimulusi pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan sehingga mampu mempermudah kegiatan belajar.

Media pembelajaran mempunyai ciri- ciri tertentu yang diantaranya adalah:¹⁵ pertama, media pembelajaran yang cenderung dengan maksud peragaan yang berakar kata dari raga yang bermaksud sebagai sesuatu yang bisa diraba, dipandang, didengar, melalui panca indera. Kedua, sesuatu yang dapat dilihat dan juga didengar. Ketiga, sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Keempat, alat bantu pada aktivitas pendidikan yang dilakukan di kelas atau di luar.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas mengenai media pembelajaran bahwa media pembelajaran pada maharah qira'ah dapat diterapkan pada beberapa aplikasi media diantaranya ada kahoot, educaplay, quizz, dan lain-lain. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Kahoot

Merupakan platform yang menyediakan berbagai media edukasi untuk memberikan daya Tarik kepada peserta didik dan memberikan kemudahan pengajar dalam mengevaluasi perkembangan dan proses pembelajaran peserta

¹⁴ Rathomi, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK."

¹⁵ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* Vol. 03, no. 1 (2018): 173-75, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹⁶ Talizaro Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

didik serta aksesnya begitu mudah dengan menggunakan browser default dari perangkat elektronik. Mampu diakses individu atau kelompok dengan menyesuaikan jumlah peserta didik.¹⁷



Gambar 1; Media Kahoot

2. Educaplay

Salah satu platform penyedia layanan edukasi pembelajaran yang cocok untuk pengajar dalam memberikan suatu uji coba karena hanya dapat diakses secara individu serta animasi yang menarik dalam platform tersebut. Sehingga peserta didik tertarik dengan game tersebut.¹⁸



Gambar 2
Media Educaplay

3. Quizizz

Quizizz mampu diakses diwebsite serta memberikan fasilitas dalam editing edukasi untuk memberikan soal atau pelajaran yang sesuai dengan keperluan

¹⁷ Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.

¹⁸ Luz Castillo-Cuesta, "Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)* 15, no. 20 (2020): 116-29.

peserta didik. Platform tersebut tidak jauh berbeda dengan kahoot karena peserta didik mampu mengakses materi atau soal yang diberikan pada hp yang tentunya akses kode tersebut telah dipersiapkan oleh penyedia layanan. Berbagai pilihan dalam memberikan konsep kuis pada peserta didik seperti: pilihan ganda (multiple choice), check box, mengisi kalimat rumpang (fill in the blank), dan angket (poll).¹⁹ Platform tersebut juga mampu memberikan fasilitas penambahan gambar, video atau audio pada kuis atau pertanyaan yang akan disampaikan.²⁰



Gambar 3
Media Quizizz

4. Wordwall

Wordwall adalah salah satu media atau alat untuk menunjang siswa mencerna susunan sebuah kata dan kalimat agar mampu memberikan kemudahan dalam mengingat materi yang telah disampaikan.²¹ Wordwall memberikan daya Tarik sendiri dalam memberikan pengalaman proses pembelajaran yang sangat dasar karena peserta didik dituntut untuk menyesuaikan jawaban dengan kotak yang telah disediakan serta pilihan game yang begitu banyak akan tetapi hanya mampu diakses secara individu.²²

¹⁹ Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.

²⁰ Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA."

²¹ Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021), <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

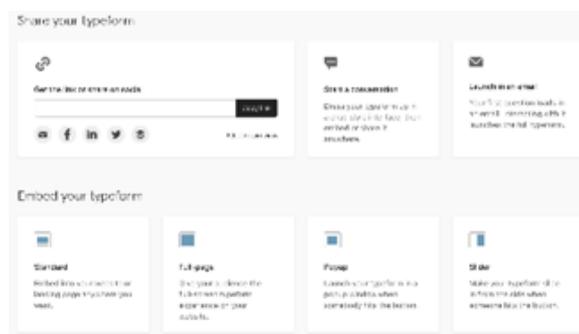
²² Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.



Gambar 4
Media Wordwall

5. Type form

Tidak hanya penyedia survey akan tetapi type form memiliki berbagai kegunaan dalam menunjang proses pembelajaran yang menjadikan pengajar mampu menilai materi yang telah diperoleh peserta didik. Tentunya memiliki berbagai fasilitas yang mampu untuk digunakan dan diterapkan untuk proses pembelajaran.²³



Gambar 5
Media Type Form

6. Quizwhizzer

Platform penyedia game edukasi yang memberikan berbagai template yang disesuaikan dengan kebutuhan serta mampu diakses secara umum dari perangkat

²³ Ismail, I., & AlBahri, F. P. (2019). Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian. J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika), 3(2), 337-347.

elektronik dengan memasukan kode akses tertentu.²⁴ Memiliki fasilitas input data atau uji coba materi untuk memberikan kemudahan pada pengajar dalam membuat soal peserta didik.²⁵



Gambar 6

Media Quizwhizzer

7. Factille

Factille memberikan game edukasi kelompok atau individu berbasis poin dengan pengurangan atau penambahan skor serta hanya mampu diakses secara individu dengan pengawasan pengajar.²⁶ Setiap point atau skor yang tertera mampu disesuaikan oleh pengajar serta menyesuaikan dengan soal tingkat kesulitan yang telah diberikan oleh pengajar. Tentunya pengajar mampu membuat atau memasukan soal atau pertanyaan yang disesuaikan dengan peserta didik.²⁷

²⁴ Fajjah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). EFEKTIIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 117-123.

²⁵ Weni Agustiningsih, "Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Ma'arif 02 Malang," 2022.

²⁶ Uswatun Khasanah N. Annisa, Dkk, "Teknologi Aplikasi Factile," *Studocu Unnes Semarang*, 2022, 2-13, <https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-semarang/ilmu-pendidikan/teknologi-apilikasi-factile/44273575>.

²⁷ Amalia, Z., Junaedi, J., & Azhari, S. (2022). Ta'sir Taṭbîq Waṣîlah al-Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah "Factile" li Tarqîyyah Mahârah al-Istimâ'. *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 67-80.



Gambar 7
Media Factille

3. Media Quizwhizzer dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah

a. Langkah-langkah dalam pembuatan media

Game menjadi salah satu aspek media pendukung dalam memahami suatu materi atau uji coba sebuah materi yang telah dipahami oleh peserta didik. Dari beberapa platform dan aplikasi tersebut tentunya harus memahami cara untuk pengoperasiannya. Adapun pengoperasian media platform Quizwhizzer adalah:²⁸

- 1) Ketik ke ***www.quizwhizzer.com***
- 2) Kemudian klik kata ***log in/ signup***
- 3) Selanjutnya, cari kata teacher kemudian klik, karena untuk peserta didik hanya dapat diakses permainan.
- 4) Pengajar dapat mengetik data diri, yang berupa *ID*, *e-mail*, dan *password*
- 5) Apabila sudah selesai nantinya akan dinyatakan dan terdapat tulisan masuk, setelahnya pengajar dapat membuat kuis, pada kata *create a quiz*
- 6) Apabila sudah berhasil masuk atau mendaftar, klik ***Make a Game*** untuk membuat permainan baru.
- 7) Pengajar dapat memasukkan kuis dan mendesain klik ***Choose from templates***
- 8) Pengajar dapat memilih template sesuai dengan kebutuhan
- 9) Setelah memilih template kemudian pengajar memasukan pertanyaan pada

Add questions

²⁸ Nuthfah Faijah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, "Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability," *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 4, no. 2 (2022): 94–104.

- 10) Jangan lupa centang jawaban yang benar
- 11) Bagian setting mengatur tentang nama kuis, deskripsi kemudian diperuntukan untuk individu atau publik
- 12) Game sudah selesai dibuat

Cara membagikan kuis atau uji coba kepada peserta didik atau umum sebagai berikut:²⁹

- 1) Pilih mode game **Live Race**
- 2) Setting terlebih dahulu sebelum dibagikan
- 3) Kemudian peserta didik membuka website untuk mengakses game
- 4) Masukkan kode akses
- 5) Kemudian server memulai game tersebut

Media pembelajaran maharah qira'ah dalam Bahasa arab memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Secara otomatis mengetahui hasil poin peserta didik.³⁰ 2) Memberikan informasi jawaban yang benar ketika peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan. 3) Media bersifat fleksibel, bisa diterapkan pada beraneka macam jenjang pendidikan. 4) memukau dan tidak serba sama, 5) Bersifat inovatif dan dapat menaikkan minat siswa dalam belajar.

Setelah memahami kelebihan dalam media pembelajaran tentu ada beberapa kekurangan dalam penerapan media pembelajaran Bahasa arab pada maharah qira'ah antara lain: 1) Peserta didik tidak dapat meminimize website atau halaman tersebut.³¹ 2) Sulit mengontrol peserta didik membuka tab baru. 3) Memerlukan kesempatan yang banyak dalam pembuatnya³² 4) Media atau alat yang diterapkan hanya mampu diperhatikan karena berbentuk visual. 5) Peserta didik kurang focus terhadap materi yang disampaikan.

²⁹ Nutfah Faijah, "Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" (Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2022).

³⁰ Dinur Anugrah Fahrysa, "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK" (FKIP UNPAS, 2022).

³¹ Fahrysa.

³² Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021), <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

Dengan mengetahui cara pengoperasian diatas media pembelajaran Bahasa arab pada maharah qira'ah maka akan memudahkan pengajar untuk membuat soal atau kuis pada media pembelajaran Quizwhizzer. Hal ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga optimal serta memberikan kemudahan pengajar dalam menyampaikan materi yang sangat diinginkan dapat memberi kelancaran untuk peserta didik dalam memahami serta Implementasi materi yang telah dijelaskan pengajar.

Dalam media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya sehingga hal yang telah dijelaskan mampu memberikan pedoman dan arahan pada pengajar agar memberikan materi yang maksimal serta diharapkan siswa atau peserta didik mudah dalam mencerna penjelasan yang telah dipaparkan. Selain itu, menggunakan Quizwhizzer akan melahirkan peserta didik menjadi lebih rajin pada proses pembelajaran karena perihal tersebut juga akan membentuk peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung. Demikian informasi mengenai cara Menggunakan Quizwhizzer Untuk Media Pembelajaran. Semoga dapat menjadi referensi dan menambah informasi.

PENUTUP

Simpulan

Qira'ah atau membaca merupakan suatu kegiatan yang berhubungan antara bahasa verbal dan simbol yang tertulis. Media atau alat pembelajaran ialah suatu perangkat bantu yang diterapkan pada proses pembelajaran sehingga mampu menstimulus kinerja otak, perhatian, perasaan dan keterampilan. Sehingga mampu mempermudah kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dapat diguakan untuk maharah qira'ah ada banyak. Diantaranya adalah kahoot, educaplay, quizizz, wordwall, type form, quizwhizzer, dan factille. Dari beberapa platform dan aplikasi tersebut tentunya harus memahami cara untu pengoperasiannya. Adapun media platform Quizwhizzer yakni salah satu media yang pantas untuk maharah qira'ah. Media atau alat pembelajaran Quizwhizzer adalah salah satu cara yang cocok diterapkan pada maharah qiraah, karena hal ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga optimal. Selain itu, menggunakan Quizwhizzer akan membentuk peserta didik menjadi lebih rajin pada proses pembelajaran karena perihal tersebut juga mampu membuat peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung.

Saran

Dengan demikian, dibutuhkannya inovasi baru untuk menumbuhkan rasa semangat siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, juga diperlukannya pelatihan khusus pada pendidik untuk dapat menguasai teknologi juga sehingga dapat membuat inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang monoton tersebut.

Daftar Pustaka

- Agustiningsih, Weni. "Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Ma'arif 02 Malang," 2022.
- Castillo-Cuesta, Luz. "Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)* 15, no. 20 (2020): 116–29.
- Devianty, Rina. "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan." *Jurnal Tarbiyah* 24, no. 2 (2017).
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami desain metode penelitian kualitatif" 21, no. 1 (2021).
- Fahrysta, Dinur Anugrah. "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK." FKIP UNPAS, 2022.
- Faijah, Nutfah. "Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2022.
- Faijah, Nuthfah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni. "Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability." *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 4, no. 2 (2022): 94–104.
- Fuadah, Salimatul. "Penggunaan Media Instagram@ Nahwu_Pedia Dalam Mahārah Al Qira'ah Dan Mahārah Al Kitabah Mahasiswa Bahasa Arab." *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 137–51.
- Hendri, Muspika. "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2017): 196–210.
- Kirom, Makhi Ulil, and Shofil Fikri. "Istikhdām Taṭbīq Moodle Li Qiyās Kafā'āt Al-Ṭalabah Fī Al-Lugah Al-'Arabiyyah." *Arabia* 14, no. 2 (December 2022): 266.
<https://doi.org/10.21043/arabia.v14i2.16377>.
- N. Annisa, Dkk, Uswatun Khasanah. "Teknologi Aplikasi Factile." *Studocu Unnes Semarang*, 2022, 2–13. <https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-semarang/ilmu-pendidikan/teknologi-apilikasi-factile/44273575>.
- Nurcholis, Ahmad, Syaikhu Ihsan Hidayatullah, and Muhamad Asngad Rudisunhaji. "KARAKTERISTIK DAN FUNGSI QIRA'AH DALAM ERA LITERASI DIGITAL." *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (December 2019): 131–46.
<https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v18i2.1853>.
- Nurrita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* Vol. 03, no. 1 (2018): 173–75.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.
- Rathomi, Ahmad. "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (May 2019): 558–65.
<https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>.

- Rijali, Ahmad. "ANALISIS DATA KUALITATIF." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (January 2019): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Sari, Rita Kumala. "PENELITIAN KEPUSTAKAAN DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA." *Jurnal Borneo Humaniora* 4, no. 2 (December 2021): 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.
- Tafonao, Talizaro. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tsany, Hafizhah Arrova, Luthfi Nurramadhan, Nabila Salma, and Syahrani Dewiajie. "PENERAPAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS DIGITAL UNTUK MENCAPAI KEBERHASILAN PEMBELAJARAN" 4 (2022).
- Wekke, Ismail Suardi. *METODE PENELITIAN SOSIAL*. Cetakan I. Yogyakarta: Gawe Buku, 2019.