



## Pengembangan Media Pembelajaran *Maharah Qiro'ah* Berbasis *Edutainment* Dengan Bantuan *Website Socrative*

Nyayu Nadida Adlina Atthohiro<sup>1</sup>, Wasilah<sup>2</sup>, Kemas Muhammad<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

E-mail: \*nyayunadida06@gmail.com<sup>1</sup>, wasilah\_uin@radenfatah.ac.id<sup>2</sup>

kemasmuhammad\_uin@radenfatah.ac.id<sup>3</sup>

Submission: 21-12-2024	Revised: 22-02-2025	Accepted: 19-03-2025	Published: 28-03-2025
------------------------	---------------------	----------------------	-----------------------

### Abstract

*Maharah Qira'ah learning often faces technical challenges, such as difficulties in vocabulary comprehension and text reading. This can be caused by a lack of innovation in the use of learning media and engaging approaches. This research aims to develop Maharah Qira'ah learning media based on Edutainment with the assistance of Socrative to create a more enjoyable and interactive learning experience, thereby increasing students' interest and reading skills. The research method used is the Research and Development (R&D) model Borg and Gall, including needs analysis, planning, product development, expert validation, trial, and refinement. Through a student needs questionnaire with a percentage of 72.997%, it was stated that students needed the development of new media and approaches. The results of media expert validation showed a percentage of 90% (very feasible), and material expert validation showed a percentage of 91.42% (very feasible). This proves that the Socrative media developed with an Edutainment approach is very feasible to be used as Maharah Qira'ah learning media at SMA Muhammadiyah 6 Palembang. The implication of this research is the creation of innovative learning media that can enhance students' abilities and interest in Maharah Qira'ah learning.*

**Keywords:** *Edutainment; Maharah Qiro'ah; Socrative*

### Abstrak

Pembelajaran *Maharah Qiro'ah* sering kali menghadapi tantangan secara teknis, seperti kesulitan dalam pemahaman kosakata maupun pembacaan teks. Hal itu dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran serta pendekatan yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Maharah Qiro'ah* berbasis *Edutainment* dengan bantuan *Socrative* guna menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall, meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, dan penyempurnaan. Melalui angket kebutuhan siswa dengan presentase 72,997%, dinyatakan bahwa siswa membutuhkan pengembangan media dan pendekatan yang baru. Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase 90 % (sangat layak), dan validasi ahli materi menunjukkan presentasi 91,42% (sangat layak). Hal ini membuktikan bahwa media *Socrative* yang dikembangkan dengan pendekatan *Edutainment* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran *Maharah Qiro'ah* di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Implikasi dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran *Maharah Qiro'ah*

**Kata kunci:** *Edutainment; Maharah Qiro'ahi Socrative*



## A. PENDAHULUAN

*Qiro'ah* (Membaca) adalah kemampuan untuk memahami, mempersepsi, dan menafsirkan makna teks tertulis, baik dengan mengucapkannya maupun dengan merenungkannya secara mendalam (Malta Devi et al., 2025). Pada dasarnya, membaca adalah proses interaksi melalui komunikasi antara pembaca dan penulis melalui teks tertulis (N. Hidayah et al., 2024). Akibatnya, terjadi hubungan langsung antara bahasa lisan dan tulisan dalam pikiran pembaca (N. L. Hidayah, n.d.). *Maharah Qiro'ah* merupakan salah satu keterampilan utama dalam mempelajari Bahasa Arab yang tidak hanya melibatkan siswa untuk melihat teks-teks Bahasa arab, tetapi juga membantu siswa memahami teks dalam Bahasa arab sehingga memiliki makna dan tidak hanya sekedar simbol-simbol fonetik saja (Ansyah et al., 2020).

Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa arab meliputi dua problem, yaitu linguistik (pelafalan), dan nonlinguistik (metode, materi, dan lain-lain) (Sungkar, n.d.). Pembelajaran *Maharah Qiro'ah* kerap dianggap sulit baik dari segi pelafalan huruf sampai membaca dengan mengeluarkan bunyi bunyi artikulasi teks dalam Bahasa arab (Hakim Al-Ghozali & Alfinnaturrohmah, 2024). Fakta sosial yang diungkapkan oleh Mualim Wijaya, dari hasil observasi di madrasah ibtidaiyah miftahul ulum, ditemukan beberapa permasalahan dalam *Maharah Qiro'ah*, antara lain: (1) minat membaca bahasa arab siswa masih dinilai sangat kurang, dilihat dari hasil respon siswa yang lambat saat diberikan teks teks Bahasa arab, (2) siswa merasa minder dan tidak bisa membaca Bahasa arab, (3) pembelajaran Bahasa arab lebih melatih siswa dalam menulis tau menghafalkan kata dan tata Bahasa arab (Wijaya & Hikmah, 2023), Untuk mengatasi serta mencapai tujuan pembelajaran *Maharah Qiro'ah* yang efisien, diperlukannya penggunaan media pembelajaran secara aktif dan inovatif (Maharani et al., 2025).

Menurut Prananto Sukmajaya. Seorang pakar teknologi, mengatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman yang menjadikan arus globalisasi meningkat pesat (Irmansyah & Pratiwi, 2021), teknologi dapat dijadikan luncuran baru untuk mengembangkan media pembelajaran (Umami et al., 2025) (Amalia Tauhidah & Arij Abiyah, 2024). Penggunaan teknologi informasi seperti *website*, video, game, atau media lain yang membutuhkan device yang terkoneksi ke jaringan internet global dapat berubah menjadi alat yang memungkinkan membuat proses pembelajaran lebih inovatif,

menarik, dan juga kompetitif (Muhammad et al., 2025). Maka dari itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran dengan basis *Edutainment* yang memanfaatkan teknologi *website* hiburan yaitu *Socrative*. Dengan perpaduan basis *Edutainment* yang merupakan gabungan dari Pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) dengan *website Socrative* tersebut, dapat menjadikan *support system* pembelajaran yang signifikan dan tidak membosankan di era sekarang (Irmansyah et al., 2023).

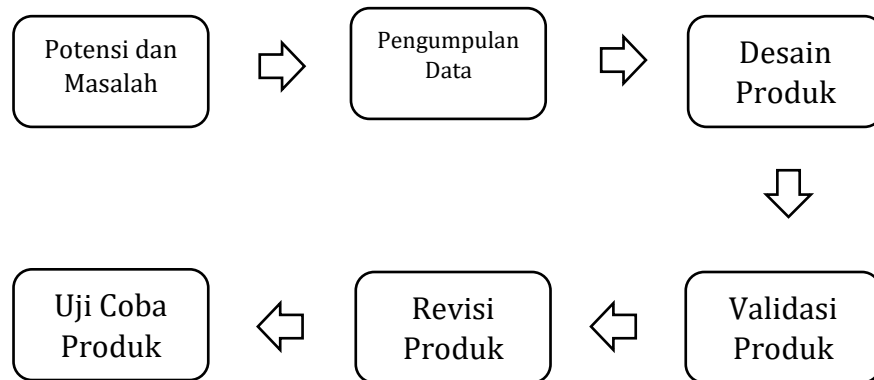
Adapun beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti pentingnya *Edutainment* dan variasi media pembelajaran seperti *Socrative* dalam dunia Pendidikan. Sebagaimana penelitian Hasan Maftuh meneliti implementasi *Edutainment* pada pembelajaran agama islam dengan memanfaatkan media seperti televisi, musik, *website* dan lain-lain (Maftuh, 2017). Sama halnya dengan penelitian Silva Wilandra Suri dkk, penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan *Edutainment* pada kelas X DKV di SMKN 1 Kinali yang menghasilkan media dalam bentuk gambar dan video animasi (Suri et al., 2023). Begitu pula dalam penelitian Aisyah Zata yang menunjukkan keefektifan *Socrative* sebagai media pembelajaran yang mengutamakan partisipasi siswa sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat memperkuat pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Dari beberapa penelitian yang hanya membahas konsep *Edutainment* secara umum, dan digunakan atau efektivitas *Socrative* sebagai media pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang baru, karena penelitian ini menggabungkan kedua aspek tersebut dalam konteks pembelajaran *Maharah Qiro'ah*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyoroti manfaat *Edutainment* dalam meningkatkan keterampilan membaca tetapi juga menunjukkan bagaimana *Socrative* dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran *Maharah Qiro'ah* pada Siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang.

Fakta lapangan yang menunjukkan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan pendekatan yang menarik dalam pembelajaran *Maharah Qiro'ah*, maka diperlukannya inovasi baru menggunakan media *Socrative* dan pendekatan *Edutainment* untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa arab siswa (Hidayah, Nurul et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Edutainment* menggunakan *website Socrative* untuk menyesuaikan

kedigitalisasian era sekarang (Hafid et al., 2025), dengan memanfaatkan media teknologi, agar terciptanya media baru yang lebih menarik dan interaktif (Hidayah, Nurul et al., 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia Pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa arab (Mahbub & Khusnul, 2022). Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi baru dalam penggunaan teknologi *Edutainment*, menunjukkan kelayakan *Socratic* sebagai media pembelajaran serta mendorong penggunaan teknologi dalam Pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan menyenangkan (Fajarwati et al., 2015). Fokus utama penelitian ini adalah pada proses pengembangan media, uji kelayakan dan validasi ahli (Huzaifi & Ridlo, n.d.). Oleh karena itu, penelitian ini tidak mencakup aspek lain seperti pengajuan efektivitas media dalam jangka panjang atau penerapan media dalam skala yang lebih luas, tidak dilakukannya uji coba lapangan yang ekstensif atau analisis statistik terhadap hasil belajar siswa (Suri et al., 2023).

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Model Pengembangan Borg and Gall yang digunakan oleh peneliti dianggap sistematis karena melibatkan banyak proses pengujian dan revisi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah melalui tahap validasi dan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta uji coba di lingkungan yang realistis (Wachidah, 2023). Selain itu, model ini menyediakan panduan Langkah demi Langkah yang menyuluruh dari pengumpulan data hingga penyebaran produk akhir . Oleh karena itu, model ini tidak hanya berkonsentrasi pada pembuatan barang baru tetapi juga pada evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa barang tersebut memenuhi standar kelayakan dan efektif dalam mencapai tujuan Pendidikan (Ramadhani et al., 2025). Adapun 10 langkah dalam pengembangan borg and gall yang meliputi, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi design, revisi design, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Namun diringkas menjadi 6 langkah yaitu (Prof. Dr. Sugiyono, 2013):



Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Purnawanti et al., 2022). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menceritakan pengalaman proses pembelajaran bahasa arab melalui wawancara dengan guru Bahasa arab sebagai informan kunci, dan observasi langsung terhadap siswa untuk mendapatkan data visual terkait kegiatan pembelajaran di lapangan. Dan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mencari data konkrit melalui lembar angket kebutuhan guna mengukur kebutuhan siswa terkait pengembangan media dan pendekatan yang baru (Malta Devi et al., 2025). Adapun instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan materi, serta lembar instrumen angket kebutuhan siswa.

Untuk memperoleh data yang mendukung penelitian, peneliti memerlukan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data kualitatif yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Disertai teknik pengumpulan data kuantitatif yang meliputi seperangkat pertanyaan tertulis dalam bentuk angket untuk mengetahui respon mereka terkait media dan pendekatan pembelajaran yang mereka butuhkan.

Tabel 1. Indikator nilai angket kebutuhan siswa

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
MS (Mungkin Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2

STS (Sangat Tidak Setuju)	1
---------------------------	---

---

Selanjutnya, uji keabsahan data yang meliputi uji validasi materi dan uji validasi media oleh pakar dilakukan dengan mengolah nilai rata-rata untuk masing-masing pakar dengan rumus:

$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Skor tertinggi

Ket :

NP = Nilai Pakar

Untuk menentukan kevalidan, terdapat kualifikasi presentase nilai kelayakan yang diperoleh dari nilai rata-rata, seberapa layak produk tersebut di uji coba dan produksi.

Tabel 2. Kualifikasi berdasarkan presentase rata-rata

Rentang	Rentang	Kevalidan
80-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
79-65%	Baik	Valid
64-55%	Cukup Baik	Cukup Valid
54-40%	Kurang Baik	Kurang Valid
39-5%	Tidak Baik	Tidak Valid

Adapun populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas 11 di sekolah SMA Muhammadiyah 6 Palembang yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah keseluruhan 153 siswa. Pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan *probablity sampling* dengan teknik *stratified random sampling*. Teknik sampel ini menggunakan teknik pengambilan

sampel random dengan homogen yang sama misalnya pada tingkat pendidikan dan usia yang tidak jauh berbeda. Peneliti mengambil 1 dari 6 kelas yang beranggotakan 30 siswa sebagai kelas eksperimen (Suriani et al., 2023). Selain itu, Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data kualitatif ini menggunakan Teknik triangulasi yang meliputi tiga tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif menggunakan perhitungan hasil angket siswa sesuai dengan pilihan yang ditetapkan (Sabana et al., n.d.).

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2025, Pembelajaran Bahasa arab di SMA Muhammadiyah 6 Palembang menggunakan buku karangan ISMUBA yang diterbitkan oleh majelis Pendidikan dasar menengah dan Pendidikan nonformal pimpinan pusat Muhammadiyah. Sebagaimana, wawancara dengan guru Bahasa arab di SMA Muhammadiyah 6 Palembang, Ibu Dwi, S.Pd mengungkapkan penjelasan terkait media maupun metode pembelajaran yang digunakan.

“Pembelajaran Bahasa Arab di SMA ini menggunakan Buku yang dicetak khusus oleh majelis pimpinan Muhammadiyah, media yang digunakan hanya spidol, papan tulis, kitab dan terkadang menggunakan proyektor. Namun, terkadang hal itu masi belum cukup membuat siswa tertarik dengan pembelajaran Bahasa arab yang memang sudah terdoktrin merupakan Pelajaran yang sulit, metode pembelajaran pun sulit untuk dinamakan, karena metode ini hanya mengikuti alur modul agar mencapai tujuan pembelajaran. Jadi tidak ada metode khusus dalam pembelajaran, hal itu juga yang mungkin menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran bahasa arab“ (*hasil wawancara dengan ibu dwi S.Pd*)

Dari hasil observasi lapangan dan wawancara terhadap guru, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu, kurangnya metode dan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan media yang digunakan kurang efektif dan monoton, sehingga siswa merasa sulit memahami pembelajaran *Maharah Qiro'ah* (Syuhudi & Hafidah, 2023). Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data kuantitatif berupa angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa pada tanggal 18 Februari 2025 untuk mengukur presentase kebutuhan siswa terhadap pengembangan media dan pendekatan yang baru (Ernawati, 2021)

Tabel 3. Angket kebutuhan siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan					Presentase (%)
		SS	S	MS	TS	STS	
1.	Pembelajaran Bahasa Arab sulit untuk dipahami	13	7	7	3	0	80%
2.	Pembelajaran Bahasa arab Pelajaran yang membosankan	0	0	10	15	5	43,3%
3.	Guru memberikan hadiah atau apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran	8	12	2	6	2	72%
4.	Guru memberikan motivasi terkait materi sebelum pembelajaran dimulai	9	13	3	4	1	76,6%
5.	Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik.	7	15	7	3	1	82%
6.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk belajar membaca Bahasa arab	18	9	3	0	0	90%
7.	Saya ingin media pembelajaran dilengkapi dengan fitur permainan atau kuis interaktif	16	9	5	0	0	79,3%

8.	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membaca akan lebih efektif	6	11	7	5	1	70,6%
9.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses di perangkat seperti ponsel	7	13	4	5	1	73,3%
10.	Guru menanyakan materi pada akhir pembelajaran	3	9	11	3	4	62,6%
<b>Jumlah</b>							<b>72,997%</b>

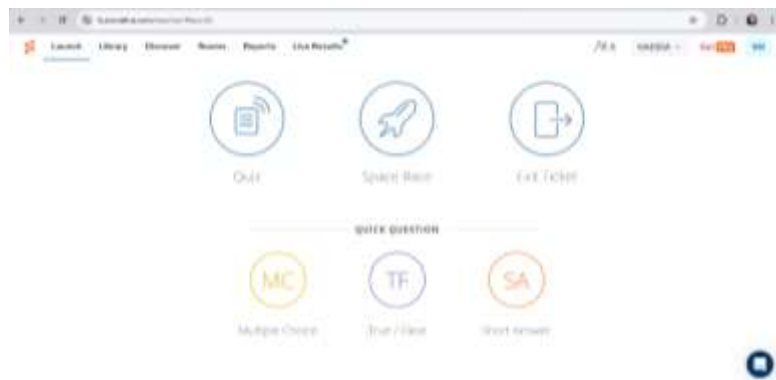
Berdasarkan hasil angket kebutuhan, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dianggap sulit dipahami, dengan persentase 80% pada pernyataan "pembelajaran Bahasa Arab sulit untuk dipahami." Meskipun demikian, sebagian siswa tidak menganggap pembelajaran Bahasa Arab sebagai pelajaran yang membosankan dan menunjukkan keinginan kuat untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap Bahasa Arab (Rasyid & Makruf, 2023). Hal ini terlihat dari dukungan mereka terhadap pengembangan media berbasis teknologi dan pendekatan yang menggabungkan pendidikan dan hiburan, dengan persentase lebih dari 70% pada pernyataan nomor 6 hingga 8. Dari hasil keseluruhan presentase angket kebutuhan sebesar 72, 997%, maka diperlukannya pengembangan media dengan pendekatan yang sesuai sebagai Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait pembelajaran *Maharah Qiro'ah*. Sehingga siswa dapat membaca dan memahami arti teks yang dipelajari dengan baik (Pakihun et al., 2021).

### Pembahasan

Setelah mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data, tahap selanjutnya, mulai mengembangkan produk berupa media pembelajaran Bahasa arab berbasis *Edutainment* dengan menggunakan *website Socrative* (Rohayati et al., 2024). *Edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur Pendidikan dan hiburan, yang mana dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Saripudin & Yuningsih Faujiah, 2018). Selain itu, pembelajaran berbasis *Edutainment*

tidak hanya dapat diterapkan didalam kelas melainkan juga di luar kelas. Proses pembelajaran berbasis *Edutainment* memicu kegiatan yang dinantikan siswa, siswa juga dapat meningkatkan daya saing siswa untuk mencapai hasil dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Agustina Ns & Mavianti, 2024). Pembelajaran berbasis *Edutainment* mempunyai enam Langkah, yaitu persiapan materi, penggunaan media interaktif, kegiatan praktis, penerapan discovery learning, evaluasi dan umpan balik, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Ridlo et al., 2024). Langkah tersebut sangat cocok jika diimplementasikan dengan *Socrative* yang merupakan platform media interaktif (Wisya Sari et al., 2023)

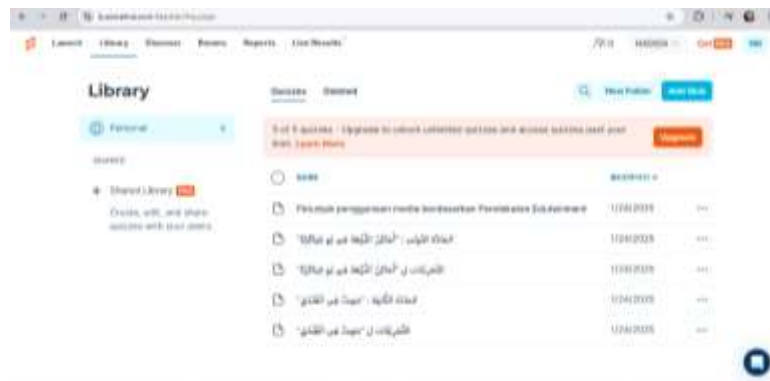
Penerapan media pembelajaran *Maharah Qiro'ah* yang dikembangkan dengan basis *Edutainment* menggunakan *website Socrative* ini memfokuskan pada salah satu teks *Qiro'ah* pada buku yang berjudul “ أَمَاكُنُ التَّرْهَةَ فِي يُو جِيَاكَرْنَا ” , teks tersebut dibuat lebih menarik dengan kalimat yang lebih mudah dipahami oleh siswa, kemudian dirancang dengan *website Socrative*. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *website Socrative* ini dimulai dengan login ke lama [www.Socrative.com](http://www.Socrative.com) dengan masuk sebagai teacher.



Gambar 1. Laman Socrative

Sumber Gambar: [www.Socrative.com](http://www.Socrative.com)

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan room pada library pribadi guru agar dapat diakses seperti buku yang mempunyai bab bab didalamnya. Room tersebut meliputi petunjuk penggunaan media *Socrative* berdasarkan pendekatan *Edutainment*, materi yang akan diajarkan serta soal-soal.



Gambar 2. Library Socrative

Sumber Gambar: [www.Socrative.com](http://www.Socrative.com)

Tahap terakhir yaitu pembuatan materi pada laman room yang tersedia, guru membuat teks *Qiro'ah* menjadi lebih menarik, kemudian dimasukkan ke laman *Socrative* untuk menjadi materi pembelajaran. Pembuatan materi *Maharah Qiro'ah* meliputi pembacaan teks, pemahaman teks, serta diskusi kelompok



Gambar 3. Laman teks *qiro'ah*

Sumber Gambar: [www.Socrative.com](http://www.Socrative.com)



Gambar 4. Laman materi *socrative*Sumber Gambar: [www.Socrative.com](http://www.Socrative.com)

Setelah peneliti merancang media menggunakan *website Socrative* dengan Langkah-langkah pendekatan *Edutainment*, peneliti melakukan validasi produk kepada ahli media dan materi untuk diuji keabsahan maupun kelayakannya.

## 1. Validasi ahli materi

Materi pada media yang dikembangkan divalidasi oleh Irmansyah, M.Pd yang merupakan pakar berpengalaman dalam pengembangan materi pembelajaran serta memahami kurikulum dan standar kompetensi yang berlaku. data kuantitatif tersebut diuraikan dibawah ini.

Tabel 4. Penilaian ahli materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi mudah dipahami					✓
2.	Kebenaran isi materi yang disajikan				✓	
3.	Kejelasan uraian materi				✓	
4.	Kesesuain materi dengan kondisi peserta didik					✓
5.	Tingkat kesulitan soal					✓
6.	Kesesuaian latihan dengan materi					✓
7.	Variasi bentuk soal				✓	
8.	Konsistensi bahasa dalam penyajian materi				✓	
9.	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi				✓	
10.	Kejelasan petunjuk belajar					✓
11.	Sistematika Penyajian materi					✓
12.	Kebenaran uraian				✓	

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 13. | Kegiatan belajar dapat memotivasi peserta didik | ✓ |
| 14. | Pemberian latihan untuk pemahaman materi        | ✓ |

Dari penilaian validasi dari ahli materi diatas, dapat diujikan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$= 91,42\%$$

Sesuai dengan kriteria pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa materi pada media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 91,42% dengan kategori sangat layak.

## 2. Validasi ahli media

Media *Socrative* yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh Nazarmanto, M.A. yang merupakan ahli dalam bidang desain media pembelajaran, dan memahami prinsip-prinsip desain instruksional dan multimedia. Data validasi akan diruraikan pada tabel dibawah ini

Tabel 5. Penilaian ahli media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain tampilan media ajar					✓
2.	Pemilihan warna media dan tulisan				✓	
3.	Kejelasan soal					✓
4.	Ukuran Huruf sesuai				✓	
5.	Jenis tulisan yang digunakan jelas dan sesuai				✓	
6.	Tata letak					✓
7.	Tingkat keterbacaan dan				✓	

	pemahaman		
8.	Kemudahan penggunaan	✓	
9.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal		✓
10.	Efisien teks		✓

---

Dari penilaian validasi dari ahli media diatas, dapat diujikan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} NP &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Sesuai dengan kriteria pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dengan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

#### **D. SIMPULAN**

Dari hasil pengamatan dan penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa merasa bosan dan menganggap Bahasa arab merupakan Pelajaran sulit, dikarenakan kurangnya media dan metode yang menarik. Dibuktikan melalui angket kebutuhan pengembangan media yang mendapatkan presentase 72,997%. Dari hasil penilaian dan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dapat dinyatakan valid dengan kategori “sangat baik” dengan rata-rata penilaian ahli materi sebesar 91,4%, sedangkan penilaian oleh ahli media sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Socratic* dengan *Edutainment*, sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa arab. Oleh karena itu, kebijakan Pendidikan di sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media interaktif dan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Ns, S., & Mavianti, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Thaharah Berbasis Edutainment yang Kreatif dan Inovatif pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.417>
- Amalia Tauhidah, N., & Arij Abiyyah, A. (2024). Strategi Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Instagram: Analisis Komparatif Akun Edukasi. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(3), 459–474. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i3.1104>
- Ansyah, S., Ritonga, M., & Alrasi, F. (2020). SISTEM KAJI DUDUAK SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN MAHARAH AL-QIRA'AH DI MADRASAH BATANG KABUNG. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.24865/ajas.v5i2.257>
- Ernawati, E. (2021). Penerapan Metode Qowaid Wa Tarjamah Dalam Meningkatkan Maharah Qiro'ah (Ketrampilan Membaca) Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII D MTsN 5 Kediri. 2(4).
- Fajarwati, T., Mukmin, M., & Hidayah, Nurul. (2015). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Genius Learning Menggunakan Media Blooket di MI Ikhlasiah Palembang. *ATALIC: Arabic Teaching and Learning International Conference, Vol.1 No.1 (2025)*.
- Hafid, W., Imron, K., & Nurani, Q. (2025). Analisis Artificial Intelligence (AI) dan Internet of Things (IoT) terhadap Aplikasi Scratch sebagai media pembelajaran bahasa Arab di smart society 5.0. *ATALIC: Arabic Teaching and Learning International Conference, Vol 1 No 1*.
- Hakim Al-Ghozali, M. D. & Alfinnaturrohmah. (2024). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Maharah Qiroah Dengan Metode Jigsaw. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i2.942>
- Hidayah, N. L. (n.d.). *METODE PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH AL-QIRO'AH (KETRAMPILAN MEMBACA) BAHASA ARAB DENGAN CARA MEMBACA DI DEPAN KELAS DAN DITIRUKAN*.

- Hidayah, N., Mukmin, M., & Apriyani, G. (2024). Kemampuan Abad 21 Siswa pendidikan menengah di Sumatera Selatan: Sebuah Tinjauan Pembelajaran Menulis berbahasa arab di madrasah. *MUSLA, Vol 2 No 1*.
- Hidayah, Nurul, Mukmin, M., & Cardasyifa. (2024). *CEFR Pada Materi Bahasa Arab: Inovasi Pembelajaran Ramah Anak Pada Sekolah Dasar*.  
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12742>
- Hidayah, Nurul, Mukmin, M., & Rahma, M. (2021). Kecerdasan dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara. *Taqdir, Vol. 7 No. 1 (2021)*. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>
- Huzaifi, F., & Ridlo, U. (n.d.). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Maharah Al-Kalam (Tingkatan, Soal, dan Tes)*.
- Irmansyah, I., Alfath Qaaf, M., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Aplikasi Canva berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). *Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature, Vol 3 No 1 (2023)*. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>
- Irmansyah, I., & Pratiwi, L. (2021). Model Pembelajaran Seven Power Key Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Fathonah Palembang. *Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature, Vol 1 No 1 (2021)*. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i1.85>
- Maftuh, H. (2017). *Implementasi Konsep Edutainment Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpnegeri 1 Boyolali*. 1(1).
- Maharani, F., Jumhur, J., & Muhammad, K. (2025). Desain Bahan Ajar Nahwu menggunakan Pendekatan Inkuiri. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab, Vol 4 No 1 (2024)*.
- Mahbub, M., & Khusnul, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Maharah Istima' Di Madarasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab, 2(2)*, 252–264. <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i2.1629>
- Malta Devi, P., Wasilah, W., & Nazarmanto. (2025). *Pengaruh Gaya Belajar, Sikap Belajar, Dan Pemahaman Nahwu Terhadap Penguasaan Maharah Qira'ah Kelas VIII PУtri MTS Barokah Al-Haromain. Vol 4 No 1 (2024)*.
-

- Muhammad, K., Yuniar, Y., & Purnama, N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Berbasis QANTUM Learning menggunakan Media Flip Book di MI Al-Ishlah Palembang. *ATALIC: Arabic Teaching and Learning International Conference, Vol 1 No 1 (2025)*.
- Pakihun, M., Ritonga, M., & Bambang, B. (2021). Problematika Pembelajaran Qiro'ah untuk Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Aur Duri Sumani Solok. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2). <https://doi.org/10.18196/mht.v3i2.10883>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. ALFABETA*.
- Purnawanti, A., Imron, K., & Dewi, K. (2022). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Untuk MENINGKATKAN Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Karya Kota Pagar Alam. Vol 4 No 4 (2022)*.
- Ramadhani, A., Yuniar, Y., & Alfath Qaaf, M. (2025). *Pembelajaran Qira'ah Dengan Model Index Card Match Menggunakan Kitab Muthala'ah Al-Haditsah di MI Mujahidin Palembang. Vol 1 No 1 (2025)*, 464–482.
- Rasyid, F., & Makruf, I. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Dengan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Al Jabar. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(2), 425–440. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i2.824>
- Ridlo, A., Sabila Rizqia, A., & Syihabuddin. (2024). Pemahaman Guru Bahasa Arab terhadap Evaluasi Pembelajaran di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(3), 364–374. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i3.981>
- Rohayati, E., Wasilah, W., & Rahmadewi, S. (2024). Pembelajaran Shorof menggunakan Buku Al-Maqsud dengan Metode Istiqraiyyah. *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.32332/tapis.v8i1.8406>
- Sabana, R., Imron, K., & Ulayya, S. (n.d.). Pengembangan Materi Qira'ah Berbasis pendekatan Saintifik dengan Media Pixton Komik di MTSN 1 Palembang. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol 16 No 1 (2024). <http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v16i1.24344>

- Saripudin, A., & Yuningsih Faujiah, I. (2018). STRATEGI EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No.1, 129–149.
- Sungkar, A. (n.d.). Problematika Linguistik Dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah Pada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Raden Intan Lampung. *Arabia: Journal of Arabic Language Education*, 11, No 1.
- Suri, S. W., Darman, R., & Pratama, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Edutainment Kelas X DKV di SMKN 1 Kinali. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, dan Arsitektur Komputer)*, 3(1), 25–29. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v3i1.421>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syuhudi, A. & Hafidah. (2023). Analisis Buku Bahasa Arab 1 dan Buku Bahasa Arab Baina Yadai Auladina 1 dari Segi Kriteria dan Prinsip Buku Ajar. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(2), 325–346. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i2.773>
- Umami, M., Imron, K., & Nurani, Q. (2025). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Qira'ah Berbasis Wordwall Tipe Whack-A-Mole di SMA Aisyiyah 1 Palembang. *ATALIC: Arabic Teaching and Learning International Conference, Vol 1 No 1 (2025)*.
- Wachidah, H. N. (2023). Digital Visual Literacy: Penggunaan Digital Book Creator Sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) Terhadap Mahasiswa di Lingkungan Pendidikan Tinggi. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(2), 533–549. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i2.857>
- Wijaya, M., & Hikmah, F. (2023). Problematika Pembelajaran Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 858–864. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4880>
- Wisya Sari, A., Imron, K., & Dewi, K. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif Track Ball terhadap perkembangan Kognitif Anak di KB Al-Latif (di KB Kelompok B Usia 5-6 Tahun Al-Latif Kecamatan Suak Tapeh Kabupaten Banyuasin III). *JPDK: Jurnal*

*Pendidikan Dan Konseling, Vol 5 No 1 (2023).*

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11788>