

Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah* di MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar


Luluk Yuliani¹⁾, Apri Wardana Ritonga²⁾, Umi Machmudah³⁾

^{1,3)}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

²⁾Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an As-Syifa Subang, Indonesia

Email : ¹⁾lulukyuliani0908@gmail.com, ²⁾apriwardanaritonga@stiq.assyifa.ac.id,

³⁾machmudah@pba.uin-malang.ac.id

 <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol15.Iss2.904>

ABSTRACT

The advancement of digital technology has brought significant changes to the field of education, one of which is through the integration of digital-based interactive media as a learning tool. This study aims to explore the effectiveness of using digital-based interactive educational media in enhancing students' creative thinking skills in mahārah qirā'ah at MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar. This research employed a quantitative method with a one-group pre-test and post-test design. The sample consisted of 22 seventh-grade students selected using a saturated sampling technique. The research instruments included tests measuring students' critical thinking skills before and after the implementation of educational digital-based interactive media, as well as observations of the learning process. The analysis showed a significant improvement in students' critical thinking, as evidenced by an average N-Gain score of 0.7687, categorized as high. The validity and reliability tests indicated that the test items were valid and highly reliable (Cronbach's Alpha = 0.807). The data also met the assumptions of normality and homogeneity, which reinforced the validity of the results. During the learning process, students demonstrated active engagement and improved performance across various levels of Bloom's taxonomy, from understanding to creating. Thus, digital-based interactive media have proven to be an effective and enjoyable medium for enhancing creative thinking and text comprehension in Arabic language learning. This study contributes to the development of innovative instructional strategies that align with the characteristics of the digital generation.

Keywords: Arabic Learning, Critical Thinking, Interactive Digital Media, Maharah Qira'ah

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui integrasi media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran *mahārah qirā'ah* di MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pre-test and post-test*. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas VII yang dipilih dengan teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan media media interaktif berbasis digital, serta observasi proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif memberikan peningkatan signifikan terhadap berpikir kritis siswa, yang dibuktikan melalui perhitungan *N-Gain score* dengan nilai rata-rata 0,7687, berada pada kategori tinggi. Uji validitas dan reliabilitas

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

instrumen menunjukkan bahwa soal yang digunakan valid dan sangat reliabel ($\alpha = 0,807$). Data juga memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, yang memperkuat validitas hasil. Selama pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan peningkatan kemampuan pada berbagai level taksonomi Bloom, dari memahami hingga menciptakan. Dengan demikian, media interaktif berbasis digital terbukti sebagai media yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman teks dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Berpikir Kritis, *Mahārah qirā'ah*, Media Digital Interaktif,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran pada era ini, telah menjadi bagian yang sangat penting dalam dunia pendidikan kontemporer (Novitra et al., 2025). Salah satu inovasi yang semakin menarik perhatian adalah penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran. Media interaktif berbasis digital, yang awalnya hanya dianggap sebagai sarana hiburan, kini mulai diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran karena kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif (Ridwan et al., 2020). Media interaktif berbasis digital kini dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Suparno dalam Laili & Ainin (2022) Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang mempermudah proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran mendukung efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam kegiatan pembelajaran (Azis & Suyadi, 2023; Susanto et al., 2023). Media tersebut juga memperluas jangkauan pembelajaran bagi siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Media interaktif berbasis digital kini semakin relevan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran maharah qira'ah, sering ditemui masalah seperti rendahnya minat baca, kesulitan memahami kosakata, dan media yang kurang menarik. Teks yang kaku dan metode yang monoton membuat siswa cepat jenuh dalam pembelajaran (Dewi & Baroroh, 2024). Integrasi media interaktif berbasis digital dapat menjadi solusi inovatif dengan menyajikan materi bacaan Arab secara interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Said et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran (Nur et al., 2024). Oleh karena itu, seorang pendidik harus dapat memilih media

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan kriteria yang diungkapkan oleh Nurhidayati et al (2019) (a) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran; (b) waktu, tenaga, dan biaya yang diperlukan untuk penyediaannya; (c) daya tarik media yang digunakan dalam pembelajaran; (d) kesesuaian media dengan kemampuan dan kesiapan siswa dalam belajar; (e) akurasi konten dalam media pembelajaran; dan (f) kemampuan guru dalam menggunakan dan mengaplikasikan media tersebut kepada siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, dalam memilih media pembelajaran berbasis digital, pendidik perlu memastikan bahwa *game* tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran, tidak membebani siswa dengan waktu atau biaya yang tidak perlu, dan mampu menarik perhatian mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Membaca merupakan keterampilan reseptif yang cenderung pasif, namun membaca penting untuk dikembangkan, karena melalui membaca diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan, informasi, dan hiburan (Sadiyah, 2023). Oleh karena itu, mempelajari membaca, sangat penting dalam pembelajaran bahasa (Nurainun & Nasution, 2024). Proses pembelajarannya harus mendapat perhatian yang serius agar peserta didik mengalami peningkatan dalam kemampuan berbahasa (Kim & Zagata, 2024), khususnya dalam *maharah qira'ah*. Dalam konteks ini, Media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan membaca, karena banyak media interaktif berbasis digital yang melibatkan teks yang harus dibaca untuk memahami alur cerita atau instruksi permainan, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman teks.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat menengah, tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat siswa dalam mempelajari kosakata baru. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, berbasis hafalan, dan kurang melibatkan aspek visual atau interaksi langsung (Flayelle et al., 2025) Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kosakata, mengingat kata-kata baru, serta menggunakannya dalam konteks yang tepat. Fokus masalah yang muncul disini adalah lemahnya berpikir kritis siswa, yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam menguasai dan menggunakan kosakata dengan efektif.

Mengingat kondisi sosial hari ini yang menunjukkan tingginya minat remaja terhadap aktivitas digital, seperti bermain media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif (Díaz et al., 2021) Berdasarkan fenomena ini, penerapan media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran kreatif dapat menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab. Media interaktif berbasis digital yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan dapat menghadirkan elemen-elemen

visual, audio, dan interaktif yang memudahkan siswa memahami konsep bahasa secara kontekstual (Merayo et al., 2024).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman dan keterampilan kreativitas berpikir dan *maharah qira'ah*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rinandi & Nurhidayati (2022) yang menyoroti efektivitas *game* edukasi dalam meningkatkan kemahiran membaca teks bahasa Arab. penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurjannah (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis video efektif meningkatkan kemampuan *mahārah al-istima'* dan *maharah al-kalam* siswa. Hasilnya, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan media video. Selain itu, Anwar et al (2025) menegaskan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan penelitian di atas, belum ditemukan penelitian yang mengkaji hubungan media interaktif berbasis digital dalam meningkatkan berpikir kritis siswa, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana proses pembelajaran dengan media interaktif berbasis digital pada *mahārah qira'ah* di MTs Plus Al-Azhar Wlingi. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif terhadap peningkatan kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran *maharah qira'ah* di MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar. Hipotesis yang akan dibahas dalam kajian ini adalah penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis *pre-eksperimen one group pre-test* dan *post-test design*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2020), penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain, dalam hal ini penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini akan dilakukan di kelas 7 MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain, dalam hal ini penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif terhadap kreativitas berpikir siswa. Penelitian ini akan dilakukan di kelas 7 MTs Plus Al-Azhar Wlingi Blitar dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

teknik sampel jenuh, di mana jumlah populasi yakni seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 22 siswa dijadikan subjek penelitian (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan dalam kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*. Pada *pre-test*, siswa akan diberikan tes awal yang mengukur kreativitas berpikir mereka terkait dengan materi *mahārah qira'ah*. Tes ini terdiri dari soal-soal yang menguji kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengaplikasikan kosakata bahasa Arab. Setelah pemberian *pre-test*, siswa akan mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka dalam konteks bahasa Arab. Setelah periode pembelajaran selesai, siswa akan diberikan *post-test* yang serupa dengan *pre-test* untuk mengukur sejauh mana ada peningkatan dalam kreativitas berpikir mereka.

Selain itu, untuk mendalami lebih lanjut, dilakukan observasi selama proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk menilai bagaimana siswa berinteraksi dengan media interaktif berbasis digital edukatif, seberapa aktif mereka terlibat dalam pembelajaran, dan apakah mereka menunjukkan perubahan dalam cara berpikir dan menyelesaikan masalah. Observasi dilakukan dengan mencatat perilaku dan keterlibatan siswa selama sesi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital.

Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan atau *treatment* tertentu dalam penelitian, dengan cara menghitung selisih nilai *pre-test dan post-test*. Adapun *interpretasi N-Gain* skor diungkapkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Interpretasi *N-gain* Skor

Nilai gain ternormalisasi	Kriteria
$g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 1,00$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran *Mahārah qirā'ah* Menggunakan *Media interaktif berbasis digital*

Proses pembelajaran dengan menggunakan media media interaktif berbasis digital edukatif dirancang secara sistematis berdasarkan kerangka Taksonomi Bloom. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* (Ritonga &

Fitri, 2021). Kegiatan ini diawali dengan *pre-test* guna mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan kegiatan pra-membaca (*pre-reading*) untuk mengenalkan *mufradāt* yang relevan, penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif saat sedang membaca (*while-reading*), serta diskusi dan refleksi pasca pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media media interaktif berbasis digital pada pembelajaran maharah qira'ah diuraikan pada Tabel 2.

Berdasarkan observasi penulis selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan aktif. Saat memainkan game, siswa terlibat dalam kegiatan analisis makna kata, menyimpulkan isi bacaan, dan menjawab pertanyaan secara interaktif. Aktivitas ini mencerminkan penguasaan level analisis (*analyzing*) dan evaluasi (*evaluating*). Dalam diskusi kelompok, mereka menunjukkan kemampuan mengelaborasi informasi dari teks dan menyusunnya kembali dalam format yang lebih kreatif, menunjukkan aspek mencipta (*creating*) dalam pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan Jonassen (2011) yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar berbasis pengalaman dan interaksi kontekstual.

Tabel 2: Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis Digital

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Siswa	Tujuan Kegiatan	Keterampilan Berpikir Kritis
Perencanaan (Persiapan Guru)	Siswa bersiap mengikuti pembelajaran	Guru merancang pembelajaran untuk memfasilitasi peningkatan berpikir kritis siswa	Semua Level Taksonomi Bloom
Pre-Test	Siswa mengerjakan soal <i>pre-test</i> untuk mengukur pemahaman awal terhadap bacaan.	Menilai tingkat pemahaman awal siswa serta kemampuan berpikir kritis mereka sebelum pembelajaran dimulai.	<i>Understanding, Analyzing, Evaluating</i>
Pre-Reading	Siswa mengenal <i>mufradat</i> penting yang akan muncul dalam bacaan dan media interaktif berbasis digital.	Menyiapkan siswa untuk memahami <i>mufradāt</i> baru yang akan membantu mereka dalam membaca dan menganalisis teks.	<i>Remembering, Understanding</i>
While-Reading	Siswa bermain media interaktif berbasis digital edukatif dalam kelompok kecil yang menampilkan bacaan pendek dan soal terkait.	Siswa menganalisis dan mengevaluasi teks serta menguji pemahaman mereka melalui <i>game</i> edukatif.	<i>Analyzing, Evaluating</i>
Post-Reading	Siswa berdiskusi mengenai isi bacaan dan pengalaman bermain <i>game</i> , kemudian menyampaikan pemahaman mereka.	Siswa merefleksikan teks yang telah dibaca, menilai informasi, dan menciptakan pemahaman baru berdasarkan bacaan.	<i>Evaluating, Creating</i>

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

Post-Test	Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah pembelajaran.	Menilai perkembangan berpikir kritis siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media media interaktif berbasis digital.	<i>Analyzing, Evaluating, Creating</i>
Refleksi dan Umpan Balik	Siswa mengisi lembar refleksi pribadi tentang pembelajaran dan memberikan umpan balik mengenai permainan.	Siswa merefleksikan pemahaman mereka dan memberikan <i>feedback</i> untuk meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya.	<i>Evaluating</i>

Desain pembelajaran yang disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran *mahārah qirā'ah* difokuskan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui integrasi media media interaktif berbasis digital edukatif. Pendekatan ini dirancang berdasarkan kerangka Taksonomi Bloom dalam Anderson et al (2001), yang mencakup tahapan perkembangan kognitif secara bertingkat. Pada tahap awal, yaitu *pre-reading* dan *pre-test*, pembelajaran diarahkan untuk mengasah kemampuan dasar siswa dalam mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*) kosakata dan isi bacaan. Selanjutnya, pada tahap *while-reading* dan *post-reading*, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan gagasan baru (*creating*). Visualisasi proses pembelajaran tersebut seperti pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1: Dokumentasi Penayangan Materi dengan Media Interaktif berbasis Digital

Aktivitas bermain media interaktif berbasis digital edukatif, yang berisi *mufradt*, bacaan pendek dengan soal interaktif, memungkinkan siswa untuk menganalisis isi bacaan dan mengevaluasi pemahaman mereka (Cananau et al., 2025). Selain itu, diskusi dan refleksi di tahap *post-reading* (pada Gambar 2) memberikan kesempatan bagi siswa untuk menilai informasi dan menciptakan pemahaman baru, yang sesuai dengan level tinggi dalam Taksonomi Bloom.



Gambar 2: Dokumentasi Siswa Membaca Teks Qira'ah

Pembelajaran *mahārah qira'ah* menggunakan media interaktif berbasis digital mencerminkan teori Jonassen (2011) mengenai *constructivist learning environments*. Jonassen menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai media pembelajaran menyediakan konteks yang autentik dan menantang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca mereka secara mandiri dan kolaboratif. Desain pembelajaran *maharah qira'ah* menggunakan media interaktif berbasis digital, sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif melalui interaksi dan pemecahan masalah, yang juga dapat mengoptimalkan pengembangan berpikir kritis siswa (Asse et al., 2024).

Efektivitas Penggunaan Media interaktif berbasis digital terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah*

Untuk menjawab hipotesis mengenai efektivitas penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*, peneliti melaksanakan penelitian eksperimen pada kelompok kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa *pre-test* dan *post-test*. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji coba pada kelas uji coba guna mengetahui kualitasnya. Dari uji coba ini, diperoleh data yang kemudian dianalisis untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

Uji Validitas Empiris

Setelah instrumen penelitian berupa soal *pre-test* dan *post-test* memperoleh penilaian dari validator dan dinyatakan layak digunakan dengan beberapa revisi minor, peneliti kemudian menyebarkan instrumen tersebut kepada siswa di kelas uji coba sebagai subjek pengujian awal. Kelas uji coba yang dipilih merupakan kelas yang telah mendapatkan materi *mahārah qirā'ah*, khususnya

pada tema "البيت", dari guru mata pelajaran bahasa Arab. Tujuan dari penyebaran instrumen ini adalah untuk menguji validitas setiap butir soal yang terdapat dalam instrumen *pre-test* dan *post-test*.

Peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS untuk menganalisis data hasil uji coba dan memperoleh nilai *r* hitung dari masing-masing butir soal. Untuk menentukan validitas, nilai *r* hitung tersebut dibandingkan dengan nilai *r* tabel, yang dihitung berdasarkan rumus degree of freedom (*df*) = $n - 2$. Dalam hal ini, jumlah responden (*n*) adalah 21, sehingga $df = 21 - 2 = 19$. Berdasarkan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai *r* tabel sebesar 0,433. Selanjutnya, hasil perbandingan antara *r* hitung dan *r* tabel dianalisis dengan mengacu pada kriteria pengujian validitas, guna menentukan apakah setiap butir soal dalam instrumen tersebut dapat dikategorikan valid atau tidak, seperti pada Tabel 3.

Tabel 3: Kriteria Pengujian Validitas

Kriteria Pengujian	Taraf Signifikansi	Indikator
$r_{hitung} > r_{tabel}$	5 %	Valid
$r_{hitung} < r_{tabel}$	5 %	Tidak Valid

Berdasarkan tabel tersebut, butir soal dinyatakan valid ketika *r* hitung lebih besar dari *r* tabel dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 4: Perhitungan Uji Validitas *Pre-test*

Nomor Butir	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0,609	0,433	Valid
2	0,502	0,433	Valid
3	0,506	0,433	Valid
4	0,540	0,433	Valid
5	0,670	0,433	Valid
6	0,703	0,433	Valid
7	0,486	0,433	Valid
8	0,707	0,433	Valid
9	0,534	0,433	Valid
10	0,797	0,433	Valid

Uji Reabilitas

Adapun untuk menguji reabilitas butir soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti menggunakan SPSS 27 untuk mengetahui skala *Cronbach's Alpha* (Hardani et al., 2020). Hasilnya menunjukkan bahwa skala *Cronbach Alpha* yang diperoleh yaitu 0,807. Hasil tersebut dianalisis berdasarkan tabel koefisien tingkat reliabilitas berikut:

Tabel 5: Koefisien Tingkat Reliabilitas

No	Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
1	0,801 -1,00	Sangat Reliabel
2	0,601 - 0,80	Reliabel
3	0,401- 0,60	Cukup Reliabel
4	0,201- 0,40	Kurang Reliabel
5	0,00 - 0,20	Tidak Reliabel

Berdasarkan Tabel 5 di atas, skala *Cronbach alpha* yang dihasilkan soal *pre-test* dan *post-test* yakni 0,807 masuk ke kategori antara 0,801-1,00. Sehingga instrument *pre-test* dan *post-test* dinyatakan sangat reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji coba yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam suatu kelompok (dalam hal ini, kelas eksperimen) terdistribusi secara normal atau tidak. Salah satu metode yang sering digunakan adalah uji Shapiro-Wilk, karena metode ini cukup sensitif dan cocok untuk ukuran sampel yang kecil hingga menengah.

Dalam penelitian ini, uji Shapiro-Wilk dilakukan hanya pada data hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Jika nilai signifikansi (Sig.) atau p-value dari uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika p-value kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal (Hardani et al., 2020). Hasil uji normalitas seperti Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6: Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,139	21	,200*	,944	21	,259
Post-Test	,119	21	,200*	,966	21	,644

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada data kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,259 untuk *pre-test* dan 0,644 untuk *post-test*. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data *pre-test* maupun *post-test* pada kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi skor siswa dalam kelas eksperimen berada dalam distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji memiliki varian yang sama atau homogen. Dalam konteks ini, uji homogenitas dilakukan pada data *pre-test* dan *post-test*

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

di kelas eksperimen untuk melihat apakah terdapat kesamaan sebaran (*varians*) antar kedua kelompok data tersebut

Jika nilai signifikansi (Sig.) dari uji homogenitas (misalnya *Levene's Test*) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap homogen, artinya kedua kelompok data memiliki varian yang tidak berbeda secara signifikan (Hardani et al., 2020). Hasil ini mendukung bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bukan disebabkan oleh perbedaan keragaman data, melainkan karena perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, uji homogenitas pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki sebaran yang serupa, sehingga analisis statistik selanjutnya dapat dilakukan secara valid dan objektif. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan rumus *levene*

Tabel 7: Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	2,414	1	40	,128
	Based on Median	2,250	1	40	,141
	Based on Median and with adjusted df	2,250	1	30,492	,144
	Based on trimmed mean	2,613	1	40	,114

statistic pada program SPSS 27 pada Tabel 7:

Berdasarkan pada Tabel 7 tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi pada perhitungan uji homogenitas yaitu 0,128. Kriteria sampel dapat dikatakan homogen apabila tingkat signifikansi $\leq 0,05$. Dari tabel tersebut diperoleh hasil $0,128 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen.

Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) dalam kelas eksperimen. Perhitungan *N-Gain* bertujuan untuk melihat efektivitas suatu perlakuan, dalam hal ini penggunaan metode atau media pembelajaran tertentu, terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil perhitungan uji *N-Gain score* dalam bentuk *decimal* dengan bantuan SPSS 27 yang mengacu pada nilai *N-Gain* dalam bentuk *decimal* dalam Tabel 8 *output descriptive* adalah sebagai berikut:

Tabel 8: Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Skor	21	,57	,91	,7687	,09400
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* di atas, untuk mengetahui tingkat keefektifitasannya, maka perlu diketahui rumus kategori uji *N-Gain* ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 9: Rumus kategori uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
0,70	Kategori tinggi
0,30 – 0,70	Kategori sedang
0,30	Kategori rendah

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7687, dengan nilai minimum 0,57 dan maksimum 0,91. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya media media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran *maharah qira'ah*. Rentang nilai yang relatif sempit namun tinggi ini mencerminkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan yang konsisten dan merata. Bahkan nilai minimum sebesar 0,57 masih menunjukkan adanya peningkatan yang tergolong moderat, yang mengindikasikan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan atau stagnasi dalam kemampuan berpikir setelah perlakuan diberikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital edukatif sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, terutama dalam aspek berpikir kritis. Hasil ini sejalan dengan temuan Rinandi dan Nurhidayati (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan *maharah qira'ah* siswa secara signifikan. Demikian pula, penelitian Nurjannah (2024) menunjukkan bahwa media berbasis video efektif dalam meningkatkan *maharah al-istima'* dan *maharah al-kalam* siswa dalam bahasa Arab. Meskipun fokus keterampilan berbeda, temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media digital, khususnya yang bersifat interaktif, berkontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berbahasa.

Skor *N-Gain* yang tinggi juga memperkuat pendekatan yang digunakan dalam desain pembelajaran, yang mengacu pada Taksonomi Bloom. Aktivitas pembelajaran melalui media interaktif berbasis digital memungkinkan siswa tidak hanya memahami konten bacaan, tetapi juga

menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan ide baru, tahapan kognitif tingkat tinggi yang menjadi ciri dari berpikir kritis. Dalam hal ini, pembelajaran berbasis game menantang siswa untuk melakukan proses refleksi, sintesis, dan pengambilan keputusan serta memberikan stimulus visual dan interaktif.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Ridwan et al (2020) yang menunjukkan bahwa media media interaktif berbasis digital yang dirancang untuk pembelajaran mampu memicu respons emosional positif dan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa selama proses belajar berlangsung. Dalam konteks pembelajaran bahasa, keterlibatan ini memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman teks, karena siswa tidak hanya terpapar informasi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah berbasis konteks. Hal ini juga diperkuat oleh studi Chen & Chang (2024) and Camacho-Sánchez et al., (2022) yang menegaskan bahwa platform pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, serta memfasilitasi penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui interaksi visual dan tantangan berjenjang.

Siswa yang menggunakan media interaktif berbasis digital edukatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menganalisis dan mengevaluasi teks bacaan berbahasa Arab. Hasil ini menguatkan temuan Saputra et al (2024), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *game* seperti *puzzle* secara efektif meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab siswa sekolah dasar. Sementara itu, Walidaina et al (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi *Bamboozle* meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media *game* menjadi strategi alternatif dan pendekatan pedagogis yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, terutama dalam konteks keterampilan reseptif seperti *maharah qira'ah*.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil penelitian ini memperkuat hipotesis penelitian ini bahwa media digital interaktif, seperti media interaktif berbasis digital edukatif, efektif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran *maharah qira'ah*. Media ini memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus memfasilitasi pencapaian keterampilan abad 21 seperti berpikir tingkat tinggi dan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif dan kontekstual, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan generasi digital saat ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *maharah qira'ah* menggunakan media media interaktif berbasis digital edukatif berjalan secara terstruktur dan efektif dalam mendorong keterampilan berpikir kritis siswa. Tahapan pembelajaran yang meliputi *pre-test*, pengenalan *mufradat*, pembacaan teks melalui media interaktif berbasis digital, diskusi, dan *post-test* disusun berdasarkan kerangka Taksonomi Bloom, yang secara bertahap mengembangkan kemampuan berpikir siswa mulai dari mengingat (*remembering*) hingga mencipta (*creating*). Interaksi langsung siswa dengan media media interaktif berbasis digital mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, yang sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Dari segi efektivitas, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7687, termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media media interaktif berbasis digital tidak hanya meningkatkan *maharah qira'ah* siswa, tetapi juga mampu mengasah kemampuan berpikir kritis mereka secara signifikan. Media ini terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi, serta relevan dengan karakteristik digital siswa saat ini.

Adapun kelebihan dari penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi yang mampu menarik minat belajar siswa, serta desain pembelajaran yang mengintegrasikan teori pembelajaran modern seperti Taksonomi Bloom dan teori konstruktivisme. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, yaitu dilakukan hanya pada satu kelas dengan jumlah sampel kecil dan tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasilnya masih terbatas.

Sebagai rekomendasi, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain eksperimen murni menggunakan kelompok kontrol, agar perbandingan hasil lebih objektif dan valid. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis digital dapat dikembangkan untuk keterampilan bahasa Arab lainnya seperti istima', kalam, atau kitabah, serta diuji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran daring atau *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., Krathwohl Peter W Airasian, D. R., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Taxonomy for_ Assessing a Revision OF Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*.
- Anwar, N. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat*. 8, 169–176.
- Asse, A., Ahmad, A., Jabir, M., Idhan, M., & Harun, U. (2024). Al-Intiqaiyyah Method to Improve

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

- Maharah Al-Qira'ah Skills in Arabic Language Learning. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(4), 1245–1260. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i4.690>
- Azis, A., & Suyadi, S. (2023). Arabic Learning Media Based on Neuroscience. *Insyirah: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Studi Islam*, 6(1), 34–44. <https://doi.org/10.26555/insyirah.v6i1.6731>
- Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation. *Applied Sciences*, 12(21), 11214. <https://doi.org/10.3390/app122111214>
- Cananau, I., Edling, S., & Haglund, B. (2025). Critical Thinking in Preparation for Student Teachers' Professional Practice: A Case Study of Critical Thinking Conceptions in policy documents framing Teaching Placement at a Swedish University. *Teaching and Teacher Education*, 153(August 2023). <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104816>
- Chen, C.-H., & Chang, C.-L. (2024). Effectiveness of AI-assisted Game-based Learning on Science Learning Outcomes, Intrinsic Motivation, Cognitive Load, and Learning Behavior. *Education and Information Technologies*, 29(14), 18621–18642. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12553-x>
- Dewi, A. M. M., & Baroroh, R. U. (2024). Mahārah qirā'ah Assessment Innovation with Receptive Active Language Competency Test. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 235–244. <https://doi.org/10.52593/klm.05.2.08>
- Díaz, J., López, J. A., Sepúlveda, S., Villegas, G. M. R., Ahumada, D., & Moreira, F. (2021). Evaluating Aspects of Usability in Media interaktif berbasis digital-based Programming Learning Platforms. *Procedia Computer Science*, 181(2019), 247–254. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.141>
- Flayelle, M., Andronicos, M., King, D. L., & Billieux, J. (2025). Understanding the Interplay Between Media interaktif berbasis digital Design Features and Dysregulated Gaming Patterns: A Call to Anchor Future Research Directions in Interactionist Frameworks. *Addictive Behaviors Reports*, 21(January). <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2025.100609>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.
- Kim, Y. S. G., & Zagata, E. (2024). Enhancing Reading and Writing Skills through Systematically Integrated Instruction. *Reading Teacher*, 77(6), 787–799. <https://doi.org/10.1002/trtr.2307>
- Laili, S. Z., & Ainin, M. (2022). Pengembangan Aplikasi Hayya Naqro' sebagai Media Alternatif

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

- Pembelajaran Maharah Qiraah Bahasa Arab pada Jenjang SMP/MTs. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(8), 1189–1208. <https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1189-1208>
- Merayo, N., Cotelo, R., Carratalá-Sáez, R., & Andújar, F. J. (2024). Applying Machine Learning to Assess Emotional Reactions to Media interaktif berbasis digital Content Streamed on Spanish Twitch Channels. *Computer Speech and Language*, 88(December 2023). <https://doi.org/10.1016/j.csl.2024.101651>
- Novitra, F., Abdullah, M. N. S., Özdemir, E., Riyasni, S., Emiliannur, Festiyed, & Metra, P. (2025). Design of Dual Space Inquiry Framework for Facilitating Flexible Learning in Digital Technology Era. *International Journal of Educational Research Open*, 8(February 2024). <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100424>
- Nur, H. W., Mustofa, S., & Rusuly, U. (2024). Implementasi Metode Role-Play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab di Sekolah Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 1656–1666. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.772>
- Nurainun, & Nasution, S. (2024). The Influence of the CIRC Learning Model (Cooperative, Integrated, Reading, and Composition) on the Reading Skills Students at Islamic Elementary School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(2), 38–57. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i2.5172>
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). 10508-28881-1-Pb. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab*, 2(3), 1–4.
- Nurjannah, N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Al Istima' Dan Maharah Al Kalam Siswa Kelas Viii Mts Daarul Mustaqiem Pamijahan Bogor. *Shawtul 'Arab*, 3(2), 109–123. <https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.767>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Rinandi, S., & Nurhidayati, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(9), 1209–1220. <https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1209-1220>
- Ritonga, A. W., & Fitri, A. (2021). Mahārah qirā'ah Learning Strategy for Integrated Islamic

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

- Elementary School (SDIT) Students During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 103–107. <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.4501>
- Sadiyah, H. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizizz. *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 5(2), 91–99. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.1320>
- Said, U. M. R., Ramadhan, A. R., Syihabuddin, & Haidar, A. (2025). Challenges in Arabic Reading Proficiency: An Evaluation of Teaching Methods and Student Motivation at MTs Miftahul Khair Hartaco. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama Dan Bahasa*, 15(1), 47–65. <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol15.Iss1.802>
- Saputra, D., Syahril, S., & Irwandani, I. (2024). The Utilization of Picture Puzzle Media to Enhance Arabic Vocabulary Mastery at Madrasah Ibtidaiyah Bandar Lampung. *Language, Technology, and Social Media*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.70211/ltsm.v2i1.36>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Susanto, Desrani, A., Ritonga, A. W., Ramli, Lubis, M., & Nurdin. (2023). Learning by Doing: A Teaching Paradigm for Active Learning in Islamic High School. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(4), 793–799. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i4.5224>
- Walidaina, F. A. J., Fadhilawati, D., & Sutanti, N. (2024). The Effectiveness of Baamboozle to Escalate Seventh-Grade Students' Vocabulary Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 786. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1109