

Media Pembelajaran Interaktif Blooket Mode Racing dalam Meningkatkan Maharah Al-Qiro'ah Siswa MA

Zahida Musolliya¹, Muflihah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

E-mail: zmusolliya5@gmail.com, muflihah@uinsby.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-02	This study is related to the use of the Blooket racing mode media in teaching al-qira'ah skills. The purpose of this study is to improve students' al-qira'ah skills through the use of the interactive Blooket racing mode media. This research is a quasi-experimental study using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design, which consists of two classes, namely the experimental class and the control class. The subjects of this study were 60 students from classes XI A and XI B at MAN Kota Surabaya. The data collected in this study were the pretest and posttest results from the control and experimental classes. The data analysis technique used was the independent sample t-test with the hypothesis H_0 = there is no increase in students' reading skills with the use of the Blooket mode racing media, and H_a = there is an increase in students' reading skills with the use of the Blooket mode racing media. Based on the analysis of the pretest and posttest scores using the t-significance formula, the calculated t-value was 10.455, while the t-table value at a significance level of 0.05 was 1.699, indicating that the calculated t-value was greater than the t-table value ($10.455 > 1.699$). This proves that the application of the blooket mode racing media has a significant effect on improving al-qira'ah skills in Arabic language learning.
Keywords: <i>Interactive Media;</i> <i>Blooket;</i> <i>Al-Qira'ah Skills.</i>	
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-02	
Kata kunci: <i>Media Interktif;</i> <i>Blooket;</i> <i>Maharah Al-Qiro'ah.</i>	Penelitian ini terkait dengan penggunaan media blooket mode racing pada pembelajaran maharah al-qira'ah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan maharah al-qira'ah siswa melalui penggunaan media interaktif blooket mode racing. Penelitian ini termasuk penelitian pendekatan Quasi Eksperimen dengan menggunakan model Quasi Eksperimental Design Nonequivalent Control Group Design yang terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI A dan XI B MAN Kota Surabaya yang berjumlah 60 siswa. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil pretest dan posttest dari kelas kontrol dan eksperimen, teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t independen (Independent Sample t-Test) dengan hipotesis H_0 = tidak ada peningkatan maharah al-qira'ah siswa dengan penggunaan media blooket mode racing, dan H_a = ada peningkatan maharah al-qira'ah siswa dengan penggunaan media blooket mode racing. Berdasarkan hasil analisis nilai pre-test dan post-test dengan menerapkan rumus t-signifikansi diperoleh $t\text{-hitung} = 10,455$, sehingga nilai t-tabel dengan taraf signifikan = 0,05 yakni sebesar 1,699 menunjukkan bahwa hitung lebih besar dari ttabel ($10,455 > 1,699$). Hal ini membuktikan bahwa penerapan media blooket mode racing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan maharah al-qira'ah dalam pembelajaran Bahasa Arab.

I. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan Islam, Guru memiliki arti dan peranan sangat penting. Hal ini disebabkan karena ia memiliki tanggung jawab dan menentukan arah pendidikan. Itulah sebabnya pula Islam sangat menghargai dan menghormati orang-orang yang berilmu pengetahuan dan bertugas sebagai pendidik (Khozin, 2023). Islam mengangkat derajat mereka dan memuliakan mereka melebihi dari orang Islam lainnya yang tidak berilmu pengetahuan dan bukan pendidik. Allah berfirman SAW:

كما أرسلنا فيكم رسولاً منكم ينذل علىكم آياتنا ويزكيكم ويعليمكم الكتاب
والحكمة ويعليمكم ما لم تكنوا تعلمون

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”

Dalam pendidikan tradisional Islam, posisi guru begitu terhormat. Guru diposisikan sebagai orang yang 'ālim, wara', shalih, dan sebagai uswah sehingga guru dituntut juga beramal saleh sebagai aktualisasi dari keilmuan yang dimilikinya. Selain itu, ia juga dianggap bertanggung jawab kepada para siswanya, tidak saja ketika dalam proses pembelajaran, tetapi juga ketika proses pembelajaran berakhir, bahkan sampai akhirat.

Pendidikan sebagai usaha pengembangan kualitas manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan merupakan aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling memengaruhi. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Muali, 2017). Tugas pendidikan yaitu sebagai upaya menciptakan para generasi penerus bangsa yang mampu meningkatkan, membangun masa depan negara serta meningkatkan dan menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas (Lucky Lailani & Rosita Dewi Nur, 2022). Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kurikulum pendidikan Islam di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu maharah istima' (menyimak), maharah kalam (berbicara), maharah qiro'ah (membaca), dan maharah kitabah (menulis). Di antara keempat keterampilan tersebut, maharah qiro'ah atau keterampilan membaca memiliki peran penting dalam menunjang pemahaman terhadap teks-teks berbahasa Arab, baik dalam konteks agama maupun akademik.

Bahasa Arab termasuk bahasa didalam keilmuan islam seperti al-Qur'an, hadist, ilmu fiqh, serta akhlak, sehingga tidak asing kita temui. Perkembangannya sudah sangat pesat baik pada lingkungan lembaga formal maupun non formal, namun masih banyak persoalan yang dihadapi, terutama dalam pembelajaran bahasa arab sangat mudah dijumpai pada sekolah-sekolah berbasis islam. Baik hanya belajar secara tertulis dalam bentuk kaidah ataupun dalam

bentuk Maharah Al-Qira'ah atau dengan praktek membaca dengan suara yang jelas (Wekke, 2016).

Maharah Al-Qira'ah adalah sub materi pembelajaran bahasa Arab yang secara terminologi berarti "membaca" dan "memahami". Sedangkan arti etimologinya adalah ungkapan atau teks berbahasa Arab yang harus dibaca dan dipahami dengan benar berdasarkan kaidah-kaidah dalam bahasa arab. Jadi, Maharah Al-Qiraah juga dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yan hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau baca tulis (Tarigan, 1987). Menurut penelitian tertentu, membaca dapat membantu kemampuan bahasa seperti meningkatkan kosakata (mufradat), tata bahasa (qawa'id), tanda baca (tarqim), dan menyusun kalimat, paragraf, dan teks. Oleh karena itu, dikatakan pula bahwa belajar membaca berarti belajar mengenali kata-kata, mengucapkannya dengan benar, dan memahami bacaan untuk menguraikan maknanya. Karena itu pula, belajar membaca, atau maharah al-qiroah dalam bahasa Arab, merupakan komponen penting dalam pembelajaran Bahasa, sehingga proses pembelajaran perlu mendapat perhatian yang seksama agar siswa dapat meningkatkan kemahiran bahasa mereka, khususnya dalam maharah al-qiroah (Sadiyah, 2023).

Keterampilan membaca bahasa Arab merupakan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam rangka mengembangkan kemampuan berbahasa asing yaitu bahasa Arab. Metode/media yang digunakan harus bisa membuat peserta didik tertarik dan senang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu membaca ialah materi yang diutamakan guna menggapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, apalagi bagi pelajar bahasa Arab yang bukan kalangan yang menggunakan bahasa arab dalam Pembelajaran bahasa arab memegang peranan yang penting dalam membentuk karakter dan pemahaman keagamaan pada siswa MAN Kota Surabaya. Salah satu faktor utama pembelajaran maharah al qira'ah yang merupakan ketrampilan membaca Al-Qur'an dengan benar dan memahami maknanya (Faradilla, 2023).

Tujuan umum dari pembelajaran Maharah Al-Qira'ah sangat komprehensif, tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dengan fasih, tetapi juga mencakup mengerti dan memahami isi teks, memahami sistematika penulisan, dan bahkan mampu mengkritisi serta

menangkap pesan filosofis yang terkandung di dalam teks bacaan. Oleh karena itu, kemahiran membaca adalah komponen yang harus mendapat perhatian serius agar siswa dapat meningkatkan kemahiran bahasa mereka secara keseluruhan, termasuk kosakata (mufradat) dan tata bahasa (qawaid)(Diah & Ni'mah, 2023).

Habib & Arini mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan akan memikat hati para peserta didik, karena dalam permainan tersebut terdapat rintangan yang tanpa disadari akan melatih kreativitas dalam memecahkan masalah, semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, maka peserta didik akan semakin merasa terpacu untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal tersebut dikuatkan kembali oleh Hafshari & Arini, bahwa salah satu cara menumbuhkan rasa semangat peserta didik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat media pembelajaran (Habib & Arini, 2021). Kemudian menyambung dengan pendapat Suditomo & Handoko bahwa game dapat dimainkan dengan satu orang atau berkelompok, dan dapat dimainkan semua kalangan usia, tetapi setiap game mempunyai batasan usia tertentu untuk dapat membuka Game tersebut. Materi yang disampaikan oleh guru dengan berbasis game edukasi dirancang dapat menerbitkan penalaran dan termasuk salah satu cara memahirkan kinerja otak pada anak dalam kefokusannya serta kecakapan dalam menerima ilmu (Najuah et al., 2022).

Dalam perspektif pendidikan Islam, Al-Ghazali juga menekankan pentingnya thariqah al-ta'lim (metode pengajaran) yang menyenangkan dan sesuai dengan fitrah peserta didik. Media seperti Blooket dapat dianggap sebagai bentuk asbab al-ta'lim al-mu'asirah (sarana pembelajaran modern) yang sejalan dengan prinsip at-tadrij fi at-ta'lim (bertahap dalam belajar), karena mampu menstimulasi minat baca siswa sejak tahap awal hingga tingkat pemahaman yang lebih kompleks (Nurzaman et al., 2024).

Selanjutnya, Vygotsky dalam teorinya tentang social constructivism menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam membangun pengetahuan. Media Blooket dengan mode racing menciptakan suasana belajar yang kolaboratif sekaligus kompetitif, di mana siswa saling berlomba menjawab pertanyaan berbasis teks bacaan (qira'ah). Hal ini mempercepat proses internalisasi kosa kata (mufradat) dan struktur bahasa, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk memahami isi bacaan.

Sementara itu, Heinich menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa untuk menciptakan interaksi belajar yang efektif. Blooket Mode Racing menjembatani komunikasi tersebut dalam bentuk permainan yang menyenangkan, di mana guru dapat memantau keterlibatan siswa, sementara siswa belajar memahami teks Arab melalui pengalaman langsung.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Blooket Mode Racing sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang menekankan pada pengalaman langsung, konstruktivisme, interaksi sosial, dan motivasi belajar yang tinggi. Melalui media ini, siswa tidak hanya berlatih membaca teks Arab, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, Blooket Mode Racing berpotensi besar untuk meningkatkan maharah al-qirā'ah siswa secara signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kelas XI MAN Kota Surabaya merupakan tahap kedua dari sekolah lanjutan tingkat atas, di mana siswa mulai memperdalam pengetahuan agama Islam, termasuk membaca al-qur'an dan berbahasa arab. Namun dalam praktiknya, keterampilan membaca ini seringkali menjadi tantangan bagi peserta didik. Beberapa kendala yang dihadapi di antaranya adalah rendahnya minat baca khususnya pada teks teks arab, kurangnya penguasaan kosakata, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teacher-centered. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan problematika diatas, maka dalam pembelajaran maharah al-qira'ah memerlukan cara yang efektif sebagai solusi untuk permasalahan tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan media menarik dan interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini, yaitu media yang berhubungan dengan internet dan teknologi (IT). Maka blooket mode racing menjadi pilihan peneliti untuk meningkatkan maharah al-qira'ah siswa dalam pembelajaran bahasa arab. Blooket ialah web kuis interaktif yang menyediakan berbagai fitur yang bervariasi, guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi maharah al-qira'ah yang dikemas dengan menarik (Nugroho & Romadhon, 2022).

Blooket adalah platform pembelajaran interaktif berbasis gim (game-based learning) yang dikembangkan oleh Ben Stewart dan Tom Stewart di Amerika Serikat. Media ini memungkinkan guru membuat kuis digital yang dapat dimainkan secara daring baik secara individu maupun kelompok. Setiap permainan dalam Blooket dikemas dalam bentuk kompetisi yang menyenangkan, seperti Tower Defense, Gold Quest, Cafe, dan Racing. Platform ini dapat diakses melalui situs <https://www.blooket.com> tanpa perlu instalasi khusus, sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada penggunaan media blooket mode racing, apakah media tersebut dapat meningkatkan mahar al-qira'ah siswa atau tidak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memakai bilangan berupa angka, dimulai dari pengumpulan data, penjabaran terhadap data, hingga hasil akhir dari data tersebut (Suharsimi, 2013). Penelitian ini menerapkan pendekatan Quasi Eksperimen dengan menggunakan model Quasi Eksperimental Design Nonequivalent Control Group Design yang terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan pada 27 April s.d. 10 Mei 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN Kota Surabaya dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI A dan XI B yang kemudian dikelompokan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan media blooket dengan mode racing dan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media blooket dengan mode racing. Media blooket dengan mode racing diterapkan di kelas XI A dan kelas XI B tidak menggunakan media blooket dengan mode racing. Selanjutnya pada kedua kelompok diberikan tes tertulis setelah pemberian perlakuan. Hasil tes tertulis dari kedua kelompok diuji secara statistik dengan menggunakan uji-t independen (Independent Sample t-Test).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tulis, dan dokumentasi. Tes tulis berbentuk pemberian tugas berupa teks bacaan yang meliputi teks paragraf dalam bahasa arab, tes tulis akan dilaksanakan pada saat sebelum dan sesudah diberi tindakan, Pemberian skor

pada tes tulis terdiri dari unsur ketepatan jawaban, cara membaca yang benar, dan cara menentukan pokok paragraf, dan dokumentasi peneliti mengumpulkan data-data atau dokumen yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data-data seperti silabus mata pelajaran bahasa Arab, RPP, data siswa, data sekolah, dan sebagainya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil kegiatan pengumpulan data, berikut adalah analisis yang berkaitan dengan proses penelitian serta hasil belajar bahasa Arab pada siswa kelas XI MAN Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan dua kelas: kelas eksperimen XI A berjumlah 30 siswa dan kelas kontrol XI B berjumlah 30 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media Blooket Mode Racing, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pada tahap awal, tanggal 27 April 2025, kedua kelas diberikan tes awal (pre-test) berisi soal pemahaman teks qirā'ah bab تكنولوجيا الإعلام والاتصال. Setelah itu, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Blooket Mode Racing. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan tes akhir (post-test) untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang disusun peneliti dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Nilai tersebutlah yang menjadi dasar analisis efektivitas media Blooket Mode Racing terhadap peningkatan mahar al-qira'ah.

Tabel 1. Statistik Deskripsi

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	30	40	5	45	25,67	10,400
Posttest Kontrol	30	35	50	85	63,33	9,499
Pretest Eksperimen	30	55	15	70	38,33	14,464
Posttest Eksperimen	30	25	75	100	86,67	7,694

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest pembelajaran bahasa Arab di kelas kontrol (Kelas B) sebanyak 30 orang. Dalam tes pre-test, skor minimum adalah 5 dan skor maksimum adalah 45, dengan range 40, rata-rata (mean) 25,67 dan standar deviasi 10,400. Dalam

tes post-test, skor minimum adalah 50 dan skor maksimum adalah 85, dengan range 35, rata-rata (mean) 63,33 dan standar deviasi 9,499. Untuk kelas eksperimen (Kelas A) menunjukkan bahwa jumlah siswa (N) sebanyak 30 orang. Dalam tes pre-test, skor minimum adalah 15 dan skor maksimum adalah 70, dengan range 55, rata-rata (mean) 38,33 dan standar deviasi 14,464. Dalam tes post-test, skor minimum adalah 70 dan skor maksimum adalah 100, dengan range 25, rata-rata (mean) 86,67 dan standar deviasi 7,694. Data menunjukkan bahwa menggunakan media Blooket Mode Racing untuk mengajar meningkatkan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi Bahasa Arab berubah setelah perlakuan menggunakan media.

Tabel 2. Uji Normalitas

Test of Normality							
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Kontrol	,171	30	,226	,937	30	,277	
Eksperimen	,174	30	,222	,917	30	,222	

Kemudian untuk uji normalitas dari kedua kelas menunjukkan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,277 (lebih dari 0,05) menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,222 (lebih dari 0,05) menunjukkan bahwa data posttest juga berdistribusi normal. Akibatnya, kedua data tersebut memenuhi persyaratan untuk uji statistik parametrik.

Tabel 3. Uji T

Berdasarkan hasil Independent Samples T-Test pada nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan nilai t yaitu 10,455, yang mana lebih besar dari t hitung sebesar 1,699. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media blooket efektif terhadap maharah al-qiraah siswa.

B. Pembahasan

Blooket Mode Racing merupakan platform pembelajaran berbasis permainan dengan menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan, seperti kuis, tantangan, dan penghargaan. Platform ini menawarkan berbagai mode permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Blooket Mode Racing menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang secara signifikan yang dapat meningkatkan maharah al-qira'ah. Penggunaan platfom Blooket Mode Racing oleh guru dalam pembelajaran sangat efektif untuk mendorong siswa lebih berpartisipasi dan mengambil peran aktif dalam proses belajar (Andani et al., 2025).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Ahmad Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik itu terkait dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam pandangan Mulyono hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar. Secara sejalan dengan Hamzah B. Uno hasil belajar dapat diartikan sebagai kemajuan, perubahan, dan kosekwensi yang timbul dari proses pembelajaran (Siregar, 2024).

Blooket merupakan layanan pembelajaran digital yang relatif baru dan dirancang untuk memfasilitasi instruktur dalam memberikan pembelajaran berbasis permainan melalui pilihan trivia dan kuis daring. Platform ini menghadirkan inovasi dalam bentuk permainan edukatif berbasis web yang menyajikan berbagai mode permainan menarik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang ditawarkan oleh Blooket sangat beragam dan fleksibel, karena dapat

disediakan dengan berbagai tujuan pembelajaran. Selain memberikan hiburan dan meningkatkan keterlibatan siswa, Blooket juga terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang berbeda, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik (Astindari et al., 2024).

Menurut Heinich, media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang membawa pesan pembelajaran agar terjadi interaksi efektif antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, Blooket mode Racing berfungsi sebagai media interaktif digital yang memperkuat pesan pembelajaran membaca bahasa Arab melalui kompetisi yang edukatif (Nurhidayati et al., 2023). Keterkaitan Media Blooket dengan Peningkatan Maharah al-Qira'ah bahwa Maharah al-qira'ah merupakan salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa Arab yang melibatkan kemampuan mengenali simbol tulisan, memahami makna, dan menginterpretasikan isi teks.

Menurut 'Abd al-Rahman al-Fauzan, keterampilan membaca bahasa Arab menuntut latihan berulang, pemahaman konteks, dan motivasi tinggi dari pembelajar. Media Blooket mode Racing memenuhi tiga syarat. Satu, Latihan Berulang (Repetitive Learning): setiap siswa memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan berkali-kali dalam waktu cepat sehingga melatih ingatan terhadap kosakata dan struktur kalimat. Dua, Konteks Interaktif: pertanyaan dalam mode Racing dapat disesuaikan dengan tema teks qira'ah yang diajarkan, misalnya teks bertema pendidikan, olahraga, atau sosial. Tiga, Motivasi Belajar Tinggi: adanya elemen kompetisi dan peringkat dalam permainan membuat siswa bersemangat untuk menjadi yang terbaik, tanpa merasa terbebani oleh suasana formal kelas (Muchtar & Abdillah, 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Blooket mode racing merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam era digital, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Arab secara interaktif dan bermakna.

Peneliti melakukan penelitian di MAN Kota Surabaya pada 27 April sampai 10 Mei 2025 dengan total jumlah responden sebanyak 60 peserta didik, pertemuan ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (XI A) dan kelas kontrol (XI B) dengan melibatkan setiap kelasnya terdapat dua sesi tatap muka dengan

durasi masing-masing pertemuan 2x45 menit. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh gambaran umum mengenai kemampuan awal dan akhir siswa dalam memahami materi qirā'ah dengan menggunakan maupun tanpa media Blooket Mode Racing. Pada kelas kontrol, nilai pre-test memiliki rentang sebesar 40, dengan skor minimum 5 dan skor maksimum 45. Nilai rata-rata pre-test masuk pada kategori rendah yaitu 25,67, dengan standar deviasi 10,400 yang menunjukkan bahwa variasi kemampuan awal siswa cukup besar. Setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional, nilai post-test kelas kontrol mengalami peningkatan, dengan rentang nilai 35, skor minimum 50 dan skor maksimum 85. Rata-rata post-test meningkat menjadi 63,33, sedangkan standar deviasi 9,499 menunjukkan bahwa sebaran nilai masih relatif bervariasi, meskipun sedikit lebih stabil dibandingkan saat pre-test. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai pre-test menunjukkan rentang sebesar 55, dengan skor minimum 15 dan skor maksimum 70. Nilai rata-rata pre-test sebesar 38,33 menandakan bahwa kemampuan awal siswa berada pada tingkat sedang, namun masih cukup beragam sebagaimana tercermin dari standar deviasi 14,464. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Blooket Mode Racing, nilai post-test kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rentang nilai post-test berkurang menjadi 25, dengan skor minimum 75 dan skor maksimum 100. Rata-rata nilai meningkat menjadi 86,67, dengan standar deviasi 7,694, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan. Secara keseluruhan, data pada tabel menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai dari pre-test ke post-test. Namun, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk pada nilai post-test kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi Shapiro-Wilk adalah 0,277, lebih besar dari 0,05. Artinya, data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian pada kelas eksperimen, nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,222, juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pada kelas

eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil ini, kedua kelompok data memenuhi asumsi normalitas sehingga layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Terakhir adalah uji independent sample t-test. Berdasarkan hasil *Independent Samples Test* pada nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh dua bagian output utama, yaitu uji kesamaan varians (Levene's Test) dan uji perbedaan rata-rata (t-test for Equality of Means). Pertama, Nilai Levene's Test menunjukkan $F = 1,487$ dengan nilai signifikansi $0,228$. Karena nilai $Sig. > 0,05$, maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Kedua, Pada baris Equal variances assumed, diperoleh nilai uji yaitu: $t = -10,455$, $df = 58$, $Sig. (2-tailed) = 0,000$, Mean Difference = $-23,333$, Std. Error Difference = $2,232$. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai Mean Difference bernilai negatif ($-23,333$), yang menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dengan rentang interval kepercayaan 95% berada antara: $-27,801$ dan $-18,866$. Seluruh nilai interval berada di bawah 0, sehingga perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelompok benar-benar konsisten dan tidak disebabkan oleh faktor kebetulan.

Dari uji data diatas menujukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media Blooket Mode Racing dan siswa yang belajar dengan metode konvensional dan Media Blooket Mode Racing memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media blooket mode racing dapat meningkatkan maharoh al-qira'ah siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Blooket Mode Racing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan maharoh al-qirā'ah siswa kelas XI MAN Kota Surabaya. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang dibuktikan melalui hasil uji-t independen dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Media ini mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan memotivasi, sehingga berdampak langsung pada kemampuan siswa dalam memahami teks bahasa Arab. Dengan demikian, Blooket Mode Racing terbukti efektif sebagai media pembelajaran modern dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab.

B. Saran

Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti Blooket Mode Racing secara lebih intensif sebagai alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Selanjutnya bagi sekolah, perlu menyediakan dukungan sarana teknologi yang memadai agar penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Dan terakhir bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang lebih beragam atau mengintegrasikan media ini dengan pendekatan pedagogis lain guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andani, D., Islamic Centre Jl Obos, K. G., Jekan Raya, K., Palangka Raya, K., Pos, K., & Tengah, K. (2025). PENGGUNAAN PERMAINAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA Institut Agama Islam Negeri palangka Raya. Jurnal Ilmiah Nusantara, 2(1), 533-542.
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran inovatif berbasis game Blooket tingkat SD/MI di Desa Trebungan. Journal of Community Empowerment and Innovation, 3(2), 64-72.
- Diah, H., & Ni'mah, M. A. (2023). Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Maharoh Qira'ah. Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran, 3(1), 26-41.
<https://doi.org/10.62825/revorma.v3i1.35>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. CV. Kaaffah Learning Center.

- Faradilla, S. T. C. (2023). PENGEMBANGAN MINI BOOKLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB ELEMEN QIRAH PADA SISWA KELAS VIII MTsN 4 WONOGIRI JAWA TENGAH.
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan media game Smart Run berbasis Android pada mata pelajaran PPKn kelas II. *Jurnal Educatio*, 7(3), 941-946.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1288>
- Khozin, Y. B. (2023). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam, 4(3), 48–58.
<https://doi.org/10.58401/salimiya.v4i3.187>
- Lucky Lailani, R., & Rosita Dewi Nur, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X pada materi SPLTV. PHI. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 138.
- Muali, C. (2017). Rasionalitas Konsepsi Budaya Nusantara dalam Menggagas Pendidikan Karakter Bangsa Multikultural. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(1), 105–117.
- Muchtar, M. I., & Abdillah, S. (2025). ANALISIS KETERAMPILAN MEMBACA TEKS BAHASA ARAB SISWA KELAS XI MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH AN ANALYSIS OF ARABIC TEXT READING SKILLS OF CLASS XI STUDENTS AT MADRASAH ALIYAH MUHAMMADIYAH BONTORITA , TAKALAR REGENCY. 17124–17139.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game Edukasi Buku. In Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armis Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurzaman, C., Nursafitri, T., & Holik, A. (2024). Metode Pendidikan Islam Menurut Al-Qur'an. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(3), 165–174.
- Sadiyah, H. (2023). Upaya peningkatan pemahaman teks Arab pada pembelajaran Maharah Al-Qiroah melalui media Quizizz. *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 91–99.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. In Penerbit CV. Alfabeta: Bandung (Vol. 225, Issue 87).
- Suharsimi, A. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In Rineka Cipta (Vol. 134). Rineka Cipta.
- Tarigan, H. G. (1987). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa.
- Wekke, I. S. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah. Deepublish.