

**IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MAHĀRAH
KALĀM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA EDUCAPLAY
DI MA NEGERI PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**MUFAROTUN NISA
NIM. 214110403028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Mufarotun Nisa
Nim : 214110403028
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 28 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Mufarotun Nisa
NIM. 214110403028

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:
"IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM DENGAN
MENGGUNAKAN MEDIA EDUCAPLAY DI MA NEGERI PURBALINGGA"

Yang disusun oleh Mufarotun Nisa (NIM. 214110403028) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

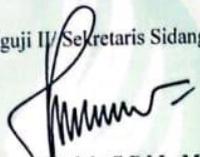
Purwokerto, 17 Juni 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004


Muhammad Sholeh, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 19841201 201503 1 003

Penguji Utama


Prof. Dr. H. Rohmad, M.Pd.
NIP. 19661222 199103 1 002

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Abi Dharin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Mufarotun Nisa
Lampiran : -

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

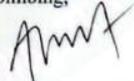
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Mufarotun Nisa
NIM : 214110403028
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 28 Mei 2025
Pembimbing,


Dr. Ade Ruswatie, S. Pd.I., M.Pd.
NIP. 1986 0704 201503 2 004

Verifikasi oleh Ketua Jurusan

No	Persyaratan	Checklist Keterpenuhan	
		Memenuhi	Belum Memenuhi
1	Hasi cek plagiarisme maks. 25 % yang dikeluarkan oleh jurusan	✓	
2	Referensi asing Minimal 20%	✓	

IMPLEMENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN *MAHĀRAH KALĀM* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *EDUCAPLAY* DI MA NEGERI PURBALINGGA

Mufarotun Nisa
NIM. 214110403028

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini mengkaji Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di Madrasah Aliyah Negeri Purbalingga. Fokus utama penelitian ini adalah pada tiga hal: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari Media *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran *mahārah al-kalām*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menggambarkan bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di sekolah tersebut. Metode penelitian adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif. Untuk mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam perencanaan, yang dilakukan guru adalah identifikasi kebutuhan evaluasi, pemilihan materi evaluasi, penyiapan aplikasi, desain evaluasi dan penyusunan jadwal evaluasi. Pelaksanaannya dibagi dalam tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan dimulai dengan ketua kelas mengawali kegiatan dengan memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru, setelah itu guru membuka Pelajaran dan melakukan apersepsi. Kegiatan inti yang dimulai dengan orientasi masalah, pengorganisasian siswa dan pemecahan masalah, serta kegiatan akhir pembelajaran. Setelah implementasi evaluasi terlaksana, guru melakukan evaluasi terhadap media evaluasi yang digunakan melalui enam tahapan yaitu pengumpulan hasil, analisis data, umpan balik kepada siswa, evaluasi metode, perbaikan evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Mahārah al-Kalām*, Media *Educaplay*

تنفيذ تقييم تعلم مهارة الكلام باستخدام وسائط آيدوجافلاي في المدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية بوربالينجا

مفارة النساء

٢١٤١١٠٤٠٣٠٢٨

مستخلص البحث

الملخص: تبحث هذه الدراسة في تنفيذ تقييم تعلم مهارة الكلام باستخدام وسائط آيدوجافلاي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بوربالينجا. ينصب التركيز الرئيسي لهذا البحث على ثلاثة أشياء: تخطيط, وتنفيذ, وتقييم وسائط آيدوجافلاي في تقويم تعلم مهارة الكلام. الغرض من هذه الدراسة هو فهم ووصف كيفية تنفيذ تقييم تعلم مهارة الكلام باستخدام وسائط آيدوجافلاي في المدرسة. منهج هذا البحث هو نوع من البحث امليداني باملدخل الوصفي. جمع البيانات ما يتعلق بهذا البحث استخدمت الباحثة املاحظة واملقابلة والوثائق, لتحليل البيانات استخدمت الباحثة جمع البيانات وتخفيض البيانات وعرض البيانات والاستنتاج. تظهر نتائج الدراسة أنه في التخطيط, ما يفعله المعلمون هو تحديد احتياجات التقييم واختيار مواد التقييم وإعداد التطبيقات وتصميم التقييمات وإعداد جداول التقييم. ينقسم التنفيذ إلى ثلاث مراحل, وهي النشاط التمهيدي يبدأ ببدء قائد الفصل النشاط بقيادة الصلاة وإلقاء التحية على المعلم, وبعد ذلك يفتح المعلم الدرس ويقوم بإجراء تصور. الأنشطة الأساسية التي تبدأ بتوجيه المشكلات وتنظيم الطلاب وحل المشكلات, بالإضافة إلى أنشطة التعلم النهائية. بعد تنفيذ التقييم, يقوم المعلمون بتقييم وسائط التقييم المستخدمة من خلال ست مراحل, وهي جمع البيانات, وتحليل البيانات, والتغذية الراجعة للطلاب, وتقييم الطريقة, وتحسين التقييم, ومتابعة التعلم.

الكلمات المفتاحية: تقويم التعلم, مهارة الكلام, وسائط آيدوجافلاي

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ya
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef

ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan Ya	ai	a dan u
...وَ	Fathah dan Wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أَ...يَ	Fathah dan Alif atau Ya	ā	a dan garis di atas
...يِ	Kasrah dan Ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan Wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla

- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

- a. Ta' marbutah hidup Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
- b. Ta' marbutah mati Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
- c. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

- a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf

syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- سَيِّئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- بِسْمِ اللّٰهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ Alhamdu lillāhi rabbi al-'ālamīn
- الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

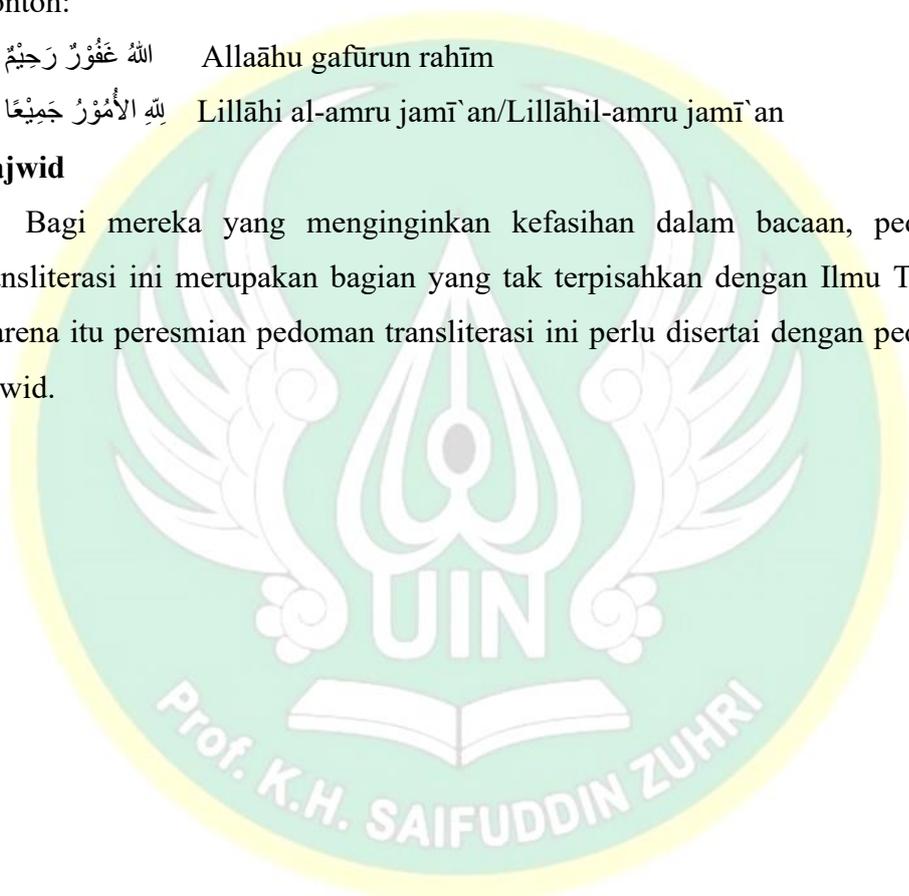
Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللّٰهُ عَفُوْرٌ رَّحِيْمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الْاَمْوُرُ جَمِيْعًا Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil-amru jamī'an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



MOTTO

“Tanpa evaluasi, tujuan pembelajaran hanyalah harapan tanpa arah”¹

(Benjamin S. Bloom)



¹ Terinspirasi dari pemikiran Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals* (New York: David McKay Company, 1956).

PERSEMBAHAN

Bismillāhirrahmānirrahim

Alhamdulillahillāhirabbil'ālamīn, segala rasa Syukur yang tak henti-henti kepada Allah SWT atas limpahan berkat dan Rahmat-Nya, Izinkanlah penulis menyampaikan penghormatan setinggi-tingginya atas jasa kedua orang tua, Kakak yang rela mengorbankan waktu, tenaga, pikiran bahkan sampai hal-hal materil untuk membantu proses penyelesaian skripsi ini. Untuk ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Ibu Sumini dan Bapak Akhmad Mahfudi Sukhem yang telah memberi segalanya dan kedua kakak saya yaitu Imrohatun Khoeriyah dan Najiatu Sangadah yang selalu memberikan do'a, dukungan, nasehat, motivasi, dan berjuang untuk saya agar menyelesaikan Pendidikan jenjang sarjana ini.

Dalam penulisan skripsi ini, merekalah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan bimbingan kepada penulis. Terima kasih juga atas doa ibu yang selalu tercurah sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga mereka diberikan keberkahan oleh Allah Subhanallahu Wa'ta'ala. Amin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan Rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Tidak lupa sholawat serta salam selalu terucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang dapat kita tauladani.

Skripsi ini mengkaji “Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga”. Dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari pihak-pihak lain yang berperan dalam memberikan bantuan, bimbingan, serta dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, S.Ag., M.A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Dharin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, sekaligus dosen pembimbing skripsi yang senantiasa sabar, teliti, serta bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam membimbing penulis untuk menyusun skripsi.
7. Dr. Nurkholis, S.Ag., M.S.I. Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan kepada penulis.

8. Segenap civitas akademik, dosen, dan pegawai UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu, bantuan, dan kemudahan selama kuliah.
9. Kepala Sekolah MA Negeri Purbalingga yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di MA Negeri Purbalingga dan bapak Rizal Nur Rochman M.Pd selaku guru Bahasa Arab MA Negeri Purbalingga serta seluruh guru, karyawan, siswa MA Negeri Purbalingga yang telah membantu penulis dalam penulisan, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.
10. Teman-teman PBA C angkatan 2021 yang telah kebersamai perjalanan pengalaman selama perkuliahan.
11. Teman terdekat saya Putri Nursyafikah dan Puji Nur Aisyah yang setia mendengarkan dan selalu menemani penulis dari Maba sampai sekarang terimakasih sudah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran terhadap segala kekurangan dalam skripsi ini demi perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik untuk kita semua, Aamiin.

Purwokerto, 26 Mei 2025

Penulis,



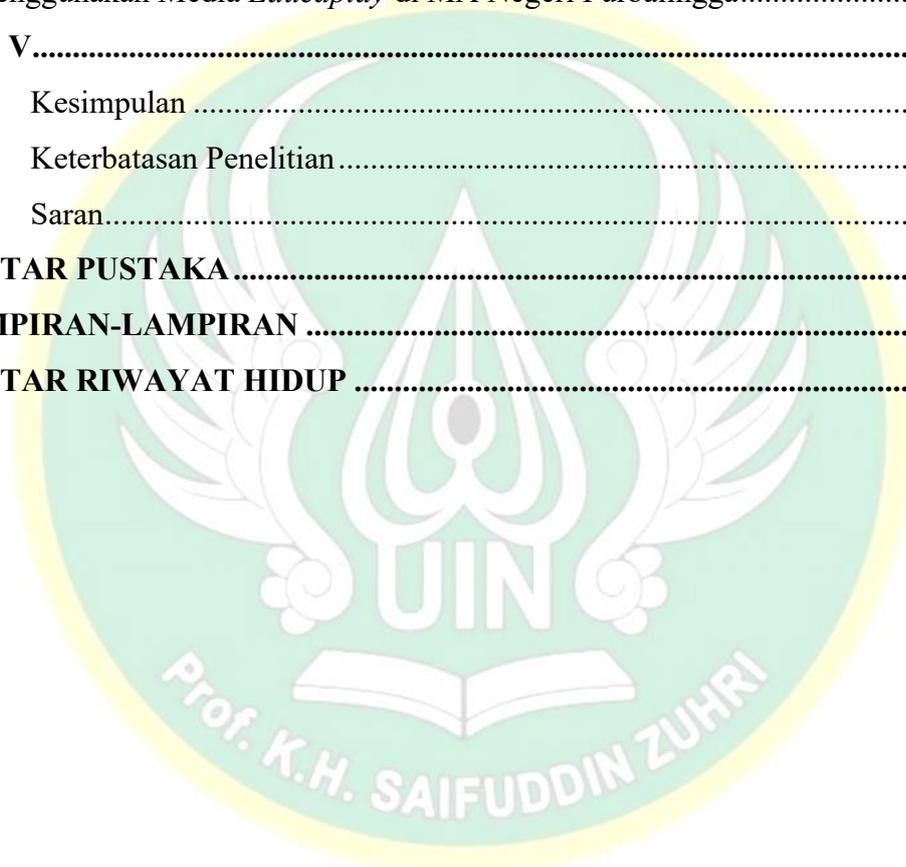
Mufarotun Nisa

NIM.214110403028

DAFTAR ISI

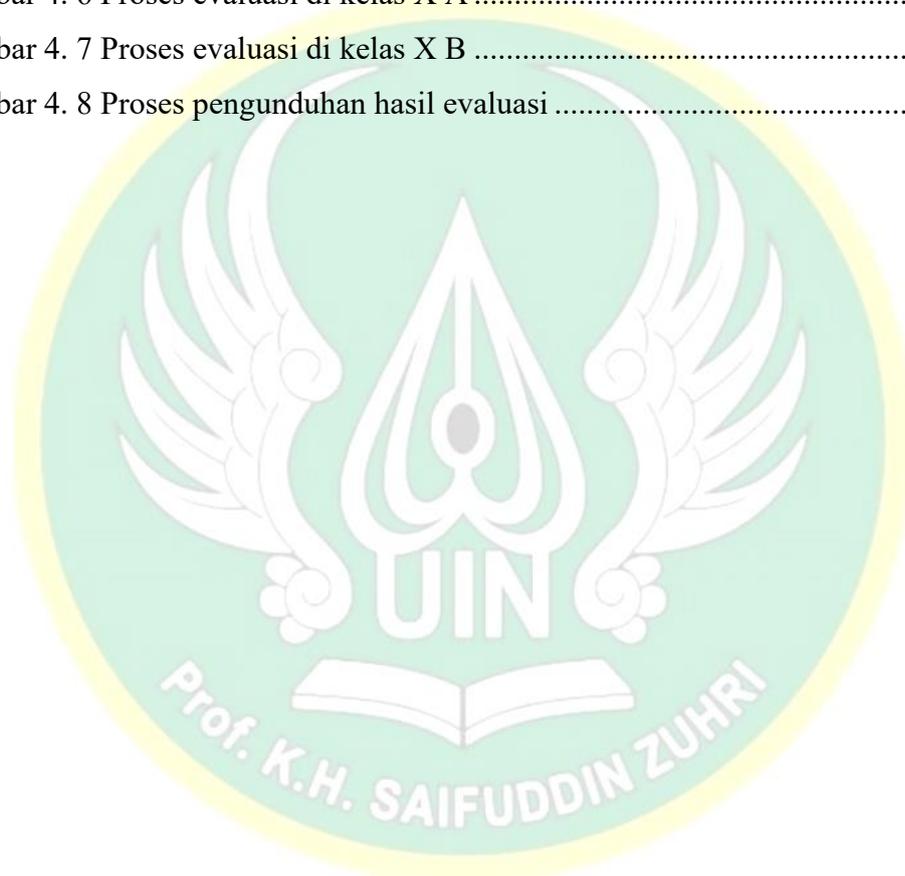
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	vii
MOTTO	xiv
PERSEMBAHAN	xv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Penelitian Terkait	10
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II	14
A. Pembelajaran <i>Mahārah Kalām</i>	14
B. Evaluasi Pembelajaran	25
C. Media <i>Educaplay</i>	34
BAB III	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48

E. Teknik Analisis data.....	53
F. Teknik Keabsahan Data	56
BAB IV	58
A. Perencanaan Implementasi Evaluasi Pembelajaran <i>Mahārah al-Kalām</i> dengan Menggunakan Media <i>Educaplay</i> di MA Negeri Purbalingga	58
B. Pelaksanaan Implementasi Evaluasi Pembelajaran <i>Mahārah al-Kalām</i> dengan Menggunakan Media <i>Educaplay</i> di MA Negeri Purbalingga	61
C. Implementasi Evaluasi Pembelajaran <i>Mahārah al-Kalām</i> dengan Menggunakan Media <i>Educaplay</i> di MA Negeri Purbalingga.....	79
BAB V.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Keterbatasan Penelitian.....	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxiii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Proses pembuatan soal dalam aplikasi educaplay	61
Gambar 4. 2 Kegiatan pendahuluan sebelum evaluasi.....	62
Gambar 4. 3 Pengarahan guru kepada siswa tentang educaplay.....	64
Gambar 4. 4 pengisian data diri siswa	66
Gambar 4. 5 Proses pencocokkan evaluasi	67
Gambar 4. 6 Proses evaluasi di kelas X A	71
Gambar 4. 7 Proses evaluasi di kelas X B	75
Gambar 4. 8 Proses pengunduhan hasil evaluasi	78



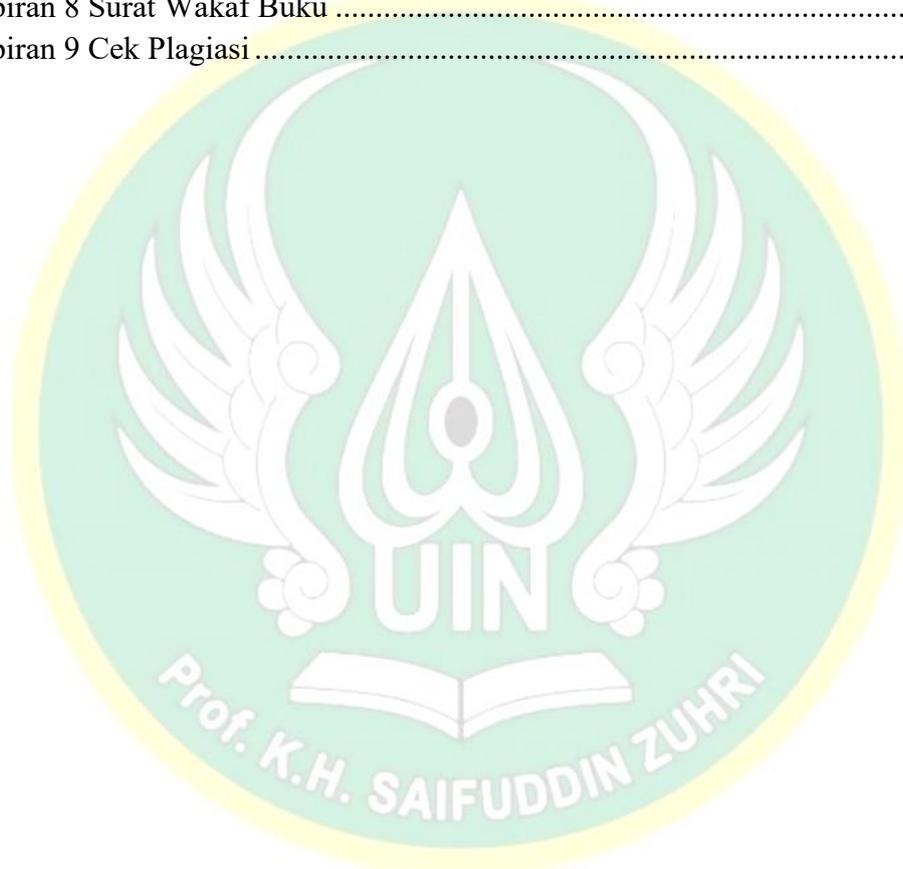
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar nilai siswa kelas X A	79
Tabel 4. 2 Daftar nilai siswa kelas X B.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	i
Lampiran 2 Pedoman wawancara	iv
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi	xii
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	xvii
Lampiran 5 surat keterangan riset individu.....	xviii
Lampiran 6 surat balasan riset individu	xix
Lampiran 7 Blangko bimbingan skripsi.....	xx
Lampiran 8 Surat Wakaf Buku	xxi
Lampiran 9 Cek Plagiasi	xxii



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa Arab, setiap siswa perlu menguasai empat keterampilan berbahasa, meliputi keterampilan dalam mendengarkan (*mahārah al-istimā'*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al-qirā`ah*) dan menulis (*mahārah al-kitābah*)². Pertama, yang dimaksud dengan *Mahārah al-istimā'* adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami unsur-unsur bunyi yang terdapat dalam kosakata bahasa Arab. Kedua *mahārah al-qirā`ah* yang didalamnya berkenaan dengan pemberian objek bahasa, *Mahārah al-qirā`ah* dianggap lebih unggul dibandingkan dengan keterampilan menyimak, sebab aktivitas membaca memberikan tingkat akurasi yang lebih tinggi daripada mendengarkan. Keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*) berperan signifikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, karena melalui tulisan, seseorang bisa menunjukkan kemampuan dan bidang keahliannya kepada orang lain³. *Mahārah al-qirā`ah* dan *mahārah al-istimā'* termasuk dalam kategori keterampilan reseptif atau *mahārah al-istiqbāliyah*, sedangkan *mahārah al-kalām* dan *mahārah al-kitābah* tergolong sebagai keterampilan produktif atau *mahārah al-intājiyah*. Keempat aspek keterampilan ini harus dikuasai oleh siswa agar proses pembelajaran bahasa Arab dapat berjalan dengan optimal⁴. Sementara itu, *mahārah al-kalām* merujuk pada kemampuan dalam mengucapkan bunyi secara artikulatif untuk menyampaikan gagasan, opini, keinginan, maupun perasaan kepada lawan bicara⁵.

² Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011).

³ Miftachul Taubah, 'Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Studi Arab*, 10.1 (2019), 31–38.

⁴ Ulfah Fauziyah Rahmah, 'Program Pembelajaran Bahasa Arab Di SMP Plus Al-Aqsha Jatinagor Sumedang', *An Nabighoh*, 21.02 (2019), 255–66.

⁵ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung : Remaja Rosdakarya 2013.

Dalam proses belajar bahasa Arab, *mahārah al-kalām* termasuk keterampilan utama yang harus dikuasai oleh para siswa⁶. Namun salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh pembelajar bahasa kedua dalam mempelajari bahasa Arab terletak pada aspek berbicara. Keterampilan *mahārah al-kalām* dapat dikuasai melalui proses pembiasaan. Proses ini bisa dilalui dengan latihan yang dilakukan secara menerus, khususnya dalam kegiatan pengulangan yang melibatkan beragam strategi pembelajaran⁷.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa salah satu tolok ukur keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah *mahārah al-kalām* atau keterampilan berbicara, yang menjadi fondasi utama dalam penguasaan bahasa. Sejalan dengan hal tersebut, Abd Rahman Ibrahim Fauzan mengartikan *kalām* sebagai bahasa lisan yang digunakan untuk mengungkapkan isi pikiran, sekaligus menjadi kemampuan dasar dalam berbahasa⁸. Dalam ranah keterampilan berbahasa, *mahārah al-kalām* merupakan salah satu aspek yang wajib dipelajari siswa, meskipun tingkat kesulitannya relatif tinggi dan memerlukan waktu lebih lama untuk dikuasai oleh siswa dalam kegiatan belajar bahasa Arab⁹. Meskipun *mahārah al-kalām* memiliki peranan yang sangat penting, keterampilan ini sering kali masih menjadi tantangan bagi siswa untuk menguasainya, salah satu faktor penyebabnya adalah kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru¹⁰.

⁶ Nurmaryithah Syamaun, 'Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara', *LISANUNA Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 4.2 (2015), 343–59.

⁷ Muhyidin Abdillah and Sopia Laila Nugraha, 'Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Pendidikan Literasi: Studi Di Pesantren Baitul Kilmah Bantul', *Jurnal MD*, 5.1 (2019), 73–86.

⁸ Abdurrahman Al-fauzan, 'Idhaat Li Mualimi Al-Lughah Al-Arabiyah Li Ghair Al-Nathiqin Biha', *Riyadh: Al-'Arabiyah Li Al-Jami*, 2011.hlm 185-186

⁹ Zuliatin Nafisah, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam) Bahasa Arab Melalui Media Gambar', *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.4 (2022), 319–27.

¹⁰ Thufeyl Vandayo and Danial Hilmi, 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020), 217–36.

Faktor tersebut juga yang menjadi masalah pada tempat penelitian yang di teliti, yaitu siswa yang masih susah dalam mengucapkan kalimat bahasa arab. Karena di sekolah tersebut masih banyak guru yang masih mengandalkan buku paket dan LKS sebagai sumber utama pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media tambahan untuk membantu siswa dalam mempelajari *Mahārah Kalām*¹¹. Seiring berjalannya waktu para guru mulai mengevaluasi mengapa para siswa masih saja belum lancar pada saat mengucapkan kalimat Bahasa Arab, padahal di sekolah yang akan diteliti untuk jam pelajaran saja juga sudah ditambah, dan ada ekstrakurikuler, jadi peran guru untuk mengevaluasi pembelajaran itu sangat penting.

Evaluasi adalah aktivitas yang dilakukan sebagai alternatif untuk memperbaiki kegiatan yang sedang ataupun yang sudah di lakukan. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses yang berjalan secara berkelanjutan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dalam rangka menilai serta mengambil keputusan dalam merancang sistem pembelajaran. Menurut pengertian tersebut, terdapat tiga poin penting mengenai evaluasi, yaitu: pertama, evaluasi adalah proses yang berkesinambungan, bukan hanya dilakukan pada akhir pembelajaran, melainkan sudah dimulai sejak sebelum pembelajaran berlangsung. Kedua, evaluasi harus diarahkan pada tujuan tertentu, yakni untuk memperoleh berbagai solusi dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi memerlukan penggunaan alat ukur yang beragam, tepat, dan bermakna guna mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. Oleh sebab itu, evaluasi dapat dipahami sebagai proses pengumpulan informasi yang membantu pendidik menilai sejauh mana kemajuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang¹².

¹¹ Lisa Khillatur Risalah, Umi Machmudah, and Zakiyah Arifa, 'Implementing an Online-Based Kallimni Program to Improve Mahārah Kalām in the Pandemic of Covid-19', *Alsinatuna*, 7.1 (2021), 1–16.

¹² Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui penggunaan model dan media yang sesuai bagi peserta didik dengan tujuan meningkatkan hasil belajar¹³.

Media pembelajaran adalah perangkat yang dipakai oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar untuk membangun interaksi sosial dan merangsang minat siswa agar prestasi belajarnya meningkat¹⁴. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu keuntungan penggunaan media adalah memudahkan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi yang diajarkan. Terutama media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran kebahasaan, seperti Bahasa Arab¹⁵.

Menurut Hamalik dalam Jurnal Muhammad, penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan motivasi baru pada siswa, sekaligus memberikan rangsangan positif terhadap aktivitas belajar. Media juga berdampak pada aspek psikologis siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa dalam memperdalam pemahaman, mempermudah interpretasi data, serta menyederhanakan penyampaian informasi. Dengan hal itu siswa akan lebih mudah untuk belajar. Media pembelajaran yang akan diteliti adalah *Educaplay*, tujuan media *Educaplay* adalah untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar dengan permainan, menyajikan variasi dalam proses belajar serta memperkuat komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru¹⁶. Game *Educaplay* ini memiliki nilai penting dalam membangkitkan kepercayaan diri, pencapaian keterampilan, pemahaman konsep, serta mendorong

¹³ Dian Pramana Putra and Murniati Murniati, 'Media Pembelajaran Berbasis STEAM: Membantu Mengembangkan Keterampilan Anak', *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3.2 (2023), 83–100.

¹⁴ Muhamad Rifaldin and others, 'Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6.2 (2024), 1623.

¹⁵ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar* (Bumi Aksara, 1995).

¹⁶ Ronald Felix Yanuar and Bagus Dwi Wijanarko, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2021), 58–65.

refleksi dan kemampuan berargumentasi selama proses pembelajaran, termasuk dalam komunikasi antara guru dan siswa¹⁷. Secara efektif Media *Educaplay* dapat digunakan dalam pembelajaran guna membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih mendalam¹⁸. Penggunaan aplikasi *Educaplay* membawa pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, pengasahan kemampuan berpikir kritis disertai dengan pendekatan pembelajaran yang menarik yang harus di terapkan pada madrasah¹⁹.

Madrasah merupakan jenis Lembaga pendidikan yang tergabung dalam sistem pendidikan nasional, dengan keberadaannya diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sehingga madrasah memiliki status hukum yang setara dengan sekolah umum. Oleh karena itu, madrasah wajib meningkatkan kualitasnya guna bersaing secara efektif dengan sekolah umum. Selain itu, peningkatan mutu lembaga pendidikan merupakan bagian dari pelaksanaan amanat Undang-Undang Dasar 1945 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Madrasah Aliyah (MA) adalah lembaga pendidikan formal tingkat atas yang sederajat dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada dasarnya, MA merupakan alternatif sekolah dengan ciri khas pendidikan Islam yang dikembangkan pada masa Menteri Agama RI H. Tarmizi Taher, dan sistem ini masih berjalan hingga kini²⁰. Dengan mengadopsi kurikulum nasional yang sama seperti SMA dan SMK, MA idealnya tidak dipandang sebagai pilihan kedua, melainkan menjadi pilihan utama bagi umat Islam dalam menempuh pendidikan.

¹⁷ Karl Jahniel S Sison, 'Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes', in *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 2021, III, 1–6.

¹⁸ Yusriman Yahya and Salam Salam, 'Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru Di MTS Al-Hidayah Batulappa', *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.2 (2024), 29–37.

¹⁹ Ristina Dwi Utami and Sutrisna Wibawa, 'Pemanfaatn Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.3 (2023), 5808–18.

²⁰ Abdul Khakim and STITP Guru, 'Konsep Pendidikan Islam Perspektif Muhaimin', *Jurnal Al-Makrifat*, 3.2 (2018).

MA Negeri Purbalingga merupakan suatu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mengembangkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengajaran bahasa Arab. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, MA Negeri Purbalingga menerapkan banyak media dalam pembelajaran yaitu **buku paket, buku tunjangan, alif education, ilatfrom, wall, educaplay, quisis, canva, dan PPT**. Media yang akan diteliti oleh peneliti adalah *Educaplay*, sebuah media yang mendorong siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran, melatih mereka untuk lebih giat dalam menjawab pertanyaan, serta mengurangi rasa bosan saat belajar. Media ini sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama di MA Negeri Purbalingga, di mana masih banyak siswa yang kesulitan dalam pengucapan Bahasa Arab, yang sering dianggap sulit oleh mereka. Melalui penggunaan media ini, MA Negeri Purbalingga tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berupaya mengembangkan karakter siswa agar mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan evaluasi pembelajaran mahārah al-kalām dengan memanfaatkan media *Educaplay*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta menganalisis bagaimana implementasi evaluasi pembelajaran *mahārah al-kalām* menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara dengan Bapak Rizal Nur Rochman M.Pd guru mata pelajaran bahasa Arab di MA Negeri Purbalingga, beliau menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* untuk evaluasi, khususnya *mahārah al-kalām* membuat siswa menjadi lebih termotivasi dibandingkan hanya menggunakan media konvensional seperti buku. Alasan beliau memilih media ini adalah karena di MA Negeri Purbalingga terdapat siswa dengan latar belakang berbeda-beberapa sudah pernah belajar bahasa Arab di sekolah sebelumnya, sementara yang lain sama sekali belum mengenal bahasa Arab. Selain itu, tujuan penggunaan media *Educaplay* adalah agar evaluasi menjadi lebih efektif, menarik, dan tidak monoton. Guru juga menyadari bahwa siswa

memerlukan metode yang lebih variatif dalam belajar bahasa Arab. Biasanya, siswa diberikan tugas mengerjakan soal melalui link yang dibagikan di grup WhatsApp, sehingga mereka dapat belajar *mahārah al-kalām* secara bertahap²¹. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lapangan guna mengkaji permasalahan ini lebih mendalam. Sehingga untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan lebih akurat, maka penulis ingin mengetahui tentang “Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*”.

B. Definisi Konseptual

1. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus untuk mengumpulkan dan menginterpretasikan data dalam rangka menilai rancangan sistem pembelajaran yang telah diterapkan²². Yang dimaksud evaluasi dalam penelitian ini adalah proses yang berkaitan dengan pengumpulan informasi yang memungkinkan para pendidik untuk menentukan tingkat kemajuan pembelajaran.

2. *Mahārah Kalām*

Mahārah Kalām adalah kemampuan untuk mengucapkan artikulasi bunyi atau kata-kata guna menyampaikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara²³. Dalam penelitian ini, *mahārah kalām* didefinisikan sebagai kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan baik dan alami menggunakan bahasa yang dipelajari. Selain itu, agar pengajaran *mahārah kalām* berjalan efektif, diperlukan analisis dan pertimbangan yang cermat dalam pemilihan pendekatan serta penentuan media pembelajaran yang sesuai.

3. Media *Educaplay*

²¹Wawancara pada tanggal 04 Oktober 2024

²² Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2021).

²³ Acep Hermawan, ‘*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*’, Bandung : Remaja Rosdakarya 2013.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab yang telah menerapkan media *Educaplay* di dalam kelas, berperan aktif dalam pembelajaran, merasa nyaman, dan semangat dalam mempelajari Bahasa Arab.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan oleh pendidik agar lebih meningkatkan media pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

3) Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang peningkatan keterampilan berbicara/*kalām* dengan menerapkan media *educaplay* kaitannya untuk evaluasi dalam pembelajaran.

4) Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan dorongan kaitannya dalam mengoptimalkan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab dan dalam menerapkan media *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran.

E. Penelitian Terkait

1. Skripsi karya Daniar Asyari 2024. yang berjudul “ Penerapan Media Interaktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD”²⁵.

Hasil penelitian : Penggunaan media interaktif berupa game Educaplay dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam

²⁵ Daniar Asyari, ‘Penerapan Media Interaktif Game Edacaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD’, *Galang Tanjung*, 2504, 2024, 1–9.

penerapannya, guru harus menyiapkan bahan ajar dengan sebaik mungkin.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian tersebut meneliti tentang penggunaan media educaplay. Sedangkan **perbedaannya** dalam skripsi tersebut fokus penelitiannya adalah penerapan media educaplay dalam kalimat saran bahasa Indonesia sedangkan peneliti lebih difokuskan pada penerapan media educaplay dalam evaluasi pembelajaran Maharah Kalam bahasa arab.

2. Skripsi karya Nikmatusholekha 2022. Yang berjudul “ Penerapan Media visual gambar dalam pembelajaran maharah kalam Bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Mambaul Ma’arif Belik Pernalang tahun ajaran 2021/2022”²⁶.

Hasil Penelitian : Penerapan media visual berupa gambar dalam pembelajaran *Mahārah Kalām* bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs Mambaul Ma’arif Belik dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap persiapan, di mana segala kebutuhan untuk proses pembelajaran dipersiapkan terlebih dahulu. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, di mana pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media visual gambar. Pada tahap ini, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Tahap ketiga adalah evaluasi, yaitu proses penilaian pembelajaran agar di masa depan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal..

Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus *Mahārah Kalām* dalam proses pembelajaran. Sedangkan **perbedaannya** adalah; pada media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran visual menggunakan media tebak gambar sedangkan

²⁶ Nikmatusholekha Nikmatusholekha, ‘Penerapan Media Visual Gambar Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Mambaul Ma’Arif Belik Pernalang Tahun Ajaran 2021/2022’ (UIN PROF. KH Saifuddin Zuhri, 2022).

penelitian penulis membahas tentang media *Educaplay* yang digunakan pada evaluasi pembelajaran.

3. Skripsi karya Rif'atina. 2020. Yang berjudul “ Implementasi Media Pembelajaran Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kalam Kelas VIII di MTs Salafiyah NU Karaganyar Tirto Pekalongan”²⁷.

Hasil penelitian: penggunaan media yang di lakukan adalah dengan menggunakan Metode permainan berupa tebak gambar yang bertujuan membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa Arab. Melalui media pembelajaran visual ini, siswa diminta untuk menebak gambar dan menyusun kalimat sederhana.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokusnya yang sama, yaitu Maharah Kalam dalam proses pembelajaran. Namun, **perbedaannya** adalah pada media yang digunakan; penelitian tersebut memakai media pembelajaran visual berupa tebak gambar, sedangkan penelitian penulis menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Educaplay*.

4. Jurnal karya Muhamad Rifaldin (2024) dengan judul “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar”²⁸.

Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *Educaplay* di kelas VIII.D SMPN 20 Makassar mampu meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 29,03% pada tahap pra-siklus, naik menjadi 77,42% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 87,10% pada siklus II.

²⁷ Rif Atina, ‘Implementasi Media Pembelajaran Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kalam Kelas VIII Di MTs Salafiyah NU Karaganyar Tirto Pekalongan.’ (IAIN Pekalongan, 2020).

²⁸ Muhamad Rifaldin and others, ‘Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar’, *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6.2 (2024), 1623.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian tersebut pada penggunaan atau penerapan media Educaplay dalam pembelajaran. Sedangkan **perbedaannya** adalah jurnal ini penggunaan media Educaplay yang kaitannya dengan meningkatkan hasil belajar siswa IPA, sedangkan penelitian penulis lebih berfokus pada pembelajaran maharah kalam bahasa arab.

F. Sistematika Pembahasan

Di bawah ini merupakan rancangan isi skripsi dengan judul “Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga”.

1. Bagian Awal

Bagian awal meliputi sampul depan, halaman judul, pernyataan keaslian, hasil lolos cek plagiasi, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian ini terdiri dari lima bab, yaitu: BAB I menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan. BAB II berisi tentang landasan teori penelitian, dalam penelitian ini objek kajian yang akan dibahas mengenai Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga. BAB III berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data. BAB IV membahas tentang penyajian data hasil penelitian dan analisisnya mengenai gambaran umum lokasi penelitian dan pembahasan. BAB V: Penutup berupa kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran *Mahārah Kalām*

1. Pengertian Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Secara terminologi berasal dari bahasa Arab (*al kalām*) yang bermakna perkataan atau ucapan. Dilihat dari segi epistemologi, *kalām* adalah pengucapan bunyi-bunyi berbahasa Arab dengan baik dan benar sesuai dengan bunyi-bunyi yang berasal dari makhraj yang dikenal oleh para linguistik²⁹. Terdapat perbedaan istilah antara bahasa Indonesia dan bahasa Arab dalam menyebut “kata”. Dalam bahasa Indonesia digunakan istilah “kata”, sedangkan dalam bahasa Arab disebut “kalimah”. Sementara itu, kumpulan kata dalam bahasa Indonesia disebut “kalimat”, sedangkan dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah “jumlah”. Menurut penjelasan Rusydi Ahmad Thu’aimah dalam jurnal yang ditulis oleh Yazid Hady, pembelajaran *mahārah kalām* diartikan sebagai kegiatan praktik atau latihan berbicara. Oleh karena itu, aspek terpenting dalam pembelajaran *kalām* adalah melatih kemampuan berkomunikasi secara langsung, seperti melalui kegiatan bertanya atau menyampaikan pendapat. Maka dari itu, guru harus memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk melatih dan mempraktikkan kemampuan berbicara dalam proses pembelajaran³⁰.

Bahasa manusia tersusun atas diri tiga komponen utama yaitu:

- a. Unsur bunyi dasar yang dikenal dengan istilah "huruf" atau "abjad".

²⁹ Nahdiyatul Ummah, ‘Penerapan Metode Audiolingual (Al-Thariqah Al-Saam’iyyah Al-Syafawiyah) Dalam Pembelajaran Maharah Kalam’, 2019. hlm 3.

³⁰ Yazid Hady, ‘Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad Thu’aimah Dan Mahmud Kamil Al-Nâqah’, *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2019), 63–84.

- b. Gabungan huruf yang membentuk makna tertentu, yang disebut "kata" dalam bahasa Indonesia dan "kalimah" dalam bahasa Arab.
- c. Kumpulan kata yang menyampaikan suatu pemikiran secara utuh, yang dalam bahasa Indonesia disebut "kalimat", sementara dalam bahasa Arab disebut "jumlah".

Dalam bahasa Arab, kata dikenal dengan istilah *kalām* atau *kalimah*. Dalam kitab *Matn al-Jurumiyah* dijelaskan bahwa *al-kalām* adalah lafaz yang tersusun dan memiliki makna yang lengkap serta disengaja dalam penggunaan bahasa Arab. Sementara itu, menurut kitab *At-Tuhfah as-Saniyyah*, *al-kalām* adalah lafaz tersusun yang memberikan makna dengan menggunakan bahasa Arab (*al-waḍ'ū*). Secara bahasa, istilah *kalām* berarti ungkapan yang mampu menyampaikan suatu makna. Dalam ilmu nahwu, suatu ungkapan dikategorikan sebagai *kalām* jika memenuhi empat syarat, yaitu: berupa lafaz, tersusun, memberikan faidah (makna yang utuh), dan sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

a. *Lafaẓ*

Sebuah *kalām* harus berupa lafaz, yaitu suara yang mengandung huruf-huruf hijaiyah dan dapat dituliskan menggunakan aksara Arab.

b. *Murakab*/tersusun

Selain berupa lafaz, *kalām* juga harus tersusun, minimal terdiri dari dua kata yang membentuk satu kesatuan makna.

c. *Mufid*/Pengertian Sempurna dan Dengan Disengaja

Kalām harus mengandung makna yang utuh dan disengaja oleh penuturnya. Artinya, setelah seseorang menyampaikan *kalām*, pendengar dapat memahami maksudnya secara jelas tanpa perlu penjelasan tambahan.

d. *Bil Waḍ'ī*/ Menggunakan Bahasa Arab

Lafaz yang digunakan dalam kalām harus berasal dari bahasa Arab sebagaimana digunakan oleh penutur asli. Oleh karena itu, ucapan dari non-Arab (‘ajam) yang tidak mengikuti kaidah bahasa Arab tidak dapat dikategorikan sebagai *kalām* dalam ilmu nahwu.

Kalam dibagi menjadi 3 yaitu:

a. *Isim*

Secara bahasa, isim berarti kata yang menunjuk pada sesuatu yang dinamai. Menurut para ahli nahwu, isim adalah kata yang mengandung makna secara mandiri dan tidak terkait dengan konsep waktu. Isim mencakup setiap kata yang merujuk pada manusia, hewan, tumbuhan, benda mati, tempat, waktu, sifat, atau makna.

b. *Fi'il*

Secara umum, fi'il dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai kata kerja. Secara bahasa, fi'il berarti sebuah peristiwa. Menurut ahli nahwu, fi'il adalah kata yang mengandung makna yang terkait dengan waktu tertentu dari tiga waktu yang ada.

c. *Huruf*

Huruf adalah kata yang tidak memiliki makna sendiri dan hanya dapat dipahami jika digabungkan dengan kata lain. Secara bahasa, huruf merujuk pada simbol atau karakter seperti yang kita kenal dalam alfabet bahasa Indonesia yang terdiri dari 26 huruf.

Keterampilan berbicara atau *Mahārah Kalām* adalah kemampuan untuk mengeluarkan bunyi atau kata-kata sebagai wujud ekspresi pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara. Aktivitas berbicara sebenarnya merupakan kegiatan yang menarik dan penuh dinamika dalam pembelajaran bahasa di kelas. Namun, kenyataannya saat ini, aktivitas tersebut seringkali kurang menarik dan gagal mendorong partisipasi siswa, sehingga suasana kelas menjadi kaku.

Salah satu faktor penting untuk menghidupkan kegiatan berbicara adalah keberanian siswa.³¹

2. Tujuan Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Pembelajaran adalah suatu metode atau rangkaian yang melibatkan interaksi antara pendidik, siswa, dan sumber belajar dilingkungan belajar. Interaksi ini dikenal dengan istilah belajar mengajar. Tujuannya agar siswa bisa belajar dengan baik, mendapatkan ilmu pengetahuan, dan bisa mencapai tujuan yang diinginkan.³²

Tujuan pembelajaran *Mahārah Kalām* adalah agar siswa mampu berbicara menggunakan bahasa Arab yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru, sehingga mereka terbiasa menggunakan bahasa Arab secara aktif. Melalui pembelajaran *kalām*, pola pikir siswa juga diharapkan berubah dan mereka termotivasi untuk memahami bahwa bahasa Arab bukanlah sesuatu yang sulit apabila dipelajari secara rutin setiap hari.

Dalam konteks ini, keterampilan berbicara berperan ganda sebagai tujuan sekaligus media pembelajaran. Sebagai tujuan, keterampilan ini menitikberatkan pada isi materi pelajaran dan menjadi fondasi yang harus dikuasai siswa untuk membentuk berbagai variasi kalimat, ungkapan, kata, serta bunyi yang diperlukan terutama saat praktik berbicara. Selain itu, berbicara juga berfungsi sebagai media karena mencakup struktur tata bahasa dan kosa kata yang diterapkan dalam beragam situasi dan konteks, yang wajib diajarkan kepada siswa. Guru perlu memandang aktivitas berbicara beserta latihan-latihan terkait sebagai satu kesatuan, di mana peran siswa tidak hanya berhenti setelah mereka mampu menguasai dan menghafal dialog, melainkan juga harus

³¹ Ahmad Fuad Effendi, 'Metodologi Pendidikan Bahasa Arab', Malang: Misykat, 2017.

³² Eka Fitria Fidayani and Farikh Marzuki Ammar, 'The Use of Azhari Curriculum in Arabic Language Learning at Islamic Boarding School', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 25–45, 26.

mampu menerapkannya dalam situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.³³

Secara garis besar, *Mahārah Kalām* bertujuan agar seseorang dapat berkomunikasi secara lisan dengan baik dan alami. Ini berarti setiap pembelajar *kalām* mampu menyampaikan pesan secara sosial yang dapat diterima oleh lawan bicara. Untuk berkomunikasi secara efektif, pembicara harus dapat menyampaikan pikirannya dengan jelas. Selain itu, pembicara juga perlu memahami dampak komunikasi terhadap pendengar dan memahami prinsip-prinsip dasar situasi pembicaraan, baik secara umum maupun personal. Dalam proses pembelajaran, penetapan tujuan sangat penting, terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus merupakan rincian dari tujuan umum yang terkadang sulit dicapai secara langsung, sehingga dengan adanya tujuan khusus, pemahaman bahasa Arab yang tepat dapat diraih. Adapun tujuan utama pembelajaran di sekolah adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata yang telah mereka kuasai. Hal ini menjadi langkah awal yang penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.³⁴

Sementara itu, tujuan pembelajaran *Mahārah Kalām* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pada tahap awal, peserta didik ditargetkan untuk membiasakan diri dengan penghafalan percakapan, memperluas kosakata, dan menjawab pertanyaan secara verbal.
- b. Di tingkat menengah, siswa diharapkan mampu membaca cerita atau berita, kemudian menceritakan kembali isi yang telah mereka pahami.

³³ Fadlan Masykura Setiadi, “تعلم مهارة الكالم لغري النا طقني بالعربية نظرياوتطبيقيا”, 2015. hlm 2

³⁴ Maria Ulfa Lubis, ‘تعليم مهارة الكالم بمعهد تأديب الشاكرين الإسلامية’, *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2.1 (2021), hlm 32.

- c. Pada tingkat menengah atas, siswa diharapkan mampu menyampaikan pidato serta berperan dalam drama, dan melakukan bentuk komunikasi lisan lainnya.³⁵

3. Materi Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Berikut adalah materi Pembelajaran *Mahārah Kalām* berdasarkan tingkat siswa adalah sebagai berikut :

a. Tingkat Pemula

Dalam tahap awal ini, peserta didik masih terbatas pada menghafal pola-pola percakapan sederhana dalam bahasa Arab. Topik yang digunakan pun bersifat dasar, seperti pengenalan, profesi, dan hal-hal umum lainnya. Penyajian materi dimulai dengan guru mengucapkan kalimat-kalimat percakapan untuk ditiru, diperagakan, dan dihafalkan oleh siswa. Pada tahap ini, guru tidak diperkenankan menunjukkan bentuk tulisan dari dialog yang sedang dipraktikkan. Selain itu, guru juga bisa memberikan variasi ungkapan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa.

b. Tingkat Menengah

Setelah melewati tahap dasar, siswa memasuki tahap menengah yang lebih menuntut kemampuan berpikir dan berbicara secara kompleks. Topik percakapan menjadi lebih luas, termasuk pembahasan mengenai ide-ide pokok dari teks, baik yang disampaikan lisan maupun tulisan. Guru hanya mencatat dan menekankan poin-poin penting seperti nama-nama tokoh dalam dialog, kosakata baru, serta struktur kalimat yang dirasa cukup menantang bagi siswa.

c. Tingkat Lanjutan

Tahap ini merupakan level tertinggi dalam pembelajaran *Mahārah Kalām*, di mana siswa sudah mampu melakukan percakapan secara lebih bebas dan alami. Peran guru dalam tahap ini lebih sebagai

³⁵ Nordi Sanra, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Peningkatan Maharah Al-Kalam Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (Man) Mamuju', *Shaut Al Arabiyyah*, 6.1 (2018), 50–67.

fasilitator atau pembimbing untuk mengarahkan jalannya percakapan agar tetap terstruktur dan sesuai tujuan pembelajaran.³⁶

4. Strategi Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Strategi merupakan penerapan praktis dari suatu metode yang mencakup perencanaan, aturan, langkah-langkah, dan teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena strategi merupakan pelaksanaan praktis metode, maka di dalamnya termasuk segala aktivitas guru dalam merancang pembelajaran, serta pemanfaatan berbagai sarana dan media yang digunakan selama proses pengajaran berlangsung.³⁷

Peran strategi sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan yang telah dirancang. Keberhasilan maupun kegagalan dalam program pengajaran bahasa sangat bergantung pada strategi pengajaran yang diterapkan, karena strategi inilah yang menentukan bagaimana materi disampaikan dan metode pengajaran bahasa diterapkan. Beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam pengajaran *Mahārah Kalām* meliputi:

a. Strategi langsung

Tujuan dari strategi ini adalah melatih kemampuan siswa dalam mendeskripsikan apa yang mereka lihat menggunakan bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan, dengan bantuan media visual seperti gambar.

b. Strategi Jigsaw

Tujuan dari strategi ini adalah membantu siswa menguasai teks bacaan secara menyeluruh dengan cara membaginya menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana. Setiap siswa bertugas memahami bagian tertentu, lalu hasilnya digabungkan kembali

³⁶ Rahmaini, 'Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab', 227–33.

³⁷ H Syamsuddin Asyrofi and others, 'Strategi Pembelajaran Elemen Bahasa Arab', *Yogyakarta: Pustaka Ilmu*, 2021.

menjadi satu kesatuan isi. Pendekatan ini mempercepat pemahaman dan memperdalam materi karena terjadi pengulangan dan diskusi.³⁸

c. Strategi Group Kecil

Dikenal juga dengan istilah presentasi kelompok kecil, Dimana kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, tiap kelompok mengerjakan tugas dari guru, lalu mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Tujuan dari strategi ini adalah meningkatkan keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang merata kepada semua anggota kelompok.

d. Strategi Melihat Gambar

Disebut juga *gallery session* atau *poster session*, melalui strategi ini melatih siswa untuk memahami isi bacaan kemudian menggambarannya dalam bentuk visual. Dengan memvisualisasikan isi bacaan melalui gambar, siswa dapat lebih mudah mengingat materi dan mempertahankan informasi tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama.³⁹

e. Strategi Demonstrasi

Strategi ini dilakukan dengan cara memperagakan suatu objek asli, tiruan, atau proses tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Demonstrasi bisa dilakukan oleh guru atau media pembelajaran lainnya, bertujuan membantu siswa memahami konsep melalui pengamatan langsung terhadap peragaan yang ditampilkan.

f. Example Non-Example

Strategi ini menggunakan gambar sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Tujuannya adalah melatih peserta didik melalui menganalisis dan pemecahkan masalah yang terkandung

³⁸ Bambang Bambang and others, 'Planning and Strategies for Maharah Al-Kalam Learning Arabic Language in Madrasah', *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 8.1 (2023), 91–100.

³⁹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011).

dalam gambar. Siswa diminta untuk mengamati gambar dan kemudian mendeskripsikan isinya secara singkat sebagai bentuk pemahaman.⁴⁰

5. Media Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Pada proses pengajaran kemampuan berbicara, fokus utama adalah pada isi dan makna yang disampaikan secara lisan. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa. Adapun beberapa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk *Mahārah Kalām*:

a. Papan Tulis

Papan tulis merupakan sarana pembelajaran lama yang tetap efektif karena murah dan dapat digunakan dalam berbagai konteks. Efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kreativitas guru. Papan tulis biasanya digunakan untuk menyajikan pola kalimat baru dan kosakata, di mana guru terlebih dahulu mengucapkan kata-kata tersebut, menjelaskan maknanya, kemudian menuliskannya di papan tulis. Guru juga dapat menggunakan gambar sederhana, seperti *stick figure*, untuk membantu memperjelas maksud yang disampaikan.

b. Gambar Seri

Media ini berupa rangkaian gambar yang disusun berurutan pada kertas manila besar, membentuk sebuah cerita. Setiap gambar diberi nomor sesuai urutan cerita.

c. Flash Card

Media flash card terdiri dari 30–40 kartu kecil yang masing-masing berisi gambar *stick figure*, gambar sederhana berupa garis-garis yang sudah mampu menyampaikan pesan tanpa tulisan. Alat bantu ini efektif digunakan untuk melatih siswa dalam menulis narasi dan berbicara secara lisan.

⁴⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik* (Yogyakarta: Pustaka pelajar Offse, 2013) hlm. 234

d. Kartu Gambar

Media ini berupa kartu kecil berukuran sekitar 6x9 cm yang berisi potongan gambar dari majalah atau sumber lain, tanpa tulisan. Sekitar 50 kartu biasanya disediakan untuk melatih kemampuan berbicara siswa.

e. Reading machine

Alat ini membantu melatih keterampilan berbicara cepat dengan memutar lembar bacaan yang berisi kalimat panjang atau paragraf pendek secara bergantian.

f. Jam dinding (Qorshus Sa'ah)

Dalam melatih kemampuan berbicara siswa, jam dinding merupakan media yang efisien. Selain mudah didapatkan dan dibuat, jam ini memiliki angka 1 hingga 12 serta dilengkapi dengan jarum penunjuk waktu dalam berbagai ukuran. Sebelum memanfaatkan media ini, siswa perlu terlebih dahulu memahami angka 1 hingga 60. Selanjutnya, guru dapat memutar jarum jam dan kemudian mengajukan beberapa pertanyaan terkait waktu yang ditunjukkan.

Selain itu, Film dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam pembelajaran bahasa Arab, baik yang bersifat animasi maupun statis, berwarna ataupun hitam putih, serta berdurasi pendek maupun panjang. Guru memutar film, lalu mengajukan pertanyaan tentang judul, tokoh, alur, klimaks, dan akhir cerita. Siswa juga bisa diminta mengungkapkan ungkapan menarik atau menceritakan secara singkat isi film tersebut.

g. Mengungkapkan tema secara lisan

Siswa diberi topik tertentu yang didukung oleh gambar, seperti cerita, dialog maupun deskripsi. Umumnya, terdapat beberapa pertanyaan di bawah gambar yang berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam menyampaikan tema tersebut secara lisan.

h. Karya wisata (ar-rihlah)

Kegiatan keluar kelas untuk berwisata dapat dijadikan media belajar berbicara. Dengan melihat dan mengalami langsung lingkungan sekitar, siswa dapat menceritakan secara lisan apa yang mereka lihat. Dalam pemanfaatan media ini, perlu diperhatikan lokasi yang menarik, dana, serta jarak yang dapat dijangkau.⁴¹

Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan dalam membimbing siswa agar mendapatkan pengalaman belajar yang kaya melalui interaksi langsung dengan alat tersebut. Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kualitas pengalaman belajar dan hasil yang diperoleh dapat meningkat. Penggunaan media juga berdampak positif pada panca indera siswa, sehingga membantu pemahaman materi pelajaran menjadi lebih efektif dan mendalam.⁴²

6. Evaluasi Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Tujuan mendasar dari *Mahārah Kalām* adalah agar seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif. Komunikasi sendiri merupakan proses mengirim dan menerima pesan antara dua pihak atau lebih agar pesan tersebut dapat dimengerti dengan jelas. Maka dari itu, supaya pesan yang diberikan dapat diterima secara efektif, pembicara harus menguasai materi yang hendak disampaikan.

Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berbicara yang baik sangat berpengaruh. Dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab, salah satu tujuannya adalah supaya peserta didik mampu berbicara dalam bahasa Arab secara benar dan terstruktur. Untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat berbicara, diperlukan tes sebagai alat evaluasi bagi guru maupun siswa.

Secara garis besar evaluasi *Mahārah Kalām* dapat berbentuk sebagai berikut:

⁴¹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN-Maliki Press, 2009).hlm 60

⁴² Nizwardi Jalinus and Ambiyar Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Kencana, 2016).hlm 4

- a. Tes pelafalan, yang meliputi kemampuan meniru cara pengucapan yang tepat, mengucapkan tekanan (*nabr*) dan intonasi dengan benar, serta membaca teks yang telah dihafal dengan suara lantang (seperti ayat Al-Qur'an), melengkapi kalimat yang belum sempurna, menjawab pertanyaan sesuai dengan sketsa, serta membaca dengan suara keras.
- b. Tes praktek struktur (*qawa'id*) secara lisan, seperti kegiatan mengubah kata atau kalimat, menggabungkan kalimat, melakukan kalimat tanya, serta mengonversi kalimat pernyataan menjadi kalimat tanya.
- c. Tes berbicara memanfaatkan rangsang visual, seperti menjawab pertanyaan tentang waktu, jarak, dan ukuran berdasarkan gambar, membaca angka, menggambarkan isi gambar, menceritakan aktivitas atau gerakan yang terlihat serta menceritakan cerita bergambar. Tes dengan rangsangan visual ini sangat sesuai untuk anak-anak dan pemula dalam belajar bahasa Arab.
- d. Tes melalui wawancara dan diskusi, dimana wawancara dilakukan dengan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan dan harus dijawab oleh siswa. Metode diskusi dan wawancara biasanya diterapkan untuk siswa yang sudah memiliki kemampuan bahasa Arab yang memadai untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya.⁴³

B. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, evaluasi dapat diartikan sebagai proses yang mencakup perencanaan, pengumpulan, dan penyajian informasi yang dibutuhkan untuk mempertimbangkan berbagai alternatif keputusan.⁴⁴ Dengan kata lain, evaluasi merupakan hasil dari pengumpulan data yang diperoleh melalui penilaian (*assessment*). Keputusan dalam penilaian

⁴³ Moh Matsna and Erta Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab, Tangerang Selatan: Alkitabah*, 2012.

⁴⁴ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2021).

diambil berdasarkan data yang diperoleh dari pengukuran dan evaluasi hasil belajar, baik melalui tes maupun metode non-tes, yang meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.

Menurut Adom, evaluasi didefinisikan sebagai proses sistematis untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.⁴⁵

Menurut Edwint Wandt dan Gerald W. Brown, evaluasi diartikan sebagai langkah atau proses untuk memberikan penilaian terhadap suatu hal. Sementara itu, menurut Zainul dan Nasution, evaluasi merupakan proses pengambilan keputusan yang dilakukan berdasarkan Data yang diperoleh dari pengukuran pencapaian belajar, menggunakan instrumen tes maupun metode non-tes.⁴⁶

Menurut Arikunto, evaluasi merupakan rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kesuksesan sebuah program pembelajaran telah tercapai. Evaluasi juga didefinisikan sebagai kegiatan pengumpulan informasi atau fakta yang berlangsung secara sistematis guna mengetahui apakah telah terjadi perubahan yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil pembelajaran.⁴⁷

Dibawah ini terdapat beberapa definisi evaluasi dari berbagai ahli:

- a. Brink Ten Terry D. menyatakan bahwa evaluasi dipahami sebagai kegiatan pengumpulan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan.
- b. Suchman berpendapat evaluasi diartikan sebagai tahapan yang bertujuan untuk menilai hasil dari kegiatan-kegiatan yang telah dirancang guna menunjang pencapaian tujuan tertentu.

⁴⁵ Dickson Adom, Jephtar Adu Mensah, and Dennis Atsu Dake, 'Test, Measurement, and Evaluation: Understanding and Use of the Concepts in Education.', *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9.1 (2020), 109–19.

⁴⁶ Cahya Edi Setyawan, 'Desain Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Arab', *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 4.1 (2015).

⁴⁷ Zainal Arifin, 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', *Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2014, hlm 11

- c. Azwar menjelaskan bahwa evaluasi merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk melakukan perbandingan antara hasil yang didapatkan dengan standar yang sudah ditentukan sebelumnya. Dari perbandingan tersebut kemudian disusun kesimpulan serta rekomendasi terhadap seluruh kegiatan dalam program.
- d. Sudjiono menyebutkan bahwa evaluasi adalah interpretasi terhadap data kuantitatif, di mana data tersebut merupakan hasil dari proses pengukuran.
- e. Umam mengungkapkan bahwa evaluasi bertujuan untuk meninjau kembali data yang bersifat sepanjang pelaksanaan suatu program, mulai dari awal hingga akhir, yang kemudian dijadikan dasar dalam menilai sejauh mana tujuan program tersebut tercapai.⁴⁸

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Proses ini mencakup komunikasi dan interaksi, baik antara siswa dengan guru maupun antarsiswa, yang ditujukan untuk menghasilkan perubahan dalam sikap dan perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik memiliki peran aktif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya, evaluasi pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan secara sistematis dengan cara mengumpulkan berbagai data yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru bertanggung jawab atas berbagai tahapan, mulai dari merancang pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, hingga mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi ini menjadi bagian penting karena berkaitan langsung dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, peran siswa adalah menjalani pembelajaran guna mencapai hasil yang diharapkan. Hasil belajar ini juga mencakup dampak pengiring, yaitu

⁴⁸ Elis Ratna Wulan and Ahmad Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Pustaka Setia, 2013).hlm 13

kemampuan tambahan yang terbentuk selama proses belajar berlangsung. Melalui kegiatan belajar, kemampuan mental siswa akan berkembang, yang pada akhirnya mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan mereka menuju pribadi yang utuh dan mandiri.⁴⁹

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran oleh guru sebagai sarana untuk menilai tingkat pencapaian peserta didik telah memahami isi pelajaran yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran, setelah sebelumnya dilakukan penilaian. Melalui penilaian ini, guru dapat meninjau dan mengevaluasi apakah proses dan hasil pembelajaran yang telah berjalan searah dengan tujuan yang telah dirancang. Dengan demikian, evaluasi membantu menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Brinkerhoff yang mengemukakan bahwa evaluasi merupakan suatu proses penilaian terhadap ketercapaian tujuan pendidikan.⁵⁰

Evaluasi pembelajaran bahasa Arab menitikberatkan pada penilaian terhadap berbagai aspek, seperti karakter peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kesiapan serta kompetensi pendidik, kurikulum yang digunakan, metode dan materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Evaluasi ini meliputi aktivitas pengukuran dan penilaian. Berdasarkan fungsinya, evaluasi ini dapat diklasifikasikan menjadi evaluasi diagnostik, selektif, penempatan, formatif, dan sumatif. Sementara itu, jika dilihat dari objek yang dievaluasi, evaluasi diklasifikasikan menjadi evaluasi konteks, input, proses pelaksanaan, hasil (output) serta dampak akhir (outcome). Tahapan evaluasi meliputi tiga langkah utama yaitu, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta pengolahan hasil dan pelaporan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses sistematis untuk menilai seberapa jauh sasaran

⁴⁹ Zainal Arifin, 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014. hlm.12

⁵⁰ M Pd Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)* (UNY Press, 2020). hlm.23.

pembelajaran yang telah ditetapkan berhasil dicapai. Evaluasi ini berfungsi untuk menentukan tingkat keselarasan antara pencapaian siswa dengan target pembelajaran yang diharapkan. Objek yang dievaluasi adalah karakteristik siswa, yang dinilai berdasarkan tolok ukur tertentu. Karakteristik tersebut mencakup tiga ranah utama dalam proses belajar-mengajar, yaitu ranah kognitif (pengetahuan dan kemampuan intelektual), afektif (sikap, minat, dan motivasi), serta psikomotorik (keterampilan, gerakan, dan tindakan).⁵¹

2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan (tujuan instruksional), sehingga dapat dilakukan tindak lanjut yang sesuai. Tindak lanjut ini mencerminkan fungsi evaluasi, yang dapat berupa: (1) penempatan siswa pada posisi atau kelompok yang tepat, (2) pemberian umpan balik terhadap hasil belajar, (3) identifikasi dan diagnosis terhadap kesulitan belajar yang dialami siswa, dan (4) penentuan kelulusan. Oleh karena itu digunakan berbagai jenis tes, yaitu: (1). Tes penempatan (*placement test*/ تصنيف اختبار). (2) Tes formatif (*formative test*/ اختبار تحصيل) (3). Tes diagnostik (*diagnostic test*), dan (4). Tes sumatif (*summative test*/ تشخيصا اختبار).⁵²

Menurut Weiss, evaluasi bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu program berjalan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan secara spesifik. Evaluasi ini dilakukan sebagai alat untuk memberikan landasan dalam pengambilan keputusan, sehingga program tersebut dapat diperbaiki dan ditingkatkan di masa mendatang.⁵³

⁵¹ Elis Ratna Wulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Pustaka Setia, 2013), hlm.30.

⁵² Mubarak Bamualim, 'Kedudukan Dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama Dan Bahasa*, 10.2 (2020), 1–10.

⁵³ CH. Weiss, *Evaluation Research*, (London: Prentice Hall, Inc., 1972), hlm.4.

Tujuan evaluasi pembelajaran meliputi beberapa hal, yaitu: pertama, untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai; kedua, mengukur berbagai aspek pembelajaran yang beragam; ketiga, sebagai alat untuk mengetahui apa yang sudah dipahami oleh siswa; keempat, untuk memotivasi siswa dalam proses belajar; dan kelima, menyediakan informasi yang digunakan untuk bimbingan dan konseling serta menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar dalam melakukan perubahan kurikulum.⁵⁴

Menurut Zainal Arifin tujuan evaluasi meliputi beberapa hal:

a. *Keeping Track*

yaitu memantau dan menelusuri proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu mengumpulkan data dan informasi secara berkala menggunakan berbagai teknik penilaian agar dapat memperoleh gambaran umum tentang kemajuan belajar siswa.

b. *Checking Up*

yaitu mengidentifikasi sejauh mana kemampuan peserta didik tercapai selama proses pembelajaran serta mengenali kekurangan yang dialami siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

c. *Finding-Out*

yaitu mencari dan mendeteksi kelemahan, kesalahan, atau kekurangan siswa dalam proses pembelajaran agar guru dapat segera menentukan solusi yang tepat.

d. *Summing Up*

Yaitu menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan, yang kemudian hasilnya dapat digunakan guru untuk membuat laporan kemajuan belajar kepada pihak-pihak terkait.⁵⁵

⁵⁴ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.9.

⁵⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet*, Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014 hlm.23.

3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Fungsi evaluasi sangat beragam dan tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Bila kita lihat secara menyeluruh, fungsi evaluasi adalah:

- a. Secara psikologis, Peserta didik membutuhkan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Secara sosiologis, Evaluasi berfungsi untuk memastikan apakah peserta didik sudah mampu berkomunikasi dan beradaptasi dengan berbagai lapisan masyarakat yang memiliki karakteristik berbeda.
- c. Secara didaktis-metodis, Evaluasi membantu guru menempatkan peserta didik dalam kelompok sesuai kemampuan dan kecakapannya serta memperbaiki proses pembelajaran.
- d. Mengetahui posisi peserta didik dalam kelompok, evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah siswa termasuk kategori pandai, sedang, atau kurang pandai, yang berkaitan dengan peran orang tua dalam menentukan langkah pembinaan selanjutnya.
- e. Menilai kesiapan peserta didik, evaluasi berfungsi untuk mengetahui kesiapan fisik dan mental peserta didik dalam mengikuti program pendidikan.
- f. Membantu bimbingan dan seleksi, evaluasi membantu guru dalam memberikan bimbingan dan melakukan seleksi, seperti menentukan jenis pendidikan, jurusan, atau kenaikan kelas.
- g. Administratif, evaluasi memberikan laporan kemajuan peserta didik kepada orang tua, pejabat terkait, kepala sekolah, guru, dan peserta didik, sebagai gambaran umum hasil usaha institusi pendidikan.⁵⁶

Berikut adalah fungsi tes dalam pembelajaran menurut Stanley dalam Oemar Hamalik, disusun dalam bentuk poin:

⁵⁶ Zainal Arifin 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014 hlm.24-26.

a. Fungsi Intruksional

Proses pembuatan evaluasi atau tes mendorong guru untuk menjelaskan dan merumuskan ulang tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) secara bermakna. Keterlibatan aktif guru dalam merumuskan tujuan dan indikator pembelajaran membuat guru terdorong memperbaiki program pengalaman belajar siswa serta alat evaluasi itu sendiri. Selain itu, hasil evaluasi juga berfungsi sebagai umpan balik yang memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.

b. Fungsi Administratif

Evaluasi digunakan sebagai alat untuk akreditasi, penguasaan materi, dan sertifikasi. Evaluasi ini mengukur keterampilan lulusan sekolah dan dapat menjadi indikator penilaian kualitas sekolah tersebut.

c. Fungsi Bimbingan

Evaluasi penting untuk mendiagnosis bakat dan kemampuan peserta didik. Hasil evaluasi digunakan untuk membantu mengambil keputusan yang berkaitan dengan pemilihan jalur pendidikan atau jurusan sesuai potensi dan hasil belajar siswa.⁵⁷

4. Jenis- jenis Evaluasi Pembelajaran

Sebagaimana dilihat dari pengertian, tujuan dan fungsi, pada dasarnya pembelajaran adalah suatu program, dan evaluasi yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah evaluasi program.

Berikut lima jenis program evaluasi pembelajaran yaitu:

a. Evaluasi Perencanaan dan Pengembangan

Evaluasi ini penting untuk merancang program pembelajaran dengan menekankan pada kebutuhan dan persetujuan. Hasilnya membantu memprediksi keberhasilan implementasi program dan dapat dilakukan sebelum program dikembangkan secara penuh.

⁵⁷ Zainal Arifin, 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014 hlm.26-27.

b. Evaluasi Monitoring

Berfungsi untuk memeriksa apakah program pembelajaran berjalan sesuai tujuan dan kebutuhan. Evaluasi ini juga membantu mengidentifikasi pemborosan sumber daya dan waktu dalam pelaksanaan program.

c. Evaluasi Efisiensi-Ekonomis

Digunakan untuk menilai efektivitas program pembelajaran dengan mengukur dampaknya berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

d. Evaluasi Program Komperhensif

Meliputi evaluasi menyeluruh terhadap perencanaan, pelaksanaan, monitoring, serta dampak program dari segi efektivitas dan efisiensi.⁵⁸

5. Langkah-Langkah dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Langkah-langkah kegiatan untuk evaluasi program yang operasional, sehingga didalamnya mencakup urutan tahapan yang harus dilakukan. Operasionalisasi evaluasi pembelajaran lebih lanjut menekankan bagaimana data atau informasi dicatat, bagaimana data dikelola atau diproses, dan bagaimana data ditampilkan kepada mereka yang membutuhkannya saat mengumpulkannya.

Berikut langkah-langkah dalam kegiatan evaluasi meliputi:

- a. Menyusun dan menetapkan tujuan evaluasi secara jelas.
- b. Menentukan kriteria yang digunakan untuk menilai keberhasilan program atau pembelajaran, yang disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan guru kepada peserta didik.
- c. Memilih dan menetapkan metode evaluasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi.

⁵⁸ Zainal Arifin, 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014 hlm.31-32.

- d. Mengolah dan menganalisis data hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting sebagai bahan evaluasi oleh guru.
- e. Menilai keberhasilan program atau pembelajaran bagi tiap peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan serta memberikan penjelasan terkait penilaian tersebut.
- f. Menyusun rekomendasi atau saran yang berguna sebagai acuan untuk perbaikan program atau kegiatan pembelajaran selanjutnya.⁵⁹

C. Media *Educaplay*

1. Pengertian Media *Educaplay*

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata "medium," yang berarti perantara atau penghubung, antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran, Menurut H. Malik dalam kutipan Asep Dhoni Syaiful Millah dan Ade Ruswatie, adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.⁶⁰ Gerlach dan Ely dalam buku Azhari Arsyad, media meliputi manusia, bahan, atau kejadian yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai informasi yang bersifat instruksional dan mendukung proses belajar mengajar.

Media pengajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Pada tahun 1950-an, media dikenal sebagai alat bantu audio-visual karena perannya hanya sebagai pendukung guru.

⁵⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali pers 2011, hlm. 78.

⁶⁰ Asep Dhoni Syaiful Millah and Ade Ruswatie, 'Integrasi Pengaplikasian Media Pembelajaran Klasik Dan Digital Interaktif Kajian Ilmu Šaraf: Studi Kasus Mahasiswa PBA UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto', *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 2.1 (2024), 129–55.

Namun, seiring waktu, istilah media pengajaran atau media belajar menjadi lebih umum digunakan. Media membantu memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menyajikan materi secara lebih konkret dan tidak hanya mengandalkan simbol verbal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik dan nilai masing-masing jenis media agar dapat memilih yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pendidikan terbukti mempercepat dan mempermudah pemahaman siswa, serta mendorong perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih positif, kreatif, dan dinamis. Saat ini, media pendidikan bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari sistem pendidikan dan proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai nilai praktis dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat membantu membangun dasar berpikir yang konkret serta mengurangi kecenderungan verbalisme. Media juga mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, memperkuat pemahaman, dan mendukung perkembangan hasil belajar yang lebih mantap. Selain itu, media memberikan pengalaman nyata yang dapat memicu kemandirian dan kreativitas siswa, menumbuhkan pemikiran yang sistematis dan berkesinambungan, serta mendukung kemampuan berbahasa. Pengalaman yang disajikan melalui media sering kali tidak dapat diperoleh dengan cara lain dan dapat memperkuat efisiensi serta kualitas proses belajar. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena penyampaiannya lebih jelas, yang pada akhirnya membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media juga memungkinkan variasi dalam metode mengajar, tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, guru tidak mudah lelah, dan siswa

lebih aktif dalam belajar, baik melalui pengamatan, praktik, demonstrasi, maupun aktivitas lainnya.⁶¹

Educaplay merupakan platform digital yang menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik melalui berbagai fitur unggulan, seperti *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya.⁶² Beragam fitur tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi evaluasi *Mahārah Kalām* melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.⁶³ Sebagai sebuah aplikasi pembelajaran, *Educaplay* menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan memori yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan.⁶⁴ Platform ini sangat cocok digunakan untuk menyusun soal-soal pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga mendukung suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. *Educaplay* juga memudahkan guru dalam menyusun pembelajaran berbasis permainan. Keunggulan lainnya adalah platform ini dapat diakses secara gratis, sehingga para pendidik memiliki kebebasan untuk membuat materi atau kuis secara kreatif dan profesional.⁶⁵

Platform online *Educaplay* menyediakan beragam permainan edukatif yang memperkuat materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Guru dapat mengajak siswa menyelesaikan teka-teki

⁶¹ Thufeyl Vandayo and Danial Hilmi, 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020), hlm 227.

⁶² Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, 'Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.3 (2024), 2685–90.

⁶³ Silvana Ojeda and Liliana Enciso, 'Using *Educaplay* as a Digital Tool to Improve Reading Comprehension', in *2023 XIII International Conference on Virtual Campus (JICV)* (IEEE, 2023), pp. 1–4.

⁶⁴ Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, 'Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya', *Journal of Science and Education Research*, 3.2 (2024), 58–63.

⁶⁵ Ega Dianita and others, 'Pengembangan Game *Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang', *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.7 (2024), 275–82.

silang, mencocokkan kata dan gambar, atau berinteraksi dengan peta untuk pelajaran geografi atau sejarah, serta aktivitas lainnya. Kelebihannya, siswa tidak perlu mendaftar untuk berpartisipasi. Cukup buat tantangan dari profil yang dimiliki guru, lalu bagikan 'Game Pin' sebagai akses masuk. Siswa hanya perlu memasukkan pin tersebut dan nama mereka, lalu siap bermain. Hasil aktivitas dapat dilihat secara real-time, dan setelah selesai, guru dapat memeriksa jawaban, skor, dan waktu yang dicapai oleh masing-masing siswa.⁶⁶ Platform seperti *Educaplay* menghadirkan transformasi fundamental dalam konsepsi pendidikan kontemporer. *Educaplay* tidak sekadar alat bantu belajar, melainkan ekosistem pendidikan inovatif yang mengintegrasikan permainan, teknologi, dan pedagogi modern. Arsitektur platform ini dirancang untuk menciptakan ruang kolaboratif di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Melalui desain antarmuka yang intuitif, mekanisme permainan yang menarik, dan konten yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak, *Educaplay* berhasil mengubah tantangan belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Konsep ini merepresentasikan pergeseran paradigma dalam pendidikan, di mana teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat tambahan, melainkan sebagai medium utama dalam proses transformasi pengetahuan yang mendalam dan berkelanjutan.⁶⁷

2. Fungsi Media *Educaplay*

Dalam proses pembelajaran, terdapat dua unsur penting yang saling berkaitan, yaitu metode pembelajaran dan media yang digunakan. Pemilihan metode akan berpengaruh pada jenis media pembelajaran yang

⁶⁶ Muhammad Sainul Fadlan, 'Penerapan Media Padlet Dan Educaplay Sebagai Media Assesment Diagnostik Dan Kognitif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Islam Nusantara (STUDI: Implementasi Kurikulum Merdeka)'.
⁶⁷ Angela Subagio and Nafiah Solikhah, 'Pendekatan Educaplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor', *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6.1 (2024), 373–86.

dipilih. Media pembelajaran memiliki peran utama sebagai alat bantu guru dalam menciptakan suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan media dapat menumbuhkan minat serta keinginan belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan merangsang aktivitas belajar. Bahkan, media juga dapat memberikan dampak psikologis positif bagi siswa. Di samping itu, media membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, mempermudah interpretasi data, serta menyajikan informasi secara ringkas dan padat. Semua ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif bagi siswa.

Dalam kaitannya, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatuwatta'liim* menyatakan bahwa media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap indera, dan berperan penting dalam menjamin pemahaman. Tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang yang hanya mendengarkan tidak akan sebaik dan selama mereka yang melihat, atau sekaligus melihat dan mendengar.

Secara khusus Media *Educaplay* memiliki beberapa fungsi antara lain dapat membantu pengajar dalam mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran. Selain itu, platform ini bisa mendorong pelajar untuk belajar lebih baik, sebab dapat menstimulus tingkat kepercayaan diri, prestasi, serta kualitas belajar. *Educaplay* merupakan platform virtual yang berkontribusi dalam dinamisasi dan inovasi pengetahuan. Hal ini telah membantu pelajar untuk keluar dari “kemonotonan” pembelajaran, sebab platform ini menyediakan berbagai fitur seperti teka-teki silang, pencarian kata, teka-teki, menyelesaikan atau penataan kata, dan sebagainya. Selain itu, *Educaplay* dapat membantu pelajar untuk mengembangkan kerja sama tim, kepemimpinan, hingga menstimulus mereka untuk berpikir kreatif dan kritis. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat meningkatkan

minat belajar.⁶⁸ Hal tersebut dikarenakan platform ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, serta menyesuaikan dengan gaya belajar yang sesuai di era digital saat ini.

Pertanyaan mengenai pentingnya media dalam proses pembelajaran sering kali muncul. Untuk menjawab hal tersebut, terlebih dahulu perlu dipahami konsep mengenai hal yang bersifat abstrak dan konkret dalam pembelajaran. Secara umum, kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Dalam proses ini, media memegang peranan penting karena dapat membantu memperjelas materi yang mungkin sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan secara lisan. Media dapat menjadi representasi dari hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Bahkan, materi yang abstrak dapat dibuat lebih konkret dengan bantuan media.

Dilihat dari sejarah perkembangannya, media dalam pendidikan yang kini dikenal sebagai media pembelajaran memiliki dua fungsi utama:

- a. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*) media berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Karena bahasa sering kali bersifat abstrak, guru memerlukan alat bantu berupa gambar, model, atau benda nyata untuk menjelaskan materi dengan lebih jelas. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai sarana untuk memperjelas penjelasan guru yang mungkin sulit dipahami tanpa bantuan visual atau benda konkret.
- b. Fungsi Komunikasi, dalam hal ini, media berperan sebagai perantara antara pembuat media (komunikator) dan penerima pesan (siswa). Media seperti modul, film, slide, atau OHP berisi pesan yang ingin

⁶⁸ Miatin Rachmawati and Fitri Liza, 'Arabic Speaking Skill Using the Educaplay" Froggy Jumps" Application', *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 7.1 (2024), 223–34.

disampaikan kepada siswa. Dalam komunikasi langsung, guru menyampaikan materi secara tatap muka tanpa bantuan media. Namun, dengan media, pesan tetap dapat disampaikan secara efektif meskipun tanpa kontak langsung. Dengan kata lain, media pembelajaran bukan hanya pelengkap, melainkan komponen penting yang membantu menjelaskan materi, terutama yang abstrak, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif bagi siswa

3. Manfaat Media *Educaplay*

Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan pembelajaran secara online. *Educaplay* memiliki manfaat dalam bidang pendidikan karena memiliki aspek yang keefektifan dalam pembelajaran seperti:

- a. Berbagai metode pembelajaran, *Educaplay* memiliki banyak metode yang bisa kita gunakan dalam pembelajaran, seperti kuis, simulasi, permainan, dan aktivitas lainnya. Dengan ketersediaan berbagai metode, pembelajaran akan menjadi semakin menarik dan memiliki banyak gaya yang berbeda dalam penyampaian materi atau pembelajaran.
- b. Bersifat fleksibel, pendidik dapat menggunakan dan membuat konten dengan mudah kapanpun dan dimanapun untuk bahan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan materi yang spesifik. Bukan hanya guru saja, siswa juga dapat mengerjakan atau mengakses kegiatan pembelajaran secara online yang diberikan oleh guru untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau mandiri.
- c. Interaktif dan partisipatif, platform ini juga memberikan pengalaman yang menarik dalam pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk aktif dalam belajar. Selain itu, pendidik juga dapat memantau perkembangan siswa, mengetahui hasil ujian serta menganalisis data dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran.
- d. Penggunaan Multimedia, pembelajaran dengan *Educaplay* mendukung penggunaan audio, gambar, dan video yang dapat

- memberikan kesan menarik dan mudah dipahami dalam pembelajaran.
- e. Kolaborasi dan berbagi konten, pendidik dapat membuat kolaborasi sesama pendidik dalam mengerjakan konten materi pembelajaran agar terciptanya komunitas pembelajaran yang besar.⁶⁹
 - f. Adanya kuis interaktif dari *Educaplay* ini tentunya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan aktivitas yang dinamis dan menarik.
 - g. *Educaplay* ini juga mempermudah penilaian terhadap kemajuan peserta didik melalui umpan balik langsung dan analisis hasil dari aktivitas yang dilakukan serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.⁷⁰

Dengan memanfaatkan media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran sekaligus meningkatkan partisipasi aktif, kemandirian, kemampuan bekerja sama, komunikasi, keterampilan membaca, serta berpikir kritis.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Educaplay*

Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran peserta didik, antara lain:

- a. Untuk pendidik, *Educaplay* mempermudah dalam merancang soal-soal latihan, baik untuk ulangan harian, kuis, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester. Platform ini menyediakan berbagai format soal interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

⁶⁹ Elgy Sundari, 'Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50–54.

⁷⁰ Syarmadana, Nur Aisyah, and Rahmawati. A, 'Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta', 9.2 (2024), 51–56.

- b. Untuk peserta didik, ketika mereka berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, sistem secara otomatis akan menampilkan poin yang diperoleh untuk setiap jawaban. Selain itu, siswa juga bisa melihat secara langsung posisi atau peringkat mereka dibandingkan dengan peserta lain dalam kuis tersebut, yang dapat menumbuhkan semangat kompetisi dan motivasi belajar.⁷¹
- c. Aktivitas yang menarik, menyediakan 18 jenis permainan, dan user-friendly.
- d. Mudah memasukkan file gambar dan audio. Hal ini mempermudah anak-anak yang belum bisa membaca dan penyandang disabilitas.
- e. Tidak perlu melakukan instalasi software, sebab *Educaplay* berbasis website.
- f. Menawarkan konten dalam berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia, dan dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan belajar individu.

Selain adanya kelebihan, platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran juga memiliki kekurangan atau kelemahan, kekurangan atau kelemahan:

- a. Kemungkinan terjadinya hambatan pada jaringan atau koneksi internet yang bisa saja mengalami gangguan kapan saja.
- b. Keterbatasan sarana.
- c. Mengenai permasalahan waktu dapat menyebabkan peserta didik yang sebelumnya berhasil meraih peringkat atas mengalami penurunan peringkat, hal ini disebabkan oleh kurangnya manajemen waktu yang efektif.
- d. Beberapa aktivitas dibatasi penggunaannya, sebab harus upgrade ke versi berbayar.

⁷¹ Elgy Sundari, 'Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50–54.

- e. *Educaplay* memiliki potensi untuk menjadi distraksi bagi pelajar jika tidak digunakan dengan bijak.
- f. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran yang sebenarnya bersifat individual, sehingga kurang mendorong interaksi sosial. Makanya, diperlukan metode yang tepat untuk mengatasi keterbatasan ini.⁷²

5. Langkah-langkah Menggunakan Media Educaplay

Berikut adalah langkah-langkah penerapan *Educaplay* sebagai alat evaluasi pembelajaran bahasa Arab:

- a. Guru perlu mengakses situs www.educaplay.com/login/ untuk masuk ke platform *Educaplay*. Login bisa dilakukan menggunakan akun Google, dan jika belum memiliki akun, guru wajib melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
- b. Setelah berhasil masuk, akan tampil halaman utama (beranda). Di sini, guru dapat mulai membuat soal-soal evaluasi dengan memilih opsi “**New Game**”.
- c. Terdapat beragam jenis evaluasi berbasis games interaktif, adapun jenis games yang dipilih pada penelitian ini adalah games Froggy Jumps.
- d. Pendidik dapat membuat soal-soal evaluasi serta menentukan jawaban yang benar.
- e. Setelah seluruh soal selesai dibuat, permainan bisa dimulai. Saat permainan dimulai, soal akan muncul di layar dan siswa dapat menjawab dengan memilih salah satu dari tiga daun yang tersedia sebagai pilihan jawaban di layar perangkat mereka.
- f. Untuk setiap jawaban yang salah atau terlalu lama dalam menjawabnya maka bisa mengurangi nyawa.

⁷² Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, ‘Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD’, *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7.3 (2024), 685–93.

- g. Setelah seluruh siswa menyelesaikan pertanyaan, sistem akan menampilkan hasil jawaban secara otomatis.
- h. Guru dapat mencatat nama siswa beserta skor yang diperoleh masing-masing sebagai hasil evaluasi.⁷³



⁷³ Sundari, 'Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru'. Vol. 9 No 12 2024

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam pendekatan kualitatif, yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian untuk memperoleh data bukan berupa angka dan hasilnya juga bukan berupa angka, tetapi berupa analisis kualitatif atau pemaparan data yang diperoleh, pengambilan kesimpulan, dan hasil penelitiannya dinyatakan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata yang kadang disertai gambar-gambar untuk memperkuat hasil penelitian.⁷⁴ Penelitian ini dilaksanakan nyata sesuai dengan kondisi yang benar-benar terjadi di lapangan tanpa menggunakan manipulasi data, serta jenis data yang dikumpulkan yakni data kualitatif. Proses penelitian yang dilakukan adalah dengan mengamati pendidik dan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, berinteraksi dengan mereka, dan mencoba untuk memahami bahasa mereka terhadap lingkungan.

Dengan menerapkan pendekatan kualitatif, peneliti akan mengkaji dan menguraikan kehidupan serta pola pikir individu secara mendalam. Pendekatan ini didasarkan pada pandangan konstruktivis, yang menganggap bahwa realitas dapat dipahami dari berbagai sudut pandang. Untuk memahami fenomena sosial dan perspektif personal dari subjek yang diteliti, pendekatan ini dianggap paling sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mengkaji, dan menggambarkan secara menyeluruh bagaimana suatu fenomena terjadi dan berkembang.⁷⁵

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan

⁷⁴ Muhammad Hasan and others, *‘Metode Penelitian Kualitatif’*, Penerbit Tahta Media, 2023.

⁷⁵ A R Syamsuddin and Vismaia S Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, 2006. (Bandung: Sekolah Pasca Sarjana UPI dan PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 74.

interaksi siswa dalam konteks pembelajaran, serta untuk memahami faktor-faktor sosial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif, dalam penelitian ini peneliti akan memberikan uraian atau gambaran terhadap suatu keadaan di lapangan dengan sebenar-benarnya juga seaktual-aktualnya tanpa adanya perlakuan terhadap objek penelitian.⁷⁶ Penelitian ini berupaya untuk menjelaskan, mendeskripsikan, serta menganalisis bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan Lokasi dimana peneliti melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan mengambil tempat atau objek penelitian yang bertempat di Madrasah Aliyah Negeri Purbalingga yang beralamat di JL. Let. Jend. S. Parman No. 150, Purbalingga Wetan, Purbalingga. Dimana Madrasah tersebut berada di Lokasi yang strategis di wilayah Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga. Alasan yang menjadi pertimbangan peneliti memilih tempat penelitian di MA Negeri Purbalingga sebagai lokasi penelitian adalah karena madrasah tersebut menjadi salah satu madrasah di Purbalingga yang sudah menerapkan program kelas unggulan sejak tahun 2007. Bukan hanya itu di MAN Purbalingga pada saat pendaftaran masuk, siswa juga di tes kemampuan berbicara bahasa Arab dan bahasa Inggrisnya nantinya nilai yang keluar dari tes tersebut akan dikelompokkan dalam pembagian kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di tempat ini. MA Negeri Purbalingga juga madrasah yang menerapkan banyak media pembelajaran salah satunya dengan menerapkan media *educaplay*

⁷⁶ Ronny Kountur, '*Metode Penelitian: Untuk Penyusunan Skripsi Dan Tesis*', (Jakarta: PPM, 2004), hlm. 15.

dalam evaluasi pembelajarannya, khususnya mata pelajaran rumpun Bahasa Arab.

2. Waktu Penelitian

Penelitian melakukan penelitian secara bertahap. Tahap pertama pada tanggal 04 Oktober 2024 sampai dengan 05 Desember 2024. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pendahuluan terkait judul penelitian yang telah disusun dan melakukan wawancara. Tahap kedua yang dilakukan pada tanggal 07 Maret 2025 sampai 07 Mei 2025. Tahap ini peneliti akan melakukan riset individu tentang Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan sumber data utama dalam penelitian karena mencakup setiap objek yang ditetapkan sebagai data dalam suatu penelitian. subjek penelitian merupakan orang yang memberikan informasi mengenai data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.⁷⁷ Dengan adanya subjek penelitian peneliti dapat memperoleh data ataupun informasi yang berguna dalam penelitian. Subjek penelitian bukan hanya bersumber dari satu informan saja, sehingga penelitian yang dilakukan akan menghasilkan informasi yang lebih akurat. Subjek penelitian dalam penelitian ini akan memberikan informasi kepada peneliti melalui teknik yang telah disusun. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Peserta didik MA Negeri Purbalingga

Siswa MA Negeri Purbalingga, khususnya peserta didik kelas X menjadi sumber informasi dalam penelitian ini terkait dengan

⁷⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (Remaja Rosdakarya, 2016), hal 24.

Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga.

b. Guru mata pelajaran rumpun bahasa Arab

Guru mata pelajaran rumpun bahasa Arab yang akan menjadi sumber informasi dalam penelitian terkait Bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran ilmiah yang menjadi fokus untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat objektif, valid, dan reliable tentang suatu hal.⁷⁸ Secara sederhana, objek penelitian adalah sesuatu yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitian yang diambil oleh peneliti adalah Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data memerlukan informasi yang tepat untuk memperoleh informasi yang benar. Pengumpulan data diperlukan untuk terwujudnya tujuan penelitian yang dicapai yaitu untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini perlu dilakukan pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah metode yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memberikan informasi faktual tentang suatu peristiwa tertentu, menjawab pertanyaan peneliti dan membantu memahami perilaku manusia, serta menggunakannya

⁷⁸ Sugiyoni, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment* (New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku, 2017).

sebagai alat evaluasi, yaitu menyesuaikan aspek-aspek tertentu dan memberikan umpan balik padanya.⁷⁹ Pada tahapan awal, peneliti akan mengumpulkan data dan informasi secara luas. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian terfokus dengan menyaring dan mempersempit data atau informasi yang relevan dan diperlukan. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola dan hubungan yang konsisten dalam data. Setelah pola-pola tersebut ditemukan, peneliti kemudian menentukan tema utama yang akan menjadi fokus penelitian lebih lanjut.

Teknik yang digunakan peneliti yaitu observasi non partisipan. Observasi non partisipan ini dilakukan dengan cara hanya mengamati kegiatan pembelajaran, artinya peran peneliti disini sebagai pengamat yang tidak bergantung pada peran guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.⁸⁰

Tujuan peneliti menggunakan teknik observasi non partisipan adalah untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan pemahaman yang mendalam. Observasi yang akan peneliti lakukan yaitu dengan mengamati aktivitas evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*. Observasi peneliti lakukan untuk mengetahui Bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga. Berikut adalah jadwal observasi peneliti di MA Negeri Purbalingga:

- a. Pada hari Kamis tanggal 10 April 2025 peneliti melakukan observasi kepada guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu bapak Rizal Nur Rochhman M.Pd. Pada observasi tersebut peneliti mengamati bagaimana perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum

⁷⁹ Sugiyoni, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment* (New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku, 2017), hlm.231.

⁸⁰ V Wiratna Sujarweni, *Metodelogi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014..., hal. 32.

melakukan evaluasi, mengamati bagaimana sistem kerja dari media *Educaplay*, dan evaluasi terkait media yang digunakan. Dari observasi tersebut peneliti menarik Kesimpulan bahwa pada saat proses perencanaan ada 5 tahapan yaitu, identifikasi kebutuhan evaluasi, pemilihan materi evaluasi, penyiapan aplikasi, desain evaluasi dan penyusunan jadwal evaluasi. Untuk evaluasi terkait media yang digunakan guru melakukan enam tahapan yaitu, pengumpulan hasil, analisis data, umpan balik kepada siswa, evaluasi metode, perbaikan asesmen, dan tindak lanjut pembelajaran.

- b. Pada hari Senin, 14 April 2025 peneliti melakukan observasi di kelas X C. Peneliti mengamati mulai dari kegiatan pendahuluan, pelaksanaan evaluasi dengan cara guru menyiapkan empat tahapan yaitu, persiapan teknis, pengarahan kepada siswa, pelaksanaan asesmen dan pemantauan. Kemudian kegiatan akhir yang mana pada kegiatan tersebut guru dan siswa sama-sama mencocokkan dari hasil evaluasi dan memberitahu nilai para siswa yang masuk 10 besar, apabila ada siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM, maka akan dilakukan evaluasi pada pekan berikutnya.
- c. Pada hari Selasa, 15 April 2025 peneliti melakukan observasi di kelas X A. Peneliti mengamati mulai dari kegiatan pendahuluan, pelaksanaan evaluasi dengan cara guru menyiapkan empat tahapan yaitu, persiapan teknis, pengarahan kepada siswa, pelaksanaan asesmen dan pemantauan. Kemudian kegiatan akhir yang mana pada kegiatan tersebut guru dan siswa sama-sama mencocokkan dari hasil evaluasi dan memberitahu nilai para siswa yang masuk 10 besar, apabila ada siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM, maka akan dilakukan evaluasi pada pekan berikutnya.
- d. Pada hari Kamis, 17 April 2025 peneliti melakukan observasi di kelas X B. Peneliti mengamati mulai dari kegiatan pendahuluan, pelaksanaan evaluasi dengan cara guru menyiapkan empat tahapan

yaitu, persiapan teknis, pengarahan kepada siswa, pelaksanaan asesmen dan pemantauan. Kemudian kegiatan akhir yang mana pada kegiatan tersebut guru dan siswa sama-sama mencocokkan dari hasil evaluasi dan memberitahu nilai para siswa yang masuk 10 besar, apabila ada siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM, maka akan dilakukan evaluasi pada pekan berikutnya. Terdapat kesamaan pada saat observasi ke tiga dan empat karena guru melaksanakan evaluasi dengan metode yang sama.

2. Wawancara

Wawancara adalah sejenis percakapan yang membantu orang untuk menangani masalah yang merupakan hasil dari dua orang yang berbicara satu sama lain atau lebih yang bertatap muka secara langsung.⁸¹ Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan tentang Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga. Dalam proses wawancara, langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah menetapkan pokok masalah atau fokus utama yang akan dijadikan fokus dalam wawancara. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mendapatkan data yang lengkap dan relevan dari responden.

Peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur, sehingga peneliti harus mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan secara sistematis. Selama wawancara, peneliti akan menggali informasi secara mendalam berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada penelitian ini, subjek wawancara yang dipilih adalah guru dan siswa.

Dalam hal ini wawancara dilakukan melalui interaksi langsung guna memperoleh informasi mengenai Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media

⁸¹ V Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014., hal. 32.

Educaplay di MA Negeri Purbalingga, khususnya di kelas X. untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti mewawancarai guru Bahasa Arab, Bapak Rizal Nur Rochman serta peserta didik dari kelas X IPA A, B, dan C.

Peneliti menggunakan metode wawancara untuk memperoleh tanggapan guru dan peserta didik terkait Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* yang dialami oleh siswa kelas X IPA A, B, dan C di MA Negeri Purbalingga. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi secara lisan dari pihak-pihak yang terlibat dalam evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan Bapak Rizal Nur Rochman selaku guru Bahasa Arab di sekolah tersebut. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan perwakilan siswa kelas X, yaitu Kelandra Raissa Putri, Dhine Sanggar Dewi Fortuna Budiman, Estri Bakti Sesami. Wawancara ini berlangsung di MA Negeri Purbalingga pada tanggal 14 April 2025.

Wawancara dilakukan secara langsung dengan cara bertemu muka secara individual antara peneliti dan responden. Sebelum pelaksanaan wawancara, peneliti sudah menyiapkan instrumen berupa beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada responden yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan yang mendalam terkait topik penelitian. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi fakta, data, pengetahuan, pendapat, serta evaluasi dari responden. Dengan demikian, metode wawancara ini menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang situasi dan fenomena yang terjadi, serta untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang sulit diperoleh hanya melalui observasi.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam ranah pengetahuan.

tepat akan menghasilkan data yang akurat dan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi dan sebaliknya.⁸⁵

Dalam penelitian ini data yang peneliti kumpulkan adalah data terkait Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga, sistem kerja media *Educaplay*, kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi, wawancara dengan guru bahasa Arab dan peserta didik, serta dari hasil dokumentasi. Data yang dikumpulkan mencakup kajian terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran, langkah-langkah penerapannya dikelas, serta analisis terhadap faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran serta data visual berupa foto, video atau hasil visual lainnya dari kegiatan evaluasi pembelajaran maharah kalam menggunakan media *Educaplay*.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti.

Dalam penelitian ini yang di Reduksi Data adalah data terkait Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga, sistem kerja media *Educaplay*, kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas nantinya semua data tersebut akan di pilah dan di sederhanakan sesuai dengan data yang telah di obsevasi dan wawancara.

⁸⁵ Mudjia Rahardjo, '*Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*', 2011.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan proses di mana sekumpulan informasi diorganisasi sedemikian rupa sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan membuat keputusan. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti narasi teks dari catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, maupun bagan.⁸⁶

Dalam penyajian data juga digunakan metode triangulasi data yang bertujuan untuk memeriksa kebenaran data atau informasi yang dikumpulkan, peneliti melakukan pengecekan dengan melihatnya dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan data yang relevan sehingga memudahkan pembaca dalam memahami konsep penelitian implementasi evaluasi pembelajaran *mahārah al-kalām* dengan menggunakan media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga, sistem kerja media *Educaplay*, kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas.

4. Penarikan Kesimpulan (*Conslusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan oleh peneliti dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian di lapangan. Sejak awal pengumpulan data, peneliti kualitatif sudah mulai menafsirkan makna berbagai hal, mencatat pola-pola yang muncul (dalam bentuk teori sementara), menyusun penjelasan, mengidentifikasi kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab-akibat, serta merumuskan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini bersifat tentatif, terbuka terhadap perubahan, dan ditanggapi dengan sikap kritis, meskipun tetap ada bentuk awal dari kesimpulan yang disusun. Selama proses penelitian, kesimpulan tersebut diverifikasi melalui beberapa cara, yaitu: (1) refleksi ulang saat penulisan, (2) peninjauan kembali terhadap catatan lapangan, (3) diskusi dan pertukaran pikiran dengan rekan sejawat untuk mencapai kesepakatan bersama, dan (4) upaya

⁸⁶ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17.33 (2018), 81–95.

membandingkan temuan dengan data lain sebagai bentuk pengujian yang lebih luas.

Dalam penelitian ini, yang akan di simpulkan adalah terkait Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga, sistem kerja media *Educaplay*, kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas. Pengambilan kesimpulan bertujuan untuk memberikan jawaban yang jelas atas rumusan masalah yang telah disajikan dalam bentuk deskripsi serta didukung oleh bukti-bukti yang kuat sehingga menjadi lebih jelas dan menghasilkan penelitian yang baik.

F. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh selama proses penelitian benar-benar dapat dipercaya. Untuk mencapai hal ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi sebagai salah satu metode dalam memverifikasi keandalan dan konsistensi data. Triangulasi adalah proses memverifikasi data melalui beragam sumber, metode, dan waktu yang berbeda.⁸⁷ Dengan triangulasi, data yang didapatkan akan lebih pasti dan data akan semakin kuat. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber sebagai metode untuk menguji keabsahan data, yaitu peneliti melakukan pengecekan data yang sudah didapat melalui berbagai sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga, maka pengujian keabsahan data yang diperoleh dilakukan kepada peserta didik kelas XI, guru pengampu mata Pelajaran bahasa Arab. Data dari sumber yang berbeda ini akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang selanjutnya dapat dilakukan kesepakatan (member check) dari beberapa sumber tentang Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*

⁸⁷ Sugiyoni, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment* (New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku, 2017), hlm. 60

dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga. Selain triangulasi sumber, peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data pada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran, maka selanjutnya peneliti melakukan observasi di kelas X untuk melakukan uji keabsahan data.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian ini menggabungkan metodologi studi lapangan dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang selanjutnya dikaji menggunakan metode analisis data dan penilaian keabsahan data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di kelas X MA Negeri Purbalingga. Penelitian ini berlangsung pada April 2025 di sekolah tersebut. Dalam pelaksanaannya, observasi dilakukan secara langsung untuk memahami bagaimana Media *Educaplay* diterapkan dalam Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām*.

Penelitian ini dilakukan melalui empat kali observasi, di mana setiap observasi menyesuaikan materi Bahasa Arab berdasarkan buku panduan pelajaran. Evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan menggunakan Media *Educaplay* diterapkan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Selama proses evaluasi pembelajaran, guru mata Pelajaran Bahasa Arab, bapak Rizal Nur Rochman, berperan sebagai fasilitator. Observasi berlangsung dari tanggal 10 hingga 20 April 2025.⁸⁸ Berikut ini adalah hasil penelitian data yang diperoleh:

A. Perencanaan Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam rentang waktu tersebut, guru merancang evaluasi pembelajaran dengan mengacu pada modul ajar sebagai panduan, sesuai dengan ketentuan dalam kurikulum Merdeka.⁸⁹ Sebelum melaksanakan evaluasi pembelajaran tentunya para

⁸⁸ Observasi Di MA Negeri Purbalingga Pada Hari Kamis, 10 April 2025

⁸⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Senin, 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

pendidik melalui tahap perencanaan terlebih dahulu, tujuan adanya perencanaan evaluasi pembelajaran adalah supaya tercapai tujuan evaluasi pembelajaran yang diinginkan, selain itu juga dapat berfungsi sebagai peta yang membimbing guru bahasa Arab untuk mengetahui kegiatan apa yang ingin dilakukan selanjutnya.⁹⁰

Dalam tahap perencanaan pembelajaran ini, yang pertama dilakukan adalah Identifikasi kebutuhan evaluasi dengan cara guru mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) bahasa Arab kelas X yang akan dinilai, Pemilihan materi evaluasi dengan cara guru memilih materi yang akan dilakukan untuk evaluasi, Penyiapan aplikasi dengan cara guru mengakses dan mempelajari fitur-fitur aplikasi Educaplay untuk memahami cara membuat kuis, teka-teki, atau game yang relevan dengan tujuan asesmen, Desain evaluasi dengan cara guru merancang konten asesmen interaktif pada *Educaplay*, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, atau permainan mencocokkan, Penyusunan jadwal dengan cara menentukan waktu pelaksanaan asesmen, termasuk alokasi waktu untuk latihan penggunaan aplikasi bagi siswa. Dengan menggunakan media *Educaplay* diharapkan peserta didik dapat memaksimalkan proses evaluasi pembelajaran sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.⁹¹

Tahap perencanaan tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Rizal Nur Rochman, pada 14 Maret 2025. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa:

“Perencanaan evaluasi itu sangat penting, Dimana sebelum memulai evaluasi pembelajaran kita harus mengidentifikasi Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, pemilihan materi biasanya untuk evaluasi saya menggunakan semua materi yang ada di setiap BAB, kemudian penyiapan aplikasi karena soal di educaplay ini biasanya saya buat dulu di word H-1 atau 2

⁹⁰ Karmila Andriana, ‘Urgensi Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Di Sekolah’, *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1.1 (2015).

⁹¹ Observasi Di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis, 10 April 2025

sebelum pelaksanaan evaluasi nanti tinggal saya salin di aplikasinya jadi nanti pas sudah dikelas saya tinggal share di grup Whatsapp saja, kemudian desain evaluasinya saya biasanya kuis pilihan ganda dan *Froggy Jumps*, kemudian yang terakhir penyusunan jadwal biasanya saya melakukan evaluasi setiap materi perBAB selesai mba”⁹²

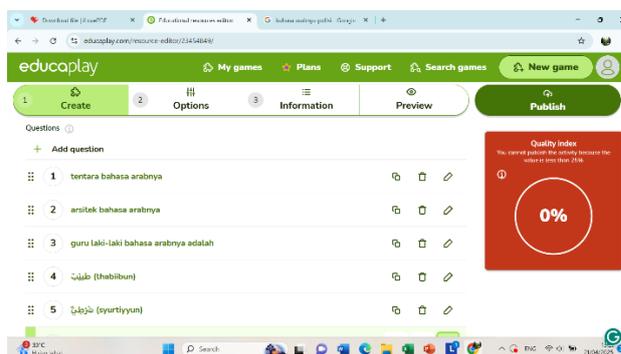
Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti kumpulkan di MA Negeri Purbalingga melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa tujuan dari adanya perencanaan evaluasi pembelajaran adalah untuk memaksimalkan proses evaluasi pembelajaran sehingga bisa mencapai tujuan evaluasi pembelajaran yang diinginkan. Perencanaan ini meliputi Identifikasi kebutuhan evaluasi, Pemilihan materi evaluasi, Penyiapan aplikasi, Desain evaluasi serta Penyusunan jadwal.⁹³

Seperti yang di katakan oleh Bapak Rizal guru bahasa Arab di MA Negeri Purbalingga bahwa Perencanaan evaluasi itu sangat penting, dimana sebelum memulai evaluasi pembelajaran kita harus mengidentifikasi Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, pemilihan materi yang biasanya pada saat evaluasi guru menggunakan semua materi yang ada di setiap BAB, kemudian penyiapan aplikasi dengan cara sebelum evaluasi guru sudah membuat soal di word setelah itu baru di copy di aplikasi *Educaplay* dan pada saat pelaksanaan tinggal mengshare link di grup Whatsapp saja, kemudian desain evaluasi guru biasanya memilih kuis pilihan ganda dan *Froggy Jumps*, kemudian yang terakhir penyusunan jadwal.⁹⁴

⁹² Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Senin, 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

⁹³ Zanuor Ajeng and others, ‘Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I’, 1 (2024), 22–30.

⁹⁴ Hasil Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Hari Kamis, 10 April 2025



Gambar 4. 1 Proses pembuatan soal dalam aplikasi educaplay

Didasarkan hasil dokumentasi diatas terkait perencanaan evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga bahwasanya salah satu perencanaan yang telah dilakukan yaitu membuat soal, dengan cara guru sudah membuat soal di word setelah itu baru di copy di aplikasi educaplay dan pada saat pelaksanaan tinggal mengshare link di grup Whatsapp saja.⁹⁵ Hal tersebut memberi dampak positif dalam evaluasi pembelajaran. Perencanaan evaluasi melibatkan berbagai aspek penting, seperti Identifikasi kebutuhan asesmen, Pemilihan materi asesmen, Penyiapan aplikasi, Desain asesmen, Penyusunan jadwal. Dengan perencanaan yang sistematis, guru dapat memastikan bahwa evaluasi berjalan efektif, sesuai dengan karakteristik siswa, dan selaras dengan kompetensi dasar yang ditargetkan.

B. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat kali observasi di kelas X A, X B, X C MA Negeri Purbalingga, dengan fokus utama pada penerapan media *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām*. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas X A, B dan C guru serempak menerapkan media *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran

⁹⁵ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Hari Kamis, 10 April 2025

Mahārah al-Kalām dengan materi yang sama sehingga memungkinkan adanya keseragaman dalam metode dan evaluasi proses belajar.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan pada hari Senin, tanggal 14 April 2025 tahap pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* bahwasanya guru melaksanakan tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap akhir. Berikut merupakan uraian dari tahap-tahap tersebut:

a) Tahap Pendahuluan

Kegiatan diawali dengan ketua kelas memimpin do'a sebelum pembelajaran berlangsung. Lalu ketua kelas menyapa guru dengan menggunakan bahasa Arab. Guru mengajak peserta didik untuk membuka pelajaran dengan bacaan Basmallah bersama-sama, lalu guru melakukan cekung kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan memastikan lingkungan belajar dengan kondusif.⁹⁶



Gambar 4. 2 Kegiatan pendahuluan sebelum evaluasi

Didasarkan hasil dokumentasi diatas terkait tahap pendahuluan yaitu guru melakukan apersepsi kepada peserta didik yaitu dengan cara mengulas materi sebelumnya berupa penjelasan materi yang sudah dipelajari dan beberapa pertanyaan terkait materi tersebut, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan peserta didik dapat menangkap keterkaitan materi

⁹⁶ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Senin, 14 April 2025

sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari.⁹⁷

Berdasarkan hasil penelitian implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*, pada tahap pendahuluan di kelas X A tersebut mempunyai kesamaan dari apa yang penulis terima saat wawancara dengan guru Bahasa Arab yaitu bapak Rizal, beliau mengatakan:

“Kegiatan awal yang dilakukan di MAN sebelum memulai pembelajaran dibiasakan dari ketua kelas memimpin berdoa terlebih dahulu mba, lalu pada saat guru datang ke kelas ketua kelas guru menyapa guru dengan Bahasa Arab, setelah itu guru baru membuka pelajaran, setelah itu saya mengajak peserta didik untuk membuka pelajaran dengan bacaan Basmallah bersama-sama, lalu saya melakukan ceking kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan memastikan lingkungan belajar dengan kondusif dan yang terakhir saya melakukan apersepsi yaitu dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari”⁹⁸

b) Tahap Inti

Kemudian masuk ke kegiatan kedua yaitu proses evaluasi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan yang dilakukan oleh guru pertama kalinya pada tahap implementasi evaluasi adalah persiapan teknis dengan cara sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan guru memeriksa ketersediaan dan kesiapan perangkat yang akan digunakan, seperti TV smart atau HP siswa, selain itu koneksi internet diuji untuk memastikan bahwa jaringan yang digunakan stabil dan cukup kuat untuk mengakses aplikasi *Educaplay*.

⁹⁷ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Hari Senin, 14 April 2025

⁹⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Senin 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga



Gambar 4. 3 Pengarahan guru kepada siswa tentang educaplay

Didasarkan hasil dokumentasi diatas terkait tahap inti yaitu guru memberikan pengarahan kepada seluruh siswa. Pengarahan ini meliputi penjelasan mengenai tujuan asesmen, cara mengakses aplikasi *Educaplay*, serta langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru menjelaskan dengan detail bagaimana siswa dapat login ke platform, memilih kuis atau aktivitas yang sesuai, dan menyelesaikannya sesuai instruksi.⁹⁹ Bila diperlukan, guru juga dapat membagikan tutorial dalam bentuk gambar atau video, serta menyediakan waktu untuk tanya jawab agar tidak ada siswa yang merasa kebingungan.¹⁰⁰ Pengarahan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa siap dan memahami apa yang harus mereka lakukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian Selama kegiatan berlangsung, guru atau pengawas melakukan pemantauan aktif terhadap seluruh siswa. Pemantauan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada siswa yang mengalami kendala teknis, seperti kesulitan mengakses aplikasi, perangkat yang tiba-tiba tidak berfungsi, atau gangguan jaringan internet. Selain itu, guru juga memperhatikan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi atau soal-soal yang diberikan. Jika ditemukan

⁹⁹ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Hari Senin, 14 April 2025

¹⁰⁰ Jurnal Budi and Pekerti Agama, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI', 2025.

masalah, guru segera memberikan bantuan atau arahan secara langsung agar proses asesmen tetap berjalan lancar. Pemantauan ini juga penting untuk menjaga kejujuran dan integritas siswa selama mengerjakan asesmen secara daring.¹⁰¹ Dari hasil observasi dan wawancara evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan media *Educaplay* sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru Bahasa Arab beliau menyampaikan bahwa:

“Pada tahap pelaksanaannya saya memastikan HP siswa dan internetnya itu aman, lalu saya memberikan arahan bagaimana *educaplay* itu digunakan tapi tidak setiap evaluasi saya melakukannya mba, ya saya lakukan apabila baru bertemu siswa, pada proses evaluasi ini saya mengarahkan untuk setiap anak membaca 1 soal untuk evaluasi maharah kalamnya, saya juga selalu mengingatkan waktu yang tersisa supaya siswa dapat menyelesaikan evaluasi dengan baik, saya juga selalu berkeliling dari setiap meja untuk mengawasi dan memastikan semuanya aman tidak terkendala”¹⁰²

Hal yang sama juga dikatakan oleh peserta didik kelas X C Estri

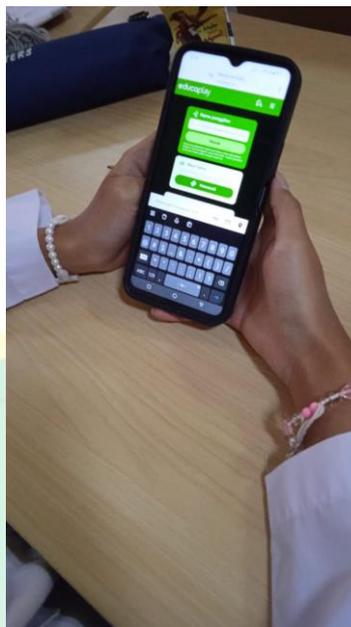
Bekti Sesami mengatakan bahwa:

“Biasanya Bapak Rizal pada saat pelaksanaan evaluasi memastikan HP nya sudah siap data juga iya, lalu untuk arahan itu pas pertama pakai saja, saat evaluasi kita disuruh untuk membaca soal 1 anak 1, bapak Rizal juga selalu mengingatkan waktu evaluasinya tinggal berapa dan selalu berkeliling”¹⁰³

¹⁰¹ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

¹⁰² Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Tanggal 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

¹⁰³ Hasil Wawancara dengan peserta didik kelas X C Estri Bekti Sesami pada Senin, 14 April 2025 di MA negeri Purbalingga



Gambar 4. 4 pengisian data diri siswa

Didasarkan hasil dokumentasi diatas sebelum memulai evaluasi siswa diwajibkan untuk mengisi data diri¹⁰⁴ setelah itu baru bisa untuk memulai evaluasi. Pada saat pelaksanaan Evaluasi siswa hanya mengklik option pilihan yang sudah tersedia dibawah soal sesuai dengan pemahaman yang mereka miliki, dalam game educaplay ini hanya tersedia 3 kesempatan, setiap soal hanya diberikan waktu 2 menit apabila siswa terlalu lama menjawab dan waktunya habis maka kesempatan mereka akan otomatis hilang 1 hal tersebut berlaku juga apabila siswa memilih jawaban yang salah maka kesempatannya akan hilang, kemudian apabila siswa sudah menjawab semua pertanyaan maka akan muncul skor di HP mereka masing-masing.¹⁰⁵ Hal itu sesuai dengan apa yang disampaikan oleh peserta didik kelas X C Estri Bakti Sesami mengatakan bahwa:

¹⁰⁴ Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, 'Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7.3 (2024), 685–93..

¹⁰⁵ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

“Jadi pertama itu kita harus mengisi data diri kita kak mulai dari nama lengkap dan NIS, lalu kita mulai mengerjakan karena setiap anak diwajibkan baca satu-satu jadi kadang bikin buru-buru, untuk menjawabnya kita hanya mengklik salah satu pilihan A, B atau C, terus di game ini hanya ada 3 nyawa mba jadi kalo kita terlalu lama mikirnya terus waktunya habis ya sudah nyawanya jadi tinggal 1, terus kalo jawabannya salah juga bikin nyawanya hilang, terus untuk skornya bisa dilihat pas sudah selesai mengerjakan tapi hanya diri sendiri yang tau mba, temen-temen tidak tau skor kita.¹⁰⁶

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir proses evaluasi pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama melakukan pencocokan ulang terhadap hasil evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 4. 5 Proses pencocokkan evaluasi

Didasarkan hasil dokumentasi diatas Kegiatan pencocokkan bertujuan untuk memastikan bahwa setiap poin evaluasi telah dipahami dengan baik oleh seluruh peserta didik serta untuk mengonfirmasi bahwa tujuan pembelajaran hari itu telah tercapai. Setelah mencocokkan Bersama guru memberi tahu nilai siswa yang masuk kedalam 10 besar, apabila ada siswa yang tidak memenuhi KKM, maka akan dilakukan remedial pada minggu berikutnya.¹⁰⁷ Setelah itu guru memberikan ruang kepada peserta didik untuk

¹⁰⁶ Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas X C Estri Bakti Sesami pada hari Senin, 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

¹⁰⁷ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

menyampaikan pertanyaan, baik terkait materi yang belum dipahami maupun hal-hal teknis yang berkaitan dengan asesmen atau penggunaan aplikasi pembelajaran. Setelah sesi tanya jawab selesai, guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran secara menyeluruh. Kesimpulan ini mencakup inti dari materi yang telah dipelajari, proses yang telah dilalui selama pembelajaran, serta keterkaitan antara materi yang dibahas dengan kehidupan nyata atau pembelajaran berikutnya. Guru juga menyampaikan sekilas informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Sebelum mengakhiri sesi pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada peserta didik, sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan doa bersama. Setelah itu, guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik.¹⁰⁸ Hal tersebut sesuai apa yang dikatakan oleh bapak Rizal sebagai berikut:

“Pada tahap penutup saya biasanya mencocokkan hasil evaluasi Bersama siswa mba, dan saya biasany memberitahu siappa saja yang nilainya bagus dan masuk kedalam 10 besar kemudian memberikan kesempatan bertanya pada peserta didik, dan saya menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya setelah itu saya memberikan sedikit refleksi berupa kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan baru saya tutup dengan motivasi dilanjut doa dan salam”¹⁰⁹

Hasil observasi ke-2 kelas X A evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan media *Educaplay* MA Negeri Purbalingga pada hari Selasa, 15 April 2025 dengan materi yang sama seperti sebelumnya yaitu Dhorof Makan dan Teks Deskriptif. Adapun penjelasan Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan media *Educaplay* di kelas X A MA Negeri Purbalingga sebagai berikut:

a) Tahap Pendahuluan

Kegiatan diawali dengan ketua kelas memimpin do'a sebelum pembelajaran berlangsung. Lalu ketua kelas menyapa guru dengan

¹⁰⁸ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

¹⁰⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Tanggal 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

menggunakan bahasa Arab. Guru mengajak peserta didik untuk membuka pelajaran dengan bacaan Basmallah bersama-sama, lalu guru melakukan ceking kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan memastikan lingkungan belajar dengan kondusif.¹¹⁰

Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik yaitu dengan cara mengulas materi sebelumnya berupa penjelasan materi yang sudah dipelajari dan beberapa pertanyaan terkait materi tersebut, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan peserta didik dapat menangkap keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari.¹¹¹

b) Tahap Inti

Kemudian masuk ke kegiatan kedua yaitu evaluasi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan yang dilakukan oleh guru pertama kalinya pada tahap implementasi evaluasi adalah persiapan teknis dengan cara sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan guru memeriksa ketersediaan dan kesiapan perangkat yang akan digunakan, seperti TV smart atau HP siswa, selain itu koneksi internet diuji untuk memastikan bahwa jaringan yang digunakan stabil dan cukup kuat untuk mengakses aplikasi *Educaplay*. Kemudian Sebelum asesmen dimulai, guru memberikan pengarahan secara jelas dan terstruktur kepada seluruh siswa. Pengarahan ini meliputi penjelasan mengenai tujuan asesmen, cara mengakses aplikasi *Educaplay*, serta langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru menjelaskan dengan detail bagaimana siswa dapat login ke platform, memilih kuis atau aktivitas yang sesuai, dan menyelesaikannya sesuai instruksi. Bila diperlukan, guru juga dapat membagikan tutorial dalam bentuk gambar atau video, serta menyediakan waktu untuk tanya jawab agar tidak ada

¹¹⁰ Observasi Di MA Negeri Purbalingga Pada Selasa, 15 April 2025.

¹¹¹ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Selasa, 15 April 2025

siswa yang merasa kebingungan. Pengarahan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa siap dan memahami apa yang harus mereka lakukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian Selama kegiatan berlangsung, guru atau pengawas melakukan pemantauan aktif terhadap seluruh siswa. Pemantauan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada siswa yang mengalami kendala teknis, seperti kesulitan mengakses aplikasi, perangkat yang tiba-tiba tidak berfungsi, atau gangguan jaringan internet. Selain itu, guru juga memperhatikan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi atau soal-soal yang diberikan. Jika ditemukan masalah, guru segera memberikan bantuan atau arahan secara langsung agar proses asesmen tetap berjalan lancar. Pemantauan ini juga penting untuk menjaga kejujuran dan integritas siswa selama mengerjakan asesmen secara daring.¹¹²

Sebelum memulai evaluasi siswa diwajibkan untuk mengisi data diri, setelah itu baru bisa untuk memulai evaluasi. Pada saat pelaksanaan Evaluasi siswa hanya mengklik option pilihan yang sudah tersedia dibawah soal sesuai dengan pemahaman yang mereka miliki, dalam game *Educaplay* ini hanya tersedia 3 nyawa, setiap soal hanya diberikan waktu 15 detik apabila siswa terlalu lama menjawab dan waktunya habis maka nyawa mereka akan otomatis hilang 1 hal tersebut berlaku juga apabila siswa memilih jawaban yang salah maka nyawanya akan hilang, kemudian apabila siswa sudah menjawab semua pertanyaan maka akan muncul skor di HP mereka masing-masing.¹¹³

Hal itu sesuai dengan apa yang disampaikan oleh peserta didik kelas X A Kelandra mengatakan bahwa:

¹¹² Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Selasa 15 April 2025

¹¹³ Hasil Observasi di kelas X A di MA Negeri Purbalingga pada Selasa, 15 April

“Jadi yang pertama itu kita mengisi nama lengkap kita mbaterus sama NIS juga, baru kita bisa mulai mengerjakan karena setiap anak diwajibkan baca satu-satu jadi kadang bikin buru-buru, terus kita tinggal milih jawabannya dengan mengklik salah satu daun mba, terus di game itu hanya ada 3 nyawa mba jadi kalo kita terlalu lama jawabnya terus waktunya habis ya sudah nyawanya jadi tinggal 1, terus kalo jawabannya salah juga bikin nyawanya hilang, terus untuk skornya bisa dilihat pas sudah selesai mengerjakan.”¹¹⁴



Gambar 4. 6 Proses evaluasi di kelas X A

Didasarkan hasil dokumentasi diatas terkait proses evaluasi di kelas X A dimulai dengan guru menyiapkan empat tahapan yaitu Persiapan teknis, Pengarahan kepada siswa, Pelaksanaan asesmen dan Pemantauan. Sebelum memulai evaluasi siswa diwajibkan untuk mengisi data diri, setelah itu baru bisa untuk memulai evaluasi.¹¹⁵

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir proses evaluasi pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama melakukan pencocokan ulang terhadap hasil evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk

¹¹⁴ Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas X A Kelendra Raissa Putri pada hari Senin, 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

¹¹⁵ Hasil Dokumentasi di kelas X A di MA Negeri Purbalingga pada Selasa, 15 April 2025

memastikan bahwa setiap poin evaluasi telah dipahami dengan baik oleh seluruh peserta didik serta untuk mengonfirmasi bahwa tujuan pembelajaran hari itu telah tercapai. Setelah mencocokkan Bersama guru memberi tahu nilai siswa yang masuk kedalam 10 besar, apabila ada siswa yang tidak memenuhi KKM, maka akan dilakukan remedial pada minggu berikutnya. Setelah itu guru memberikan ruang kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan, baik terkait materi yang belum dipahami maupun hal-hal teknis yang berkaitan dengan asesmen atau penggunaan aplikasi pembelajaran. Setelah sesi tanya jawab selesai, guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran secara menyeluruh. Kesimpulan ini mencakup inti dari materi yang telah dipelajari, proses yang telah dilalui selama pembelajaran, serta keterkaitan antara materi yang dibahas dengan kehidupan nyata atau pembelajaran berikutnya. Guru juga menyampaikan sekilas informasi mengenai gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Sebelum mengakhiri sesi pembelajaran, guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik, sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan doa bersama. Setelah itu, guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik.¹¹⁶

Hasil observasi ke-3 di kelas X B evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan media *Educaplay* MA Negeri Purbalingga pada hari Kamis, 17 April 2025 dengan materi yang sama seperti sebelumnya yaitu Dhorof Makan dan Teks Deskriptif. Adapun penjelasan Langkah-langkah yang biasanya dilakukan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan media *Educaplay* di kelas X B MA Negeri Purbalingga sebagai berikut:

a) Tahap Pendahuluan

Kegiatan diawali dengan ketua kelas memimpin do'a sebelum pembelajaran berlangsung. Lalu ketua kelas menyapa guru dengan

¹¹⁶ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

menggunakan bahasa Arab. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka pelajaran dengan bacaan Basmallah bersama-sama, lalu guru melakukan ceking kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan memastikan lingkungan belajar dengan kondusif.¹¹⁷

Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan cara mengulas materi sebelumnya berupa penjelasan singkat dan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi tersebut. Selanjutnya, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan peserta didik dapat menangkap keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari.¹¹⁸

b) Tahap Inti

Kemudian masuk ke kegiatan kedua yaitu evaluasi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan yang dilakukan oleh guru pertama kalinya pada tahap implementasi evaluasi adalah persiapan teknis dengan cara sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan guru memeriksa ketersediaan dan kesiapan perangkat yang akan digunakan, seperti TV smart atau HP siswa, selain itu koneksi internet diuji untuk memastikan bahwa jaringan yang digunakan stabil dan cukup kuat untuk mengakses aplikasi *Educaplay*. Kemudian Sebelum asesmen dimulai, guru memberikan pengarahan secara jelas dan terstruktur kepada seluruh siswa. Pengarahan ini meliputi penjelasan mengenai tujuan asesmen, cara mengakses aplikasi *Educaplay*, serta langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru menjelaskan dengan detail bagaimana siswa dapat login ke platform, memilih kuis atau aktivitas yang sesuai, dan menyelesaikannya sesuai instruksi. Bila diperlukan, guru juga dapat membagikan tutorial dalam bentuk gambar atau

¹¹⁷ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis, 17 April 2025

¹¹⁸ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis, 17 April 2025

video, serta menyediakan waktu untuk tanya jawab agar tidak ada siswa yang merasa kebingungan. Pengarahan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa siap dan memahami apa yang harus mereka lakukan selama kegiatan berlangsung. Kemudian Selama kegiatan berlangsung, guru atau pengawas melakukan pemantauan aktif terhadap seluruh siswa. Pemantauan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada siswa yang mengalami kendala teknis, seperti kesulitan mengakses aplikasi, perangkat yang tiba-tiba tidak berfungsi, atau gangguan jaringan internet. Selain itu, guru juga memperhatikan Jika terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi atau soal-soal yang diberikan. Jika ditemukan masalah, guru segera memberikan bantuan atau arahan secara langsung agar proses asesmen tetap berjalan lancar. Pemantauan ini juga penting untuk menjaga kejujuran dan integritas siswa selama mengerjakan asesmen secara daring.¹¹⁹

Sebelum memulai evaluasi siswa diwajibkan untuk mengisi data diri, setelah itu baru bisa untuk memulai evaluasi. Pada saat pelaksanaan Evaluasi siswa hanya mengklik option pilihan yang sudah tersedia dibawah soal sesuai dengan pemahaman yang mereka miliki, dalam game educaplay ini hanya tersedia 3 nyawa, setiap soal hanya diberikan waktu 15 detik apabila siswa terlalu lama menjawab dan waktunya habis maka nyawa mereka akan otomatis hilang 1 hal tersebut berlaku juga apabila siswa memilih jawaban yang salah maka nyawanya akan hilang, kemudian apabila siswa sudah menjawab semua pertanyaan maka akan muncul skor di HP mereka masing-masing.¹²⁰ Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari peserta didik kelas X B Dhine Sanggar Dewi Fortuna Budiman mengatakan bahwa:

“Jadi sebelum masuk ke soalnya biasanya ngisi biodata diri mba, paling Cuma nama sama NIS, setelah mengisi biodata baru bisa login, sebenarnya asyik ya mba tapi karena setiap anak

¹¹⁹ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Selasa 15 April 2025

¹²⁰ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis 17 April 2025

diwajibkan baca satu-satu jadi kadang bikin buru-buru ya sebenarnya buat tantangan juga sih, untuk menjawabnya kita cukup mengklik salah satu daun, terus di game ini hanya ada 3 nyawa mba jadi kalo kita terlalu lama mikirnya terus waktunya habis ya sudah nyawanya jadi tinggal 1, terus kalo jawabannya salah juga bikin nyawanya hilang, terus untuk skornya bisa dilihat pas sudah selesai.¹²¹



Gambar 4. 7 Proses evaluasi di kelas X B

Didasarkan hasil dokumentasi diatas terkait proses evaluasi di kelas X A dimulai dengan guru menyiapkan empat tahapan yaitu Persiapan teknis, Pengarahan kepada siswa, Pelaksanaan asesmen dan Pemantauan. Sebelum memulai evaluasi siswa diwajibkan untuk mengisi data diri, setelah itu baru bisa untuk memulai evaluasi.¹²²

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir proses evaluasi pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama melakukan pencocokan ulang terhadap hasil evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap poin evaluasi telah dipahami dengan baik oleh seluruh peserta didik serta untuk mengonfirmasi bahwa tujuan pembelajaran hari itu telah tercapai. Setelah mencocokkan Bersama guru memberi tahu nilai siswa yang masuk kedalam 10 besar, jika ada

¹²¹ Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas X B Dhine Sanggar Dewi Fortuna Budiman pada hari Senin, 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

¹²² Hasil Dikumentasi di Kelas X B MA Negeri Purbalingga Pada Kamis 17 April 2025

siswa yang belum mencapai KKM, maka akan dilakukan Tindakan remedial pada minggu berikutnya. Setelah itu guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, terutama mengenai materi yang masih belum mereka pahami maupun hal-hal teknis yang berkaitan dengan asesmen atau penggunaan aplikasi pembelajaran. Setelah sesi tanya jawab selesai, guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran secara menyeluruh. Kesimpulan ini mencakup inti dari materi yang telah dipelajari, proses yang telah dilalui selama pembelajaran, serta keterkaitan antara materi yang dibahas dengan kehidupan nyata atau pembelajaran berikutnya. Guru juga menyampaikan sekilas informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Sebelum menutup sesi pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada peserta didik, sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan doa bersama. Setelah itu, guru mengucapkan salam kepada seluruh peserta didik.¹²³ Hal tersebut sesuai apa yang dikatakan oleh bapak Rizal sebagai berikut:

“Pada tahap penutup saya biasanya mencocokkan hasil evaluasi Bersama siswa mba, dan saya biasanya memberitahu siapa saja yang nilainya bagus dan masuk kedalam 10 besar kemudian memberikan kesempatan bertanya pada peserta didik, dan saya menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya setelah itu saya memberikan sedikit refleksi berupa kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan baru saya tutup dengan motivasi dilanjut doa dan salam”¹²⁴

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti kumpulkan di MA Negeri Purbalingga melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi berlangsung sesuai dengan prosedur yang telah disusun, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Guru memberikan instruksi dengan jelas,

¹²³ Observasi di MA Negeri Purbalingga Pada Tanggal 14 April 2025

¹²⁴ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Tanggal 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

memastikan siswa memahami tata cara pengerjaan, serta mengawasi evaluasi agar berjalan tertib.

Media *educaplay* dalam kelas X pada evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi yang sama. Pelaksanaan dari evaluasi pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut: Pertama, mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Kedua, mengukur beragam aspek pembelajaran yang berbeda. Ketiga, berfungsi sebagai sarana untuk mengetahui pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Keempat, bertujuan untuk memotivasi proses belajar siswa. Kelima, menyediakan informasi yang digunakan untuk bimbingan dan konseling serta menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar dalam melakukan perubahan kurikulum.¹²⁵ Pelaksanaan evaluasi berbasis game digital terbukti efektif dalam meningkatkan maharah kalam pada peserta didik selama proses evaluasi. Dengan menggunakan elemen gamifikasi, seperti yang diterapkan dalam platform *Educaplay*, siswa dapat mengerjakan soal-soal kuis dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini membantu menciptakan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan ujian tradisional yang sering kali dianggap membosankan atau menegangkan. Game digital memberikan pengalaman yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berkompetisi. Pelaksanaan kuis dengan menggunakan game digital mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menjawab soal-soal kuis. Hasil yang diperoleh pun cukup memuaskan, di mana mayoritas peserta didik mencapai nilai yang baik.¹²⁶

Seperti yang dilakukan oleh penelitian Baharuddin terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media

¹²⁵ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.9.

¹²⁶ Rahmita Firda Zain and Liesna Andriany, 'Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 Pada Pembelajaran PPKn Di SMA Negeri 13 Medan', *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.2 (2024), 1234–42.

Educaplay ang berjudul “ Analisis Penggunaan Gamifikasi *Educaplay* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika” membahas bahwa penggunaan media *Educaplay* untuk evaluasi itu dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar mereka. Evaluasi pembelajaran menggunakan gamifikasi *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.¹²⁷

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan implementasi evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan menggunakan media *Educaplay* di MA Negeri Purbalingga dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap evaluasi.

Pada kegiatan pendahuluan, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru, setelah itu guru membuka Pelajaran dan melakukan apersepsi. Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman serta membantu peserta didik lebih fokus sebelum memasuki inti pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan inti guru melanjutkan dengan mengenalkan materi baru yaitu dhorof makan dan teks deskriptif, penjelasan dimulai dari pengertian dan contoh dhorof makan dan teks deskriptif. Masuk ke kegiatan kedua tahapan inti yaitu evaluasi pembelajaran, pada tahap implementasi evaluasi ini guru menyiapkan empat tahapan yaitu Persiapan teknis, Pengarahan kepada siswa, Pelaksanaan asesmen dan Pemantauan.

¹²⁷ Baharuddin, ‘Analisis Penggunaan Gamifikasi EducaPlay Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika: Eksplorasi Respon Mahasiswa’, *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 2025, 17–21.

Kemudian pada tahap akhir guru dan siswa sama-sama mencocokkan dari hasil evaluasi dan memberitahu nilai para siswa yang masuk ke dalam 10 besar, apabila ada yang tidak memenuhi KKM maka akan dilakukan evaluasi di pekan berikutnya. setelah itu memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik, menyimpulkan pembelajaran dan sedikit refleksi dan memberikan motivasi ditutup dengan doa dan salam.

C. Evaluasi Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay*

Kemudian setelah implementasi evaluasi di lakukan guru juga melakukan evaluasi terkait media yang di gunakan dengan 6 tahapan yaitu pengumpulan hasil, analisis data, umpan balik kepada siswa, evaluasi metode, perbaikan evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran.



Gambar 4. 8 Proses pengunduhan hasil evaluasi

Didasarkan hasil dokumentasi diatas pengumpulan hasil asesmen dilakukan dengan mengunduh data dari aplikasi *Educaplay* setelah siswa menyelesaikan tugas atau kuis yang diberikan.¹²⁸ Data yang diunduh biasanya mencakup skor akhir, waktu pengerjaan, dan rincian jawaban

¹²⁸ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis 17 April 2025

siswa.¹²⁹ Informasi ini menjadi dasar penting guna mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis agar mudah dianalisis dan dijadikan acuan dalam evaluasi pembelajaran.

Berikut adalah daftar nilai siswa kelas X A:

No	Nama	Skor
1	Alika Hanifah	88
2	Alzena Asa	76
3	Candraningtyas	80
4	Aufa Azhar Al Amani	90
5	Avari Gilzah Pratama	98
6	Azizah Fitria Ilham	70
7	Cinta Kasih Sayang	82
8	Delfina Felicia Kinantan	84
9	Fatimah Nur Azizah	84
10	Hana Amalina	60
11	Kelandra Raissa Putri Kusumo	96
12	Lintang Arum Fajarina	86
13	Mumahmmad Hassan Attaqi	70
14	Muhammad Ihsan Kurniawan	70
15	Muhammad Nashirulhaq	82
16	Muhammad Ziddan Hasbullah	82
17	Naurah Dermawan	78
18	Syifa Annisaul Mubarokah	90

¹²⁹ Diska Putri Alifya, Lina Novita, and Rini Sri Indriani, 'Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban Dan Hakku Di Rumah', *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 12.1 (2025), 100–107.

19	Talitha Apsarini	90
20	Ufuq Rutbah 'Illiyin	88
21	Winaifa Nareswari Amaris	88

Tabel 4.1 daftar nilai siswa kelas X A

Berikut adalah daftar nilai siswa kelas X B

No	Nama	Skor
1	Abyan Hilmi Hanani	80
2	Adinda Rining Adani dzakiyyah	90
3	Ahsan Nafis Permana	84
4	Alif Abdul Sahyandanu	84
5	Amalina Iqyan Khonsa'	90
6	Armelia Mukjizah	88
7	Athaya Aisha Nadhif	84
8	Axioo Bagus Ibrahim	80
9	Basit Nur Zain	80
10	Cerianisa Delvira	90
11	Dhisma Dhiya 'Ulhaq Al Kaizen	96
12	Estri Bkti Sesami	94
13	Fadhil AL Shafar Tirta Yudianto	80
14	Faiq Tsaqif Banna	78
15	Geysar Wishal Arif	78
16	Ghina Fatih Haawadah	82
17	Hanin Izatul Alya	82
18	Hanin Nuwayyar Ramadhani	86
19	Hanum Mesayu Suhardiyo	88
20	Ibni Nabil Arkana	70

21	Khafidz Marzuki Yusuf	72
22	Luthfirrahmana Bahauddin Ayman	78
23	Mahira Safina Fadya	84
24	Meidiany Nugraha Saputri	84
25	Meysa Intan Fadillah	82
26	Muhammad Rafa Arrizqy	92
27	Muhammad Ridho Rafansyah	80
28	Nadia Dwiva	88
29	Naura Andromeda Putri	88
30	Rajendra Kurnia Ramadhan	82
31	Rakha Zachary Athaillah	80
32	Revina Chika Zulfiani	84
33	Saizta Tanisya Az Zaki	70
34	Zaina Brian D Balkis	78
35	Zaine Brian D Balkis	84

Table 4. 2 daftar nilai siswa kelas X B

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap hasil asesmen tersebut. Guru mengevaluasi jawaban siswa untuk mengidentifikasi pola kesalahan, mengukur tingkat pencapaian kompetensi, dan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat pemahaman mereka. Proses analisis ini memungkinkan guru untuk melihat indikator mana yang telah tercapai beserta hal-hal yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Dengan begitu, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran selanjutnya agar lebih efektif dan tepat sasaran¹³⁰.

Berdasarkan hasil analisis, guru kemudian memberikan umpan balik kepada siswa. Umpan balik ini dapat disampaikan secara individual maupun

¹³⁰ Hasil Dokumentasi di MA Negeri Purbalingga Pada Kamis 17 April 2025

kelompok, baik secara lisan dalam sesi pembelajaran maupun dalam bentuk laporan tertulis. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami kelebihan dan kekurangan mereka serta memotivasi mereka untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Umpan balik yang diberikan harus bersifat membangun, jelas, dan mudah dipahami agar dapat benar-benar mendukung perkembangan belajar siswa.

Evaluasi metode dilakukan untuk menilai keefektifan penggunaan aplikasi *Educaplay* sebagai alat bantu asesmen dalam proses pembelajaran¹³¹. Analisis ini mencakup sejauh mana aplikasi mampu menyajikan soal yang bervariasi dan interaktif, kemudahan akses bagi siswa, serta keakuratan hasil yang ditampilkan. Kelebihan *Educaplay* terletak pada antarmuka yang ramah pengguna, jenis soal yang beragam seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan, serta laporan hasil yang otomatis dan instan.¹³² Namun demikian, masih terdapat kekurangan, seperti keterbatasan dalam analisis mendalam hasil asesmen, serta kemungkinan kendala teknis jika koneksi internet tidak stabil. Oleh karena itu, proses evaluasi ini berperan penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.

Jika dari hasil evaluasi ditemukan kekurangan pada desain asesmen, maka langkah berikutnya adalah melakukan perbaikan. Revisi dilakukan pada bentuk soal, tingkat kesulitan, maupun keterkaitan soal dengan indikator pembelajaran. Selain itu, format penyajian asesmen juga dapat disesuaikan agar evaluasi pembelajaran lebih menarik dan selaras dengan karakteristik siswa. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas asesmen, sehingga pada pelaksanaan berikutnya dapat menghasilkan data yang lebih tepat dan bermakna.

¹³¹ Rahil Putri Anggraini, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Hots Menggunakan Aplikasi Educaplay Pada Pelajaran IPAS Kelas 4 MI 2 Drajat Baureno' (Universitas Nahdhatul Ulama'Sunan Giri, 2024).

¹³² Sundari, 'Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru'.

Sebagai kegiatan tindak lanjut dari hasil evaluasi, guru menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Bagi siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan belajar, disiapkan pembelajaran remedial yang fokus pada penguatan konsep dasar melalui pendekatan yang lebih sederhana dan interaktif. Sementara itu, bagi siswa yang telah mencapai atau melampaui target pembelajaran, disediakan program pengayaan untuk menantang kemampuan mereka lebih lanjut. Dengan demikian, setiap siswa mendapatkan perhatian sesuai dengan tingkat kemampuannya, dan proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Dari hasil wawancara evaluasi pembelajaran maharah kalam dengan media *Educaplay* dengan guru Bahasa Arab beliau menyampaikan bahwa:

“Untuk tahap terakhir saya biasanya mengumpulkan hasil nilai siswa hari itu juga, dari nilai tersebut saya bisa melihat apakah siswa paham atas materi yang telah di evaluasi, apabila saya ada nilai siswa yang kurang dari KKM saya biasanya melakukan remedial pada minggu berikutnya”¹³³

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti kumpulkan di MA Negeri Purbalingga melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa Setelah implementasi terlaksana, guru melakukan evaluasi terhadap media evaluasi pembelajaran yang digunakan, dalam hal ini aplikasi *Educaplay*, melalui enam tahapan: pengumpulan hasil, analisis data, umpan balik kepada siswa, evaluasi metode, perbaikan asesmen, dan tindak lanjut pembelajaran.

Data asesmen dikumpulkan dengan mengunduh hasil dari *Educaplay*, yang mencakup skor, waktu pengerjaan, dan jawaban siswa. Data ini menjadi dasar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya, guru menganalisis hasil tersebut untuk mengidentifikasi pencapaian kompetensi dan kesulitan siswa, yang kemudian menjadi dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran berikutnya.

¹³³ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Pak Rizal Nur Rochman, pada Tanggal 14 April 2025 di MA Negeri Purbalingga

Berdasarkan analisis, guru memberikan umpan balik secara individual atau berkelompok, dalam bentuk komunikasi lisan maupun tertulis, guna memotivasi dan membantu siswa memperbaiki hasil belajar. Evaluasi juga dilakukan terhadap efektivitas *Educaplay* sebagai media asesmen, termasuk kelebihan seperti variasi soal dan laporan otomatis, serta kekurangannya seperti keterbatasan analisis dan kendala teknis.

Jika ditemukan kekurangan, guru melakukan perbaikan pada desain asesmen agar lebih relevan dan menarik. Kegiatan tindak lanjut dilakukan dengan menyusun program remedial untuk siswa yang belum mencapai kompetensi dasar, serta pengayaan bagi mereka yang telah menguasai materi. Dengan langkah ini, pembelajaran menjadi lebih adaptif dan tepat sasaran.

Kegiatan evaluasi pada Implementasi evaluasi pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan menggunakan media *Educaplay* sejalan dengan pendapat Anas Sudijono yang menjelaskan bahwa Langkah-langkah dalam evaluasi adalah sebagai berikut: Pertama, merancang dan merumuskan tujuan evaluasi. Kedua, menetapkan kriteria yang dibutuhkan untuk menilai keberhasilan suatu program atau proses pembelajaran bahasa Arab, yang tentunya disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Ketiga, memilih dan menentukan metode evaluasi yang akan digunakan. Keempat, melakukan pengolahan serta analisis terhadap data atau hasil belajar siswa, disertai dengan memperhatikan sejumlah aspek penting yang perlu menjadi bahan pertimbangan guru. Kelima, menilai keberhasilan program atau aktivitas pembelajaran bahasa Arab bagi setiap siswa berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditetapkan, serta memberikan penjelasan mengenai dasar penentuan keberhasilan tersebut. Keenam, merumuskan rekomendasi atau saran

berdasarkan hasil evaluasi sebagai bahan perbaikan dan pengembangan untuk pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang¹³⁴.

Seperti yang dikatakan bapak Rizal bahwa *Educaplay* dianggap efisien dan lebih fleksibel karena guru dapat langsung melihat hasil dan peringkat siswa tanpa koreksi manual. Namun, terdapat kekurangan seperti keterbatasan opsi jawaban di fitur *Froggy Jumps* dan harus melakukan input soal secara manual karena belum tersedia fitur impor dari Word.

Dari data observasi, wawancara dan dokumentasi, terlihat bahwa pendekatan evaluasi ini bersifat partisipatif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada keterampilan. Evaluasi *Mahārah al-Kalām* penilaian tidak terbatas pada unsur kebahasaan, tetapi juga mencakup aspek afektif dan kognitif siswa. Model ini mencerminkan prinsip '*assessment as learning*', di mana evaluasi tidak berdiri sendiri, melainkan bagian integral dari proses belajar yang terus menerus diperbaiki dan ditingkatkan.

Secara garis besar, evaluasi *Mahārah Kalām* dapat berbentuk **tes pelafalan**, yang mencakup kemampuan peserta didik dalam meniru pengucapan yang benar, mengucapkan tekanan (*nabr*) dan intonasi secara tepat, serta membaca teks dengan artikulasi yang jelas dan lantang. Namun, dalam praktiknya, media *Educaplay* belum mampu menjangkau secara optimal aspek pelafalan ini. Fitur-fitur yang disediakan lebih banyak berorientasi pada teks dan pilihan ganda, sehingga belum dapat merekam, menilai, atau memberikan umpan balik terhadap kemampuan pelafalan lisan siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan *Educaplay* sebagai media evaluasi untuk keterampilan berbicara yang menekankan pada performa vokal secara langsung.

Selain pelafalan, evaluasi *Mahārah Kalām* juga dapat berbentuk **tes praktik struktur (*qawā'id*) secara lisan**. Tes ini mencakup kemampuan

¹³⁴ Anas Sudijono, '*Pengantar Evaluasi Pendidikan*', Jakarta: Rajawali pers 2011, hlm.59.

siswa dalam mengolah struktur bahasa Arab secara spontan, seperti mengubah bentuk kata atau kalimat, menggabungkan dua kalimat menjadi satu, membentuk kalimat tanya, serta mengonversi kalimat pernyataan menjadi kalimat interogatif. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman tata bahasa siswa dapat diterapkan secara aktif dalam komunikasi lisan. Namun, dalam praktiknya, media *Educaplay* belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan tes struktur secara lisan. Fitur-fitur yang tersedia dalam platform ini lebih berfokus pada latihan tertulis seperti mencocokkan, menjodohkan, atau pilihan ganda, yang menekankan pada aspek pasif dan pengenalan struktur dalam bentuk teks. Padahal, dalam evaluasi *Mahārah Kalām*, aspek struktur justru perlu diuji dalam konteks berbicara secara spontan. Keterbatasan ini menjadikan *Educaplay* kurang optimal untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan kaidah bahasa secara langsung melalui komunikasi lisan.

Tes berbicara juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan rangsang visual, seperti menjawab pertanyaan tentang waktu, jarak, dan ukuran berdasarkan gambar, membaca angka, menggambarkan isi gambar, menceritakan aktivitas atau gerakan yang terlihat, serta menceritakan kembali cerita bergambar. Tes dengan rangsangan visual ini sangat sesuai untuk anak-anak dan pemula dalam belajar bahasa Arab karena dapat memicu respons lisan secara natural melalui stimulus visual. Namun demikian, media *Educaplay* belum sepenuhnya mendukung bentuk evaluasi lisan berbasis visual ini secara interaktif. Meskipun *Educaplay* memungkinkan penggunaan gambar dalam soal, fungsinya masih terbatas pada menjawab pertanyaan dalam bentuk teks atau pilihan ganda. Tidak tersedia fitur yang memungkinkan siswa untuk memberikan respons lisan secara langsung atau merekam deskripsi verbal mereka terhadap gambar. Hal ini menunjukkan bahwa *Educaplay* belum mampu mengakomodasi kebutuhan evaluasi *Mahārah Kalām* yang memanfaatkan rangsang visual sebagai pemicu produksi bahasa secara lisan.

Tes *Mahārah Kalām* juga dapat dilakukan melalui **metode wawancara dan diskusi**, di mana wawancara dilakukan dengan daftar pertanyaan yang telah disiapkan dan harus dijawab oleh siswa secara lisan. Sementara itu, diskusi dilakukan dalam kelompok kecil atau berpasangan untuk membahas topik tertentu secara lisan. Metode ini umumnya diterapkan pada siswa yang sudah memiliki kemampuan bahasa Arab yang memadai untuk menyampaikan pikiran, pendapat, dan perasaannya secara lebih kompleks. Tes ini sangat efektif untuk mengukur kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, serta kemampuan menyusun argumen secara lisan. Namun, media *Educaplay* belum menyediakan fitur yang mendukung pelaksanaan evaluasi berbasis interaksi lisan semacam ini. Platform ini tidak memiliki fasilitas untuk mengadakan sesi wawancara dua arah atau diskusi kelompok secara real-time. Selain itu, tidak ada fitur rekaman audio atau video yang memungkinkan guru menilai kemampuan siswa dalam merespons secara spontan atau berdialog dengan lawan bicara. Dengan demikian, *Educaplay* masih memiliki keterbatasan dalam mengakomodasi bentuk evaluasi *Mahārah Kalām* yang berbasis interaksi komunikatif langsung seperti wawancara dan diskusi.

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran *Mahārah Kalām* di sekolah tempat saya melakukan penelitian, digunakan media digital *Educaplay* sebagai alat bantu. Media ini dipilih karena menyediakan berbagai fitur interaktif yang dianggap mampu menunjang proses evaluasi. Namun, dalam praktiknya ditemukan adanya ketidaksesuaian antara bentuk evaluasi yang diberikan dengan hakikat dari *Mahārah Kalām* itu sendiri.

Salah satu bentuk evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah perintah untuk membaca soal satu per satu melalui tampilan di *Educaplay*, lalu menjawabnya dalam bentuk tulisan atau pilihan ganda. Padahal, secara substansi, *Mahārah Kalām* merupakan keterampilan berbicara yang menitikberatkan pada kemampuan lisan peserta didik dalam menyampaikan ide, pendapat, atau informasi secara langsung dan komunikatif.

Evaluasi yang hanya berfokus pada kemampuan membaca dan memahami soal secara tertulis tidak mencerminkan keterampilan berbicara yang sesungguhnya. Evaluasi semacam ini lebih cocok digunakan dalam *Mahārah Qirā'ah* (membaca) atau *Mahārah Kitābah* (menulis), bukan *Mahārah Kalām*. Ketidaktepatan ini dikhawatirkan akan mengaburkan tujuan pembelajaran, di mana siswa seharusnya dievaluasi berdasarkan kemampuan mereka dalam berbicara secara langsung, seperti melalui praktik dialog, presentasi lisan, atau percakapan spontan.

Dengan demikian, perlu adanya penyesuaian bentuk evaluasi agar sesuai dengan karakteristik *Mahārah Kalām*. Media seperti *Educaplay* sebenarnya dapat dimanfaatkan secara lebih tepat, misalnya melalui fitur *dialogue game* atau *audio response*, yang memungkinkan siswa merespons soal secara lisan. Jika fitur-fitur tersebut tidak dimanfaatkan, maka penggunaan media digital ini belum optimal dalam mendukung keterampilan berbicara secara langsung.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat di simpulkan bahwa Implementasi Evaluasi Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dengan Menggunakan Media *Educaplay* dikelas X Madrasah Aliyah Negeri Purbalingga yaitu mempunyai tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahapan evaluasi.

Dalam proses perencanaan, guru melakukan persiapan pembelajaran serta evaluasi sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Tujuan adanya perencanaan pembelajaran adalah agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Perencanaan ini meliputi Identifikasi kebutuhan evaluasi, Pemilihan materi evaluasi, Penyiapan aplikasi, Desain evaluasi serta Penyusunan jadwal evaluasi.

Kemudian tahap yang kedua adalah tahap pelaksanaan, pada tahap ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan, ketua kelas mengawali kegiatan dengan memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru, setelah itu guru membuka Pelajaran dan melakukan apersepsi. Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman serta membantu peserta didik lebih fokus sebelum memasuki inti pembelajaran. Kemudian pada kegiatan inti guru melanjutkan dengan evaluasi pembelajaran, pada tahap implementasi evaluasi ini guru menyiapkan empat tahapan yaitu Persiapan teknis, Pengarahan kepada siswa, Pelaksanaan asesmen dan Pemantauan. Kemudian pada tahap akhir guru dan siswa sama-sama mencocokkan dari hasil evaluasi dan memberitahu nilai para siswa yang masuk ke dalam 10 besar, apabila ada yang tidak memenuhi KKM maka akan dilakukan evaluasi di pekan berikutnya. setelah itu memberikan

kesempatan bertanya kepada peserta didik, menyimpulkan pembelajaran dan sedikit refleksi dan memberikan motivasi ditutup dengan doa dan salam.

Setelah implementasi evaluasi terlaksana, guru melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang digunakan, dalam hal ini aplikasi *Educaplay*, melalui enam tahapan yaitu pengumpulan hasil, analisis data, umpan balik kepada siswa, evaluasi metode, perbaikan asesmen, dan tindak lanjut pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa Penelitian masih memiliki sejumlah keterbatasan. Penelitian ini memiliki beberapa hambatan. Berikut adalah keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti:

1. Penelitian ini mempunyai durasi penelitian yang terbatas sehingga menyebabkan penelitian ini belum dapat dilakukan secara optimal serta membuat penilaian terhadap dampak jangka Panjang dari penggunaan media *Educaplay* untuk mengevaluasi *mahārah kalam* menjadi terbatas.
2. Perbedaan kemampuan siswa yang beragam dapat memengaruhi data hasil penelitian, sementara pengambilan data hanya dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Faktor eksternal yang tidak terduga, seperti gangguan luar kelas dan motivasi siswa, juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Terakhir, keberhasilan implementasi media *Educaplay* untuk mengevaluasi *mahārah kalam* sangat bergantung pada pemahaman dan keterampilan guru, yang dapat bervariasi antar individu.

C. Saran

1. Bagi Guru Bahasa Arab

Guru disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media digital seperti *Educaplay* guna memperkaya media evaluasi. Penggunaan teknologi ini perlu diintegrasikan secara kreatif dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih bersemangat dan aktif

berpartisipasi. Selain itu, guru juga perlu rutin mengevaluasi hasil evaluasi digital untuk menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat bagi tiap kelompok siswa.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah perlu mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas seperti jaringan internet yang stabil, pelatihan penggunaan aplikasi bagi guru, serta kebijakan yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan dukungan ini, evaluasi berbasis digital dapat berjalan optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah juga perlu menyediakan media evaluasi yang lebih sesuai kaitannya dengan *mahārah kalam*.

3. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam mengikuti evaluasi berbasis teknologi serta dapat beradaptasi dengan metode baru untuk meningkatkan pemahaman mereka kaitannya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kemudian siswa perlu lebih disiplin dalam mengikuti arahan guru terkait penggunaan media *Educaplay*, sehingga proses evaluasi bisa berjalan dengan lancar dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi media digital lain sebagai pembanding atau pengembangan dari *Educaplay*, serta melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam. Selain itu, aspek dampak jangka panjang terhadap hasil belajar dan motivasi siswa juga menarik untuk dikaji guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas asesmen digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhyidin, and Sopia Laila Nugraha, 'Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Pendidikan Literasi: Studi Di Pesantren Baitul Kilmah Bantul', *Jurnal MD*, 5.1 (2019), 73–86
<<https://doi.org/10.14421/jmd.2019.51-05>>
- Adom, Dickson, Jephthar Adu Mensah, and Dennis Atsu Dake, 'Test, Measurement, and Evaluation: Understanding and Use of the Concepts in Education.', *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9.1 (2020), 109–19
- Ajeng, Zanuar, Risma Rosita, Agnes Putri Wulandari, and Fadhia Amaliya, 'Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I', 1 (2024), 22–30
- Al-fauzan, Abdurrahman, 'Idhaat Li Mualimi Al-Lughah Al-Arabiyah Li Ghair Al-Nathiqin Biha', *Riyadh: Al-'Arabiyah Li Al-Jami*, 2011
- Alifya, Diska Putri, Lina Novita, and Rini Sri Indriani, 'Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban Dan Hakku Di Rumah', *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 12.1 (2025), 100–107
- Andriana, Karmila, 'Urgensi Perencanaan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Di Sekolah', *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1.1 (2015)
- ANGGRAINI, RAHIL PUTRI, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Hots Menggunakan Aplikasi Educaplay Pada Pelajaran IPAS Kelas 4 MI 2 Drajat Baureno' (Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri, 2024)
- Arifin, Zainal, 'Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur Cet', *Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2014
- Asyari, Daniar, 'Penerapan Media Interaktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD', *Galang Tanjung*, 2504, 2024, 1–9
- Asyrofi, H Syamsuddin, Toni Pransiska MM, Mawi Khusni Albar, Nurul Ma'rifah, and Nur Afandi, 'Strategi Pembelajaran Elemen Bahasa Arab', *Yogyakarta: Pustaka Ilmu*, 2021
- Atina, Rif, 'Implementasi Media Pembelajaran Visual Pada Pembelajaran Bahasa Arab Mahārah Kalam Kelas VIII Di MTs Salafiyah NU Karaganyar Tirto Pekalongan.' (IAIN Pekalongan, 2020)
- Baharuddin, Baharuddin, 'Analisis Penggunaan Gamifikasi EducaPlay Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika: Eksplorasi Respon Mahasiswa',

Jurnal Akademik Pendidikan Matematika, 2025, 17–21

- Bambang, Bambang, Ilham Tanjung, Dahlan Hatoguan Ritonga, Lilit Pardomuan Hasibuan, and Abdul Hakim Pohan, 'Planning and Strategies for Maharah Al-Kalam Learning Arabic Language in Madrasah', *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 8.1 (2023), 91–100
- Bamualim, Mubarak, 'Kedudukan Dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama Dan Bahasa*, 10.2 (2020), 1–10
<<https://doi.org/10.54214/alfawaid.vol10.iss2.141>>
- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata, 'Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai', *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.3 (2024), 2685–90
<<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>>
- Budi, Jurnal, and Pekerti Agama, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI', 2025
- CH. Weiss, Evaluation Research, (London: Prentice Hall, Inc., 1972)
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran Dan Mutu Hasil Belajar* (Bumi Aksara, 1995)
- Dianita, Ega, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, and Ainun Nikmatuzzakiyah, 'Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang', *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.7 (2024), 275–82
- Effendi, Ahmad Fuad, 'Metodologi Pendidikan Bahasa Arab', *Malang: Misykat*, 2017
- Elis Ratna Wulan, Elis, and Ahmad Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Pustaka Setia, 2013)
- Fadlan Masykura Setiadi, 'تعليم مهارة الكالم لغري النا طقتي بالعربية نظرياً وتطبيقياً', 2015.
- Fadlan, Muhammad Sainul, 'Penerapan Media Padlet Dan Educaplay Sebagai Media Assesment Diagnostik Dan Kognitif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Islam Nusantara (STUDI: Implementasi Kurikulum Merdeka)'
- Febriana, Rina, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2021)
- Febrianti, Fitri Ayu, Nabella Alani, and Haidar Akmal Al-Fikri, 'Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7.3 (2024), 685–93
<<https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>>

- Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, 'Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya', *Journal of Science and Education Research*, 3.2 (2024), 58–63
- Fidayani, Eka Fitria, and Farikh Marzuki Ammar, 'The Use of Azhari Curriculum in Arabic Language Learning at Islamic Boarding School', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 25–45
- Hady, Yazid, 'Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Menurut Rusdy Ahmad Thu'aimah Dan Mahmud Kamil Al-Nâqah', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.1 (2019), 63–84 <<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-04>>
- Haryanto, M Pd, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)* (UNY Press, 2020)
- Hasan, Muhammad, Tuti Khairani Harahap, Syahrial Hasibuan, Iesyah Rodliyah, Sitti Zuhaerah Thalbah, Cecep Ucu Rakhman, and others, 'Metode Penelitian Kualitatif', *Penerbit Tahta Media*, 2023
- Hermawan, Acep, 'Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab', 2013
- Huda, Miftahul, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis* (Pustaka pelajar, 2013)
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Kencana, 2016)
- Khakim, Abdul, and STITP Guru, 'Konsep Pendidikan Islam Perspektif Muhaimin', *Jurnal Al-Makrifat*, 3.2 (2018)
- Kountur, Ronny, 'Metode Penelitian: Untuk Penyusunan Skripsi Dan Tesis', (*No Title*), 2007
- Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif* (Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019)
- Lathifah, L, Hikmah Lestari, Yessi Fitriani, and Rizcha Fuji Lestari, 'Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang', *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.3 (2024)
- Lubis, Maria Ulfa, 'تعليم مهارة الكلام بمعهد تأديب الشاكرين الإسلامية', *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2.1 (2021), 19–33
- Matsna, Moh, and Erta Mahyudin, *Pengembangan Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab, Tangerang Selatan: Alkitabah*, 2012
- Millah, Asep Dhoni Syaiful, and Ade Ruswatie, 'Integrasi Pengaplikasian Media Pembelajaran Klasik Dan Digital Interaktif Kajian Ilmu Şaraf: Studi Kasus

- Mahasiswa PBA UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto', *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 2.1 (2024), 129–55
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (Remaja Rosdakarya, 2016)
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011)
- Nafisah, Zuliatin, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam) Bahasa Arab Melalui Media Gambar', *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.4 (2022), 319–27
- Nikmatusholekha, Nikmatusholekha, 'Penerapan Media Visual Gambar Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Mambaul Ma'Arif Belik Pematang Tahun Ajaran 2021/2022' (UIN PROF. KH Saifuddin Zuhri, 2022)
- Ojeda, Silvana, and Liliana Enciso, 'Using Educaplay as a Digital Tool to Improve Reading Comprehension', in *2023 XIII International Conference on Virtual Campus (JICV)* (IEEE, 2023), pp. 1–4
- Putra, Dian Pramana, and Murniati Murniati, 'Media Pembelajaran Berbasis STEAM: Membantu Mengembangkan Keterampilan Anak', *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3.2 (2023), 83–100
- Rachmawati, Miatin, and Fitri Liza, 'Arabic Speaking Skill Using the Educaplay" Froggy Jumps" Application', *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 7.1 (2024), 223–34
- Rahardjo, Mudjia, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif', 2011
- Rahmah, Ulfah Fauziyah, 'Program Pembelajaran Bahasa Arab Di SMP Plus Al-Aqsha Jatinagor Sumedang', *An Nabighoh*, 21.02 (2019), 255–66
- Rahmaini, 'Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab', 227–33
- Rifaldin, Muhamad, Nurhayani H, Muhiddin, and Paulus Rante, 'Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6.2 (2024), 1623
- Rijali, Ahmad, 'Analisis Data Kualitatif', *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.33 (2018), 81–95
- Risalah, Lisa Khillatur, Umi Machmudah, and Zakiyah Arifa, 'Implementing an Online-Based Kallimni Program to Improve Mahārah Kalām in the Pandemic of Covid-19', *Alsinatuna*, 7.1 (2021), 1–16
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN-Maliki Press,

2009)

- Salim, Salim, and Syahrumsyahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Citapustaka Media, 2012)
- Sanra, Nordi, 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Peningkatan Maharah Al-Kalam Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (Man) Mamuju', *Shaut Al Arabiyyah*, 6.1 (2018), 50–67
- Setyawan, Cahya Edi, 'Desain Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Arab', *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 4.1 (2015)
- Sison, Karl Jahniel S, 'Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes E', *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 3 (2021), 1–6
- Subagio, Angela, and Nafiah Solikhah, 'Pendekatan Educaplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor', *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6.1 (2024), 373–86
- Sudijono, Anas, 'Pengantar Evaluasi Pendidikan', 2001
- Sugiyoni, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment* (New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku, 2017)
- Sujarweni, V Wiratna, *Metodelogi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 2014
- Sundari, Elgy, 'Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50–54
- , 'Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru', *Cendekia Pendidikan*, 4.4 (2024), 50–54 <<https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>>
- Syamaun, Nurmasyithah, 'Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara', *LISANUNA Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 4.2 (2015), 343–59 <<https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/412>>
- Syamsuddin, A R, and Vismaia S Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, 2006
- Syarmadana, Nur Aisyah, and Rahmawati. A, 'Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta', 9.2 (2024), 51–56
- Taubah, Miftachul, 'Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Studi Arab*, 10.1 (2019), 31–38 <<https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>>

- Ummah, Nahdiyatul, 'Penerapan Metode Audiolingual (Al-Thariqah Al-Saam'iyyah Al-Syafawiyah) Dalam Pembelajaran Maharah Kalam', 2019
- Utami, Ristina Dwi, and Sutrisna Wibawa, 'Pemanfaatn Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.3 (2023), 5808–18
- Vandayo, Thufeyl, and Danial Hilmi, 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020), 217–36
- , 'Implementasi Pemanfaatan Media Visual Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5.2 (2020), 217–36 <<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>>
- Yahya, Yusriman, and Salam Salam, 'Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru Di MTS Al-Hidayah Batulappa', *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.2 (2024), 29–37
- Yanuar, Ronald Felix, and Bagus Dwi Wijanarko, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2021), 58–65
- Zain, Rahmita Firda, and Liesna Andriany, 'Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 Pada Pembelajaran PPKn Di SMA Negeri 13 Medan', *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.2 (2024), 1234–42
- Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 2013

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi

Pedoman observasi

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru mengakses www.educaplay.com/login/ untuk login ke platform educaplay	✓		Pendidik dapat login melalui akun google, apabila belum memiliki akun bisa membuat akun terlebih dahulu
2.	Guru membuat soal kaitannya dengan materi yang akan di evaluasi	✓		Guru menyiapkan materi sebelum H-1 atau 2 sebelum evaluasi dilaksanakan
3.	Guru mempersiapkan LCD/proyektor untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran yang dibantu dengan media educaplay	✓		Guru menggunakan proyektor untuk menjelaskan sistem kerja educaplay kepada siswa
4.	Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan sebelum melakukan evaluasi pembelajaran	✓		Guru menyampaikan materi selama 2 jam Pelajaran dimana setiap jamnya terdiri dari 40 menit dan yang 1 jamnya lagi

				digunakan untuk evaluasi
5.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran setelah penyampaian materi selesai	✓		Guru melakukan evaluasi pembelajaran selama 1 jam Pelajaran
6.	Guru mengarahkan siswa cara mengakses media educaplay untuk evaluasi pembelajaran maharah kalam	✓		Sebelum melakukan evaluasi guru mengarahkan siswa terlebih dahulu
7.	Guru mendampingi siswa pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran maharah kalam dengan media educaplay	✓		Guru berkeliling selama evaluasi dilakukan
8.	Siswa harus mengisi data diri terlebih dahulu sebelum login	✓		Siswa mengisi data diri dengan ketentuan nama dan NIS
9.	Siswa menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memilih salah satu daun (pilihan jawaban) yang tersedia di layar hp	✓		Siswa dapat mengklik salah satu pilihan yang sudah tersedia di daun pilihan
10.	Guru mengarahkan siswa untuk setiap jawaban yang salah dapat mengurangi nyawa	✓		Guru selalu mengingatkan siswa untuk berhati-hati pada setiap menitnya
11.	Siswa dapat melihat hasil jawaban setelah selesai mengerjakan	✓		Siswa hanya bisa melihat skor sendiri, tidak bisa melihat skor

				siswa yang lain kecuali guru
12.	Guru memberikan kesimpulan dari evaluasi dan pembelajaran yang sudah dilakukan	✓		Sebelum menutup pembelajaran guru selalu memberi Kesimpulan
13.	Guru mencatat nama-nama siswa berdasarkan skor	✓		Guru mencatat nama siswa berdasarkan skor tertinggi



Lampiran 2 Pedoman wawancara

1. Pedoman Wawancara dengan Guru Bahasa Arab Kelas X MA Negeri Purbalingga

Hari/tanggal wawancara : Senin, 14 April 2025

Responden : Bapak Rizal Nur Rochman (Guru Bahasa Arab kelas X MA Negeri Purbalingga)

Waktu : 09.00-10.00 WIB

P : Peneliti

GBA : Guru Bahasa Arab

P/GBA	
P	Bagaimana cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran bahasa Arab khususnya maharah kalam dengan menggunakan media educaplay?
GBA	Yang pertama pastinya sebelum melakukan evaluasi harus ada perencanaan pembelajaran dan evaluasinya. Perencanaan/persiapan pembelajaran itu sangat penting, Dimana sebelum pembelajaran dimulai itu kita harus menyiapkan perangkat seperti membuat modul ajar yang fungsinya untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang efektif. Skenario yang harus ada dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, peralatan yang digunakan, dan evaluasi. Untuk perencanaan yang evaluasi maharah kalam dengan educaplay ini saya biasanya H- 1 atau 2 hari saya sudah membuat soal terlebih dahulu supaya nanti tinggal di copy ke aplikasinya jadi nanti pas sudah dikelas saya tinggal share di grup <i>Whatsapp</i> saja, setelah itu nanti saya memberi tahu gimana sistem kerja educaplay, dan anak bisa langsung mengerjakannya
P	Apa alasan yang mendasari bapak menggunakan media educaplay untuk evaluasi pembelajaran maharah kalam?
GBA	Jadi, kalau di MAN ini memang tujuan pembelajaran bahasa arab masih belum mencapai semua maharah. Jadi alasannya ya siswa siswi kan membawa HP daripada HP nya digunakan untuk main game ya digunakan untuk media pembelajaran itu untuk mengevaluasi materi yang sudah di dengarkan. Itu juga alasan saya menggunakan media tersebut karena disini masih ada siswa yang belum bisa berbicara bahasa arab ya karena

	<p> mungkin latar belakang sekolah mereka yang berbeda-beda. Jadi biasanya pada saat evaluasi saya meminta satu anak membaca satu soal untuk melatih maharah kalam siswa</p>
P	<p> Apakah media educaplay digunakan setiap minggu untuk melakukan evaluasi pembelajaran?</p>
GBA	<p> Oh tidak, jadi Namanya kita mengajar bahasa arab kan ga mesti setiap kita mengajar ya, tapi sering intensitasnya. Biasanya untuk evaluasi Ketika sudah selesai materi bab 1 itu baru menggunakan educaplay</p>
P	<p> Bagaimana pandangan bapak mengenai penerapan media educaplay yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran pada mata Pelajaran bahasa arab?</p>
GBA	<p> Yang pertama kita bisa mudah tidak perlu mengoreksi, sebenarnya kan ada disini sudah menggunakan CBT/CAT tapi itu kan milik sekolah jadi tidak bisa mengakses, bisa tetapi terbatas. Kalau kita menggunakan educaplay sendiri Ketika mengevaluasi gampang, oh ini ketauan yang peringkat 1 hasilnya segini kemudian kan juga ada fitur excel jadi bisa download disitu, siapa saja yang penting siswa itu menulis nama lengkap dan NIS</p>
P	<p> Apakah bapak merasa kesulitan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran maharah kalam dengan media educaplay?</p>
GBA	<p> Pasti ada plus minusnya, imbang aja lah mba</p>
P	<p> Apakah untuk mengevaluasi pembelajaran hanya menggunakan media educaplay saja atau ada media lain?</p>
GBA	<p> Oh ngga, saya biasanya memakai banyak media untuk evaluasi seperti alif education, wordwall, PPT dsb tapi yang sering saya gunakan media educaplaynya</p>
P	<p> Apa saja kelebihan dan kelemahan dari media educaplay untuk mengevaluasi?</p>
GBA	<p> Kelebihannya guru lebih mudah Ketika melakukan evaluasi meskipun diawal kita harus nginput soal dulu dari word ke apknya karena dia belum bisa imfort, jadi kita harus copy satu-</p>

	<p>satu soal, jawabannya. Terus kelebihan yang lainnya kita bisa bermain teka-teki, siswa jadi lebih memanfaatkan hpnya untuk pembelajaran tidak Cuma main game.</p> <p>Untuk kekurangan apknya menggunakan kuota, kadang kan ada hp yang tidak mendukung jadi tidak bisa untuk mengakses jadi ya guru harus rela HP, terus educaplay juga optionnya hanya sampai 3 jadi ga bisa menambahkan option 4 bisa sih tapi dia berbayar. Jadi yang biasanya bisa A,B,C,D ini hanya bisa sampai C</p>
P	Apa faktor pendukung dan factor penghambat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media educaplay ini?
GBA	Faktor pendukung jelas harus ada jaringan, data, kuota, wifi yang stabil, kemudian HPnya harus support, materi yang sesuai
P	Bagaimana respon siswa setelah bapak menggunakan educaplay ini untuk mengevaluasi?
GBA	Mereka mengikuti dan antusias, mereka juga ga bosen kalau hanya ceramah kan bosen. Kalau misalkan dia dikelas yang jalur khusus kan mereka ada smart TV jadi tinggal maju, mengtab-tab tapi kan tidak semua kelas ada seperti itu
P	Bagaimana perkembangan atau hasil belajar siswa setelah bapak melakukan evaluasi dengan menggunakan educaplay?
GBA	Yang jelas hasilnya adalah variatif jadi ga bisa disamakan, apalagi kalau kelas X A itu kelas bidik prestasi mereka ya oke nilainya bagus, tapi mohon maaf kalau yang kelas reguler ya ada yang KKM. Ada yang bagus ada yang tidak bagus

2. Pedoman wawancara dan hasil wawancara dengan siswa kelas X A MA Negeri Purbalingga

Hari/tanggal wawancara : Senin, 14 April 2025

Responden : Kelandra Raissa Putri

Kelas : X A

Waktu : 10.00-10.30 WIB

P : Peneliti

S : Siswa

P	Bagaimana guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran maharah kalam dikelas?
---	--

S	Menurut aku bagus sih soalnya kaya ga ngerasa terlalu tertekan, terus juga seru-seru aja
P	Apakah proses evaluasi dengan menggunakan media educaplay yang diberikan guru itu mudah untuk di pahami?
S	Mudah dipahami,soalnya karena itu udah dipelajarin dan pembelajarannya juga seru jadi kita gampang buat ngikut
P	Apakah dengan adanya evaluasi dengan media educaplay kamu merasa nyaman dan antusias dalam mengikuti pembelajaran?
S	Iya nyaman dan antusias, pokoknya ga terlalu serius gitu loh jadinya ga terlalu sepaneng
P	Seberapa sering guru menggunakan media educaplay untuk evaluasi?
S	Tiap BAB, bisa 2 minggu sekali bisa sebulan sekali
P	Bagaimana guru menjelaskan tujuan dan Langkah-langkah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media educaplay?
S	Iya biasanya pak rizal ngasih tau Langkah-langkahnya jadi kita gampang menggunakannya
P	Apakah evaluasi pembelajaran dengan media educaplay mudah di akses?
S	Mudah
P	Apa kelebihan dari evaluasi dengan menggunakan media educaplay?
S	Tampilannya menarik, pembawaanya seru , ada tantangannya jadi buat kita mikir ini apa ya gitu
P	Apakah ada kekurangan atau tantangan yang kamu rasakan? Jika iya, apa saja?
S	Karena ada waktunya jadi harus buru-buru apalagi kita kan disuruh baca soalnya satu-satu, kalau salah atau jawabnya terlalu lama juga nanti ngurangi nyawa

P	Apa yang adik rasakan Ketika mengikuti evaluasi dengan media educaplay ini?
S	Seru tapi deg-degan juga karena ada poinnya
P	Biasanya ada berapa soal dalam evaluasi dengan menggunakan media educaplay tersebut?
S	Biasanya ada 20

Hari/tanggal wawancara : Senin, 14 April 2025

Responden : Dhine Sanggar Dewi Fortuna Budiman

Kelas : X B

Waktu : 10.30-11.00 WIB

P : Peneliti

S : Siswa

P/S	
P	Bagaimana guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran maharah kalam dikelas?
S	Penggunaan media educaplay untuk evaluasi kalam tentunya menambah daya Tarik sendiri dalam mengerjakan, apalagi kalau biasanya kita lihat tulisan yang panjang lebar kan jenuh ya mba cuma karena kali ini lihat kodok-kodok loncat jadi menambah suasana terus soalnya juga ga Panjang banget jadi ngomongnya ga belibet
P	Apakah proses evaluasi dengan menggunakan media educaplay yang diberikan guru itu mudah untuk di pahami?
S	Insyallah mudah, karena soalnya pendek-pendek Cuma kalau untuk fi'il kan bisa membedakannya kalimatnya kan ada yang mirip,kalo ga jelas kan bahaya
P	Apakah dengan adanya evaluasi dengan media educaplay kamu merasa nyaman dan antusias dalam mengikuti pembelajaran?
S	Alhamdulillah sampai saat ini sangat nyaman

P	Seberapa sering guru menggunakan media educaplay untuk evaluasi?
S	Akhir-akhir ini cukup sering menggunakan karena memang apknya sangat efeksibel
P	Bagaimana guru menjelaskan tujuan dan Langkah-langkah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media educaplay?
S	Sebelumnya iya dijelaskan dulu mba, karena hanya melihat beberapa pilihan kemudian kita mengarahkan gimana kita harus meloncat kodoknya dan ditinggal diklik
P	Apakah evaluasi pembelajaran dengan media educaplay mudah di akses?
S	Sangat mudah
P	Apa kelebihan dari evaluasi dengan menggunakan media educaplay?
S	Kreatif, karena siapa juga yang kepikiran kodok loncat jadi pilihan ganda,tentunya karena ada sistem waktu kan otak itu harus berfikir kritis kita lebih terpacu akan lebih mudah dalam berproyeksi di kehidupan sehari-hari
P	Apakah ada kekurangan atau tantangan yang kamu rasakan? Jika iya, apa saja?
S	Kalau misal soalnya agak ribet jadi kita melihat satu opsi ke opsi yang lain agak rumit dan pilihannya banyak, apalagi waktunya kan mba yang jadi masalah
P	Apa yang adik rasakan Ketika mengikuti evaluasi dengan media educaplay ini?
S	Gelisah,karena kesempatannya hanya sedikit hanya 3 nyawa kemudian kita dihadapkan waktu yang terus mengikuti disamping soal yang belum tentu mudah untuk dipahami, ada rasa gelisah buat dapat nilai yang bagus
P	Biasanya ada berapa soal dalam evaluasi dengan menggunakan media educaplay tersebut?

S	20 bisa juga 25
---	-----------------

Hari/tanggal wawancara : Senin, 14 April 2025

Responden : Estri Bakti Sesami

Kelas : X C

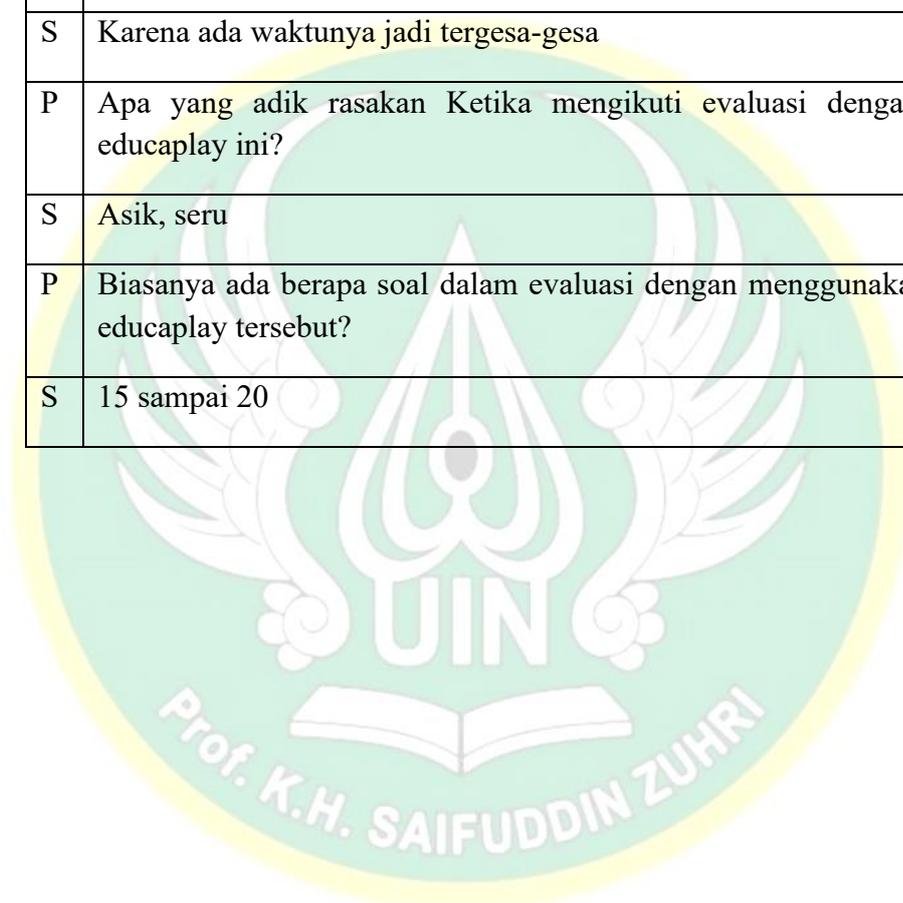
Waktu : 11.00-11.30 WIB

P : Peneliti

S : Siswa

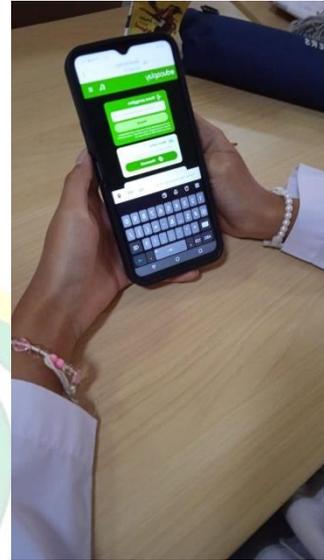
P	Bagaimana guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran maharah kalam dikelas?
S	Yang pertama kan dijelasin dulu gimana materinya, materi apa yang disitu terus nanti dikasih tau caranya terus dikasih linknya terus habis itu dikerjain sebisa mungkin
P	Apakah proses evaluasi dengan menggunakan media educaplay yang diberikan guru itu mudah untuk di pahami?
S	Mudah, karena enjoy gitu ya jadi senang aja gitu jadi tambah seneng belajar tertarik dan ga jenuh
P	Apakah dengan adanya evaluasi dengan media educaplay kamu merasa nyaman dan antusias dalam mengikuti pembelajaran?
S	Nyaman, seru gitu kaya ga bosan aja gitu kaya materi dipapan tulis kan jenuh ya mba
P	Seberapa sering guru menggunakan media educaplay untuk evaluasi?
S	Setiap pergantian BAB
P	Bagaimana guru menjelaskan tujuan dan Langkah-langkah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media educaplay?
S	Iya dijelasin dulu gimana cara pemakaiannya mba tapi Cuma sekali doang jelasinnya pas pertama
P	Apakah evaluasi pembelajaran dengan media educaplay mudah di akses?

S	Sangat mudah
P	Apa kelebihan dari evaluasi dengan menggunakan media educaplay?
S	Kelebihannya kaya bikin antusias jadi kitanya ga jenuh ga bosan yang biasanya Cuma ngapalin materi doang ini bisa sambil main dan seneng-seneng terus kita jadi sering juga ngomong bahasa arabnya
P	Apakah ada kekurangan atau tantangan yang kamu rasakan? Jika iya, apa saja?
S	Karena ada waktunya jadi tergesa-gesa
P	Apa yang adik rasakan Ketika mengikuti evaluasi dengan media educaplay ini?
S	Asik, seru
P	Biasanya ada berapa soal dalam evaluasi dengan menggunakan media educaplay tersebut?
S	15 sampai 20



Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi

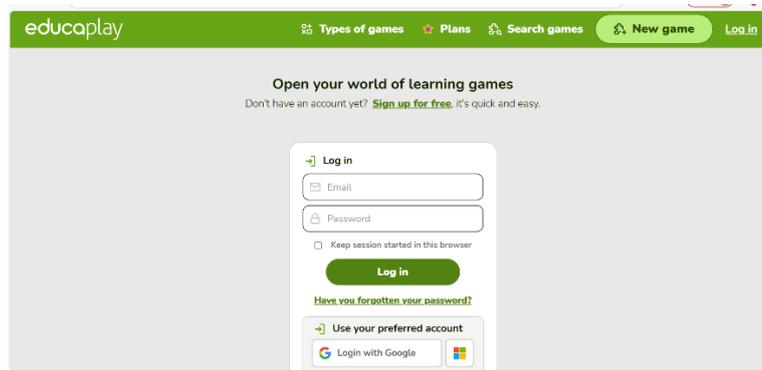
- a. Kegiatan evaluasi pembelajaran maharah kalam dengan menggunakan Media Educaplay



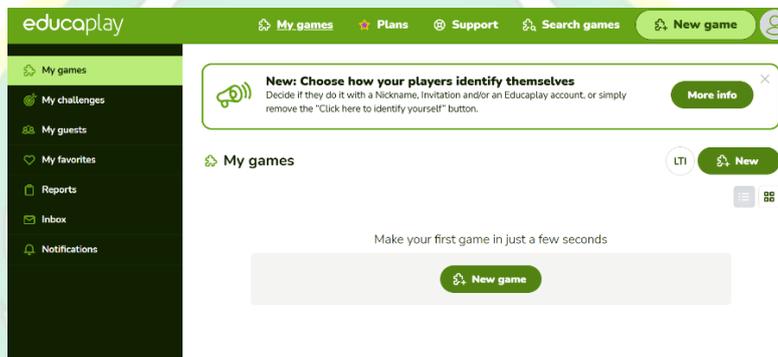


b. Sistem Kerja media Educaplay

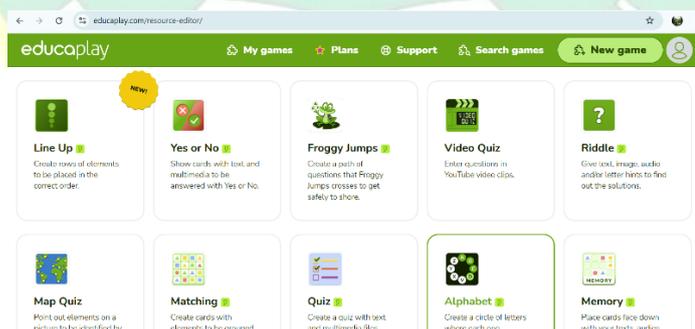
- Pendidik harus mengakses www.educaplay.com/login/ untuk login ke platform Educaplay. Pendidik dapat login melalui akun google atau membuat akun Educaplay (jika belum memiliki akun).



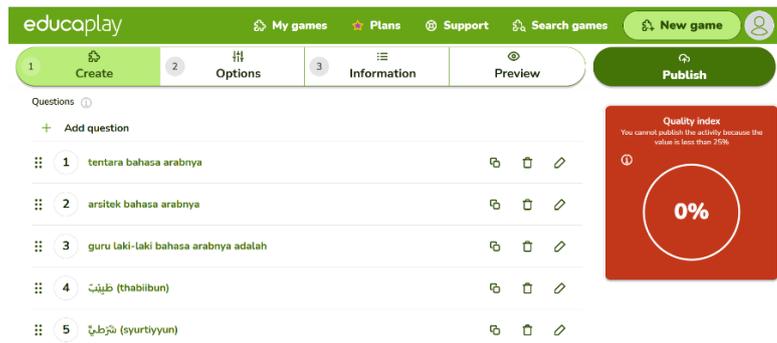
- Setelah login ke Educaplay, maka akan muncul tampilan beranda. Pendidik dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik New Game.



- Terdapat beragam jenis evaluasi berbasis games interaktif, adapun jenis games yang dipilih pada penelitian ini adalah games Froggy Jumps.



- Pendidik dapat membuat soal-soal evaluasi serta menentukan jawaban yang benar.



- Setelah beberapa pertanyaan dibuat, maka pendidik dapat memulai game. Setelah terhubung, maka akan muncul pertanyaan di layar. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memilih salah satu daun (pilihan jawaban) yang tersedia di layar gawai



- Untuk setiap jawaban yang salah dapat mengurangi nyawa.



- Setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.



Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara

DOKUMENTASI WAWANCARA

1. Wawancara dengan Guru Bahasa Arab (Bapak Rizal Nur Rochman)



2. Wawancara dengan siswa kelas X A,B, dan C



Lampiran 5 surat keterangan riset individu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.917/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2025 06 Maret 2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada
Yth. Kepala MA Negeri Purbalingga
Kec. Purbalingga
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Mufarotun Nisa
2. NIM : 214110403028
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
5. Alamat : Kutawis rt 1 rw 11, kecamatan bukateja, kabupaten purbalingga
6. Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam dengan Menggunakan Media Educaplay di MA Negeri Purbalingga

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Guru dan Siswa
2. Tempat / Lokasi : MA Negeri Purbalingga
3. Tanggal Riset : 07-03-2025 s/d 07-05-2025
4. Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dhann

Lampiran 6 surat balasan riset individu



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PURBALINGGA
MADRASAH ALIYAH NEGERI PURBALINGGA**

Jalan S. Parman No. 150 Purbalingga
Telepon (0281) 891691; Faksimili (0281) 894477;
Website : www.man-purbalingga.sch.id

PENDIDIKAN YANG MENKHAJIKAN AKHLAKUL KARIMAH

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 859/Ma.11.03.01/PP.00.6/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Jahroni, M.Pd. I
NIP : 196907281995031002
Pangkt/Gol : Pembina TK.I - IV/b
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit kerja : MA Negeri Purbalingga
Kabupaten/Kota : Purbalingga

Dengan ini memberikan keterangan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Mufarotun Nisa
NIM : 214110403028
Fakultas : Pendidikan Bahasa Arab
Semester : VIII

Telah melakukan riset individu pada 07 Maret 2025 s.d. 07 Mei 2025 di MAN Purbalingga dengan judul "Implementasi Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam dengan Menggunakan Media Educaplay di MA Negeri Purbalingga".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 14 Mei 2025
Kepala Madrasah



Jahroni

Lampiran 7 Blangko bimbingan skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KHAI HARI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARRIBAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani No. 48A, Purwokerto 53126
Telpone (0281) 839424 Faksimili (0281) 836553
www.uin-suka.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mufarrotun Nisa
No. Induk : 214110409028
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGIA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
Nama Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam dengan Menggunakan Media Ediscaplay di MA Negeri Purbalangga

No.	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	07 Januari 2025	Tentukan bahwa ada hal yang ada (Tentukan) dan itu berkaitan dengan nomor	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2.	21 Januari 2025	anda yang pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima, tentukan nama lengkap	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3.	04 Februari 2025	bagaimana cara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4.	11 Februari 2025	penelitian bahasa harus benar, bahwa wawancara harus di jelaskan, wawancara dilakukan, tentukan tanggal dan waktu, dan bagaimana cara wawancara, siapa yang tidak ada cara efektif yang dilakukan harus di jelaskan, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5.	17 Februari 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6.	27 Februari 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 06 Januari 2025
Dosen Pembimbing
[Signature]
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19860704 201503

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KHAI HARI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARRIBAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani No. 48A, Purwokerto 53126
Telpone (0281) 839424 Faksimili (0281) 836553
www.uin-suka.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mufarrotun Nisa
No. Induk : 214110409028
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGIA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
Nama Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam dengan Menggunakan Media Ediscaplay di MA Negeri Purbalangga

No.	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
7.	04 Maret 2025	bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8.	06 Mei 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9.	16 Mei 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
10.	20 Mei 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
11.	23 Mei 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 06 Januari 2025
Dosen Pembimbing
[Signature]
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19860704 201503

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KHAI HARI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARRIBAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani No. 48A, Purwokerto 53126
Telpone (0281) 839424 Faksimili (0281) 836553
www.uin-suka.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mufarrotun Nisa
No. Induk : 214110409028
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGIA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
Nama Judul : Implementasi Evaluasi Pembelajaran Maharah Kalam dengan Menggunakan Media Ediscaplay di MA Negeri Purbalangga

No.	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
12.	16 Mei 2025	bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13.	03 Juni 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14.	05 Juni 2025	bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara, dan bagaimana cara wawancara	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 06 Januari 2025
Dosen Pembimbing
[Signature]
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19860704 201503

Lampiran 8 Surat Wakaf Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-2264/Un.19/K.Pus/PP.08.1/5/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : MUFAROTUN NISA
NIM : 214110403028
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Bahasa Arab

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 28 Mei 2025



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 9 Cek Plagiasi

SKRIPSI MUFA UDAH DIPARAFRASE BENERAN 5.pdf

ORIGINALITY REPORT

23%	22%	9%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	6%
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	text-id.123dok.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
8	es.scribd.com Internet Source	<1%
9	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
10	id.scribd.com Internet Source	<1%
11	core.ac.uk Internet Source	<1%
12	docobook.com Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Mufarotun Nisa
Nim : 214110403028
Tempat, tanggal lahir : Purbalingga, 29 Juni 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
E-mail : mufarotunnisa@gmail.com
Alamat : Dusun Karangpucung Rt/Rw 01/011, Desa Kutawis,
Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga
Nama Ayah : Akhmad Mahfudi Sukhem
Nama Ibu : Sumini

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a) RA Diponegoro 01 Kutawis
 - b) MI Ma'arif NU Kutawis
 - c) MTs Ma'arif NU 09 Kutawis
 - d) MA Negeri Purbalingga
2. Pendidikan Non Formal
 - a) Pondok Pesantren Darul Abror Watumas, Purwanegara, Kabupaten Banyumas

C. Pengalaman Organisasi

1. Pimpinan Ranting IPNU IPPNU Desa Kutawis
2. MAC (Mangga Arabic Club) MA Negeri Purbalingga
3. Rohis Nurul Ilmi MA Negeri Purbalingga
4. Pimpinan Komisariat IPNU IPPNU UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Komunitas Tahta Syajaroh

Demikian daftar Riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 26 Mei 2025

Penulis



Mufarotun Nisa

NIM.214110403028