

## PENGEMBANGAN TES BAHASA ARAB BERBASIS QUICK APP NINJA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VIII DI MTS. HIKMATUL AMANAH

**Muhammad Lutfi Asfihani<sup>1\*</sup>, Annisa Septifara<sup>2</sup>, Muqimah Liwais Sunnah<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Universitas KH Abdul Chalim, Pasuruan

### Abstract

The utilization of technology in education today focuses on improving the quality of learning, especially as a more effective learning medium. At MTs. Hikmatul Amanah, the Arabic learning evaluation process still uses conventional methods in the form of paper tests. The purpose of this research is to develop an evaluation test using QuickAppNinja learning media for Arabic lessons that is valid, reliable, feasible, and practical to use. In addition, this study aims to help students facilitate Arabic language learning, especially in improving their writing skills. The development of this test model used the ADDIE approach. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, and tests. The data were analyzed using qualitative and quantitative methods. The study was conducted on VIII grade students at MTs. Hikmatul Amanah Mojokerto by using relevant research samples. The validation results show that this learning media is feasible to use. Validation questionnaires submitted to media, material, and language validators showed positive results: validation by media experts obtained a percentage of 82% with a very valid level of validity, validation by language experts reached 81% with a very valid level of validity, and validation by material experts got 58% with a sufficient level of validity. In addition, the N-gain Score test results calculated from the pretest and posttest scores reached 61, which is categorized as moderately effective. Thus, QuickAppNinja app is proven to be effective to be used as Arabic learning media, helping students improve their writing skills significantly.

**Keywords :** Language Test Development, QuickAppNinja Learning Media, Writing Skills.

### PENDAHULUAN

Saat ini, lembaga Hikmatul Amanah mengimplementasikan kurikulum Merdeka dalam sistem pembelajarannya. Selain mata pelajaran umum, kurikulum ini juga mencakup pelajaran Bahasa Arab. Buku LKS digunakan sebagai sumber dan bahan ajar utama, serta menjadi dasar penyampaian

**Bara Aji**

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

materi oleh guru. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan soal-soal dalam buku tersebut.

Maharah kitabah, atau kemampuan menulis dalam bahasa Arab, dipandang sebagai aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kemampuan menulis yang baik dalam bahasa Arab memungkinkan siswa mengekspresikan ide, mengorganisir informasi, dan berkomunikasi secara efektif melalui tulisan. Namun, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengembangkan maharah kitabah bahasa Arab. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan ini meliputi kurangnya motivasi, terbatasnya sumber daya pembelajaran, serta metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan maharah kitabah siswa.

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek atau fenomena dalam lingkungan alaminya. Metode ini umum digunakan dalam berbagai bidang seperti psikologi, sosiologi, antropologi, dan pendidikan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perilaku, interaksi, dan proses<sup>38</sup>. Observasi di MTs Hikmatul Amanah menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar sebagian besar masih bergantung pada buku sebagai referensi, dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan variasi strategi yang minim. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada menurunnya minat dan fokus siswa terhadap materi. Penggunaan media pembelajaran seperti video animasi dianggap sebagai alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman materi dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam dan detail dari responden. Dalam prosesnya, peneliti berinteraksi langsung dengan responden melalui pertanyaan yang bisa disiapkan sebelumnya atau dikembangkan secara spontan, tergantung pada jenis wawancara yang dipilih<sup>39</sup>. Wawancara dengan guru Bahasa Arab di MTs Hikmatul Amanah mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Arab memiliki tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki minat dan pengetahuan dasar yang memadai dalam bahasa Arab,

<sup>38</sup> Kate Seers, "Qualitative systematic reviews: their importance for our understanding of research relevant to pain," *British Journal of Pain* 9, no. 1 (Februari 2015): 36–40, <https://doi.org/10.1177/2049463714549777>.

<sup>39</sup> John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (SAGE, 2014).

sehingga guru kesulitan menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum dan buku LKS. Untuk mengatasi kendala ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi mobile seperti QuickAppNinja, dapat menjadi solusi efektif. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan tes pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab juga dipengaruhi oleh kurangnya minat dan penggunaan media yang belum optimal. Siswa menganggap pelajaran Bahasa Arab sulit karena melibatkan berbagai aspek, termasuk penulisan, struktur kalimat, dan pembentukan kata. Ada empat keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satunya adalah keterampilan menulis.

Menurut (Muhammad Lukman Arifianto dkk, 2021) Ada tiga istilah yang kerap disalahartikan atau dicampuradukkan dalam pemahamannya, yaitu tes (al-ikhtibar), pengukuran (al-qiyas), dan penilaian (at-taqwim)<sup>40</sup>. Dari sudut pandang semantik (ilmu tentang makna), ketiga istilah ini memang berada dalam lingkup makna yang sama karena semuanya bertujuan untuk mengukur keberhasilan suatu kegiatan, program, atau kemampuan. Namun, secara konseptual dan fungsional, ketiganya memiliki perbedaan, meskipun saling terkait dan berhubungan satu sama lain.

Menurut (Sapriyah 2019) Media dapat didefinisikan sebagai segala jenis bentuk dan saluran yang digunakan oleh orang-orang untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT)<sup>41</sup>. Menurut Gigne dalam (Andi Kristanto 2016) Media adalah berbagai elemen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Sedangkan menurut (Azhar Arsyad 2017) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pendidikan, dengan tujuan meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar<sup>42</sup>.

Pengertian aplikasi menurut Rachmad Hakim S dalam (Mahardika 2020) Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk tujuan spesifik, seperti pengolahan dokumen, manajemen Windows, permainan (game), dan lain-lain.

<sup>40</sup> MUHAMMAD LUKMAN ARIFANTO, MOH. AININ, IRHAMNI, MOHAMMAD AHSANUDDIN, KHOIRIN NIKMAH, MOHAMMAD SOFI ANWAR, NURUL FITRIA, *EVALUASI DAN PENGEMBANGAN TES INTERAKTIF BAHASA ARAB*, Pertama (Drono Gang Elang 6E Nomor 8 Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581: TONGGAK MEDIA, 2021).

<sup>41</sup> Sapriyah, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2 (2019): 470–77.

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20 ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

Evaluasi terhadap aplikasi sangat penting, terutama dalam aspek kenyamanan dan kepuasan pengguna<sup>43</sup>. Quickappninja adalah sebuah perangkat berbentuk halaman web yang dapat diakses secara online untuk membuat permainan Android dengan menggunakan bahasa HTML, platform ini juga menyediakan template, dan merupakan pembuat aplikasi game android yang kini menjadi sangat populer karena mudah digunakan.

Menurut Mahmud Ulyan dalam (Ritonga dkk. 2023) Kitabah adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir, di mana manusia menyampaikan ide dan perasaannya yang ada dalam dirinya. Kitabah ini menjadi bentuk ekspresi pandangan terhadap orang lain<sup>44</sup>. Menurut taufik dalam (Hendrawanto Ch 2020:59) Kata "kitābah" berasal dari kata dasar "kataba," yang dalam bentuk lain dapat menjadi "yaktubu," "katbān," "kitāban," dan "kitābatan," dengan pola derivasi fa'ala-yaf'ulu<sup>45</sup>. Selain itu, "kitābah" juga bermakna menyusun, mengumpulkan, dan mendaftarkan.

Karena adanya permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Tes Bahasa Arab Berbasis QuickAppNinja untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VIII di MTs. Hikmatul Amanah"

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran Quick App Ninja, diharapkan proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan menulis mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan metode penilaian yang lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

## METODE PENELITIAN

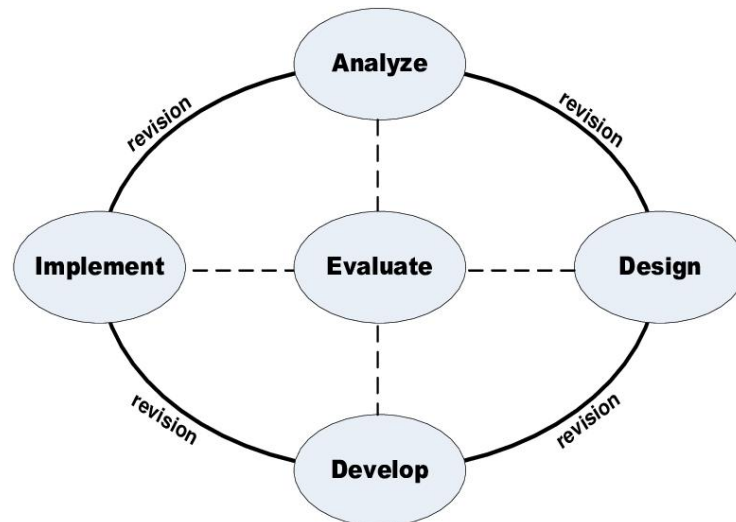
Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analyze, Design, Develop,

<sup>43</sup> Fitri Diani dan Fauzi Arif Lubis, *Analisis Implementasi E-Katalog Terhadap Perkembangan UMKM di Kota Medan dalam Mendukung Kemajuan Ekonomi Syariah*, 2022.

<sup>44</sup> Mahyudin Ritonga dkk., "STRATEGI PEMBELAJARAN KITABAH DALAM UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 19, no. 1 (Maret 2023), <https://doi.org/10.31000/rf.v19i1.7196>.

<sup>45</sup> Hendrawanto Ch, "Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Kitābah) dengan Menggunakan Metode Scramble di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta," *Al-Ma'rifah* 17, no. 1 (April 2020): 58–68, <https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.06>.

Implement, dan Evaluate. Sesuai dengan (Hidayat dan Nizar 2021). ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan tersebut<sup>46</sup>. Dalam pandangan Wang dan Hsu seperti yang dikutip dalam (Iswati 2019:105), model ADDIE digunakan dalam desain instruksional untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka<sup>47</sup>.



Gambar 1 Metode ADDIE

Pada tahap Analyze, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang ada. Tahap Design melibatkan perancangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis. Dalam tahap Develop, materi pembelajaran dan alat bantu dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat. Implementasi, atau tahap Implement, adalah fase di mana materi pembelajaran diterapkan di lingkungan nyata. Akhirnya, tahap Evaluate melibatkan penilaian terhadap efektivitas pembelajaran dan perbaikan yang diperlukan<sup>48</sup>.

Dengan pendekatan ini, model ADDIE memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pembelajaran direncanakan dan dievaluasi dengan baik. Hal ini

<sup>46</sup> Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (Desember 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

<sup>47</sup> Luluk Iswati, "DEVELOPING ADDIE MODEL-BASED ESP COURSEBOOK," *Indonesian EFL Journal* 5, no. 2 (Juli 2019): 201, <https://doi.org/10.25134/ieflj.v5i2.1804>.

<sup>48</sup> Fevi Rahmawati Suwanto dan Ariyadi Wijaya, "The Enhancement of Students Mathematical Communication Ability Through RME-Textbook," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 5, no. 1 (Maret 2021): 1, <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4412>.

tidak hanya membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Melalui model ADDIE, proses pengembangan instruksional menjadi lebih sistematis dan terstruktur, memungkinkan para pendidik untuk terus memperbaiki metode pengajaran mereka<sup>49</sup>.

Pengujian validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi QuickAppNinja dapat dikategorikan valid atau sangat valid apabila mencapai skor persentase antara 61% hingga 100%. Validitas ini dievaluasi oleh para ahli dalam bidang media, materi, dan bahasa<sup>50</sup>.

Untuk memastikan media pembelajaran tersebut benar-benar efektif, evaluasi menyeluruh dari berbagai perspektif sangat penting. Ahli media bertugas menilai apakah penyajian informasi dan fitur interaktif pada aplikasi tersebut sesuai dengan prinsip desain pembelajaran yang baik. Mereka juga memastikan bahwa antarmuka pengguna ramah dan mudah digunakan oleh siswa.

Ahli materi berperan dalam menilai keakuratan dan relevansi konten yang disampaikan. Mereka memastikan bahwa materi yang ada di aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, mereka juga mengevaluasi apakah konten disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Sementara itu, ahli bahasa memeriksa penggunaan bahasa dalam aplikasi, memastikan bahwa tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat yang digunakan benar dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Mereka juga memastikan bahwa bahasa yang digunakan tidak mengandung kesalahan yang dapat mengganggu proses pembelajaran<sup>51</sup>.

Dengan melibatkan para ahli ini dalam proses evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi QuickAppNinja dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Media

---

<sup>49</sup> Abdul Latip, "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS," *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (Juni 2022): 2, <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.

<sup>50</sup> Syaiful Bakhri, Nabeela Himmatus Tsuruya, dan Yanwar Pratama, "Development of Learning Media with QuickAppNinja Android-Based (Guess Image & Find Words) to Increase Elementary School Teachers' Digital Literacy," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 7 (Juli 2023): 7, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3574>.

<sup>51</sup> Raymond V. Wiman dan Wesley C. Meierhenry, *Educational Media: Theory Into Practice* (Merrill, 1969).

yang valid akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Tabel. 1 Penilaian Validasi Produk

Presentase	Kriteria Kelayakan
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

52

Hasil dari penelitian memerlukan pembentukan alat penilaian yang dirancang melalui proses perancangan instrumen. Penyusunan instrumen melibatkan penggunaan Ngain Score yang dihitung menggunakan perangkat lunak statistik SPSS. Media pembelajaran melalui aplikasi QuickAppNinja dianggap valid apabila meraih persentase dengan skor 56-100 dalam kategori Cukup hingga Sangat Efektif.

Tabel. 2. Ngain Score

Presentase N-gain Score	Tafsiran
Kurang dari 40	Tidak Efektif
40 hingga 55	Kurang Efektif
56 hingga 75	Cukup Efektif
Lebih dari 76	Sangat Efektif

53

<sup>52</sup> Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian* (Alfabeta, 2008), <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/8531/rumus-dan-data-dalam-analisis-statistika-untuk-penelitian.html>.

<sup>53</sup> Paulus Insap Santosa, *Metode Penelitian Kuantitatif: Pengembangan Hipotesis dan Pengujiannya Menggunakan SmartPLS* (ANDI, 2018), <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/143392/metode-penelitian-kuantitatif-pengembangan-hipotesis-dan-pengujiannya-menggunakan-smartpls.html>.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian pengembangan media tes berbasis aplikasi QuickAppNinja dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi)<sup>54</sup>. Menurut (Benny A Pribadi 2016:23) Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien<sup>55</sup>.

### Tahap Analisis (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis. Hasil analisis di kelas VIII MTs Hikmatul Amanah Mojokerto dijadikan dasar untuk mengembangkan aplikasi QuickAppNinja. Selama pembelajaran bahasa Arab, siswa sering menghadapi berbagai kesulitan dalam menulis. Salah satu tantangan utamanya adalah memahami sistem penulisan Arab, yang memiliki aturan khusus terkait bentuk dan posisi huruf. Kesulitan ini dapat menghambat siswa dalam memahami dan menerapkan aturan penulisan yang benar.

Selain itu, siswa juga mengalami kendala dalam memperluas kosakata yang mereka gunakan saat menulis dalam bahasa Arab. Kurangnya motivasi belajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis siswa. Kegiatan menulis yang monoton serta minimnya umpan balik konstruktif dari guru atau teman sekelas dapat mengurangi minat siswa dalam menulis.

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dan tantangan yang mereka hadapi dalam menulis bahasa Arab. Wawancara dengan siswa dan guru memberikan wawasan lebih dalam mengenai hambatan spesifik yang dialami serta saran-saran untuk perbaikan. Informasi yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara ini kemudian digunakan untuk merancang aplikasi yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis bahasa Arab dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

<sup>54</sup> Latip, "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS."

<sup>55</sup> Benny A Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (PrenadaMedia, 2016).

### Tahap desain (Perancangan)

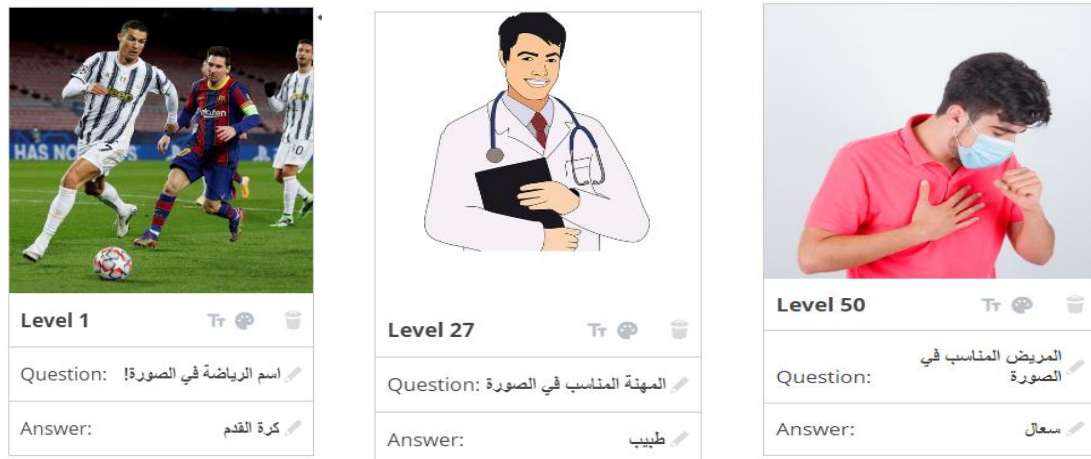
Pada tahap perancangan (Design), tes menggunakan aplikasi QuickAppNinja ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Aplikasi ini dirancang agar mampu meningkatkan keterampilan menulis (maharah kitabah) dalam bahasa Arab. Dengan menawarkan berbagai latihan menulis yang bervariasi, QuickAppNinja membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap tata bahasa Arab secara menyeluruh.

Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk memberikan umpan balik yang efektif kepada pengguna, sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaikinya secara tepat. Umpan balik yang diberikan oleh aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memperbaiki kemampuan menulis mereka dengan cepat dan efisien. Melalui fitur-fitur ini, QuickAppNinja berupaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut, desain aplikasi ini mempertimbangkan berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, termasuk kesulitan-kesulitan yang umum dihadapi dalam mempelajari penulisan Arab. Dengan menyediakan latihan yang dirancang khusus untuk mengatasi masalah tersebut, QuickAppNinja bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan terstruktur, yang akan membantu mereka mencapai kemajuan yang signifikan dalam kemampuan menulis bahasa Arab mereka.

#### 1. Materi Pembelajaran

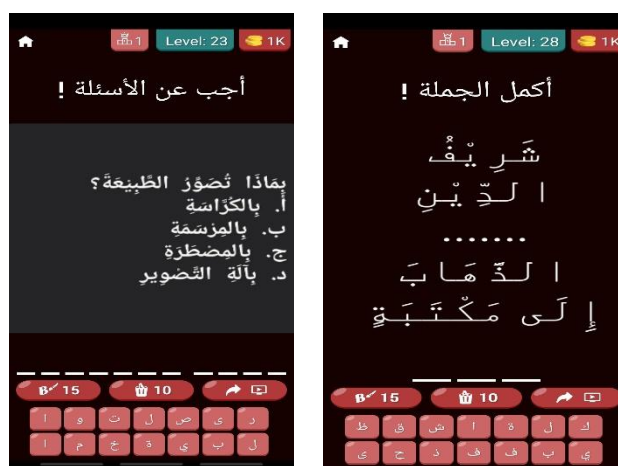
Aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran bahasa Arab yang terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disajikan mencakup topik-topik seperti الرياضة (olahraga), أصحاب المهنة (profesi), dan عيادة المريض (mengunjungi orang sakit), yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan di sekolah. Dengan pendekatan yang sistematis, aplikasi ini membantu siswa memahami konsep-konsep bahasa Arab dengan lebih mudah dan efektif.



Gambar 1 Materi Pembelajaran

## 2. Latihan Menulis

Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis latihan tes menulis untuk memperkuat kemampuan kitabah siswa. Latihan-latihan tersebut mencakup penulisan huruf demi huruf serta kata demi kata, yang disesuaikan dengan tingkatan level yang dimainkan oleh siswa. Cara memainkan latihan ini adalah dengan menekan huruf hijaiyah yang benar sesuai dengan soal dan gambar yang disajikan. Setiap level dirancang untuk memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga mereka dapat belajar secara bertahap dan lebih efektif dalam memahami serta menguasai penulisan bahasa Arab.



Gambar 2 Latihan Menulis

**Bara Aji**

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

### 3. Koreksi Otomatis

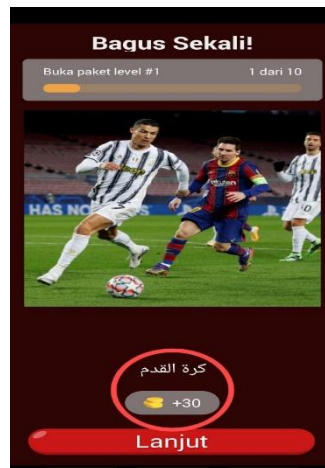
Setelah siswa menyelesaikan latihan tes menulis, aplikasi akan memberikan kode otomatis untuk mengidentifikasi kesalahan dalam penulisan jika jawaban mereka salah. Umpan balik ini dirancang untuk membantu siswa memahami di mana letak kesalahan mereka dan belajar dari perbaikan yang diberikan. Dengan demikian, siswa dapat memperbaiki kemampuan menulis mereka secara bertahap dan lebih efektif, sehingga mereka bisa menerapkan aturan penulisan yang benar di kemudian hari.



Gambar 3 Koreksi Otomatis

### 4. Reward

Aplikasi ini menyediakan sistem reward berbasis koin yang dapat digunakan untuk membeli berbagai bantuan yang tersedia dalam game. Untuk mendapatkan koin, siswa harus menyelesaikan setiap level dengan benar dan tepat. Sistem ini dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis bahasa Arab. Dengan adanya tantangan dan reward, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk terus berlatih dan memperbaiki kemampuan menulis mereka.



Gambar 4 Reward

#### 5. Bantuan

Aplikasi ini menyediakan tiga jenis bantuan yang dapat digunakan oleh siswa. Pertama, bantuan untuk menambahkan satu huruf hijaiyah yang benar, yang dapat diperoleh dengan menggunakan 15 koin. Kedua, bantuan untuk menghapus beberapa huruf hijaiyah yang salah, yang tersedia dengan harga 10 koin. Terakhir, aplikasi ini juga menawarkan opsi untuk meminta bantuan teman melalui fitur berbagi. Dengan ketiga bentuk bantuan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengatasi kesulitan dalam menulis huruf hijaiyah dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap penulisan yang benar.



Gambar 5 Bantuan

#### 6. Pengaturan Personalisasi

Aplikasi ini menyediakan berbagai opsi pengaturan personalisasi yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman pembelajaran mereka. Salah satunya adalah pilihan misi dan mode permainan yang dapat dipilih sesuai dengan preferensi masing-masing pengguna. Fitur ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, karena mereka dapat

# Bara Aji

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

menyesuaikan tantangan dan gaya belajar mereka sendiri. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 6 Pengaturan Personalisasi

#### 7. Cara Memainkan Game

Cara memainkan game QuickAppNinja adalah dengan menekan huruf-huruf hijaiyah yang tersedia, kemudian menjawab pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Pemain harus menyelesaikan semua tantangan yang ada hingga mencapai level 66. Setiap level dalam game ini dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman pemain mengenai kosa kata bahasa Arab, sekaligus meningkatkan keterampilan kitabah mereka dalam menghafal dan mudah memahami kosa kata sesuai dengan gambar yang relevan. Dengan aplikasi game ini, pemain dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 7 Cara Memainkan Game

### Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, kehadiran aplikasi QuickAppNinja diharapkan bisa memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses belajar dan menyediakan akses yang lebih lancar terhadap materi pembelajaran.. Keunggulan penggunaan aplikasi QuickAppNinja sebagai media pembelajaran mencakup fleksibilitas dalam pembaruan dan penyesuaian konten pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru. Dalam era digital saat ini, aplikasi QuickAppNinja dapat meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Setelah aplikasi Quick App Ninja selesai dibuat langkah berikutnya dilakukan validasi kelayakan aplikasi Quick App Ninja dengan cara validasi produk. Validasi aplikasi QuickAppNinja akan dilakukan dengan tiga validator ahli, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa, validator ahli akan memberikan penilaian skala dan saran untuk memperbaiki aplikasi yang akan digunakan.

# Bara Aji

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

### **Validasi Ahli Media**

Gambar kadang tidak sesuai dengan soal dan sebaiknya huruf diacak dengan jumlah huruf jawaban dan agar tidak terlalu banyak.

### **Validasi Ahli Materi**

Tujuan tidak jelas, kelas 8 masih dasar, tidak ada ilustrasi, lihat kolom, seharusnya pemaparan mufrodat dalam bentuk rofa' dan consis, struktur masih indonesia, tata bahasa untuk konteks dialog perempuan tidak ada, jika untuk tes kurang tepat, jika untuk latihan cocok dan instruksi belum jelas jika tidak bisa menambah intruksi, coba masukan gambar/ video trial aplikasi.

### **Validasi Ahli Bahasa**

Instruksi dalam game kurang sesuai dan ada beberapa kesalahan tulis dan harokat.

Setelah mendapatkan masukan dan kritik dari tiga validator mengenai validasi produk pengembangan tes bahasa melalui media pembelajaran QuickAppNinja pada mata pelajaran bahasa Arab, dilakukan revisi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII MTs. Hikmatul Amanah. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan benar-benar efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Para validator terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang masing-masing memberikan pandangan dan saran berharga untuk penyempurnaan produk. Ahli media fokus pada aspek visual dan teknis, memastikan bahwa aplikasi QuickAppNinja mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Sementara itu, ahli materi memberikan evaluasi terhadap konten yang disajikan, memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa. Ahli bahasa mengevaluasi penggunaan bahasa, memastikan kejelasan, kesesuaian, dan keterbacaan bagi siswa.

Proses revisi ini melibatkan beberapa tahap, mulai dari pengumpulan masukan, analisis kritik, hingga implementasi perubahan. Setiap saran dan kritik yang diberikan oleh para validator dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran menjadi lebih

efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, diharapkan produk yang dihasilkan mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara signifikan.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

Aspek	Hasil	Keterangan
Validasi Ahli Media	81%	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	58%	Cukup Layak
Validasi Ahli Bahasa	82%	Sangat Layak

Sumber: Data yang telah diolah

Setelah itu, peneliti mengumpulkan semua nilai yang diberikan oleh para validator dan menghitung rata-rata dari hasil akhir evaluasi. Proses ini melibatkan penjumlahan keseluruhan skor dari berbagai aspek yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dengan menghitung rata-rata ini, peneliti dapat memperoleh gambaran umum tentang validitas media pembelajaran yang diuji. Hasil akhir dari perhitungan ini memberikan indikasi seberapa efektif dan layak media pembelajaran tersebut menurut para ahli yang terlibat dalam proses evaluasi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan dapat digunakan secara efektif dalam konteks pendidikan.

Nilai kelayakan Produk:  $\frac{81 + 58 + 82}{3} = 74\%$

3

Berdasarkan hasil yang tercantum dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian validasi secara keseluruhan mencapai 74%. Ini menunjukkan bahwa validasi tersebut masuk dalam kategori valid, mengingat persentase yang diperoleh berada dalam rentang 61% hingga 80%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji telah memenuhi standar yang ditetapkan oleh para ahli di berbagai bidang, termasuk media, materi, dan bahasa. Evaluasi ini mencerminkan kualitas yang memadai dari media pembelajaran, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam aspek materi yang mendapatkan penilaian cukup valid. Dengan demikian, hasil validasi ini memberikan gambaran positif mengenai keefektifan media pembelajaran tersebut, namun tetap mendorong untuk dilakukan revisi dan perbaikan agar mencapai tingkat validasi yang lebih tinggi.

# Bara Aji

ISSN: 3031- 4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

## Tahap Implementation (Implementasi)

Implementasi media pembelajaran Quick App Ninja juga diuji coba di kelas untuk mendapatkan feedback langsung dari siswa dan guru. Umpan balik ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif dalam situasi nyata. Melalui pengujian lapangan, berbagai aspek teknis dan pedagogis dari media pembelajaran dapat dievaluasi dan disempurnakan lebih lanjut.

Pada tanggal 22 Mei 2023, tahap implementasi dilaksanakan di kelas 8 MTs Hikmatul Amanah yang berlokasi di Jl. Raya Tirtowening Pacet No Km. 4 Bendorejo, Bendunganjati, Kec. Pacet, Kab. Mojokerto, Jawa Timur 61347. Tujuan dari tahap ini adalah menerapkan alat bantu pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Eksperimen satu kelas dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai responden untuk mengevaluasi respon siswa serta daya tarik dari aplikasi QuickAppNinja.

### Hasil Pretest

Pada tahap pretest peneliti melakukan uji pada siswa kelas 8 yang berjumlah 30 siswa sebelum menggunakan aplikasi. Berikut hasil dari pretest siswa kelas 8.

Tabel 4. Hasil Penilaian Pretest Siswa

No.	Nama Siswa	Jumlah Nilai
1	AEAP	39
2	AAD	50
3	APA	61
4	APA	33
5	AR	39
6	CR	28
7	CNA	44
8	DSAP	72
9	FA	44
10	FAN	33
11	IMU	72
12	KDRA	39

# Bara Aji

ISSN: 3031-4852 | VOL: 03 NO: 02. Januari 2026

13	LF	50
14	LWY	33
15	LAI	61
16	NS	28
17	NAP	33
18	NFSIL	50
19	NHR	28
20	PRD	78
21	SBO	33
22	SMP	56
23	SF	28
24	SF	28
25	SNR	61
26	TM	61
27	UFM	33
28	VCF	28
29	YUS	72
30	ZFP	33

Sumber: Data yang telah diolah

### Hasil Postest

Pada tahap postest peneliti melakukan uji pada siswa kelas 8 yang berjumlah 30 siswa. Peneliti memberikan file aplikasi QuickAppninja yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Berikut hasil dari postest siswa kelas 8.

Tabel 5. Hasil Penilaian Postest Siswa

No.	Nama Siswa	Jumlah Nilai
1	AEAP	85
2	AAD	85
3	APA	73
4	APA	91
5	AR	52
6	CR	61
7	CNA	52
8	DSAP	85

9	FA	70
10	FAN	70
11	IMU	91
12	KDRA	82
13	LF	82
14	LWY	91
15	LAI	94
16	NS	48
17	NAP	88
18	NFSIL	88
19	NHR	76
20	PRD	94
21	SBO	94
22	SMP	91
23	SF	64
24	SF	52
25	SNR	76
26	TM	94
27	UFM	94
28	VCF	58
29	YUS	97
30	ZFP	61

Sumber: Data yang telah diolah

Setelah melaksanakan uji pretest dan posttest, peneliti melanjutkan dengan uji Ngain Score untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak perubahan dari intervensi yang dilakukan.

Tabel 6. Hasil N-gain Score

Aspek	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	,14	,91	,6106	,22929
Ngain_Persen	30	14,29	91,04	61,0613	22,92900
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Data yang telah diolah

Berdasarkan informasi yang tertera dalam tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa total nilai Pretest dan Posttest dengan menggunakan uji N-gain mencapai 61, sehingga termasuk dalam kategori

"Cukup Efektif," yang rentangnya berkisar antara 57 hingga 75. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran QuickAppNinja dalam mata pelajaran bahasa Arab dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII MTs. Hikmatul Amanah dan pantas digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

Implementasi aplikasi ini juga melibatkan pendekatan yang adaptif, di mana tingkat kesulitan latihan dapat disesuaikan dengan kemampuan individu siswa. Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan efektif. Dengan demikian, QuickAppNinja tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai platform yang mendukung perkembangan keterampilan menulis bahasa Arab secara berkelanjutan.

Akhirnya, dengan melalui proses uji coba yang komprehensif, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas yang diinginkan, tetapi juga benar-benar bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Proses ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara pengembang media, validator, dan pengguna akhir dalam menciptakan produk pendidikan yang efektif dan berkualitas tinggi

### **Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi, informasi yang dikumpulkan mencakup hasil evaluasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, menggunakan penilaian formatif. Penilaian formatif ini telah disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengevaluasi kelayakan perangkat pembelajaran QuickAppNinja berdasarkan tanggapan siswa. Evaluasi ini berpedoman pada analisis dari tahap-tahap sebelumnya, termasuk masukan dari ahli validasi yang memberikan saran atau rekomendasi perbaikan terkait aspek materi, bahasa, dan media.

Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa QuickAppNinja dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Umpan balik dari siswa mengindikasikan bahwa aplikasi ini membantu mereka mengatasi kesulitan dalam menulis, memahami aturan penulisan, serta memperluas kosakata. Evaluasi ini juga memperlihatkan bahwa fitur-fitur

interaktif dan umpan balik konstruktif yang disediakan oleh aplikasi sangat bermanfaat bagi siswa.

Selain itu, masukan dari para ahli validasi memberikan kontribusi signifikan dalam menyempurnakan aplikasi ini. Rekomendasi perbaikan yang diberikan, seperti penyederhanaan bahasa dan penambahan media visual, diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan evaluasi ini, QuickAppNinja dianggap sebagai alat pembelajaran yang layak dan pantas digunakan di dalam kelas, membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam bahasa Arab serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan tes bahasa dengan menggunakan media pembelajaran QuickAppNinja, guna meningkatkan kemampuan menulis (kitabah) dalam bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs. Hikmatul Amanah. Berdasarkan evaluasi dari validator, validitas ahli media mencapai 81%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Penilaian validitas ahli bahasa mencapai 82% untuk seluruh aspek, yang juga dikategorikan sebagai sangat valid. Namun, penilaian validitas ahli materi terkait dengan isi materi hanya mencapai 58%, yang tergolong dalam kategori cukup. Oleh karena itu, setelah dilakukan revisi sesuai saran dan komentar dari validator, aplikasi QuickAppNinja dianggap layak untuk digunakan.

Hasil uji N-gain Score berdasarkan perhitungan nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sebesar 61, yang masuk dalam kategori "Cukup Efektif" karena berada dalam rentang 57 hingga 75. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quick App Ninja layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis (kitabah) dalam mata pelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs. Hikmatul Amanah. Aplikasi ini telah melalui berbagai tahapan pengembangan dan evaluasi untuk memastikan keefektifan dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, aplikasi ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga memotivasi mereka melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, penggunaan QuickAppNinja diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Revisi yang

dilakukan berdasarkan umpan balik dari validator telah memperkuat kualitas dan keefektifan aplikasi, sehingga dapat menjadi alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. Pertama. Jl. Potro Agung III 41 C, Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. 20 ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Bakhri, Syaiful, Nabeela Himmatus Tsuroya, dan Yanwar Pratama. "Development of Learning Media with QuickAppNinja Android-Based (Guess Image & Find Words) to Increase Elementary School Teachers' Digital Literacy." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 7 (Juli 2023): 7. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3574>.
- Benny A Pribadi. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. PrenadaMedia, 2016.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE, 2014.
- Diani, Fitri, dan Fauzi Arif Lubis. *Analisis Implementasi E-Katalog Terhadap Perkembangan UMKM di Kota Medan dalam Mendukung Kemajuan Ekonomi Syariah*. 2022.
- Hendrawanto Ch. "Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Kitābah) dengan Menggunakan Metode Scramble di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta." *Al-Ma'rifah* 17, no. 1 (April 2020): 58–68. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.06>.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (Desember 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Iswati, Luluk. "DEVELOPING ADDIE MODEL-BASED ESP COURSEBOOK." *Indonesian EFL Journal* 5, no. 2 (Juli 2019): 103–12. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v5i2.1804>.
- Latip, Abdul. "PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS." *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (Juni 2022): 2. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Mahardika, Bagus Tri. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU." *September*, no. 2 (2020).

MUHAMMAD LUKMAN ARIFianto, MOH. AININ, IRHAMNI, MOHAMMAD AHSANUDDIN, KHOIRIN NIKMAH, MOHAMMAD SOFI ANWAR, NURUL FITRIA. *EVALUASI DAN PENGEMBANGAN TES INTERAKTIF BAHASA ARAB*. Pertama. Drono Gang Elang 6E Nomor 8 Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581: TONGGAK MEDIA, 2021.

Riduwan, dan Akdon. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta, 2008. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/8531/rumus-dan-data-dalam-analisis-statistika-untuk-penelitian.html>.

Ritonga, Mahyudin, Dian Martias, Nishfu Rahma Dani, dan Liza Jumusti. "STRATEGI PEMBELAJARAN KITABAH DALAM UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH TSANAWIYAH." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 19, no. 1 (Maret 2023). <https://doi.org/10.31000/rf.v19i1.7196>.

Santosa, Paulus Insap. *Metode Penelitian Kuantitatif: Pengembangan Hipotesis dan Pengujiannya Menggunakan SmartPLS*. ANDI, 2018. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/143392/metode-penelitian-kuantitatif-pengembangan-hipotesis-dan-pengujiannya-menggunakan-smartpls.html>.

Sapriyah. "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR." *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2 (2019): 470–77.

Seers, Kate. "Qualitative systematic reviews: their importance for our understanding of research relevant to pain." *British Journal of Pain* 9, no. 1 (Februari 2015): 36–40. <https://doi.org/10.1177/2049463714549777>.

Suwanto, Fevi Rahmawati, dan Ariyadi Wijaya. "The Enhancement of Students Mathematical Communication Ability Through RME-Textbook." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 5, no. 1 (Maret 2021): 1. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4412>.

Wiman, Raymond V., dan Wesley C. Meierhenry. *Educational Media: Theory Into Practice*. Merrill, 1969.