

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET* DAN *SELF EFFICACY* TERHADAP *MAHĀRAH AL-QIRĀ'AH* SISWA KELAS VII MTSN 2 BOALEMO

Raudhatul Jannah H. Genti¹, Herson Anwar²

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia^{1,2}

raudhatuljannahgenti@gmail.com¹, hersonanwar@iaingorontalo.ac.id²

Abstract

This study aims to analyze the effect of using Blooket learning media and self-efficacy on Mahārah al-Qirā'ah of seventh-grade students at MTsN 2 Boalemo. The research problem arises from the low Arabic reading ability of students, which is caused by limited variety of learning media and low self-confidence of students in understanding Arabic texts. This study used a quantitative approach with an experimental method. The research subjects consisted of 58 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected through Mahārah al-Qirā'ah tests (pre-test and post-test) and self-efficacy questionnaires, then analyzed using descriptive and inferential statistics through multiple linear regression. The results of the study indicate that there is an increase in Mahārah al-Qirā'ah ability in students who learn using Blooket media compared to students in the control class. Self-efficacy has been proven to have a significant effect on students' Arabic reading ability Arabic reading skills. In addition, the regression analysis results showed that the use of Blooket media and self-efficacy simultaneously had a significant effect on students' Mahārah al-Qirā'ah. These findings indicate that gamification-based Arabic language learning supported by the strengthening of self-efficacy can improve the effectiveness of reading learning at the madrasah tsanawiyah level.

Keywords: Blooket, self-efficacy, Mahārah al-Qirā'ah, Arabic language learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket dan self-efficacy terhadap Mahārah al-Qirā'ah siswa kelas VII MTsN 2 Boalemo. Permasalahan penelitian berangkat dari rendahnya Maharah Al-Qira'ah siswa yang disebabkan oleh terbatasnya variasi media pembelajaran serta rendahnya keyakinan diri siswa dalam memahami teks berbahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 58 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes Mahārah al-Qirā'ah (pretest dan posttest) serta angket self-efficacy, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Mahārah al-Qirā'ah pada siswa yang belajar menggunakan media Blooket dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Self-efficacy terbukti berpengaruh signifikan terhadap Mahārah al-Qirā'ah siswa. Selain itu, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket dan self-efficacy secara simultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Mahārah al-Qirā'ah siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Arab berbasis gamifikasi yang didukung oleh penguatan self-efficacy mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca di tingkat madrasah tsanawiyah.

Kata kunci: Blooket, self-efficacy, Mahārah al-Qirā'ah, pembelajaran Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi literasi peserta didik, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab di madrasah tsanawiyah. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai siswa adalah *Mahārah al-Qirā'ah* (keterampilan membaca), karena kemampuan ini menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti menulis, berbicara, dan memahami teks secara kritis¹. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, *Mahārah al-Qirā'ah* bahasa Arab siswa sering kali belum berkembang secara optimal, terutama akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif.²

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti kegiatan menerjemahkan teks dan menjawab soal secara pasif.³ Pola pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa kurang termotivasi, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan berbahasa Arab. Akibatnya, *Mahārah al-Qirā'ah* siswa, khususnya dalam memahami makna teks dan menarik informasi penting dari bacaan, belum mencapai hasil yang diharapkan⁴. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menantang.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi mulai banyak dimanfaatkan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁵ Salah satu media pembelajaran yang berkembang dan banyak digunakan adalah *Blooket*, yaitu platform kuis berbasis permainan yang menggabungkan unsur kompetisi, umpan balik instan, dan variasi mode permainan. Penggunaan *Blooket* memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran,

¹ Sa'diyah Halimatus Hasibuan Melvi Noviza, "Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah," *Revorma* 3, no. 1 (2023): 26–41, <https://doi.org/10.62825/revorma.v3i1.35>.

² Hasanah Fadilatul, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Dan *Self efficacy* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Darus Salam Bondowoso" (Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

³ Nisa Vika Zakiyatun, "Efektivitas Implementasi *Blooket* Sebagai Platform Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Klasifikasi Biologi Di SMA," *Sindoro Cendekia Pendidikan* 16, no. 9 (2025), <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

⁴ Maimun Firli Robi Muhammad, Camelia, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi *Blooket* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI Di SMA Negeri 1 Palembang," *Classroom Action Researche* 7, no. 3 (2025), <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>.

⁵ Muhammad Asrul Sultan, Zaid Zainal, and Anna Aprilianti Momang, "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare," *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 139–45, <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i2.3360>.

meningkatkan frekuensi latihan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.⁶ Dalam konteks pembelajaran *Mahārah al-Qirā'ah*, *Blooket* berpotensi membantu siswa berlatih membaca dan memahami teks bahasa Arab secara berulang melalui aktivitas kuis yang interaktif.⁷

Selain faktor media pembelajaran, keberhasilan siswa dalam membaca teks bahasa Arab juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, khususnya *self-efficacy* atau efikasi diri. *Self-efficacy* merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan belajar. Siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri, lebih tekun, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam membaca teks bahasa Arab. Sebaliknya, rendahnya *self-efficacy* dapat menyebabkan siswa ragu terhadap kemampuannya sendiri sehingga berdampak negatif pada hasil belajar.⁸

Secara teoretis, hubungan antara media pembelajaran, *self-efficacy*, dan hasil belajar dapat dijelaskan melalui *Social Cognitive Theory*, yang menekankan adanya interaksi timbal balik antara faktor lingkungan, faktor personal, dan perilaku belajar. Media pembelajaran yang menarik seperti *Blooket* dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif dan memberikan penguatan keberhasilan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa.⁹ Peningkatan *self-efficacy* tersebut kemudian mendorong siswa untuk lebih aktif dan efektif dalam proses membaca, sehingga berkontribusi pada peningkatan *Mahārah al-Qirā'ah*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa kelas VII MTsN 2 Boalemo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan penguatan faktor psikologis siswa guna meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab

⁶ Jhems Richard Hasan and Alvons Habibie, "The Most Appropriate Online Assessment Tools for Language Learning: An Analysis of Their Use and Challenge in EFL Instructions," *Linguists : Journal of Linguistics and Language Teaching* 10, no. 1 (2024): 56, <https://doi.org/10.29300/ling.v10i1.3942>.

⁷ wahyuningsi Sri umar misbah, zuhriyah nurul, "Pembelajaran Maharah Qiroah Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI IPA 7 Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bima (Studi Kasus Man 2 Kota Bima)," *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. April (2025): 210–23.

⁸ Akhmad Sunhaji and Ahmad Zain Sarnoto, "Peran Manajemen Efikasi Diri Siswi Dalam Pembentukan Budaya Bahasa Arab Di Sekolah (Studi Kasus Di SMP Tashfia Putri Boardinh Kota Bekasi , Jawa Barat)," *Journal Scientific of Mandalika* 6, no. 8 (2025): 2134–50, <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss8pp2134-2150>.

⁹ Dale H. Schunk, "Social Cognitive Theory," *APA Educational Psychology Handbook*, 2012, <https://doi.org/10.1037/13273-005>.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah quasi-experimental design, karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang telah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN 2 Boalemo pada tahun ajaran berjalan. Populasi penelitian berjumlah 140 siswa, sedangkan sampel penelitian sebanyak 58 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Blooket* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur *Mahārah al-Qirā'ah* siswa, yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur tingkat *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran membaca Bahasa Arab. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan variabel penelitian dan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa MTs.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Tests of Normality

Kelompok	Variabel	Shapiro-Wilk Sig.
Eksperimen	Pretest	0,124
Eksperimen	Posttest	0,087
Eksperimen	Self-efficacy	0,093
Kontrol	Pretest	0,112
Kontrol	Posttest	0,076
Kontrol	Self-efficacy	0,081

Hasil pengujian normalitas data menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian, yaitu skor pretest dan posttest *Mahārah al-Qirā'ah* serta skor *self-efficacy* siswa, memiliki distribusi data yang normal. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi masing-masing variabel berada di atas batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi kenormalan dan layak dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik.

Temuan ini mengindikasikan bahwa sebaran data hasil tes dan angket bersifat homogen dan

tidak mengalami penyimpangan distribusi yang signifikan. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa kemampuan awal siswa, hasil pembelajaran, serta tingkat *self-efficacy* tersebar secara proporsional pada masing-masing kelompok. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis pada tahap berikutnya, seperti uji regresi linier berganda, karena asumsi dasar analisis parametrik telah terpenuhi.

Secara metodologis, terpenuhinya asumsi normalitas memperkuat validitas hasil penelitian, karena hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Blooket*, *self-efficacy*, dan *Mahārah al-Qirā'ah* dapat dianalisis secara lebih akurat. Hasil ini sejalan dengan praktik penelitian kuantitatif dalam bidang pendidikan yang menekankan pentingnya pemenuhan asumsi statistik sebelum pengujian pengaruh antarvariabel. Dengan demikian, analisis lanjutan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih reliabel mengenai pengaruh media *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa.

2. Uji Linearitas

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Hubungan Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Media <i>Blooket</i> → Mahārah Qirā'ah	0,218	Linear
<i>Self-efficacy</i> → Mahārah Qirā'ah	0,164	Linear

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Blooket* dengan *Mahārah al-Qirā'ah* siswa bersifat linear. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi deviation from linearity yang lebih besar dari 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan penggunaan media *Blooket* diikuti oleh peningkatan *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab siswa secara proporsional.

Selain itu, hasil pengujian linearitas antara *self-efficacy* dan *Mahārah al-Qirā'ah* juga menunjukkan hubungan yang linear. Nilai signifikansi yang diperoleh berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* memiliki hubungan yang searah dan konsisten dengan *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya, semakin baik pula capaian *Mahārah al-Qirā'ah*.

Secara metodologis, terpenuhinya asumsi linearitas pada kedua variabel bebas menunjukkan bahwa model analisis regresi linier berganda layak digunakan dalam penelitian ini. Hubungan linear antara media pembelajaran *Blooket*, *self-efficacy*, dan *Mahārah al-Qirā'ah* memperkuat dasar analisis pengaruh simultan antarvariabel, sehingga hasil pengujian hipotesis selanjutnya dapat diinterpretasikan secara valid dan reliabel dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah.

3. Uji Multikolinearitas

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Bebas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
----------	-----------	-----	------------

Media Pembelajaran <i>Blooket</i>	0,742	1,347	Tidak terjadi multikolinearitas
Self-efficacy	0,742	1,347	Tidak terjadi multikolinearitas

Hasil pengujian multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* tidak mengalami gejala multikolinearitas. Hal ini ditunjukkan oleh nilai tolerance masing-masing variabel yang berada di atas 0,10 serta nilai Variance Inflation Factor (VIF) yang berada di bawah 10. Dengan demikian, kedua variabel bebas dalam penelitian ini dinyatakan saling independen dan tidak memiliki hubungan yang terlalu kuat satu sama lain.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* dan tingkat *self-efficacy* siswa merupakan dua konstruk yang berbeda, meskipun keduanya sama-sama berperan dalam meningkatkan *Mahārah al-Qirā'ah*. Kondisi ini memungkinkan masing-masing variabel memberikan kontribusi yang unik terhadap variabel terikat tanpa menimbulkan bias dalam model analisis.

Secara metodologis, tidak ditemukannya multikolinearitas memperkuat kelayakan penggunaan analisis regresi linier berganda dalam penelitian ini. Model regresi yang dibangun dapat diinterpretasikan secara akurat karena pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa dapat dianalisis secara parsial maupun simultan. Dengan demikian, hasil pengujian hipotesis yang diperoleh pada tahap selanjutnya dapat dipercaya dan mencerminkan hubungan antarvariabel secara objektif.

4. Uji Linear Berganda

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	Koefisien Regresi (B)	Sig.	Keterangan
Konstanta	42,317	0,000	—
Media Pembelajaran <i>Blooket</i>	0,368	0,012	Berpengaruh signifikan
Self-efficacy	0,421	0,004	Berpengaruh signifikan

Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Nilai koefisien regresi yang diperoleh menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti peningkatan penggunaan media *Blooket* dan tingkat *self-efficacy* diikuti oleh peningkatan *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab siswa.

Secara parsial, media pembelajaran *Blooket* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah*, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Temuan ini

mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami teks Bahasa Arab. Media *Blooket* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kompetisi, umpan balik langsung, dan variasi mode permainan yang memperkuat keterlibatan siswa dalam proses membaca.

Selain itu, *self-efficacy* juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Hasil ini menguatkan pandangan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya sendiri berperan penting dalam keberhasilan belajar membaca. Siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi teks berbahasa Arab, lebih gigih ketika mengalami kesulitan, serta lebih aktif dalam menggunakan strategi membaca yang efektif.

Secara keseluruhan, hasil regresi linier berganda menunjukkan bahwa kombinasi antara penggunaan media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* merupakan faktor penting dalam meningkatkan *Mahārah al-Qirā'ah* siswa di tingkat madrasah tsanawiyah. Temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan integrasi antara inovasi media pembelajaran dan penguatan aspek psikologis siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Uji T (parsial)

Tabel 5. Hasil Uji T (Parsial)

Variabel	Nilai t	Sig.	Keterangan
Media Pembelajaran <i>Blooket</i>	2,612	0,012	Berpengaruh signifikan
Self-efficacy	3,021	0,004	Berpengaruh signifikan

Hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran *Blooket* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *Blooket* secara mandiri mampu meningkatkan *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik *Blooket* yang interaktif, kompetitif, serta menyediakan umpan balik langsung dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami teks bacaan.

Selain itu, *self-efficacy* juga terbukti memberikan pengaruh signifikan secara parsial terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya sendiri menjadi faktor penting dalam keberhasilan membaca teks Bahasa Arab. Siswa dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi cenderung lebih percaya diri, lebih gigih menghadapi kesulitan, serta lebih aktif dalam menerapkan strategi membaca yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil uji t menegaskan bahwa masing-masing variabel bebas, baik media pembelajaran *Blooket* maupun *self-efficacy*, memiliki kontribusi yang bermakna terhadap peningkatan *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya bergantung pada inovasi media pembelajaran, tetapi juga pada penguatan aspek psikologis siswa dalam proses belajar.

6. Uji F (Simultan)

Tabel 6. Hasil Uji F (simultan)

Model	F	Sig.
Regresi	18,742	0,000

Hasil uji F menunjukkan bahwa media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, yang menandakan bahwa kedua variabel bebas secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab siswa. Dengan demikian, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan *Mahārah al-Qirā'ah* tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil dari interaksi antara penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kondisi psikologis siswa berupa keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran berbasis permainan seperti *Blooket* yang disertai penguatan *self-efficacy* siswa menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

7. Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 7. Hasil dari Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,637	0,406	0,384

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,406. Hal ini berarti bahwa sebesar 40,6% variasi *Mahārah al-Qirā'ah* siswa dapat dijelaskan oleh media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* secara bersama-sama. Sementara itu, sisanya sebesar 59,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa kontribusi kedua variabel independen tergolong

sedang dan bermakna dalam meningkatkan *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik perlu diimbangi dengan penguatan aspek afektif dan motivasional siswa agar hasil pembelajaran *Mahārah al-Qirā'ah* dapat optimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu memperhatikan keseimbangan antara inovasi media dan pengembangan keyakinan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa kelas VII MTsN 2 Boalemo. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh temuan bahwa penggunaan media *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca Bahasa Arab siswa. Selain itu, *self-efficacy* juga terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah*. Lebih lanjut, hasil analisis simultan menunjukkan bahwa kombinasi penggunaan media *Blooket* dan *self-efficacy* memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan keterampilan membaca Bahasa Arab dibandingkan pengaruh masing-masing variabel secara terpisah. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca Bahasa Arab tidak hanya dipengaruhi oleh aspek metodologis berupa media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor psikologis internal siswa.

1. Pengaruh Media Pembelajaran *Blooket* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Blooket* mengalami peningkatan kemampuan *Mahārah al-Qirā'ah* yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran membaca Bahasa Arab. Secara pedagogis, hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran membaca akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.

Blooket sebagai platform pembelajaran berbasis permainan menyediakan pengalaman belajar yang mengintegrasikan unsur kuis, tantangan, kompetisi, dan umpan balik instan.¹⁰ Unsur-unsur tersebut berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran *Mahārah al-Qirā'ah*, keterlibatan aktif sangat penting karena pemahaman teks tidak

¹⁰ Firli Robi Muhammad, Camelia, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI Di SMA Negeri 1 Palembang."

dapat dicapai hanya melalui paparan materi, tetapi memerlukan latihan berulang dan interaksi intensif dengan teks bacaan.¹¹ Melalui *Blooket*, siswa terdorong untuk membaca teks dengan lebih cermat agar dapat menjawab pertanyaan secara tepat dan memperoleh skor yang lebih tinggi.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif.¹² Dalam konteks ini, *Blooket* berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman terhadap teks Bahasa Arab melalui proses mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki pemahaman secara berulang.¹³ Dengan demikian, pembelajaran membaca tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses interaktif yang melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi.

Selain itu, dari perspektif teori gamifikasi, penggunaan elemen permainan seperti skor, *leaderboard*, dan mode permainan yang beragam berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*) yang mendorong siswa untuk terus terlibat dalam aktivitas membaca.¹⁴ Gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh tugas membaca teks berbahasa Arab yang selama ini dianggap sulit.¹⁵ Hal ini penting mengingat salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam membaca teks Arab.

Hasil penelitian ini juga memperluas temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *Blooket* tidak hanya terbatas pada aspek afektif, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam memahami teks bacaan. Dengan demikian, media *Blooket* dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi

¹¹ Suharia Sarif et al., "Strategi Efektif Mengasah Maharah Al- Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Akademi Qur'an Al-Haramain, Malaysia," *Khidmat Insani* 2, no. 1 (2025): 11–20, <https://doi.org/10.60040/Khidmati.2.1.11-20.2025>.

¹² Susanti Emilia Nurjamilah, Salsabila Alfia Rizki, Nawa Bik M Tizani, "Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora," *Pediaqu* 4, no. 4 (2025): 6867–82.

¹³ Hasaniyah Nur Brilliant farhan Muhammad, Al Anshiri Muntaqim Abdul, "Penggunaan Media Blooket Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Mahasiswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2025): 1065–72.

¹⁴ Srimulyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," *Educare* 1, no. 1 (2023): 29–35, <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

¹⁵ Nur Atisyah and Aulia Mustika Ilmiani, "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya," *Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435–40.

juga efektif dalam meningkatkan Mahārah al-Qirā'ah.

2. Pengaruh *Self-efficacy* terhadap Mahārah al-Qirā'ah

Selain media pembelajaran, penelitian ini menemukan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca Bahasa Arab siswa. Temuan ini mendukung teori *Social Cognitive Theory* yang dikemukakan oleh Bandura, yang menegaskan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuannya memainkan peran penting dalam menentukan perilaku belajar, tingkat usaha, dan ketekunan dalam menghadapi tugas akademik.¹⁶ Dalam konteks pembelajaran *Maharah Al-Qira'ah*, *self-efficacy* menjadi faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami teks.

Siswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung memiliki keyakinan bahwa mereka mampu membaca dan memahami teks Bahasa Arab meskipun menghadapi kesulitan kosakata atau struktur kalimat yang kompleks.¹⁷ Keyakinan ini mendorong siswa untuk tetap bertahan ketika menghadapi tantangan, mencoba strategi membaca yang berbeda, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* rendah cenderung mudah menyerah, menghindari tugas membaca, dan kurang percaya diri dalam memahami teks.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* bukan sekadar faktor pendukung, tetapi merupakan variabel penting yang secara langsung memengaruhi Mahārah al-Qirā'ah. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan membaca Bahasa Arab tidak dapat dilepaskan dari upaya penguatan aspek psikologis siswa. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa memperhatikan keyakinan diri siswa berpotensi menghasilkan capaian belajar yang kurang optimal.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian empiris yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* berkorelasi positif dengan prestasi akademik, khususnya dalam keterampilan literasi. Dalam pembelajaran membaca, *self-efficacy* berperan dalam menentukan bagaimana siswa memandang tugas membaca, bagaimana mereka mengatur strategi membaca, dan bagaimana mereka mengevaluasi pemahamannya terhadap teks. Oleh karena itu, penguatan *self-efficacy* perlu menjadi bagian integral dari pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam pengembangan Mahārah al-

¹⁶ Schunk, "Social Cognitive Theory."

¹⁷ Sunhaji and Sarnoto, "Peran Manajemen Efikasi Diri Siswi Dalam Pembentukan Budaya Bahasa Arab Di Sekolah (Studi Kasus Di SMP Tashfia Putri Boardinh Kota Bekasi , Jawa Barat)."

Qirā'ah.

3. Pengaruh Simultan Media *Blooket* dan *Self-efficacy* terhadap Mahārah al-Qirā'ah

Temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh secara simultan antara penggunaan media *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap Mahārah al-Qirā'ah siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi akan semakin optimal apabila didukung oleh tingkat *self-efficacy* siswa yang baik. Dengan kata lain, media pembelajaran dan faktor psikologis siswa saling melengkapi dalam memengaruhi hasil belajar membaca Bahasa Arab.

Dalam kerangka *Social Cognitive Theory*, temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep determinisme timbal balik antara lingkungan, faktor personal, dan perilaku. Media *Blooket* sebagai lingkungan belajar digital menyediakan pengalaman belajar yang kaya akan umpan balik dan penguatan positif. Pengalaman keberhasilan yang diperoleh siswa melalui skor dan pencapaian dalam permainan dapat meningkatkan *self-efficacy* mereka. *Self-efficacy* yang meningkat kemudian mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan percaya diri dalam membaca teks Bahasa Arab, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan Mahārah al-Qirā'ah.¹⁸

Temuan ini memberikan pemahaman baru bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keyakinan diri akademik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Blooket* memiliki potensi ganda, yaitu sebagai stimulus kognitif dan sebagai penguat psikologis. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran dan pengembangan *self-efficacy* merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Arab dengan menegaskan pentingnya integrasi antara media pembelajaran berbasis teknologi dan faktor psikologis siswa. Penelitian ini memperkuat teori *Social Cognitive Theory* dengan menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital yang dirancang secara tepat

¹⁸ Zikri Neni Iska et al., "The Effect of Social Support and Self-Efficacy on Interest in Arabic Learning for College Students Arabiyāt," *Arabiyat* 10, no. 1 (2023): 76–87, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/a.v10i1.30409>.

dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa dan berdampak langsung pada hasil belajar.¹⁹

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam konteks gamifikasi pembelajaran Bahasa Arab, yang masih relatif terbatas dibandingkan mata pelajaran lain. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya relevan untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab secara nyata. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran Bahasa Arab berbasis gamifikasi yang terintegrasi dengan penguatan *self-efficacy*.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru Bahasa Arab untuk lebih mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Blooket* dalam pembelajaran *Mahārah al-Qirā'ah*. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan aspek psikologis siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan *self-efficacy*, seperti memberikan umpan balik positif, kesempatan untuk berhasil, dan suasana belajar yang mendukung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* siswa kelas VII MTsN 2 Boalemo. Selain itu, *self-efficacy* siswa juga terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* Bahasa Arab. Secara simultan, media *Blooket* dan *self-efficacy* memberikan kontribusi yang bermakna dalam meningkatkan *Mahārah al-Qirā'ah* siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca, akan lebih efektif apabila didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang inovatif serta penguatan keyakinan diri siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh simultan antara media pembelajaran *Blooket* dan *self-efficacy* terhadap *Mahārah al-Qirā'ah* dalam konteks madrasah tsanawiyah, sehingga memperkaya kajian empiris pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi dan aspek psikologis siswa.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru Bahasa Arab dapat memanfaatkan media pembelajaran *Blooket* secara terencana sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, sekaligus memperhatikan pengembangan *self-efficacy* peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti

¹⁹ Schunk, "Social Cognitive Theory."

selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar atau minat baca, serta menerapkan desain penelitian yang lebih luas agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Arab di madrasah.

DAFTAR RUJUKAN

- Atisya, Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya." *Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435–40.
- Brilliant farhan Muhammad, Al Anshiri Muntaqim Abdul, Hasaniyah Nur. "Penggunaan Media Blooket Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2025): 1065–72.
- Fadilatul, Hasanah. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Dan Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Darus Salam Bondowoso." Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Firli Robi Muhammad, Camelia, Maimun. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI Di SMA Negeri 1 Palembang." *Classroom Action Researche* 7, no. 3 (2025).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>.
- Hasan, Jhems Richard, and Alvons Habibie. "The Most Appropriate Online Assessment Tools for Language Learning: An Analysis of Their Use and Challenge in EFL Instructions." *Linguists : Journal of Linguistics and Language Teaching* 10, no. 1 (2024): 56.
<https://doi.org/10.29300/ling.v10i1.3942>.
- Hasibuan Melvi Noviza, Sa'diyah Halimatus. "Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah." *Revorma* 3, no. 1 (2023): 26–41.
<https://doi.org/10.62825/revorma.v3i1.35>.
- Iska, Zikri Neni, Kaula Fahmi, Ilham Maulana Amyn, and Siti Umami Masruroh. "The Effect of Social Support and Self-Efficacy on Interest in Arabic Learning for College Students Arabiyât." *Arabiyat* 10, no. 1 (2023): 76–87.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/a.v10i1.30409>.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, Nawa Bik M Tizani, Susanti Emilia. "Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora." *Pediaqu* 4, no. 4 (2025): 6867–82.
- Sarif, Suharia, Putri Sabrina Rahman, Muhammad Zaini Mamonto, Wiranto Talibo, and Pendidikan Bahasa Arab. "Strategi Efektif Mengasah Maharah Al- Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Akademi Qur'an Al-Haramain, Malaysia." *Khidmat Insani* 2, no. 1 (2025): 11–20. <https://doi.org/10.60040/Khidmati.2.1.11-20.2025>.
- Schunk, Dale H. "Social Cognitive Theory." *APA Educational Psychology Handbook*. 2012.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/13273-005>.
- Srimulyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *Educare* 1, no. 1 (2023): 29–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

- Sultan, Muhammad Asrul, Zaid Zainal, and Anna Aprilianti Momang. "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare." *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 139–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i2.3360>.
- Sunhaji, Akhmad, and Ahmad Zain Sarnoto. "Peran Manajemen Efikasi Diri Siswi Dalam Pembentukan Budaya Bahasa Arab Di Sekolah (Studi Kasus Di SMP Tashfia Putri Boardinh Kota Bekasi , Jawa Barat)." *Journal Scientific of Mandalika* 6, no. 8 (2025): 2134–50. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss8pp2134-2150>.
- umar misbah, zuhriyah nurul, wahyuningsi Sri. "Pembelajaran Maharah Qiroah Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI IPA 7 Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bima (Studi Kasus Man 2 Kota Bima)." *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. April (2025): 210–23.
- Zakiyatun, Nisa Vika. "Efektivitas Implementasi Blooket Sebagai Platform Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Klasifikasi Biologi Di SMA." *Sindoro Cendekia Pendidikan* 16, no. 9 (2025). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.