

## **PENGGUNAAN PENDEKATAN INOVATIF DALAM EVALUASI MAHARATUL ISTIMA' DI MADRASAH ALIYAH AL-HAMADIYAH CIPANCUR TASIKMALAYA**

**Ahmad Subqi  
Muhammad Hasyim Abdullah Husen**

[husenhusaeni10@gmail.com](mailto:husenhusaeni10@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab,  
Program Pascasarjana Universitas Islam KH. Ruhiat Cipasung Tasikmalaya

### **Abstrak**

Evaluasi *maharah istima'* (keterampilan mendengarkan) dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan aspek penting untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, pelaksanaan evaluasi ini seringkali menghadapi tantangan dalam mengembangkan metode yang efektif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan penggunaan pendekatan inovatif dalam evaluasi *maharah istima'* di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Pendekatan inovatif yang direpresentasikan meliputi penggunaan media audio-visual interaktif, permainan bahasa, serta evaluasi berbasis proyek dan drama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan inovatif tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi *maharah istima'*. Selain itu, pendekatan ini juga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan mendengarkan secara efektif. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan pendekatan inovatif dalam proses evaluasi *maharah istima'* untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

**Kata Kunci:** *Maharah Istima'*, Bahasa Arab, Pembelajaran.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya menguasai kaidah bahasa, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran bahasa Arab

adalah *maharah istima'* atau keterampilan mendengarkan. Keterampilan ini merupakan kunci utama untuk membangun kemampuan berbahasa lainnya, seperti berbicara (*maharah kalam*), membaca (*maharah qiraah*), dan menulis (*maharah kitabah*).<sup>1</sup>

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, evaluasi *maharah istima'* menjadi sangat penting untuk dilakukan. Evaluasi ini

---

<sup>1</sup> Mustofa, S. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif. Malang: UIN-Maliki Press. h. 15.

bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media audio atau audio-visual. Namun, pelaksanaan evaluasi maharah istima' seringkali menghadapi tantangan dalam mengembangkan metode yang efektif dan menarik bagi siswa.

Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, termasuk dalam aspek evaluasi maharah istima'. Dalam upaya tersebut, pihak madrasah telah mengimplementasikan berbagai pendekatan inovatif yang bertujuan untuk menciptakan proses evaluasi yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Salah satu pendekatan inovatif yang diterapkan adalah penggunaan media audio-visual interaktif. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan materi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam memahami dan merespon materi yang disampaikan. Hal ini dapat meningkatkan

minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi.<sup>2</sup>

Selain itu, pendekatan lain yang digunakan adalah permainan bahasa (*language games*). Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa lebih rileks dalam menghadapi evaluasi. Melalui permainan bahasa, siswa dapat mengasah keterampilan mendengarkan secara tidak langsung, tanpa merasa tertekan atau cemas.<sup>3</sup>

Pendekatan inovatif lainnya yang diterapkan adalah evaluasi berbasis proyek dan drama. Dalam pendekatan ini, siswa diminta untuk membuat proyek atau melakukan drama yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan mendengarkan secara lebih kompleks dan kontekstual.<sup>4</sup>

Dengan menerapkan berbagai pendekatan inovatif tersebut, diharapkan kualitas evaluasi maharah istima' di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya dapat meningkat secara signifikan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai kaidah

---

<sup>2</sup> Hakim, L. (2019). "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6. No. 1. h. 27.

<sup>3</sup> Efendi, A. (2018). "Implementasi Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Istima'". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4. No. 2. h. 121.

<sup>4</sup> Nurhayati, D. (2020). "Evaluasi Berbasis Proyek dan Drama dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7. No. 1. h. 45.

bahasa Arab secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan pendekatan-pendekatan inovatif yang diterapkan di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya dalam meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima'. Dengan mengidentifikasi dan mendeskripsikan pendekatan-pendekatan tersebut, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode evaluasi yang lebih efektif dan menarik dalam pembelajaran bahasa Arab.

### **PERMASALAHAN**

Berdasarkan hasil pra observasi awal penulis di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur dengan ibu Ai Istiqlaliyah selaku Guru Bahasa Arab Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur, hasil yang ditemukan ialah bahwa praktik evaluasi pembelajaran *maharah istima'* belum dilaksanakan secara optimal.

Proses evaluasi pembelajaran maharatul isima' (keterampilan mendengar bahasa Arab) di sekolah seringkali tidak berjalan sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa. Materi atau jenis soal yang digunakan dalam evaluasi terkadang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman dan kesiapan siswa. Hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan

dalam mengikuti evaluasi dan hasil yang diperoleh pun tidak maksimal.

Selain itu, instrumen atau alat yang digunakan dalam evaluasi keterampilan mendengar bahasa Arab seringkali kurang memadai. Kualitas audio atau rekaman yang digunakan dalam soal mendengar terkadang kurang jelas atau terdapat gangguan suara. Perangkat atau fasilitas pendukung yang digunakan pun tidak selalu berfungsi dengan baik, sehingga menghambat proses evaluasi.

Akibatnya, hasil belajar siswa dari evaluasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran maharatul istima' tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Evaluasi yang dilakukan seolah-olah hanya sebagai formalitas tanpa memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan kemampuan mendengar bahasa Arab siswa. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran maharatul istima'.

Kondisi ini juga diperparah dengan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran maharatul istima'. Siswa merasa kurang tertarik atau termotivasi untuk mengikuti evaluasi keterampilan mendengar bahasa Arab karena evaluasi yang dilakukan seringkali kurang menarik atau kurang memberikan tantangan bagi mereka. Siswa merasa kurang percaya diri atau merasa

evaluasi terlalu sulit sehingga kurang termotivasi untuk melaksanakannya dengan baik.

Secara umum, siswa merasa kurang menarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran maharatu l istima'. Evaluasi yang dilakukan seringkali kurang menarik atau kurang interaktif, sehingga membuat siswa merasa bosan atau tidak tertantang. Materi atau soal yang digunakan pun terkadang kurang kontekstual atau kurang relevan dengan minat dan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam proses evaluasi pembelajaran maharatu l istima'. Metode atau pendekatan evaluasi yang digunakan harus lebih bervariasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses evaluasi. Selain itu, materi dan instrumen evaluasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa agar hasil yang diperoleh lebih maksimal dan dapat meningkatkan keterampilan mendengar bahasa Arab siswa secara signifikan.

## **SOLUSI PERMASALAHAN**

Dalam meningkatkan kualitas evaluasi maharatu l istima' (keterampilan mendengarkan) di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat membantu mengatasi berbagai permasalahan

yang sering dihadapi dalam proses evaluasi. Adapun beberapa landasan teoretis yang dapat dijadikan solusi pemecahan masalah dalam merepresentasikan pendekatan inovatif tersebut:

### **1. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi mencakup pengukuran dan penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh pendidik. Berdasarkan hasil evaluasi, pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi yang ditentukan dalam kurikulum atau belum.

Menurut Arikunto, evaluasi pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.<sup>5</sup>

### **2. Pendekatan Inovasi**

#### **a. Penggunaan Media Audio-Visual Interaktif**

Penggunaan media audio-visual interaktif dalam evaluasi

---

<sup>5</sup> Saputra Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 36.

maharah istima' dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami dan merespon materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang dikemukakan oleh David Ausubel. Teori ini menekankan pentingnya mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang telah dimiliki siswa sebelumnya, sehingga informasi tersebut dapat dipahami dan diingat dengan lebih baik.<sup>6</sup>

Melalui media audio-visual interaktif, siswa dapat dengan mudah mengaitkan materi yang didengarkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan teori motivasi berprestasi yang dikemukakan oleh David McClelland. Teori ini

menyatakan bahwa motivasi berprestasi dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan menantang.<sup>7</sup>

#### **b. Permainan Bahasa (*Language Games*)**

Penggunaan permainan bahasa dalam evaluasi maharah istima' dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan kecemasan dan ketegangan yang sering dialami siswa saat menghadapi evaluasi. Permainan bahasa dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa lebih rileks dalam menghadapi evaluasi. Hal ini sejalan dengan teori permainan bahasa (*language games*) yang dikemukakan oleh Ludwig Wittgenstein. Teori ini menekankan bahwa bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan bermain.<sup>8</sup>

Melalui permainan bahasa, siswa dapat mengasah keterampilan mendengarkan secara tidak langsung, tanpa merasa tertekan atau

---

<sup>6</sup> Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga. h. 55.

<sup>7</sup> Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks. h.31.

<sup>8</sup> Hintikka, J., & Hintikka, M. B. (1986). *Investigating Wittgenstein*. Oxford: Basil Blackwell. h. 77.

cemas. Selain itu, permainan bahasa juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi, sesuai dengan teori belajar aktif (*active learning*) yang dikemukakan oleh John Dewey. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan secara bermakna.<sup>9</sup>

### c. Evaluasi Berbasis Proyek dan Drama

Pendekatan evaluasi berbasis proyek dan drama dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya keterampilan mendengarkan yang kompleks dan kontekstual. Melalui kegiatan proyek dan drama, siswa dapat mengembangkan keterampilan mendengarkan secara lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam situasi yang lebih realistis. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) yang dikemukakan oleh John Dewey. Teori ini menekankan

pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup>

Dalam evaluasi berbasis proyek, siswa diminta untuk membuat proyek yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan mendengarkan secara lebih kompleks dan kontekstual. Sementara itu, dalam evaluasi berbasis drama, siswa diminta untuk melakukan drama yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengaplikasikan keterampilan mendengarkan dalam situasi yang lebih realistis dan bermakna.<sup>11</sup>

### 3. Maharah Istima'

*Maharah istima'* atau keterampilan menyimak merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab. *Maharah istima'* memiliki peran yang sangat besar dalam memahami bahasa, khususnya bahasa Arab, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Menyimak dengan baik bermanfaat

---

<sup>9</sup> Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill. h. 29.

<sup>10</sup> Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. h. 33.

<sup>11</sup> Nurhayati, D. (2020). "Evaluasi Berbasis Proyek dan Drama dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7. No. 1. h. 47.

sebagai jembatan untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara. Oleh karena itu, banyak pakar metodologi pengajaran bahasa Arab yang menekankan perlunya latihan menyimak yang intensif agar peserta didik mampu menyerap pelajaran bahasa Arab secara maksimal.<sup>12</sup>

Para ahli bahasa sepakat bahwa kemampuan menyimak adalah keterampilan yang pertama kali dimiliki manusia bahkan sebelum manusia bisa berbicara. Sejalan dengan proses memahami bahasa ibu, seorang pembelajar juga perlu melewati tahapan yang sama dalam mempelajari bahasa kedua atau asing, yaitu dimulai dari menyimak, kemudian berbicara, setelah itu membaca dan menulis. Untuk dapat berbicara dengan lancar dan sesuai dengan aturan bahasa yang dipelajari, seorang pelajar bahasa Arab perlu banyak menyimak bahan berbahasa Arab.<sup>13</sup>

Ketiga pendekatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa

pengetahuan dan keterampilan tidak dapat ditransfer secara langsung kepada siswa, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sosial.<sup>14</sup>

## **TAWARAN KONSEP SEBAGAI SOLUSI**

Untuk meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima' (keterampilan mendengarkan) di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya, Adapun beberapa tawaran konsep solusi yang dapat direpresentasikan dengan pendekatan inovatif:

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia**

Konsep solusi pertama yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam evaluasi maharah istima'. Media ini merupakan pengembangan dari media audio-visual interaktif yang telah digunakan sebelumnya. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia merupakan kombinasi antara teks, gambar, suara, animasi, dan video yang diintegrasikan dalam satu aplikasi atau

---

<sup>12</sup> Antonio Atabik, "Maharah al Istima'", *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 2020, h. 70.

<sup>13</sup> Yusuf Abidin, "Pembelajaran Multimedia dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Arab

Mahasiswa", *An-Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 187.

<sup>14</sup> Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 63.

perangkat lunak pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dalam format yang lebih menarik dan interaktif.<sup>15</sup>

Dalam konteks evaluasi maharah istima', media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat digunakan untuk menyajikan materi audio atau audio-visual secara lebih menarik dan kontekstual. Misalnya, materi audio atau audio-visual dapat disajikan dengan disertai animasi, gambar, atau video yang relevan dengan konteks materi tersebut. Selain itu, media ini juga dapat dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, permainan, atau latihan yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses evaluasi.<sup>16</sup>

Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam evaluasi maharah istima', dapat diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media ini menyajikan materi, soal, dan evaluasi dalam bentuk audio-visual yang menarik dan interaktif. Siswa dapat berinteraksi

dengan media tersebut, menjawab soal, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini membuat proses evaluasi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.<sup>17</sup>

## 2. Penerapan Gamifikasi dalam Evaluasi Maharah Istima'

Konsep solusi kedua yang ditawarkan adalah penerapan gamifikasi dalam evaluasi maharah istima'. Gamifikasi merupakan konsep yang mengadopsi elemen-elemen dari permainan (*game*) dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran atau evaluasi. Dengan menerapkan gamifikasi, evaluasi maharah istima' dapat dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang bagi siswa.<sup>18</sup>

Dalam penerapan gamifikasi, evaluasi maharah istima' dapat dirancang dalam bentuk permainan dengan aturan, tantangan, dan sistem pemberian poin atau penghargaan tertentu. Misalnya, siswa dapat mengikuti permainan tebak kata atau tebak kalimat berdasarkan materi audio atau audio-visual yang diputar. Setiap jawaban benar akan

---

<sup>15</sup> Warsita, B. (2019). "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Media Pembelajaran". *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 8. No. 2. h. 222.

<sup>16</sup> Hakim, L. (2019). "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6. No. 1. h. 29.

<sup>17</sup> Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. h. 54.

<sup>18</sup> Setiawan, A., Putra, A. R., & Ummah, R. (2022). "Gamifikasi dalam Pembelajaran: Konsep, Teori, dan Implementasi". *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 13. No. 1. h. 116.

mendapatkan poin, dan siswa dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang. Atau, siswa dapat mengikuti permainan petualangan virtual, di mana mereka harus mendengarkan dengan seksama instruksi atau petunjuk yang disampaikan melalui audio atau audio-visual untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.<sup>19</sup>

Dalam evaluasi maharah istima', dapat diterapkan konsep gamifikasi dengan memberikan poin, tingkatan, penghargaan, atau tantangan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Misalnya, siswa dapat memperoleh poin atau lencana setiap kali mereka menjawab soal dengan benar atau mencapai tingkat tertentu dalam evaluasi.<sup>20</sup>

### **3. Implementasi Evaluasi Maharah Istima' Berbasis Proyek Multimedia**

Konsep solusi ketiga yang ditawarkan adalah implementasi evaluasi maharah istima' berbasis proyek multimedia. Konsep ini merupakan pengembangan dari evaluasi berbasis proyek dan drama yang telah diterapkan sebelumnya.

Dalam evaluasi maharah istima' berbasis proyek multimedia, siswa diminta untuk membuat proyek multimedia yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.<sup>21</sup>

Proyek multimedia yang dimaksud dapat berupa video, film pendek, animasi, atau presentasi multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan video. Dalam proses pembuatan proyek multimedia tersebut, siswa harus menerapkan keterampilan mendengarkan secara mendalam dan kontekstual. Misalnya, untuk membuat video atau film pendek, siswa harus mendengarkan dengan seksama dialog atau narasi yang disampaikan melalui audio atau audio-visual sebagai bahan referensi.<sup>22</sup>

Evaluasi maharah istima' dapat dilakukan melalui proyek multimedia, di mana siswa diminta membuat video, film pendek, atau presentasi multimedia yang melibatkan keterampilan mendengar dan memahami bahasa Arab. Proyek ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok, dan siswa harus

---

<sup>19</sup> Setiawan, A., Putra, A. R., & Ummah, R. (2022). "Gamifikasi dalam Pembelajaran: Konsep, Teori, dan Implementasi". *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 13. No. 1. h. 117.

<sup>20</sup> Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices,

and Future Directions". *Contemporary Educational Psychology*, h. 61.

<sup>21</sup> Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. h. 37.

<sup>22</sup> Nurhayati, D. (2020). "Evaluasi Berbasis Proyek dan Drama dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7. No. 1. h. 48.

menunjukkan kemampuan mereka dalam memahami materi audio/video berbahasa Arab serta mempresentasikan pemahaman mereka melalui proyek multimedia tersebut.

Dengan mengimplementasikan evaluasi maharah istima' berbasis proyek multimedia, siswa dapat membangun keterampilan mendengarkan secara lebih mendalam dan bermakna melalui pengalaman membuat proyek multimedia yang kontekstual dan relevan dengan materi yang telah dipelajari.

Selain itu, dengan menerapkan pendekatan-pendekatan inovatif ini, diharapkan evaluasi maharah istima' menjadi lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam keterampilan mendengar bahasa Arab.

#### **INDIKATOR KEBERHASILAN PROGRAM**

Dalam mengimplementasikan pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima' (keterampilan mendengarkan) di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya, diperlukan indikator keberhasilan yang jelas dan terukur. Indikator

keberhasilan ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi efektivitas program serta mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki. Adapun beberapa indikator keberhasilan program yang dapat digunakan:

#### **1. Guru Mampu Menghadirkan Instrumen Evaluasi yang Memadai**

Guru tidak lagi menggunakan instrumen yang kurang layak atau kualitas rendah, melainkan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk menyajikan soal-soal istima' secara menarik dan berkualitas tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh arifin, yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.<sup>23</sup>

#### **2. Guru Mampu Menghadirkan Instrumen yang Memadai Dalam Evaluasi Maharatul Istima'**

Dalam hal ini, mereka menggunakan perangkat multimedia yang canggih, seperti komputer atau tablet, untuk menyajikan materi audio-visual dengan kualitas suara yang jernih dan gambar yang jelas. Fasilitas pendukung seperti headset atau speaker juga disediakan

---

<sup>23</sup> Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 23.

untuk memastikan siswa dapat mendengar dengan baik.<sup>24</sup>

### **3. Guru Mampu Menerapkan Metode Evaluasi yang Inovatif Dan Melibatkan Siswa Secara Aktif**

Dalam hal ini, guru menggabungkan evaluasi dengan elemen-elemen permainan (*gamifikasi*) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Mustofa, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa.<sup>25</sup>

### **4. Siswa menjadi Tertarik dan Antusias Dalam Mengikuti Evaluasi Maharatul Istima'**

Indikator keberhasilan lainnya adalah siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti evaluasi maharatul istima'. Mereka tidak lagi merasa bosan atau jenuh karena evaluasi dilakukan melalui proyek multimedia yang melibatkan kreativitas mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh Hakim, pembelajaran bahasa Arab berbasis proyek dapat meningkatkan ketertarikan

dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

- a. Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide atau solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang berkaitan dengan materi yang disampaikan melalui audio atau audio-visual.
- b. Kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan kritik yang konstruktif terhadap materi yang disampaikan melalui audio atau audio-visual.
- c. Kemampuan siswa dalam mengambil keputusan dan memberikan argumentasi yang logis dan koheren berdasarkan informasi yang diperoleh dari materi audio atau audio-visual.

Untuk mengukur indikator ini, dapat dilakukan penilaian terhadap tugas atau proyek yang menuntut siswa untuk berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, dapat juga dilakukan observasi terhadap proses diskusi atau presentasi yang melibatkan analisis dan evaluasi terhadap materi yang disampaikan melalui audio atau audio-visual.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 39.

<sup>25</sup> Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press. h. 21.

<sup>26</sup> Hakim, L. (2019). "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, Vol. 6. No. 1. h. 31.

Secara keseluruhan, indikator keberhasilan program ini adalah terciptanya lingkungan evaluasi yang kondusif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Guru dan siswa sama-sama merasa termotivasi dalam proses evaluasi, sehingga hasil belajar siswa dalam keterampilan mendengar bahasa Arab (maharah istima') mengalami peningkatan yang signifikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima' (keterampilan mendengarkan) dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya merupakan upaya penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu menarik minat dan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi, serta mengembangkan keterampilan mendengarkan secara kompleks dan kontekstual.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media ini merupakan kombinasi antara teks, gambar, suara,

animasi, dan video yang diintegrasikan dalam satu aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia, informasi dapat diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda, yaitu saluran verbal dan saluran visual, sehingga membantu meringankan beban kognitif dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi dalam format yang lebih menarik dan interaktif.

Solusi lain yang dapat diterapkan adalah penerapan gamifikasi dalam evaluasi maharah istima'. Gamifikasi merupakan konsep yang mengadopsi elemen-elemen dari permainan (*game*) dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran atau evaluasi. Dengan menerapkan gamifikasi, evaluasi maharah istima' dapat dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa motivasi yang berasal dari dalam diri individu sendiri dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja dalam suatu aktivitas.

Selain itu, implementasi evaluasi maharah istima' berbasis proyek

multimedia juga dapat menjadi solusi yang efektif. Dalam pendekatan ini, siswa diminta untuk membuat proyek multimedia yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, seperti video, film pendek, animasi, atau presentasi multimedia. Melalui proyek multimedia tersebut, siswa dapat membangun keterampilan mendengarkan secara lebih mendalam dan bermakna melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan sosial.

Untuk mengukur keberhasilan implementasi pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima', diperlukan indikator keberhasilan yang jelas dan terukur. Indikator keberhasilan tersebut meliputi peningkatan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi, peningkatan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa, peningkatan keterampilan mendengarkan secara kompleks dan kontekstual, serta peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Indikator-indikator keberhasilan tersebut dapat diukur melalui berbagai metode, seperti observasi langsung, penilaian hasil evaluasi, pemberian tugas atau proyek, serta kuesioner atau wawancara dengan siswa. Dengan

mengukur indikator keberhasilan secara terukur, pihak madrasah dapat mengevaluasi efektivitas program serta mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki.

Dalam implementasinya, pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima' di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya tentunya tidak terlepas dari tantangan dan kendala yang harus dihadapi. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama dan dukungan dari seluruh pihak yang terlibat, baik dari pihak madrasah, guru, siswa, maupun stakeholder terkait. Dengan kerjasama dan dukungan yang solid, tantangan dan kendala tersebut dapat diatasi dengan baik, sehingga tujuan meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima' dapat tercapai secara optimal.

## 2. Saran

Berdasarkan pembahasan mengenai pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi maharah istima' di Madrasah Aliyah Al-Hamadiyah Cipancur Tasikmalaya, berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- a. Melakukan Pelatihan dan Pengembangan Kapasitas Guru  
Untuk memastikan keberhasilan implementasi

pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima', pihak madrasah perlu melakukan pelatihan dan pengembangan kapasitas bagi para guru. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memfasilitasi guru dalam menguasai berbagai pendekatan inovatif, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, penerapan gamifikasi, dan implementasi evaluasi berbasis proyek multimedia.

Melalui pelatihan ini, guru dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk merancang, mengembangkan, dan menerapkan pendekatan inovatif tersebut dalam proses evaluasi maharah istima'. Selain itu, pelatihan juga dapat menjadi sarana untuk berbagi pengalaman dan best practices di antara para guru, sehingga dapat saling belajar dan mendukung satu sama lain.

b. Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima' seringkali melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Oleh karena itu, pihak madrasah perlu mengoptimalkan pemanfaatan TIK untuk mendukung implementasi pendekatan inovatif tersebut.

Optimalisasi pemanfaatan TIK dapat dilakukan dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti komputer, perangkat audio-visual, dan jaringan internet yang stabil. Selain itu, pihak madrasah juga dapat mengembangkan platform atau aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mendukung evaluasi maharah istima', seperti aplikasi pembelajaran interaktif atau portal e-learning.

c. Melibatkan Partisipasi Aktif Siswa

Keberhasilan implementasi pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima' juga sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, pihak madrasah perlu melibatkan siswa secara aktif dalam proses perencanaan, pengembangan, dan evaluasi pendekatan inovatif tersebut.

Partisipasi aktif siswa dapat difasilitasi melalui pembentukan forum diskusi atau kelompok kerja

yang melibatkan siswa. Dalam forum tersebut, siswa dapat memberikan masukan, saran, dan umpan balik terkait pendekatan inovatif yang diterapkan. Selain itu, siswa juga dapat dilibatkan dalam proses pengembangan media pembelajaran atau proyek multimedia yang terkait dengan evaluasi maharah istima'.

d. Membangun Kemitraan dan Kolaborasi

Implementasi pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima' membutuhkan dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pihak madrasah perlu membangun kemitraan dan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait, seperti lembaga pendidikan lain, institusi pemerintah, organisasi non-pemerintah, atau perusahaan swasta.

Kemitraan dan kolaborasi ini dapat dilakukan dalam bentuk pertukaran pengetahuan, sumber daya, atau program-program pendukung. Misalnya, pihak madrasah dapat menjalin kemitraan dengan universitas atau lembaga penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif

berbasis multimedia atau melakukan penelitian terkait penerapan gamifikasi dalam evaluasi maharah istima'.

e. Melakukan Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan

Terakhir, pihak madrasah perlu melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan terhadap implementasi pendekatan inovatif dalam evaluasi maharah istima'. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pendekatan yang diterapkan, serta mengukur tingkat keberhasilan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, pihak madrasah dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap pendekatan inovatif yang diterapkan. Perbaikan dapat dilakukan secara berkala, misalnya setiap semester atau setiap tahun ajaran baru. Dengan melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan, diharapkan kualitas evaluasi maharah istima' dapat terus ditingkatkan dari waktu ke waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

## EDUPESANTREN:

Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Pesantren dan Madrasah

<https://jurnal.pustakaturats.com/index.php/edupesantren>

Vol. 3 No. 2 Tahun 2024. Hal 48 - 64

- Ai Istiqlaliyah, (Guru Bahasa Arab Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah Cipancur), *Hasil Wawancara: Tasikmalaya*, 22 Januari 2024.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Saputra. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (2rd ed). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Atabik, Antonio. (2020). “Maharah al Istima”. *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 8. No. 1.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Efendi, A. (2018). “Implementasi Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Maharah Istima”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4. No. 2.
- Hakim, L. (2019). “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6. No. 1.
- Hintikka, J., & Hintikka, M. B. (1986). *Investigating Wittgenstein*. Oxford: Basil Blackwell.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Nurhayati, D. (2020). “Evaluasi Berbasis Proyek dan Drama dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7. No. 1.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions*. *Contemporary Educational Psychology*.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Setiawan, A., Putra, A. R., & Ummah, R. (2022). “Gamifikasi dalam Pembelajaran: Konsep, Teori, dan Implementasi”. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 13. No. 1.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsita, B. (2019). “Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Media Pembelajaran”.

## **EDUPESANTREN:**

Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Pesantren dan Madrasah

<https://jurnal.pustakaturats.com/index.php/edupesantren>

Vol. 3 No. 2 Tahun 2024. Hal 48 - 64

*MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 8. No. 2. Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.