

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi di Semester IV A Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram

Leny Cahyani¹, Suparmanto², Muhammad Firdaus Syahputra³, Naila Afriani⁴, Tafidatuz Ziyadah⁵

Universitas Islam Negeri Mataram

lenycahyani14@gmail.com¹, suparmanto², firdaussp07@gmail.com³,
nailaafriani23@gmail.com⁴, tafidatuzziyadah@gmail.com⁵

Arabia (Vol. 03) (No. 02) 2025

DOI: -

e-ISSN : 3024-9341

<https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Arabia/>

ABSTRAK

Saat menghadapi tantangan belajar berbasis digital yang memenuhi teknologi dan pengembangan informasi, kreatif, pembelajaran yang efektif dan ekonomis harus dikembangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital adalah langkah penting dalam meningkatkan kinerja pembelajaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran keterampilan menulis (maharah kitabah) pada mahasiswa semester IV Kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Mataram. Metode yang digunakan meliputi ceramah, tanya jawab, serta praktik langsung penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki antusiasme tinggi dan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan melalui aplikasi tersebut. Pelaksanaan praktik penggunaan Quizizz berjalan dengan lancar dan mendapat tanggapan positif dari mahasiswa, yang tercermin dari tingginya persentase nilai rata-rata. Selain itu, penelitian ini juga membuktikan bahwa aplikasi Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan menulis bahasa Arab.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Media, Evaluasi Pembelajaran, Keterampilan Menulis (Maharrah Kitabab), Pendidikan Bahasa Arab.

ABSTRACT

When facing the challenges of digital-based learning that meet the demands of technology and information development, creative, effective, and economical learning must be developed. Therefore, the use of digital learning media is a crucial step in improving student learning performance. The purpose of this study was to investigate the effectiveness of using a quiz app as an assessment medium for writing skills (Mahara Kitaba) for students in the fourth semester of the Arabic research and education program at the Islamic University, Mataram State. The methods used included lectures, questions, answers, and hands-on practice using the quiz app. The results of this study showed that students had a good understanding of the material presented by the app as high enthusiasm. The implementation of practice using Quizizz went smoothly and received positive answers from students. This is reflected in the

high percentage of average results. In addition, this study also shows that the quizzing application can increase students' learning motivation in developing Arabic writing skills.

Keyword: *Quizizz Application, Media, Learning Evaluation, Writing Skills, Arabic Language Education.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kemajuan sains dan teknologi sangat cepat dan memiliki dampak besar pada banyak aspek kehidupan manusia. Salah satu sektor yang paling terpengaruh melalui kemajuan teknologi adalah pendidikan, dan sekarang ada perubahan besar dalam cara kita belajar dan mengajar. Media belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan menyajikan materi dan informasi dengan jelas dan lebih menarik. Menurut Pusparini (2020), media belajar mencakup semua alat yang memungkinkan siswa mengirim pesan untuk meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana belajar yang bermanfaat, dan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, memilih media belajar yang tepat dapat memiliki efek positif pada kinerja siswa. Belajar adalah pusat dari proses pendidikan sekolah dan bertujuan untuk mengubah perilaku siswa dalam aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Proses ini melibatkan kegiatan, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Oleh karena itu, kegiatan belajar harus dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Keberhasilan pembelajaran terbukti melalui pemahaman konsep, menguasai materi dan hasil para siswa. Siswa yang lebih baik memahami dan memperoleh materi, semakin sukses mereka. Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat. Guru perlu mempelajari berbagai cara belajar, terutama yang terkait dengan penggunaan model pembelajaran yang berbeda. Media belajar memainkan peran penting dalam desain dan manajemen kegiatan pengajaran dan pembelajaran.

Penggunaan media ini akan membantu untuk mengklarifikasi penyediaan materi dan informasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan hasil pembelajaran meningkat. Selain itu, media dapat menarik dan memotivasi siswa, yang dapat meningkatkan partisipasi dan kinerja aktif siswa.¹ Saat menghadapi tantangan belajar berbasis digital yang memenuhi teknologi dan pengembangan informasi, kreatif, pembelajaran yang efektif dan ekonomis harus dikembangkan.

¹ Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. *Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol 4 No 2* (2020), hlm 163-164.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital adalah langkah penting dalam meningkatkan kinerja pembelajaran siswa. Media adalah instrumen utama guru dalam memberikan materi pelajaran.² Media ini adalah cara utama bagi guru untuk memberikan topik. Studi belajar tidak hanya mengukur jumlah pengetahuan siswa, tetapi juga menilai sikap materi siswa, keterampilan, dan pemahaman. Mengevaluasi kemajuan siswa dan hasil pembelajaran sangat penting untuk mengetahui efektivitas pelajaran dan tingkat pengembangan siswa. Kegiatan penilaian yang efektif memotivasi siswa untuk belajar dan pendidik untuk meningkatkan kemampuan mereka mengelola kelas mereka.³ Penilaian pembelajaran sangat penting dalam menentukan persetujuan, kualitas, dan sertifikasi sehubungan dengan pendidikan terintegrasi.⁴

Keterampilan Menulis Arab (*Maharah kitabah*) adalah keterampilan yang kompleks dan menantang. Banyak faktor yang mempengaruhi kekhususan aspek penulisan bahasa Arab dan masalah dalam mencapai keterampilan ini. Salah satu contoh adalah arah penulisan dan surat yang berbeda dalam tulisan dan penulisan yang berbeda dalam bahasa Indonesia. Surat Arab berbeda dari orang Indonesia. Ketika orang Indonesia ditulis dari kiri ke kanan, bahasa Arab ditulis dari kanan ke kiri. Oleh karena itu, siswa Indonesia yang belajar bahasa Arab harus.⁵

Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang menggunakan konsep game untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sementara Quizizz Interaktif adalah aplikasi pendidikan yang menggunakan konsep game untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian formatif untuk belajar. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan memungkinkan guru menambahkan kuis untuk menentukan penampilan dan pilihan jawaban. Siswa dapat mengambil bagian dalam kuis dengan kode yang ditentukan. Ini membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.⁶

Quicitus adalah aplikasi pendidikan yang menggunakan konsep game untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sementara Quizizz Interaktif adalah aplikasi pendidikan yang menggunakan konsep game untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan Quizizz

² Ibid, hlm 164.

³ Afifah, D. N., & Hasanudin, C. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, Vol 2 No 1 (2023), hlm 61-62.

⁴ Ibid, hlm 62-63

⁵ Rathomi, A. Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamica*, Vol 8(1), 2020, hlm. 1-8.

⁶ Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. Pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 12(2), 2021, hlm. 291-296.

sebagai alat penilaian formatif untuk belajar. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan memungkinkan guru menambahkan kuis untuk menentukan penampilan dan pilihan jawaban. Siswa dapat mengambil bagian dalam kuis dengan kode yang ditentukan. Ini membuat proses belajar lebih menarik dan efektif saja.⁷

Elemen game seperti avatar, topik, meme, dan musik yang menyenangkan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Melalui Quizzz, siswa memotivasi mereka untuk bersaing dengan cara yang sehat dan menjadi lebih aktif dalam belajar. Anda bisa mendapatkan kuis kelas secara bersamaan dan dengan cepat memeriksa peringkatnya. Guru juga dapat memantau kursus kuis dan mengunduh hasil untuk menilai kinerja siswa. Menggunakan Quiz dapat meningkatkan minat dan fokus siswa selama belajar.⁸

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki penggunaan aplikasi Quizzz sebagai alat penilaian untuk belajar keterampilan menulis dalam program pendidikan bahasa Arab UIN Mataram. Dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif, penelitian ini menganalisis data primer yang terkait dengan subjek yang diselidiki. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan keterampilan menulis dalam program pendidikan bahasa Arab UIN Mataram. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana aplikasi kuis dapat digunakan sebagai media untuk menilai keterampilan menulis dalam lingkungan tersier.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan dan menjelaskan fenomena atau peristiwa yang terjadi secara alami secara keseluruhan, menggunakan semacam studi kasus. Metode ini memungkinkan para peneliti untuk melihat kasus-kasus yang intensif dan mendalam dalam konteks asli tanpa membatasi variabel yang diperiksa.⁹

Topik penelitian ini adalah siswa semester-IV ke-11 dari Program Studi Bahasa Arab di Universitas Islam, Negara Bagian Mataram, yang terdiri dari empat siswa dan empat siswa. Studi ini dilakukan dalam Program Penelitian Pengajaran Bahasa Arab di Universitas Islam, Negara Bagian Mataram. Dalam penelitian ini,

⁷ Pusparani, H. Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, Vol 2(2), 2020, hlm. 269-279.

⁸ M. Andra Adityawarman WD, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran, *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol 7 hlm 27

⁹ Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 12 No 1 (2024), hlm 138.

data dikumpulkan menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang hasil pembelajaran siswa selama proses pembelajaran, terutama ketika mengamati jawaban siswa sebagai bentuk menilai keterampilan belajar menggunakan aplikasi kuis. Selain itu, pengamatan penilaian hasil pembelajaran siswa selama belajar dengan bantuan kuis Zue dilakukan dengan memperhatikan beberapa adaptasi indikator: (1) partikel, (3) kemampuan respons, (4) kecepatan respons, (5) kecepatan keterlibatan, (6) hasil pembelajaran, (7) hasil perbandingan, dan (8) pertanyaan kualitas. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang pandangan siswa untuk menilai keterampilan belajar menggunakan aplikasi kuis. Jenis wawancara yang digunakan adalah semi-terstruktur. Ini adalah wawancara dengan pertanyaan yang disiapkan, tetapi masih memberikan ruang bagi pewawancara untuk melihat jawaban dan mengadaptasi pertanyaan berdasarkan jawaban peserta. Kombinasi dari dua teknik perekaman data ini diharapkan dapat memberikan citra komprehensif tentang motivasi pembelajaran siswa dan faktor-faktor yang mendorong efektivitas penggunaan aplikasi Quizer dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

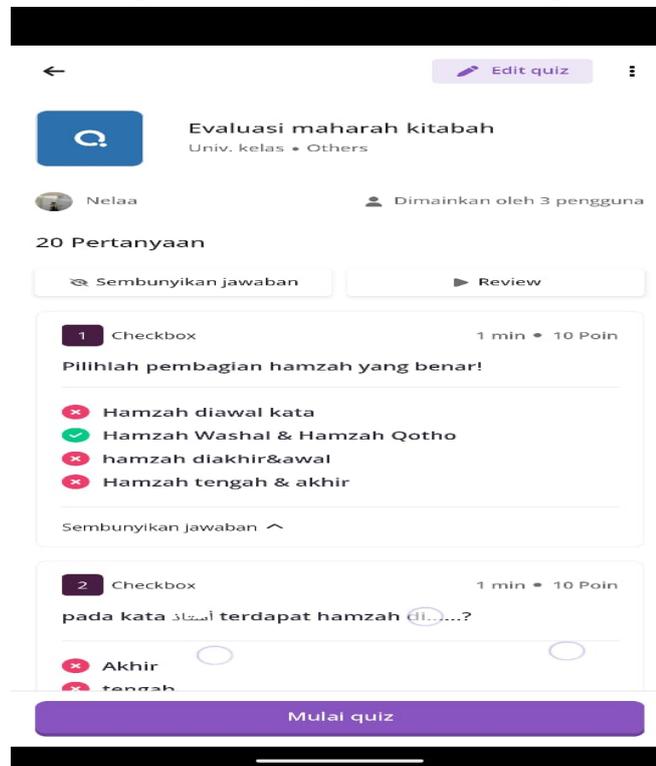
Aplikasi Quizizz adalah platform media pembelajaran yang menarik dan populer untuk digunakan, membuat aplikasi ini banyak penggemar. Menggunakan fungsi kuis interaktif. Quizizz adalah aplikasi yang dapat diakses secara online melalui situs web <http://quizizz.com/>. Quizizz digunakan tidak hanya sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai alat penilaian yang efisien. Di bawah ini adalah penjelasan yang terkait dengan implementasi kegiatan penelitian untuk menyelesaikan penugasan UAS untuk menilai pembelajaran keterampilan menulis Arab di Semester IV A. Dua tingkat aktivitas termasuk fase perencanaan dan implementasi.

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan penelitian ini direncanakan secara sistematis dengan memasukkan teman dan siswa dari semester IV A untuk mengidentifikasi masalah dengan proses pembelajaran. Kuiz dikompilasi berdasarkan hasil identifikasi. Ini terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda tentang aplikasi Quizizz dan mengevaluasi keterampilan menulis (Maharah Kitabah). Pertanyaan-pertanyaan ini dibuat dengan tujuan menilai keterampilan menulis siswa dan menerima informasi yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran mereka. Di bawah ini adalah daftar pertanyaan yang

digunakan sebagai alat evaluasi untuk keterampilan menulis (Maharakitabah) di Quiz.

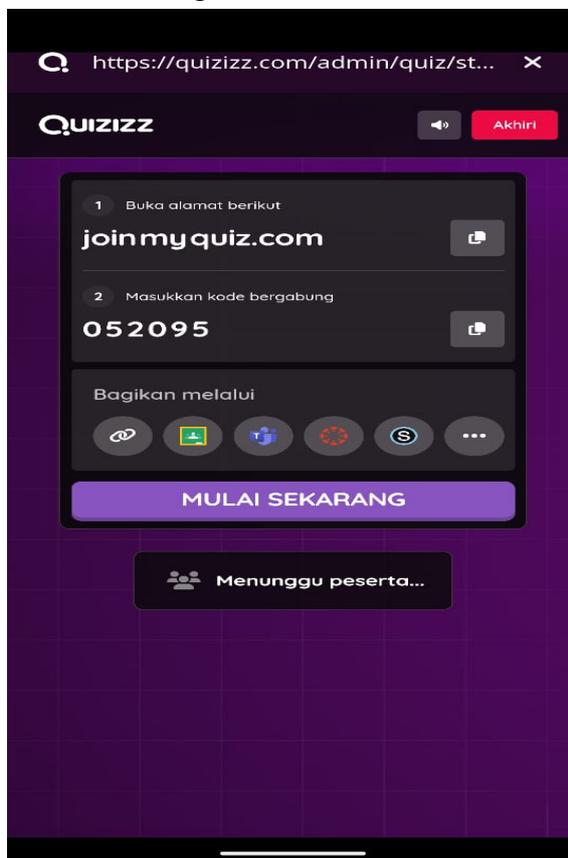
Gambar 1. Tampilan Pertanyaan di Dalam Aplikasi Quizizz



2. Tahap Pelaksanaan

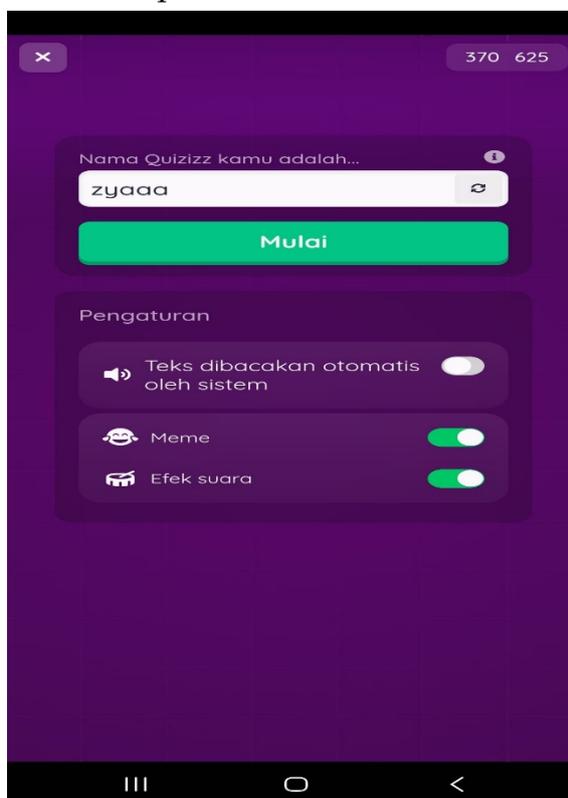
Studi ini dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025. Kegiatan penelitian dilakukan di Kelas A, 11 Semester IV. Kelas A. Dalam penelitian ini, dua metode digunakan: pemahaman dan pertanyaan dan jawaban. Saat memberikan Bahman, instruktur menjelaskan poin -poin penting menggunakan aplikasi Quizzz untuk menilai keterampilan menulis. Poin -poin ini adalah:

- a. Cara menggunakan aplikasi kuis melalui tautan, kode permainan, pemindaian kode QR dari instruktur melalui grup WhatsApp.

Gambar 2. Kode game, Link dan QR Mode Kuis

- b. Siswa kemudian diarahkan ke halaman berikutnya dari bagian ini. Peserta harus memasukkan nama dan NIM mereka sesuai dengan file keberadaan mereka. Ini mensyaratkan bahwa proses penilaian dilakukan dengan lancar dan akurat untuk setiap individu. Setelah mengisi data, siswa dapat memulai kuis dengan menunggu instruksi instruktur.

Gambar 3. Tampilan halaman sebelum mulai kuis



- c. Setelah mengklik tombol mulai, siswa diarahkan ke ruang tunggu.

Gambar 4. Halaman Ruang Tunggu



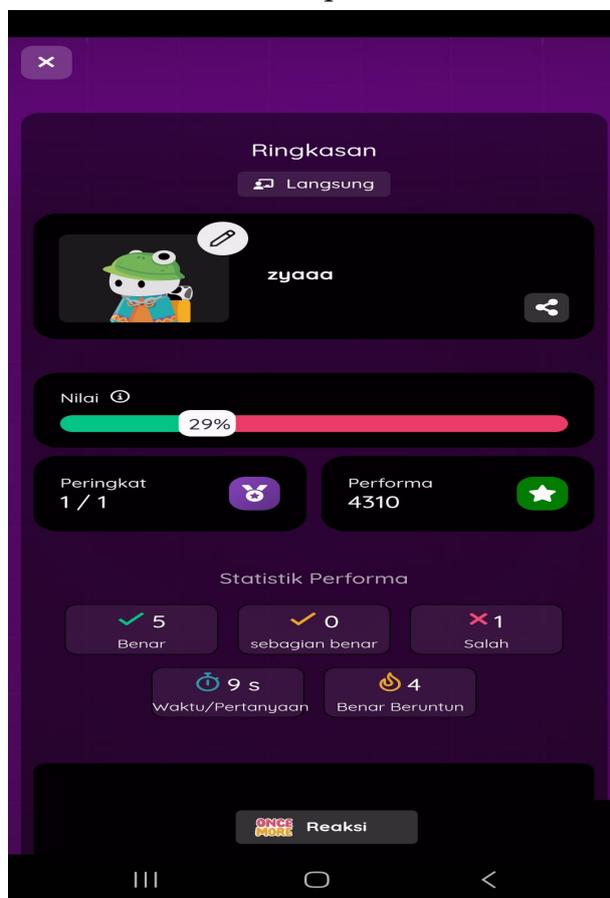
- d. Setelah instruktur memulai kuis, pertanyaan akan muncul di layar. Jika jawaban yang dipilih salah, seleksi mengubah warna merah dan jawaban yang benar akan ditampilkan. Jika jawaban yang dipilih sudah benar, pilihan akan berubah menjadi perubahan hijau.

Gambar 5. Halaman pertanyaan kuis



- e. Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan menerima ringkasan jawaban yang telah mereka selesaikan. Ringkasan ini berfungsi sebagai alat penilaian diri untuk memahami materi yang telah dipelajari oleh instruktur dan mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu ditingkatkan.

Gambar 6. Cakupan Performa



- f. Siswa kemudian akan segera mencoba mengukur keterampilan menulis mereka menggunakan aplikasi kuis sebagai perangkat evaluasi. Di bawah ini Anda dapat menemukan dokumentasi implementasi praktik yang menggunakan aplikasi Quizz sebagai alat evaluasi untuk keterampilan menulis (*Maharah Kitabah*).

Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan 1



Setelah kuis selesai, sesi wawancara dilakukan, di mana sebelas partisipan diwawancarai oleh empat orang pewawancara dengan menggunakan lima pertanyaan yang berikut ini:

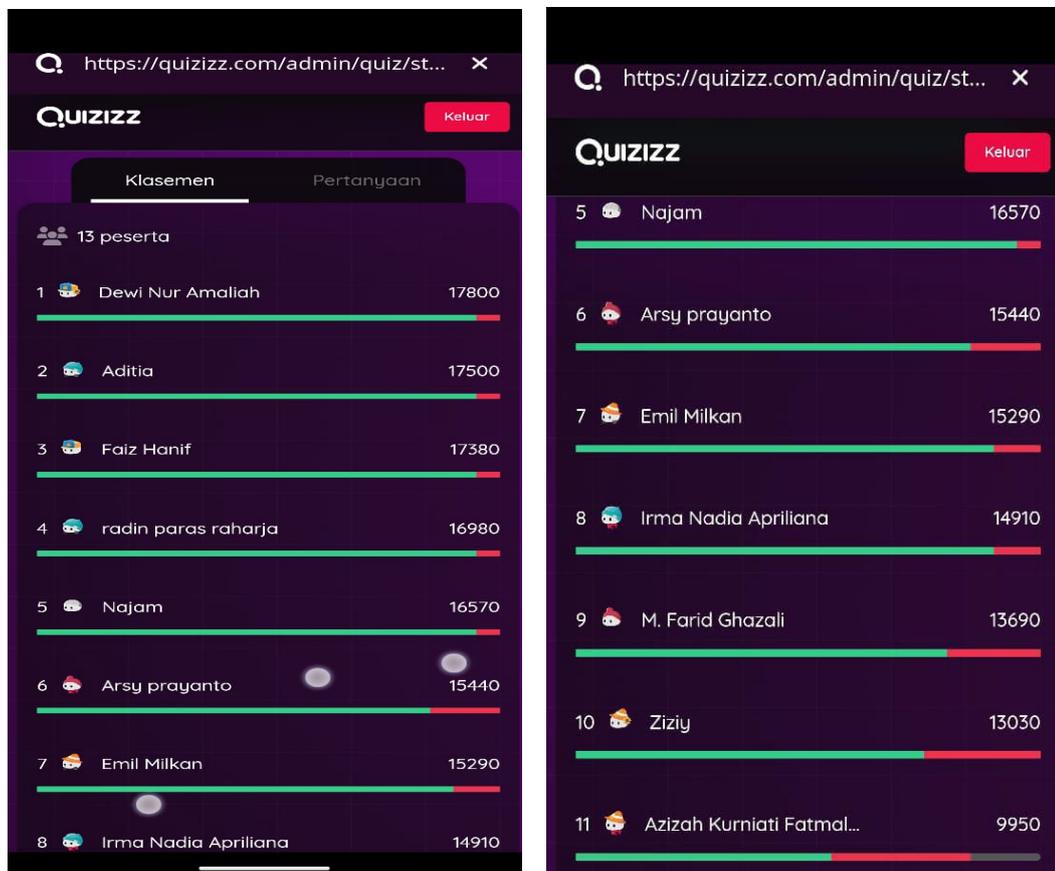
- a. Apa pendapat Anda mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat untuk menilai keterampilan menulis?
- b. Keuntungan apa yang Anda dapatkan dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam menilai kemampuan menulis?
- c. Apakah kendala yang Anda hadapi saat memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran?
- d. Bagaimana aplikasi Quizizz berperan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di bidang keterampilan menulis?
- e. Apa rekomendasi Anda untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi Quizizz dalam evaluasi pendidikan di masa depan?

Gambar 8. Dokumentasi 2



Pelaksanaan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian untuk keterampilan menulis berjalan lancar dan menerima umpan balik yang positif dari mahasiswa. Ini terlihat dari tingginya persentase nilai rata-rata yang berhasil dicapai. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kinerja peserta, di bawah ini adalah rincian hasil evaluasi untuk keterampilan menulis (maharah kitabah) dalam format kuis. Kinerja peserta dapat dinilai dari berbagai aspek, termasuk peringkat, ketepatan jawaban (benar atau salah), tingkat akurasi jawaban, serta kecepatan dalam menyelesaikan kuis tersebut. Dengan cara ini, analisis menyeluruh tentang kemampuan peserta dalam keterampilan menulis bahasa Arab dapat diperoleh.

Gambar. 9 Performa Peserta



KESIMPULAN

Penilaian dalam proses belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

yang diajarkan, terutama dalam keterampilan menulis. Oleh karena itu, inovasi dalam cara penilaian sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi Quizizz, adalah salah satu langkah untuk mencapai tujuan dalam mengevaluasi kemampuan menulis. Aplikasi ini tidak hanya menambah variasi dalam kegiatan belajar, tetapi juga membuat penilaian lebih interaktif dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan minat yang tinggi saat belajar cara menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengukur keterampilan menulis mereka. Dengan demikian, pada kelas selanjutnya, mereka dapat dengan mudah dan penuh rasa percaya diri menjawab kuis yang diberikan melalui aplikasi tersebut, sehingga proses evaluasi keterampilan menulis menjadi lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Rahmani, (2024). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi pembelajaran Mufrodah Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Terong Tawah" *Al-Lisan al-arabi : Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 3.
- M. Andra Aditiyawarman WD, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran, *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol 7.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020), *Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol 4 No 2
- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023) *Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, Vol 2 No 1.
- Rathomi, A.(2020). *Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Tarbiya Islamica*, Vol 8(1).
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). *Pelatihan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 12(2).
- Pusparani, H. (2020) *Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. Tunas Nusantara*, Vol 2(2).
- M. Andra Aditiyawarman WD, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran, *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol 7.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 12 No 1.