
Peranan *Game Based Learning* dengan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab

Fadilah Al Azmi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

fadilahalazmi23@gmail.com

Himmatul Adzimah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

himmatuladzimah11@gmail.com

Muhammad Afiq Aminullah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

afiqaminullah@gmail.com

R. Taufiqurrochman

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

taufiq@uin-malang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab yang akan dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka atau kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menelaah jurnal yang terkait dengan Aplikasi *Quizizz*. Dengan maksud tujuan penelitian untuk menggali peranan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab. Sumber data dalam penelitian ini adalah beberapa penelitian yang terkait dengan aplikasi *Quizizz*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dari beberapa penelitian yang terkait dengan judul. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Content atau Content Analysis. Adapun hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan penilaian pembelajaran bahasa Arab, baik dalam maharoh istima', kalam, qiro'ah, maupun kitabah. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi ini hasil belajar

meningkat yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran jadi lebih menyenangkan meningkatkan motivasi dan minat siswa dan kemandiriannya, dan siswa lebih aktif dalam belajar. Walaupun tidak semua fitur yang gratis Quizizz ini dapat dijadikan sarana media evaluasi dan dapat diadukan dengan materi pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: *Game Based Learning, Aplikasi Quizizz, Pembelajaran Bahasa Arab*

Abstract:

This study aims to find out how to use Quizizz's role in improving Arabic language learning as a diverse and enjoyable alternative learning. This research is a literature study or literature review with a qualitative descriptive approach by reviewing Quizizz related journals. With the aim of research to explore the role of Quizizz application in improving Arabic language learning. The data sources in this study are several studies related to Quizizz. The data collection technique used is to document several studies related to the title. Meanwhile, the data analysis technique used in this research is content analysis or content analysis. The results of this study are that this application is very relevant and very supportive in assessment activities for learning Arabic, whether in the conch of straightforwardness, speech, lottery, and the book. Likewise, applications are increasingly using learning outcomes that make it easier for students to understand the material, make learning more enjoyable, increase student motivation, interest and independence, and students are more active in learning. Quizizz can be used as a media of assessment and can be complained about using interactive learning materials.

Keywords: *Game Based Learning, Quizizz Application, Arabic Learning*

Pendahuluan

Adanya teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan kesempatan yang besar kepada peserta didik untuk membenahi kualitas belajar mengajar yaitu dengan terbukanya akses mencari sumber belajar luas. Selain itu, di era perkembangan IPTEK ini siswa di tuntutan untuk menguasai IT khususnya dalam proses pembelajaran, gunanya untuk membantu proses pembelajaran dan memberi efek yang menyenangkan bagi siswa. Jadi peran teknologi dalam pembelajaran itu

sangatlah penting dalam mengembangkan inovasi, ide maupun gagasan dalam pembelajaran itu sendiri. Dengannya pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk sebuah game (permainan) diantaranya dengan game edukasi (*Game Based Learning*).

Menurut correa & dan santos (2017) mengatakan bahwasanya *Game Based Learning* merupakan salah satu cara atau metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Akhtar et al., 2019). *Game Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan aplikasi media digital yang melibatkan hasil belajar dan tren dalam *e-learning* (Prensky., 2021). Alasan yang mendukung penggunaan pembelajaran berbasis game ini adalah bahwasanya pembelajaran berbasis game (permainan) itu bisa memotivasi dan bersifat menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan kutipan “secara umum diketahui pembelajaran yang berbasis game itu bersifat menyenangkan dan mampu memberi motivasi, disebabkan peserta didik SMP masih digolongkan sebagai anak yang suka bermain” (Sulistiyawati et al., 2021).

Sebagai media pembelajaran *Game Based Learning* dapat diintegrasikan dengan soal evaluasi atau materi yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sepadan dengan pendapat Rofiyanti & Yunita Sari (2017) beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan jika anak yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan digital ini menunjukkan minat yang jauh lebih besar dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional khususnya yang bersifat pembelajaran mandiri (*Self-Study*)(Sulistiyawati et al., 2021).

Ada banyak alat pembelajaran berbasis game (permainan) atau situs web yang dapat dikelola dan dibuat oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Diantara *Game Based Learning* tersebut ialah platform aplikasi *Quizizz*. Platform *Quizizz* ialah sebuah web tool untuk membuat permainan yang interaktif dalam

proses pembelajaran. Selain berbentuk website aplikasi *Quizizz* dapat di download dalam bentuk aplikasi melalui *playstore* pada smartphone. platform ini termasuk aplikasi yang mudah dipahami dan dioperasikan oleh para pendidik maupun dosen. Selain itu, platform ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *daring*. (Zulpina, 2022) Tidak seperti game pembelajaran lainnya, platform ini memiliki ciri khas tersendiri diantaranya tema, avatar, meme, dan musik menghibur dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk memperkuat serta mengetahui penelitian sebelumnya yang terkait dan berhubungan dengan fokus permasalahan yang ingin diteliti. Adapun beberapa tinjauan pustaka yang telah dilakukan peneliti diantaranya: penelitian Zulpina tentang "*Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah*" yang menjelaskan untuk mendeskripsikan penggunaan *Quizizz* sebagai salah satu media alternative dalam pembelajaran bahasa arab online bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (Zulpina, 2022). Penelitian Nunung Supriandi, dkk tentang "*Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*" yang menjelaskan model kuis dan bagai mana penerapannya dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* (Supriadi et al., 2021). Penelitian Ni Wayan Swarniti tentang "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa*" yang bertujuan untuk untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai keefektivitasan penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata kuliah Bahasa Inggris (Swarniti, 2021). Adapun dalam penelitian ini peneliti terfokus pada peranan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab yang akan dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang beragam dan menyenangkan.

Maka berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul penelitian "***Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab***"

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka atau kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menelaah jurnal yang terkait dengan Aplikasi *Quizizz*. Dengan maksud tujuan penelitian untuk menggali peranan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa arab. Sumber data dalam penelitian ini adalah beberapa penelitian yang terkait dengan aplikasi *Quizizz*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dari beberapa penelitian yang terkait dengan judul. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Content atau *Content Analysis*.

Temuan dan Diskusi

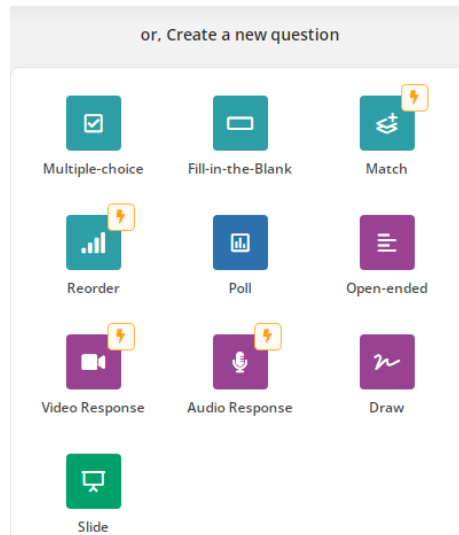
Selayang Pandang Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* ialah sebuah platform atau web tool platform yang digunakan untuk membuat permainan interaktif dalam sebuah proses pembelajaran. Selain berbentuk website aplikasi *Quizizz* dapat di download dalam bentuk aplikasi melalui *playstore* pada smartphone. Platform ini termasuk aplikasi yang mudah digunakan oleh para pendidik maupun para dosen. Selain itu, platform ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *daring*. (Zulpina, 2022) *Quizizz* mempunyai 2 alamat yang dapat diakses yaitu alamat untuk admin (guru) dan alamat untuk peserta (peserta didik), Platform ini bisa diakses secara gratis. Namun memiliki fitur-fitur yang berbayar. Adapun alamat guru yang dapat diakses oleh guru adalah <https://quizizz.com/admin>. Adapun alamat peserta didik yang dapat diakses oleh peserta didik adalah <https://quizizz.com/join/>. Berikut logo *Quizizz* dibawah ini:



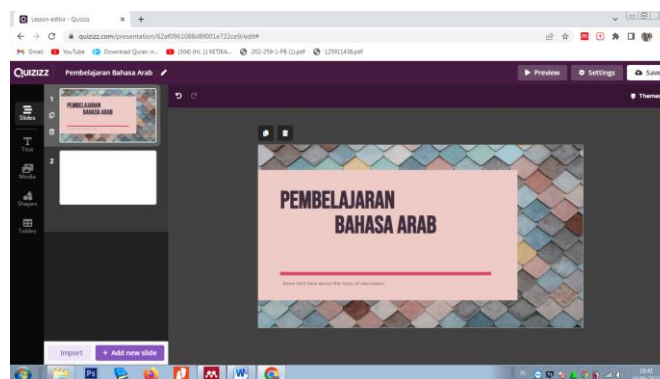
Gambar 1. Logo Quizizz

Tidak seperti game pembelajaran lainnya, platform ini memiliki ciri khas tersendiri diantaranya tema, avatar, meme, dan musik menghibur dalam kegiatan pembelajaran. Dalam platform ini, terdapat fitur-fitur yang cukup lengkap yang menunjang pembuatan soal-soal yang *interaktif*, diantaranya *multiple-choice*, *fill in the blank*, *match*, *reorder*, *poll*, *open-ended*, *video response*, *audio response*, *draw* dan *slide*. Berikut ini merupakan tampilan dari fitur-fitur Quizizz :



Gambar 2. Fitur Quizizz

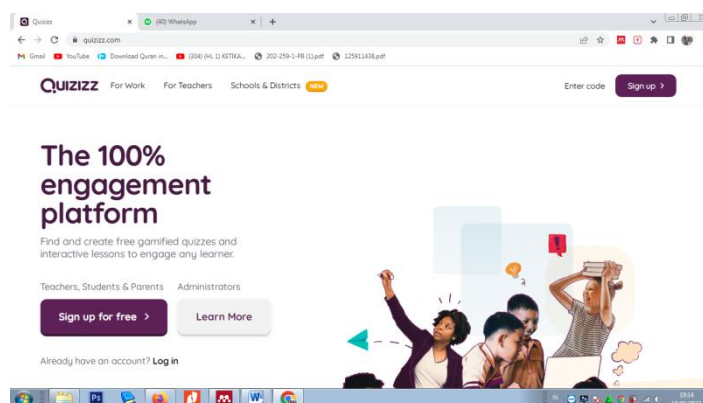
Aplikasi Quizizz baru saja merilis fitur baru yang keren dan menarik. Dengan fitur baru ini, guru bisa membuat presentasi interaktif yaitu menyisipkan atau memadukan presentasi dengan kuis. Guru bisa memaparkan materi secara live dengan fitur live lesson. Jadi Selain dijadikan sebagai alat untuk membuat soal yang interaktif, aplikasi Quizizz ini juga memiliki fitur media persentasi yang interaktif. Berikut tampilan fitur dari aplikasi Quizizz.



Gambar 3. fitur live lesson

Setelah selesai dalam pembuatan materi dan quiz, guru dapat memulai pembelajaran dengan memberikan akses supaya siswa dapat melihat materi dan menjawab dari quiz tersebut dengan 2 cara, pertama yaitu guru membagikan kode unik yang tercantum dan murid akan memasukkan kode tersebut pada website <https://quizizz.com/join>, cara kedua yaitu guru bisa membagikan link yang tersedia sebagai link akses langsung terhadap materi tanpa memasukkan kembali kode tersebut. Adapun langkah-langkah menggunakan *Quizizz* adalah sebagai berikut:

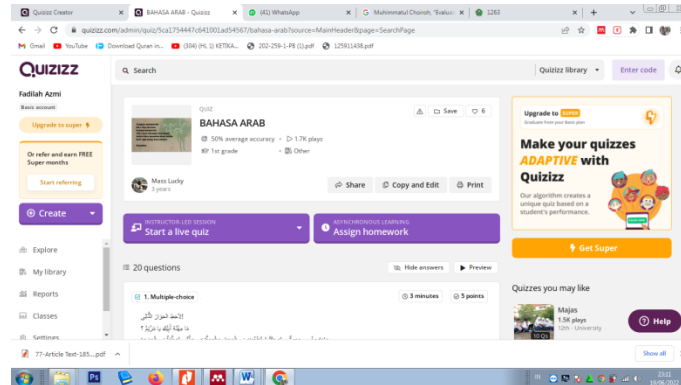
1. Silahkan login di www.quizizz.com



Gambar 4. dasbor

2. Mendaftar dengan klik *sign up*
3. Klik sign up untuk mendaftar dengan akun gmail lalu klik next .
4. Klik create yang berada sisi kiri
5. Kemudian buat nama kuis dan isi *Choose relevant subjects* yang anda inginkan
6. Kemudian pilih jenis kuis yang diinginkan
7. Setelah menyelesaikan pembuatan soal quiz, maka klik "finish quiz", maka akan muncul tampilan "quiz detail", atur kelas lalu "save"

8. Setelah itu akan muncul pilihan apakah quiz sebagai pekerjaan rumah "Homework" atau dikerjakan langsung dan dipantau oleh guru dari computer "play live".
9. Lalu, akan muncul kode untuk pengerjaan tugas, bisa juga dengan mengklik "bagikan link" agar siswa bisa membaca dan mengerjakan tugas yang diberikan.



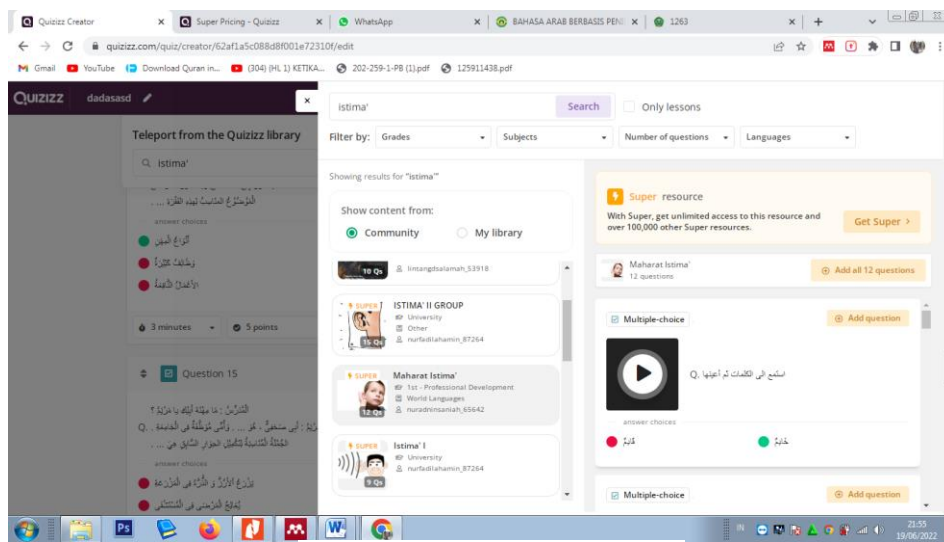
Gambar 5. dasbor

Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

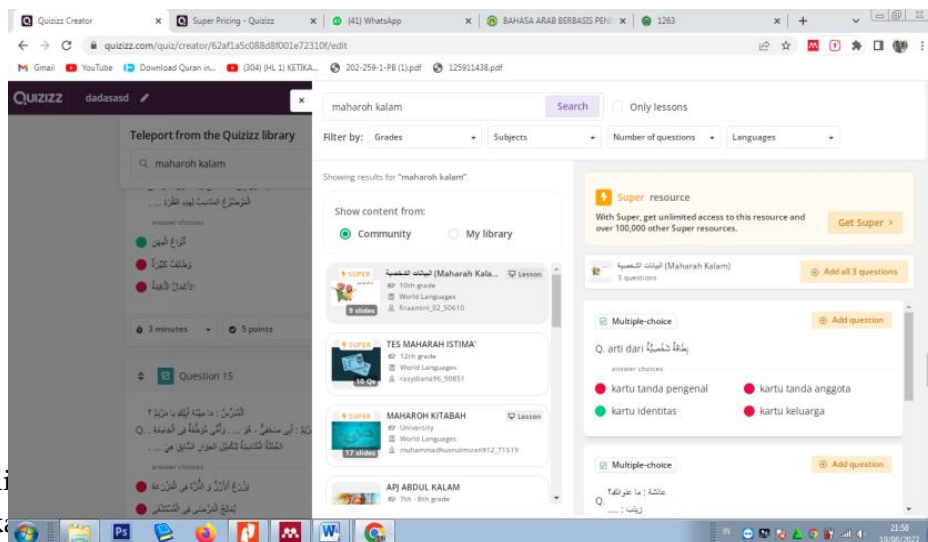
Setiap pembelajaran bahasa asing memiliki problematikanya sendiri, sama halnya dalam pembelajaran bahasa arab. Dalam proses pembelajaran bahasa asing memiliki beberapa keterampilan yang mesti dikuasai oleh setiap peserta didik bahasa diantaranya keterampilan mendengar, keterampilan bicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Begitu juga halnya dalam pembelajaran bahasa arab yang terdapat didalamnya empat keterampilan yang mesti dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik yaitu, : keterampilan mendengar (*maharoh istima'*), keterampilan bicara (*maharoh kalam*), keterampilan membaca (*maharoh qiro'ah*), dan keterampilan menulis (*maharoh kitabah*).

Supaya tujuan pembelajaran bahasa arab terukur sejauh mana kemampuan peserta didik, maka dilaksanakan evaluasi ke empat maharoh yang telah dijelaskan diatas. Setiap keterampilan atau maharoh memiliki indikator tersendiri dalam penilaian, sebagai mana yang dipaparkan oleh moh. Ainin dalam bukunya sebagai berikut: dalam indikator evaluasi keterampilan mendengar (*maharoh istima'*), misalnya: menirukan kata atau kalimat pendek, menemukan informasi, memahami

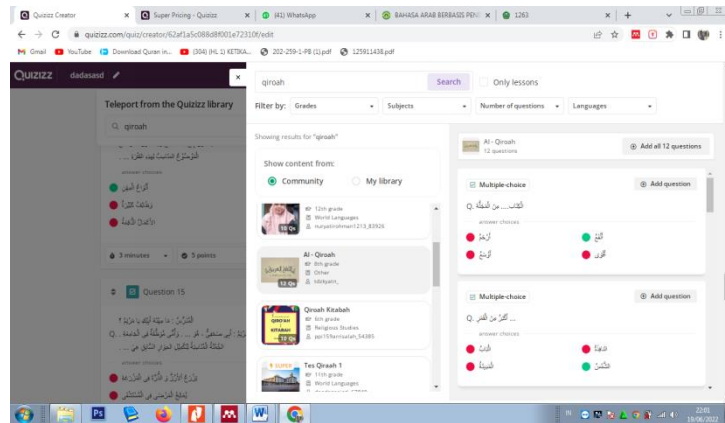
dan menerapkan perintah sesuai dengan apa yang didengar, mengidentifikasi, menemukan tema atau pesan menganalisa, dan lainnya. Adapun indikator evaluasi keterampilan bicara (*maharoh kalam*), misalnya: menyampaikan ungkapan selamat, menceritakan gambar, menceritakan pengalamanm dan menyampaikan gagasan. Adapun indikator evaluasi keterampilan membaca (*maharoh qiro'ah*) misalnya: mencocokkan kata dan kalimat, membaca kalimat, menentukan arti, menemukan ide pokok dan lainnya. Sedangkan indikator evaluasi keterampilan menulis (*maharoh kitabah*) misalnya: mengurutkan kata menjadi kalimat, menyusun kalimat, menyusun prgraf, dan mampu menulis bebas seperti menulis berita atau pengalaman.



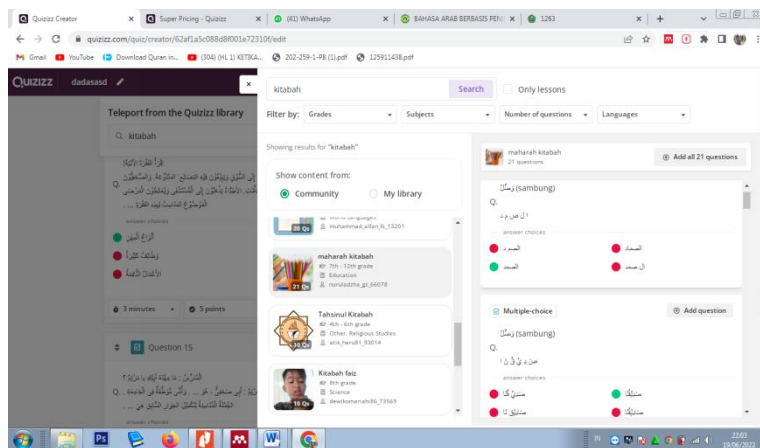
Gambar 6. Evaluasi maharoh Istima'



Gambar 7. Evaluasi maharoh Kalam



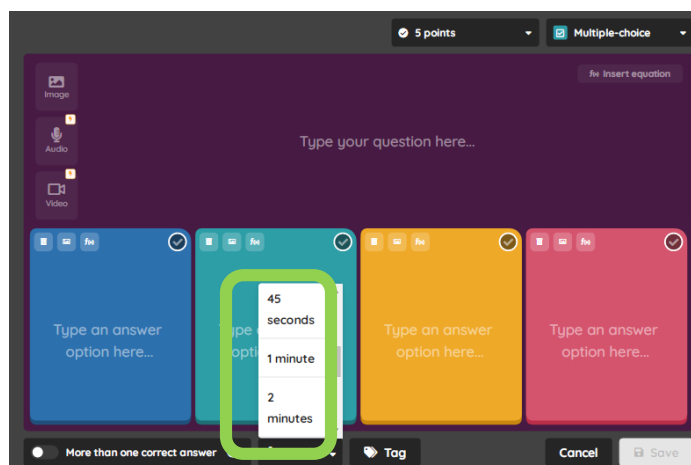
Gambar 8. Evaluasi maharah Qiro'ah



Gambar 8. Evaluasi maharah Kitaba

Berdasarkan penjelasan diatas (fitur-fitur aplikasi dan indikator ke empat maharah) baik *istima'*, *kalam*, *qiroah* dan *kitabah*, maka dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan penilaian pembelajaran bahasa arab, apalagi di era perkembangan IPTEK ini yang mana guru dan siswa di tuntutan untuk menguasai IT khususnya dalam proses pembelajaran, gunanya untuk membantu proses pembelajaran dan memberi efek yang menyenangkan bagi siswa.

Indikator evaluasi keterampilan mendengar (*maharoh istima'*) dapat menggunakan bagian audio response video response atau bisa dengan menggunakan pilihan soal berbentuk pilihan ganda, esai dengan menambahkan suara pada soal, kemudian pendidik menulis datau memilih jawabannya . Adapun indikator evaluasi keterampilan bicara (*maharoh kalam*) dapat menggunakan bagian video respont, yang mana pertanyaan diajukan secara langsung dengan sisea tatap muka atau dengan audio respont yang hanya berupa suara. Adapun indikator evaluasi keterampilan membaca (*maharoh qiro'ah*) dapat menggunakan bagian pilihan ganda atau mengisi bagian yang kosong. Begitu juga dengan indikator evaluasi keterampilan menulis (*maharoh kitabah*) pendidik dapat menambah unsur gambar, video atau suara pada pertanyaan dan guru dapat mengatur waktu penyelesaian setiap soal.



Gambar 9. Pengaturan waktu

Maka dapat dikatakan aplikasi ini sangat relevan dan cocok digunakan dalam evaluasi pembelajaran bahasa arab, dan selain itu materi dapat disajikan sebelum diberikan evaluasi baik dalam bentuk tugas rumah ataupun langsung dikelas dengan pengawasan pendidik. Muhammad Rizal, dkk (2021) berpendapat bahwasanya evaluasi tidak dapat terlepas dalam pembelajaran apapun, termasuk pembelajaran

bahasa arab. Teknologi dalam evaluasi pembelajaran sangat lah membantu dan mempermudah dan dapat dikatakan efektif dan efisien (Rizal et al., 2021)

Hasil Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Menurut Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, dan Zuyinatul Isro (2021) dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19” menyatakan bahwa: 1).Implementasi aplikasi Quizizz selama pembelajaran daring sangat tepat sebagai media E-learning pembelajaran bahasa Mandarin karena membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin, 2).Penggunaan aplikasi Quizizz dapat memudahkan guru serta orang tua dalam memantau hasil belajar murid, 3).Media pembelajaran berbasis permainan dengan aplikasi Quizizz sangat tepat diterapkan bagi pembelajar pemula bahasa Mandarin (Supriadi et al., 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran dengan Quizizz akan menjadi lebih mudah, menyenangkan dan bisa membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin. Selain itu, pembelajaran dengan menerapkan teknik bermain menggunakan aplikasi Quizizz sangat tepat bagi pembelajar pemula bahasa.

Adapun Rahayu & Purnawarman, (2019) mengatakan bahwa aplikasi quiziz ini dapat meningkatkan kemampuan penguasaan grammar (Rahayu & Purnawarman, 2019) dan selaras dengan pendapat Agung Setiawan, Sri Wigati, & Dwi Sulistyaningsih mengatakan bahwa aplikasi quiziz ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa pada bidang matematika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA)(Agung Setiawan et al., 2019)

Beberapa penelitian telah memaparkan penggunaan game quizizz dalam pembelajaran. Salah satunya dalam penelitian Ni Wayan (2021) yang mengatakan bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan, ada dampak positif pada proses pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Mahasiswa berpendapat pembelajaran menjadi efektif serta tidak membosankan dengan menggunakan Quizizz, karena didalamnya banyak fitur sehingga membuat pembelajaran menjadi

bervariasi, menantang namun tetap simple karena bisa digunakan dimana saja (Swarniti, 2021). Gamar & Maulana (2021) juga mengatakandalam penelitiannya, bahwa Quizizz dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, kerena di dalamnya banyak fitur menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Handayani et al., 2021). Dalam penelitian Agung, Sri dan Dwi (2019) juga disebutkan bahwa adanya peningkatan respon positif dari siswa, tentang pembelajaran menggunakan Quizizz (Agung Setiawan et al., 2019).

Hal tersebut juga dijelaskan dalam peneitian (Maghfirah, 2021) dengan judul “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 8 Smp It Bukit Qur'an Nusantara Mataram Tahun Ajaran 2020/2021” bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan Quizizz membuahkan hasil, dimana tercatat antusiasme siswa sangat tinggi, banyak siswa yang merasa penasaran dan menikmati, dan bahkan ketika guru memulai pelajaran, siswa meminta guru untuk memberi mereka tes Quizizz. Hal ini membuat suasana dalam kelas, baik secara online maupun tatap muka menjadi lebih aktif dan tentunya dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Arab. Setelah pembelajaran dengan quizizz ini sudah berjalan lama digunakan dalam pembelajaran, siswa sedikit banyak juga akan merasa bosan, untuk mengatasi hal tersebut, pengajar bisa memodifikasi materi yang disajikan sebagai pertanyaan dalam Quizizz saat memberikan latihan, hal ini dikatakan dapat meningkatkan minat atau aktivitas peseta didik dalam pembelajaran.

(Zulpina, 2022) memaparkan dalam penelitiannya yang berjudul “Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah” bahwa pembelajaran tidak lepas dari kegiatan evaluasi, seiring dengan perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi yang ada, berbagai macam media muncul dalam penerapan evaluasi. Maka Quizizz ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah,

khususnya mengevaluasi hasil belajar siswa baik dalam bentuk penugasan maupun langsung dikerjakan di dalam kelas dibawah pengawasan guru, dengan fitur-fitur yang menunjang kemampuan siswa dalam maharah istima', kalam, qira'ah dan kitabah. Media ini sangat mendukung ketika pembelajaran dilakukan secara online dan offline. Karena sebagai seorang pendidik harus mengikuti perkembangan zaman. Dan disaat zaman terus berkembang, pembelajaran harus terus berinovasi apalagi penggunaan Smartphone dan kecanggihan teknologi lainnya sudah menyebar luas hampir disemua dunia pendidikan.

(Islami, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak: Studi quasi eksperimen di kelas VII Mts Sirojul Munir Bekasi”, memaparkan masalah sulitnya siswa untuk memahami pembelajaran bahasa Arab terlebih dalam maharah istima', kemampuan keterampilan menyimak siswa kelas VII masih rendah salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah pendidikan moral yang berbeda dan kurangnya minat guru dalam mengajar menyimak, serta kurangnya latihan-latihan sehingga siswa kurang memahami materi, dan mereka kesulitan mendengarkan penutur asli. Untuk itu, peneliti beranggapan bahwa quizizz dapat mengatasi masalah tersebut. Yang merupakan aplikasi online di mana tes dapat dikembangkan atau disajikan dalam bentuk pertanyaan atau pilihan dalam bentuk permainan, karena pengajaran menyimak memerlukan banyak latihan dalam mendengarkan penutur asli. Hasil dalam penelitian tersebut memaparkan bahwa, Kemampuan menyimak siswa setelah menggunakan quizizz menunjukkan tingkat yang tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan quizizz, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang tinggi.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Setiap metode dan media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri, seperti itu juga halnya media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dan kekurangan Quizizz menurut (Zulpina, 2022): berikut kelebihan nya yaitu, dapat

digunakan diluar jam pelajaran, untuk pekerjaan rumah misalnya, tampilan quis lebih interaktif karena bisa menampilkan gambar, suara, maupun video, guru bisa menentukan batas waktu dalam menjawab soal untuk setiap item soal dan juga batas maksimum penggunaan kata, guru akan mendapatkan informasi siswa dengan skor tertinggi, pertanyaan dalam aplikasi ini dapat diacak sehingga jika digunakan untuk sebuah tes, kesempatan menyontek dapat diperkecil, aplikasi ini akan menginformasikan hasil analisis soal; mengetahui pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa dan pertanyaan yang dijawab salah oleh siswa, dan platform akan otomatis tertutup jika batas waktu sudah habis. Sedangkan untuk kekurangannya adalah aplikasi ini tidak semuanya yang gratis ada beberapa fitur yang berbayar seperti *video respons* dan, *audio response*, dan juga siswa bisa membuka halaman atau situs google lain untuk mencari jawabannya. Jika jawabannya butuh waktu panjang, siswa bisa saja mencopy lalu mempaste jawaban di kolom jawaban.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian diatas bahwa Quizizz merupakan aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab, baik dalam maharoh istima', kalam, qiro'ah, maupun kitabah. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi ini hasil belajar meningkat yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran jadi lebih menyenangkan meningkatkan motivasi dan minat siswa dan kemandiriannya, dan siswa lebih aktif dalam belajar.

Maka oleh karna itu aplikasi ini sangat disarankan bagi para pendidik dalam pembelajaran bahasa arab yang dapat mencakup ke empat keterampilan (*maharoh*). Walaupun tidak semua fitur yang gratis, *quizizz* ini dapat dijadikan sarana media evaluasi dan dapat diadakan dengan materi pembelajaran yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah, I. (2019). Game-Based Learning: Teachers' Attitude and Intention To Use Quizizz in the Learning Process. *International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019), Iceap*, 49–54. <https://doi.org/10.26499/iceap.v0i0.202>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.
- Islami, N. A. (2021). Penggunaan media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran bahasa Arab materi Kalam untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab : Studi quasi eksperimen terhadap siswa kelas VIII MTs Al-Muhajirin Purwakarta - Digital Library UIN Sunan Gu. *UIN susnan gungung jati*. <http://digilib.uinsgd.ac.id/42137/>
- Maghfirah. (2021). *Implementasi Media Game Edukasi "Quizizz" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 8 Smp It Bukit Qur'an Nusantara Mataram Tahun Ajaran 2020/2021*. <http://repository.ummat.ac.id/id/eprint/3005>
- NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607><https://doi.org/10.1016/j.ijisu.2020.02.034><https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cjag.12228><https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773><https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011><https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*. 254(Conaplin 2018), 102–106. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- Rizal, M., Syihabuddin, S., & Mad'ali, M. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Aplikasi MiSK. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 3(2), 199–213. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v3i2.77>
- Setiawan, Agung, Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Setiawan, Andri, Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, dian septi nur, & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot ! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.

Wahana Matematika dan Sains, 15(1), 46–57.

Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39524>

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Swarniti, N. W. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 133–144.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

Zulpina, Z. (2022). Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 775. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089>

الدين, م. ن. (٢٠٢٢). فعالية التعلم القائم على أساس جيم (Game) باستخدام وسيلة *baamboozle* لترقية مهارة الكلام لتلاميذ الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سورابايا. hal. ٨٤).