
PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TARKIB DI UNIT PENGEMBANGAN BAHASA ARAB (UPB)

Rabiatul Adawiyah¹

¹UIN Antasari Banjarmasin

rabiatuladawiyahbjm0@gmail.com

***ABSTRACT;** This research aims to develop Arabic language learning, especially in Tarkib. This research is Research & Development research with the ADDIE model. Researchers asked for help from several students at the State Islamic University (UIN) Antasari Banjarmasin. The data collection technique in this research is using survey techniques and application of the media offered. The results of this research show that the use of Quizizz media really helps teachers and students understand the material and can be used as an evaluation in learning, because in the newest Quizizz application it can be combined between material and questions about that material, while the shortcomings are what makes learning through quizizz you must pay attention to the material and themes chosen to suit each level.*

***Keywords:** Development; Quizizz; Tarkib.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa arab khususnya pada Tarkib. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development dengan model ADDIE. Peneliti meminta bantuan kepada beberapa mahasiswa di Universitas Islam negeri (UIN) Antasari Banjarmasin. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik survei dan pengaplikasian media yang ditawarkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz sangat membantu para guru dan mahasiswa dalam memahami materi dan dapat dijadikan sebagai evaluasi dalam sebuah pembelajaran, karna didalam aplikasi quizizz yang terbaru ini bisa digabungkan diantara materi dengan soal tentang materi tersebut, sedangkan kekurangannya adalah yang membuat pembelajaran melalui quizizz harus memperhatikan materi dan tema yang dipilih agar sesuai dengan jenjangnya masing-masing.

Kata Kunci: Pengembangan; Quizizz; Tarkib.

PENDAHULUAN

Istilah Multimedia muncul pertama kali di awal tahun 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dengan analog dibidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising dan juga commercial. Multimedia

merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.¹

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan atau untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.²

Pada lembaga-lembaga pendidikan, umumnya pembelajaran bahasa Arab khususnya aspek tata bahasa kebanyakan diajarkan hanya dengan metode klasik seperti ceramah dan disertai dengan penggunaan media papan tulis. Berkembangnya zaman memberikan banyaknya pilihan media-media yang digunakan dalam pembelajaran. Bagi guru yang memiliki jiwa kreatif, ini merupakan sebuah kemudahan dalam mempercepat sampainya pengetahuan kepada peserta didik.

Universitas Islam Negeri Antasari telah menyelenggarakan pembelajaran bahasa yang dikenal dengan Unit Pengembangan Bahasa, diantara bahasa yang diajarkan disana ialah bahasa Arab.

Materi bahasa Arab di Unit Pengembangan Bahasa mencakup Mufradat, istima', kalam, qira'ah, kitabah dan tarkib.

Seperti yang kita ketahui bahwa unsur bahasa adalah fonologi, morfologi dan sintaksis. Sintaksis atau biasa dikenal dengan tata bahasa merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah bahasa, sehingga pada Unit Pengembangan Bahasa di Universitas Islam Negeri Antasari tidak hanya mencakup maharah lughawiyah (kemampuan berbahasa) saja, tetapi juga

¹ Rayandra Asyhar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi, Januari 2012, cet 1). Hal 187.

² Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. (Bandung Alfabeta, Maret 2013, cetakan 2). Hal 17.

dimasukan pengetahuan tentang tata bahasa karena tata bahasa ini selalu ada penggunaannya dalam setiap maharah lughawiyah.

Dari hasil observasi penulis di salah satu grup Unit Pengembangan Bahasa, yaitu gurp 83 ditemukan ada berbagai macam permasalahan terkait pembelajaran tarkib/tata bahasa. diantara permasalahan tersebut adalah masih sedikit pengetahuan mereka terkait kaidah bahasa Arab, latar belakang pendidikan, istilah-istilah yang asing dalam kaidah bahasa Arab serta dibutuhkanya pemahaman yang komplek untuk menguasai kaidah bahasa Arab.

berdasarkan dari masalah yang penulis temukan dan dilihat dari kebiasaan anak muda zaman sekarang yang tidak lepas kesehariannya dengan smartphone, tentunya dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berkaitan langsung dengan keseharian mereka, bisa menarik minat, mudah serta pleksibel, bisa digunakan dimana saja dan interaktif.

Para pengajar diharuskan dapat bersaing dengan hal-hal yang digemari para anak muda sekarang. perlunya suatu media yang dekat dengan mereka dan juga dapat menghibur saat pembelajaran berlangsung. sebuah media yang dapat berinteraksi dengan peserta didik dan interaktif serta menghibur merupakan media yang cocok untuk tarkib.

Dengan latar belakang ini, peneliti memilih aplikasi Quiziz sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan tarkib mahasiswa UPB grup 83. hal ini, karena Quiziz memiliki banyak fitur dalam mempresentasikan materi, diantaranya teks, audio, gambar dan video lalu dipadukan dengan fitur utama Quiziz, yaitu kuis-kuis untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. tidak hanya itu, Quiziz juga menampilkan skor dari hasil menjawab pertanyaan-pertanyaan di tengah pembelajaran berlangsung. hal ini dapat meningkatkan atau menumbuhkan jiwa kompetitif pada peserta yang mengikuti pembelajaran dengan media Quiziz.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pelaksanaan pembelajaran tarkib menggunakan aplikasi Quizizz di Unit Pengembangan Bahasa di Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research & Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang menghasikan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang

diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.³ Sedangkan model penelitiannya peneliti menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, dan Evaluations.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.¹² Adapun Tahap

Model Penelitian Pengembangan ADDIE yaitu:⁴

1. Analisis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

2. Desain

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk.

3. Pengembangan

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru.

4. Implementasi

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk.

5. Evaluasi

³ Budiyo Saputro, Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development), (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h. 8.

⁴ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati, (Bandung: Widiyana Bhakti Persada, 2021), h. 14.

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti program Unit Pengembangan Bahasa (UPB) di Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin dengan menerapkan sebuah aplikasi pada proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh peserta didik dan guru secara mudah. Aplikasi pembelajaran online yang memanfaatkan media interaktif berupa *Web Tool* untuk membuat permainan berbentuk Kuis sehingga dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas online oleh guru secara praktis.⁵

Menurut pendapat Noor, Quizizz merupakan sebuah games kuis interaktif yang bisa diterapkan saat belajar dikelas sebagai contoh pelaksanaan penilaian formatif. Quizizz bisa memperlihatkan data dan statistik yang berkaitan dengan kinerja siswa dan guru dapat melihat hasil dan jawaban siswa secara langsung pada aplikasi, serta dapat mengunduh hasil jawaban siswa dalam bentuk MS. Excel, sehingga memudahkan guru dalam melakukan pendampingan kepada siswa. Sebagaimana menurut pendapat Dwi Hartini dkk, pelaksanaan tes atau kuis dengan memanfaatkan media digital atau e-learning dapat digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penyerapan materi yang disampaikan dan dapat dengan mudah dilakukan secara periodik.⁶

B. Kelebihan Quizizz:

- Tampilan desain kuis lebih menarik dan interaktif karena bisa menampilkan gambar, suara dan video
- Banyak pilihan bentuk soal dari fitur-fitur yang disediakan.

⁵ Vera Dwi Putri, *Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi*, LP3MKIL, Vol. 2, No. 1, Agustus 2021, hal. 11.

⁶Miske Hayunia Hamidah and Siti Sri Wulandari, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI 'QUIZIZZ'," Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi 18. No. 1 (May 4, 2021): 109, <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>.

- Dapat digunakan diluar jam pelajaran
 - Pertanyaan dapat diacak sehingga kesempatan untuk mencontek dapat diperkecil
 - Aplikasi ini menginformasikan hasil analisis soal; mengetahui pertanyaan yang dijawab benar dan yang dijawab salah oleh siswa, dan skor tertinggi diperoleh oleh siapa.
 - Guru bisa menentukan batas waktu dalam menjawab setiap item soal ataupun seluruh soal, dan menentukan batas maksimum penggunaan kata.
 - Quizizz akan otomatis tertutup jika waktu sudah habis.⁷
- Kekurangan Quizizz:
- Saat mengerjakan tugas siswa dapat membuka situs lain, sehingga jika jawaban soal butuh narasi panjang, peserta didik bisa saja mencopy-paste jawaban dari internet.
 - Aplikasi ini tidak seluruhnya gratis, ada beberapa fitur yang harus berbayar seperti audio dan video.⁸

C. Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran

Pada awalnya, Quiziz hanya merupakan sebuah aplikasi permainan yang ada di smartphone bergenre pendidikan dengan strategi kuis. karena banyaknya permintaan akan pengembangan dan terlebih lagi penggunaanya tidak hanya dari kalangan anak muda, tetapi merambah juga ke kalangan para guru. Quiziz tidak lagi berupa aplikasi yang menghadirkan kuis-kuis saja tetapi Quiziz berkembang menjadi salah satu media pembelajaran dengan tambahan fitur baru, yaitu presentasi.

Fitur ini tentunya sangat membantu pengguna, terlebih khusus para guru yang ingin menggunakan teknologi sebagai media pembelajarannya. mereka bisa berkreasi dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik.

Diantara hal yang melatarbelakangi kemunculan aplikasi Quiziz, yaitu Semakin cepat arus globalisasi. ini memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Qizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi pada waktu itu. Aplikasi Quizizz brsifat online,

⁷ Zulpina, "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," h. 780-781.

⁸ Zulpina,, h.781.

yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.⁹

Karakteristik generasi mileneal adalah lekat dengan smartphone, sehingga pembelajaran bagi mereka sebaiknya juga menggunakan smartphone, salah satu media pembelajaran yang menggunakan smartphone adalah quizizz yang terbukti meningkatkan kompetensi pembelajaran dengan cara yang menarik dan kolaboratif sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada pembelajar.¹⁰ Purba mendefinisikan Quizizz adalah satu aplikasi edukatif berbasis game yang menimbulkan sebuah aktivitas bagi siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan interaksi siswa.¹¹

Keunggulan game Quizizz ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah kinerja guru, ini serupa dengan pendapat Cadieux Danielle yang mengatakan bahwa game Quizizz dapat meningkatkan motivasi serta perhatian siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang disuguhkan oleh game Quizizz dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta pemberian soal evaluasi.¹²

D. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan uji coba produk ke beberapa mahasiswa upb bahasa arab di grup 83 menghasilkan hasil penelitian sebagai berikut:

| No. | Nama Mahasiswa | Skor Nilai |
|-----|-------------------|------------|
| 1 | Fariz | 9050 |
| 2 | Syarifatul Jannah | 8800 |
| 3 | M. Adha Aminullah | 8720 |
| 4 | Mali | 8660 |
| 5 | Azmi | 8630 |
| 6 | Erwin | 8370 |
| 7 | Zulfa | 8360 |

⁹ Unik Hanifah Salsabila. Dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada siswa SMA", (Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi, Vol 4, No 2, Desember 2020), hal 167.

¹⁰ Agus Suharsono. Muhammad Taufiq Budiarto, "Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial", hal 1.

¹¹ Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika, (JDP Vol 12, No 1, 2019).

¹² Cardieux Danielle, Boulden Dkk, Implementing Digital Toooks to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Repot (Jurnal Inquiry in Education. Vol 9, Issue 1, 2017).

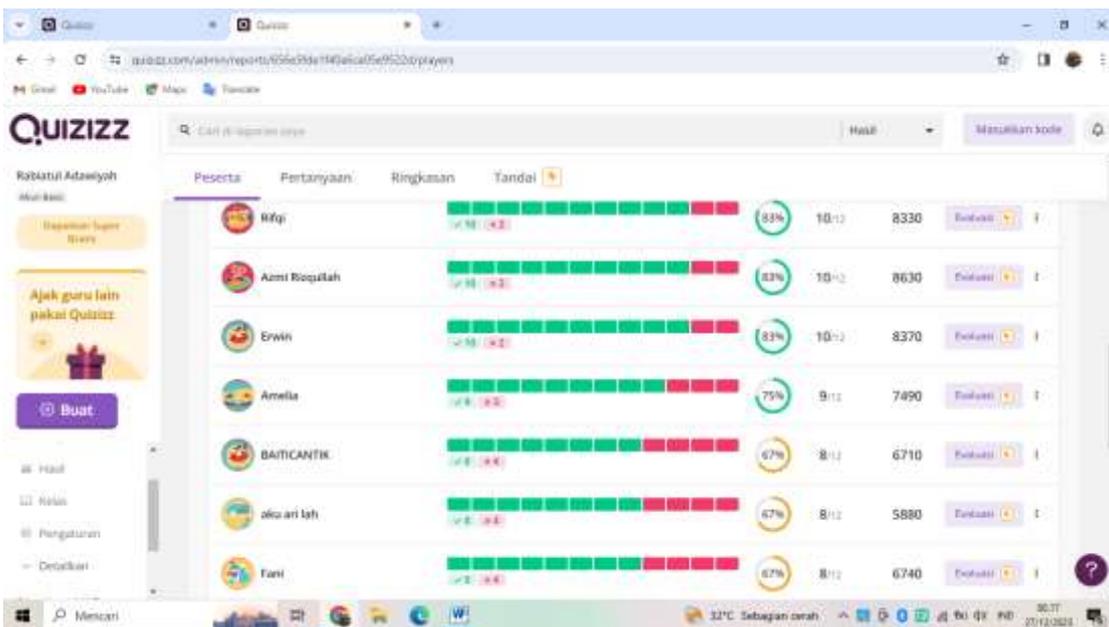
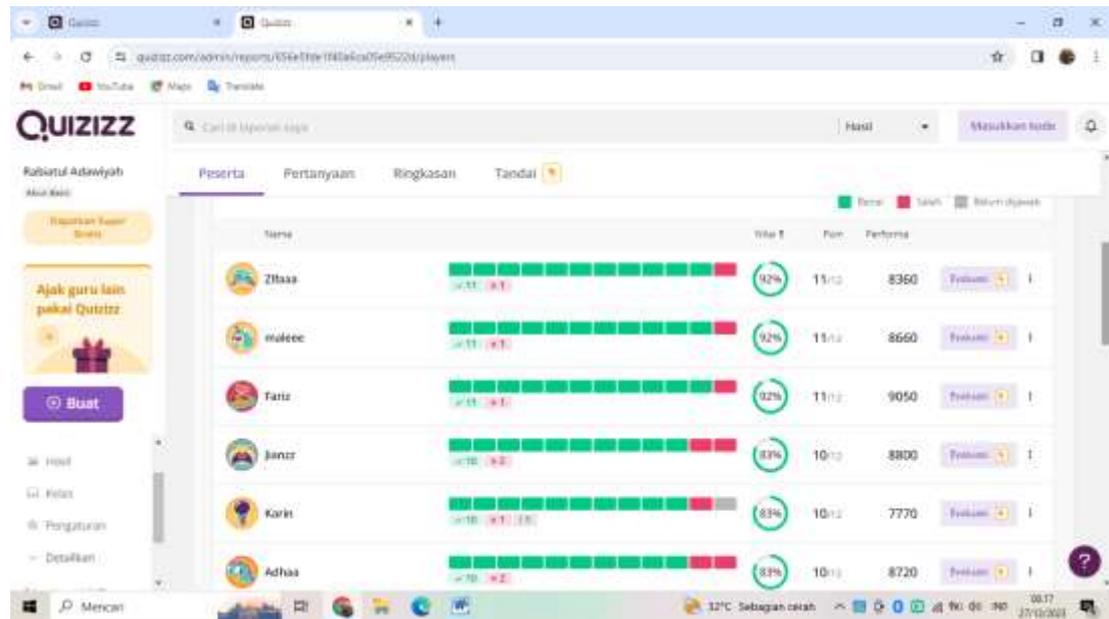
| | | |
|----|--------|------|
| 8 | Rifqi | 8330 |
| 9 | Karin | 7770 |
| 10 | Amelia | 7490 |
| 11 | Rifani | 6740 |
| 12 | Putri | 6730 |
| 13 | Baiti | 6710 |
| 14 | Farhan | 6520 |
| 15 | Andi | 6060 |
| 16 | Ari | 5880 |
| 17 | Fitria | 4830 |

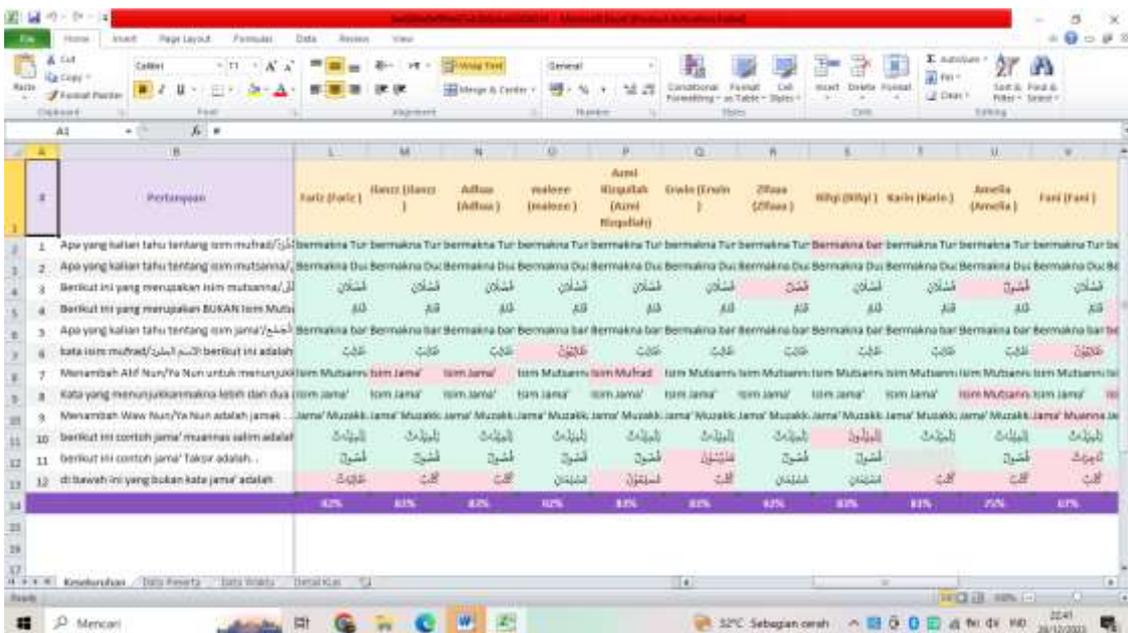
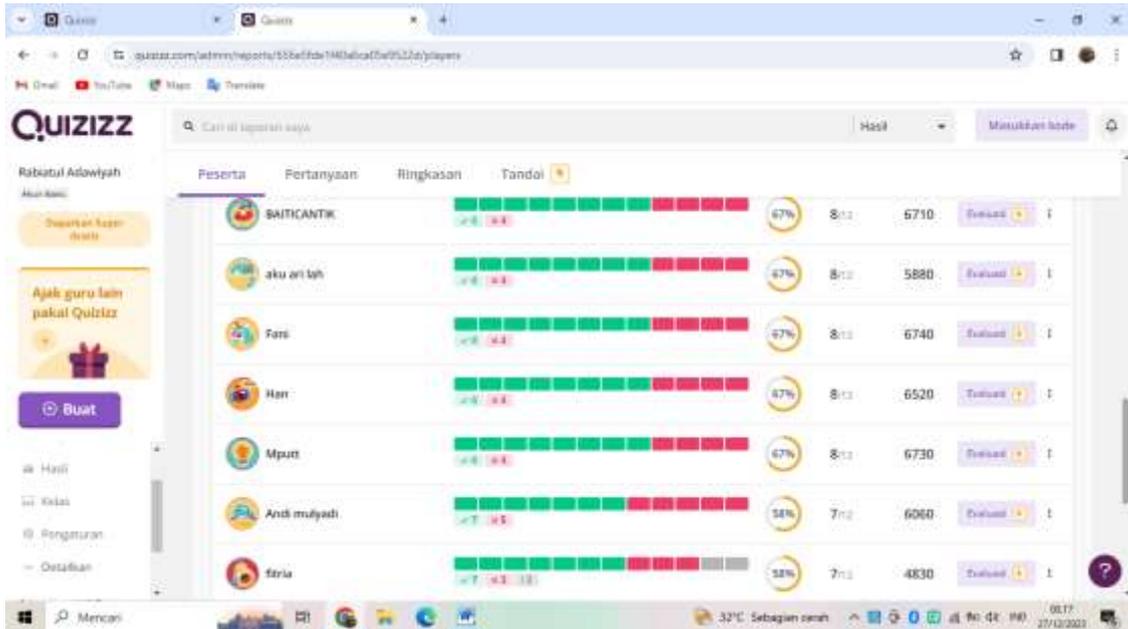
Adapun Presentasi nilai yang diambil berdasarkan kecepatan menjawab dan kebenaran menjawab soal, sebagai berikut:

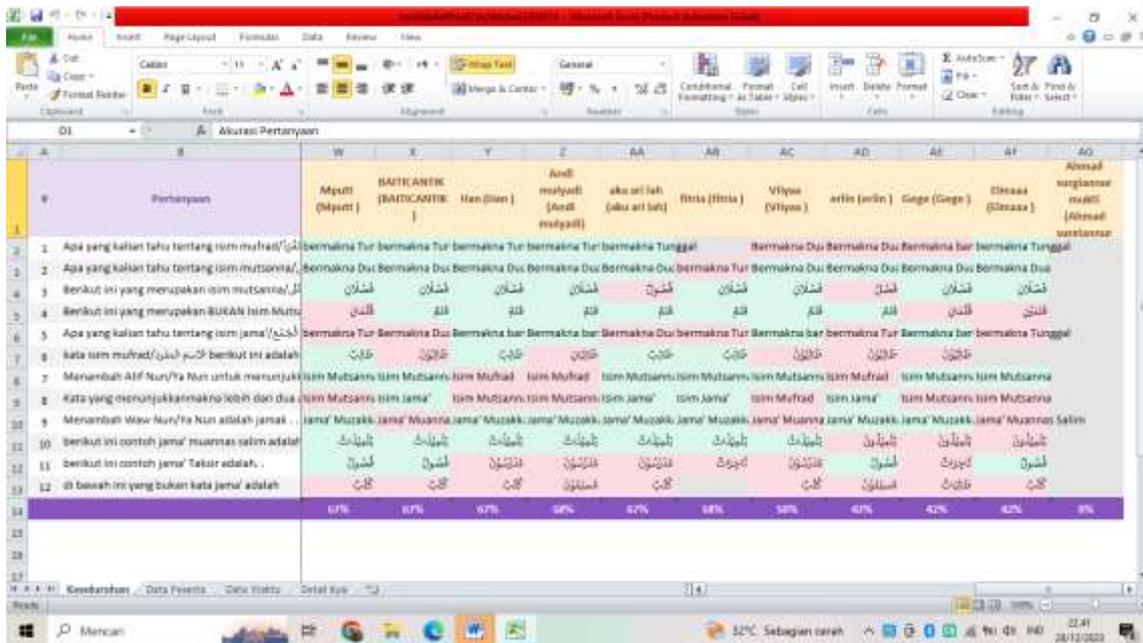
| No. | Jumlah Mahasiswa | Persentasi Nilai dalam Menjawab |
|-----|------------------|---------------------------------|
| 1 | 3 | 92% |
| 2 | 6 | 83% |
| 3 | 1 | 75% |
| 4 | 4 | 67% |
| 5 | 2 | 58% |
| 6 | 1 | 50% |
| 7 | 3 | 42% |

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, sehingga materi dapat diserap dengan mudah dan dapat dievaluasi secara langsung.

Beberapa contoh pelaksanaan Quizizz dikelas:







KESIMPULAN

Dari hasil deskripsi data dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa:

- Pada pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran meliputi penyampaian materi disertai berbagai macam media, seperti gambar, video, audio dan terdapat berbagai macam evaluasi di dalamnya.
- Para mahasiswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran
- Mampu menumbuhkan motivasi dalam belajar dan memunculkan jiwa kompetitif saat pembelajaran berlangsung. Hal itu karena untuk dapat menjawab soal yang terdapat dalam Quizizz, para peserta diharuskan fokus menyimak materi yang dihadirkan.

Mudah digunakan oleh kalangan anak muda, karena media yang digunakan adalah perangkat yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, yaitu smarphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar. Rayandra, 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (jakarta: Referensi, Januari, cet 1).
- Danielle. Cardieux, Boulden Dkk, 2017. “ Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Repot” (Jurnal Inquiry in Education. Vol 9, Issue 1).

- Dwi, Vera. Putri, 2021 “*Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi*”, LP3MKIL, Vol. 2, No. 1, Agustus.
- Hanifah. Unik, Salsabila. Dkk, 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada siswa SMA”, (Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi, Vol 4, No 2, Desember)
- Hayunia. Miske, Hamidah and Siti Sri Wulandari, 2021. “PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI ‘QUIZIZZ’,” Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi 18. No. 1, <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>.
- Rusmayana. Taufik, 2021, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati, (Bandung: Widiyana Bhakti Persada,
- Sanga. Leony, Lamsari Purba, 2019 “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika”, (JDP Vol 12, No 1).
- Saputro. Budiyono, Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development), (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h. 8.
- Suharsono. Agus, Muhammad Taufiq Budiarto, “Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial”.
- Zulpina, “Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” h. 780-781.