

Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal

Lokot Halimah^{1*}, Zulheddi²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sumatera Utara, Medan, Indonesia

e-mail: lokot0302192068@uinsu.ac.id¹, zulheddi@uinsu.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan tantangan bagi pendidik di era digital seperti sekarang ini di mana pendidik dituntut untuk tidak lagi bersikap pasif namun dipaksa aktif dalam memahami dan mengaplikasikan teknologi yang ada. Teknologi memberikan dampak positif ketika pendidik mampu menggunakannya secara bijaksana seperti memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan menganalisis pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yaitu mendeskripsikan dengan kata atau kalimat yang rinci mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan dalam penelitian adalah pembelajaran bahasa Arab menjadi menarik dan interaktif, menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab serta menjadikan guru lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Aplikasi *Quizizz*, Pembelajaran Bahasa Arab, Media Pembelajaran.

Abstract

The development of increasingly sophisticated technology is a challenge for educators in the digital era like today where educators are required to no longer be passive but are forced to be active in understanding and applying existing technology. Technology has a positive impact when educators are able to use it wisely, such as using technology in learning, such as using *Quizizz* in learning. This article aims to analyze the use of the *Quizizz* application in the process of learning Arabic at MAN 1 Mandailing Natal. This study uses a qualitative approach with a descriptive method, namely describing in detailed words or sentences the use of the *Quizizz* application in learning Arabic. The findings in the research are that learning Arabic becomes interesting and interactive, fosters students' interest and motivation in learning Arabic and makes teachers more creative in utilizing digital-based learning media.

Keywords : *Quizizz Application, Learning Arabic, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pembelajaran agar mudah memahami pelajaran tersebut. Sama halnya dengan pelajaran Bahasa Arab yang dianggap sulit oleh siswa-siswi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mandailing Natal. Terlebih dimasa pandemi seperti yang kita lalui, pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) menjadi tantangan tersendiri bagi para guru Bahasa Arab di MAN 1 ini, bagaimana untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Tak jarang siswa merasa jenuh dan kesulitan saat pembelajaran dimulai dan tidak memperhatikan guru menjelaskan yang akhirnya belajar Bahasa Arab terkesan membosankan.

Di era canggihnya teknologi hari ini, banyak pembelajaran dilakukan dengan aplikasi-aplikasi secara *online* yang dapat menghubungkan guru dan siswa untuk belajar seperti aplikasi *zoom*, *google meet*. Namun, selain dari itu semua rasanya masih kurang untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, maka di sini penulis akan membahas tentang suatu aplikasi yang digunakan di MAN 1 Mandailing Natal ini, bagaimana pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa-siswi.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran mempunyai sisi kelebihan dan kelemahannya masing-masing, termasuk media pembelajaran Bahasa Arab. Salah satu guru Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal ini berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi yang bernama *Quizizz*, dimana aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mengevaluasi tingkat pemahaman atau kemampuan siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian yang kedua kalinya dilakukan oleh penulis, pertama pada masa covid dan kedua kalinya setelah pandemi berakhir. Bedanya penelitian pertama dan kedua ini hanya terletak pada situasi antara pandemi dan tidaknya. Saat pandemi digunakannya aplikasi *Quizizz* ini dikarenakan pembelajaran secara daring, sedangkan setelah pandemi aplikasi *Quizizz* ini diperuntukkan sebagai tugs mandiri di rumah.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan disekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku.perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa.

Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih (Yulia, 2019: 1)

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, yang menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan,yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar,yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Salsabila, *et.al.*, n.d.: 164)

Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang sudah diajarkan.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan kemudian media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *Quizizz* bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informatika dan Komputer.

Padahal model pembelajaran pendidikan berbasis digital bisa di strategikan secara naratif yang bersifat perspektif. Sehingga menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikai *Quizizz*, terutama pada siswa SMA. Permainan *Quizizz*

dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sumarni (2022: 43) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Inilah yang akan menjadi pokok kajian dalam penelitian ini, mengusung topik hangat yang kian ramai dibicarakan, dengan tema teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal". Sehingga pendidikan Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan berupa penjelasan kata-kata dan kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam yang menggambarkan situasi atau keadaan yang sebenarnya guna mendukung penyajian data (Nugrahani & Hum, 2014: 111).

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab beserta siswa MAN 1 Mandailing Natal. Adapun tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan atau intraksi berupa bertukar pikir/gagasan/ide. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan pemahaman atau gambaran awal terkait objek yang ingin diteliti (Mania, 2008; Pahleviannur et al., 2022).

2. Observasi

Observasi merupakan cara yang digunakan dalam melihat objek secara langsung. Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif karena dengan teknik ini peneliti bisa mendokumentasikan, merefleksikan, melihat dan menganalisis secara langsung dan secara sistematis terkait kegiatan dan interaksi subjek penelitian (Nugrahani & Hum, 2014: 132).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi berupa bukti dokumen atau berupa foto-foto kegiatan yang diteliti (Nilamsari, 2014: 177).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara bahasa dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Hafid, 2011: 70). Kata media bisa juga diartikan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Jannah, 2009: 2). Media merupakan hal yang sangat penting dalam berjalannya proses pembelajaran di kelas (Yulia, 2019: 2).

Sedangkan media pembelajaran merupakan media-media yang membawa pesan atau informasi mengandung pembelajaran dan maksud-maksud pembelajaran (Jannah, 2009: 2). Pengertian lain dikemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan dalam menyampaikan pembelajaran dalam ini bisa meliputi gambar, video, film, slide dan lain-lain (Mahmudah, 2018: 131).

Berdasarkan beberapa ungkapan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang secara fisik digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang dan menarik perhatian, minat dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran.

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mendukung berhasilnya proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat secara umum sebagai alat untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik maupun antara dosen dan mahasiswa (Istiqlal, 2018: 142). Berikut ini merupakan beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nasution dalam Teni Nurrita (Nurrita, 2018: 177-178):

1. Proses pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa.
3. Metode pembelajaran menjadi bervariasi dari media yang digunakan sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya berfokus pada guru namun melakukan kegiatan seperti mengamati, menanya dan mendemonstrasikan.

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Karo-Karo & Rohani (2018: 94) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan interaktif
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran
5. Memungkinkan proses pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka penulis mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran di mana dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengertian Quizizz

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran sebenarnya mulai ramai digunakan ketika pembelajaran dalam jaringan (daring) ketika pandemi covid-19 melanda dunia khususnya Indonesia. Namun, perlu diketahui penggunaan aplikasi ini sangat mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tersebut terlebih zaman yang semakin canggih dengan teknologi yang ada.

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran digital yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas, yang memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan menggunakan alat elektronik seperti *smartphone*, komputer, *IPad* dan *tablet* (Citra & Rosy, 2020: 263). Pendapat lain mengemukakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi web tool yang digunakan dalam pembelajaran online dengan menggunakan kuis interaktif yang berkaitan dengan materi pelajaran (Sodiq et al., 2021: 2). Sedangkan menurut Muliya (2022: 4) *Quizizz* merupakan aplikasi gratis yang bisa digunakan guru dalam melakukan pembelajaran online yang memudahkan guru dalam memberikan tugas berupa kuis interaktif kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan mengenai aplikasi *Quizizz* dapat dipahami bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi gratis yang bisa dipakai dalam menunjang pembelajaran online dengan berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif maupun *game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah sering dikaji oleh para peneliti yang tentunya menunjukkan kemanfaatan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai pembelajaran berbasis digital. Salah satu manfaat *Quizizz* adalah sebagai upaya mengakomodir cara pembelajaran yang konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran yang disampaikan bersifat kreatif, inovatif dan menyenangkan (Yulia, 2019: 2).

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan sebuah kompetensi yang sudah selayaknya dikuasai para pendidik di era kecanggihan

teknologi seperti sekarang ini. Banyak kita temukan beraneka ragam aplikasi atau web online yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran berbasis online dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di mana aplikasi-aplikasi tersebut berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga mengembangkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam proses belajar mengajar memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran karena guru dan siswa bisa melihat dan mengakses materi dan soal yang sudah dipublikasikan dan juga dengan aplikasi *Quizizz* pendidik bisa melihat statistik kinerja siswa sehingga pendidik memiliki gambaran mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan sehingga bisa menjadi bahan evaluasi (Rahmawati et al., 2022: 60)

Cara Membuat Akun Quizizz

Sebelum menggunakan *Quizizz* kita diwajibkan untuk membuat akun. Langkah - langkah pembuatan *Quizizz* sebenarnya cukup mudah dilakukan (Salsabila et al., 2020: 168-169). Langkah-langkah pembuatan akun *Quizizz* sebagai berikut:

1. Silahkan buka alamat web [https//Quizizz.com](https://Quizizz.com) pada web browser.
2. Kemudian klik *icon sign up* yang berada di kanan atas, atau langsung klik pada tombol *Get Started*.
3. Pada tampilan berikutnya, silahkan pilih metode registrasinya, pada tutorial yang memilih untuk mendaftar menggunakan google yang digunakan untuk google classroom.
4. Pilih akun google yang akan digunakan untuk mendaftar jika belum login bisa klik *Use Another Account*. Kemudian masukkan gmail dan passwordnya .
5. Pilih tujuan penggunaan *Quizizz*. Jika untuk pendidikan, maka pilih *at a school*.
6. Pilih apakah guru atau siswa jika guru klik *teacher*.
7. Akun *Quizizz* telah berhasil dibuat dan dapat menggunakannya untuk membuat kuis dan media presentasi interaktif secara gratis.

Cara Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Adapun cara mengoperasikan aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut:

1. Kita masuk ke www.Quizizz.com
2. Klik tulisan *log in*
3. Selanjutnya, Klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a Quiz*
6. Kemudian akan muncul tampilan *Lest Create a Quizizz*
7. Masukkan nama kuis, contoh: *Pendidikan Bahasa Arab*
8. Kemudian klik *simpan*
9. Akan muncul tampilan selanjutnya, klik *buat pertanyaan baru*
10. Menahan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Tulis Pertanyaan Di Sini*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice* /pilihan ganda) pada kolom "*Pilihhan jawaban 1, pilihan jawaban 2, dan seterusnya*"
11. Beri tanda centang, pada kolom jawaban yang benar
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
13. Klik *simpan*
14. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik *Finish Quiz*
15. Nanti akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu klik *save details*
16. Kemudian muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*" apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang
17. Masukkan *deadline* atau *batas waktu* mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
18. Kemudian muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis

19. Kemudian membuka link <http://quizz.com/admin>

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Setiap media dalam hal ini untuk menunjang proses pembelajaran, mempunyai kelemahan dan keunggulan dalam penggunaannya. Beberapa keunggulan media Web tool Quizizz sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran (Salsabila et al., 2020: 170).

Keunggulannya:

1. Bagi guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (copy paste), hindari copy paste soal dari orang lain, bisa jadi ada siswa yang pernah melihat dan mencari tahu atau mensearching melihat macam-macam soal di Quizizz guru perlu kreatif - minimal arsip soal dibuat sendiri.
2. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapatkan ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
3. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar
4. Jika sudah selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan muncul Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih .
5. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda-beda dengan siswa yang lain karena kuis tersebut dibuat dalam Home work /PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda

Sedangkan Mujahidin dkk, (Mujahidin et al., 2021 : 558) mengemukakan beberapa kelemahan Quizizz sebagai berikut:

1. Jaringan internet kadang-kadang bermasalah
2. Materi yang dibahas terbatas
3. Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru
4. Siswa bisa jadi turun peringkat walaupun dia sudah menjawab semua soal yang ditanyakan, hal ini dikarenakan masalah waktu ,maksudnya kecepatan mengerjakan soal akan memperoleh nilai yang besar sehingga mempengaruhi peringkatnya.
5. Akan menjadi kendala jika beberapa siswa yang terlambat bergabung.

Pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Mandaling Natal. Peneliti telah mewawancarai salah satu guru bahasa arab ibu Zubaidah Pulungan tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital. pada aplikasi Quizizz dapat membantu agar lebih meningkatkan kemampuan berpikir siswa dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang monoton tanpa menggunakan Quizizz. implikasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz berbasis digital dapat menjadikan siswa semakin aktif dan kondusif dalam kelas tersebut, siswa juga lebih semangat dalam menjawab soal-soal Quizizz yang diberikan guru pada pembelajaran.



Gambar 1: Siswa belajar dengan aplikasi Quizizz.

Selain itu peneliti juga mewawancarai beberapa siswa yang telah guru pilih secara diantara siswa tersebut yang bersedia untuk diwawancarai oleh peneliti. Ada sekitar lima siswa yang telah dipilih guru untuk peneliti wawancarai bagaimana tanggapan para siswa tersebut belajar bahasa arab menggunakan aplikasi quizizz.

Dapat peneliti simpulkan setelah mewawancarai kelima siswa tersebut bahwa rata-rata dari mereka menyukai pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini karena jika menggunakan aplikasi Quizizz ini menyenangkan dan jika kita sudah masuk ke aplikasi tersebut kita disambut dengan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat tidak seperti buku paket yang monoton dan membosankan penuh dengan tulisan-tulisan semata walaupun dibuka paket tersebut ada gambar-gambar juga tapi tidak semenarik yang ada di aplikasi Quizizz.

Selain itu, siswa- siswa tersebut juga menuturkan ada halangan yang mereka alami ketika belajar menggunakan aplikasi Quizizz ini di antaranya adalah: kendala jaringan karena ada di beberapa tempat tinggal dari siswa-siswa MAN I Mandailing Natal yang tinggal di pelosok desa sehingga susah jaringan yang mereka dapatkan, terkadang kendala jaringan ini juga terkena hampir keseluruhan siswa diakibatkan kendala langsung dari pusat. Kendala lain yang mereka alami adalah adanya dari siswa-siswa tersebut yang tidak paham menggunakan aplikasi Quizizz dan mereka tidak langsung paham dengan video-video yang ditampilkan diaplikasi Quizizz tersebut tampak dijelaskan oleh guru mata pelajarannya langsung.

Tidak hanya siswa-siswa yang mempunyai kendala dalam melakukan pembelajaran dengan media Quizizz ini tetapi guru juga memiliki kendala. Sebagaimana setelah peneliti wawancarai guru bahasa arabnya langsung. Di antara kendala yang dialami guru adalah: adanya siswa yang tidak paham dengan penjelasan yang ada diaplikasi tersebut padahal dalam aplikasi Quizizz itu penjelasannya sudah sangat mudah menurut guru untuk dipahami pada siswa seusia mereka, kendala jaringan yang terkadang tidak stabil, kurangnya interaksi antara guru dan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Kehadiran teknologi membawa dampak positif dalam segala aspek kehidupan manusia ketika digunakan dengan bijaksana. Misalkan, dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dan membawa dampak baik ketika pendidik/guru mampu menggunakan dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran karena teknologi bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka membangun motivasi dan minat belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dengan pemanfaatan teknologi adalah aplikasi Quizizz yang merupakan aplikasi game edukatif.

Pemanfaatan teknologi telah dipraktikkan dalam lingkungan madrasah, seperti yang telah dilaksanakan di MAN 1 Mandailing Natal dalam pembelajaran bahasa Arab di mana siswa diajarkan dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru maupun memperdalam materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran bahasa Arab, yaitu: siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, terjadi interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik serta meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan aplikasi quizizz dengan mengimprovisasi fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*" *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Hafid, A. (2011). "Sumber dan Media Pembelajaran" *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.

- Istiqlal, A. (2018). "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi" *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). "Manfaat Media dalam Pembelajaran" *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Mahmudah, S. (2018). "Media Pembelajaran Bahasa Arab" *An Nabighoh*, 20(01), 129–138.
- Mania, S. (2008). "Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran" *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(2), 220–233.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti" *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Muliya, M. (2022). "Penerapan Media *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2" *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65–78.
- Nilamsari, N. (2014). "Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif" *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). "Metode Penelitian Kualitatif" *Solo: Cakra Books*, 1(1), 3–4.
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pahleviannur, M. R., de Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., & Alam, M. D. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=thZkEAAAQBAJ>.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam" *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Salsabila, U. H., Habiba, 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*, 4(2), 163–172.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). "Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "*Quizizz*" Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar" *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Sumarni, D. W. I. A. (2022). "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Game Edukasi *Quizizz* di Kondisi New Normal Kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk" *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(1), 1–8.
- Yulia, I. A. (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu" *Kependidikan*, 2(25), 1–6.