



Quizizz sebagai Media Alternatif dalam Mendukung Peningkatan Keterampilan *Istima'*

Andini Nuraisyah,¹ Hiqwah Safira Akhyara,² dan Kisno Umbar³

^{1,2,3} UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta

Surel Korespondensi: andininuraisyah1710@gmail.com

Abstract:

The covid-19 outbreak has changed the learning system from face-to-face in schools to be done remotely (online). The tradition is now adopted to support more flexible lectures. This applies to all levels of education, both schools and universities. Therefore, currently there are many application designers to implement and facilitate distance learning (online), one of which is by using the Quizizz application. Quizizz is considered an innovative media because it contains interesting features so that distance learning does not feel boring. This research uses a qualitative descriptive approach where researchers describe the definition and mechanism of using the Quizizz application as a supporting medium for distance learning. The things that will be discussed in this study include: 1.) What features can I use in istima learning? 2.) How are the steps of using Quizizz in istima learning? 3.) what are the advantages of the Quizizz application in istima learning? 4.) and what obstacles are encountered in learning istima' using Quizizz?

Keywords: *Quizizz, instructional media, listening skills*

Abstrak:

Wabah covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran yang semula tatap muka di sekolah harus dilakukan secara jarak jauh (PJJ). Tradisi tersebut sekarang diadopsi untuk mendukung perkuliahan yang lebih fleksibel. Hal ini berlaku pada semua jenjang pendidikan, baik sekolah maupun universitas. Oleh karena itu saat ini sudah banyak perancang aplikasi untuk melaksanakan dan memfasilitasi PJJ, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz dinilai sebagai media yang inovatif karena memuat fitur-fitur menarik sehingga pembelajaran jarak jauh tidak terasa membosankan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif di mana peneliti memaparkan definisi dan mekanisme penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pendukung pembelajaran jarak jauh. Hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain: 1.) Fitur apa saja yang dapat saya gunakan dalam pembelajaran istima? 2.) Bagaimana langkah-langkah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran istima? 3.) apa kelebihan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran istima?

4.) dan kendala apa saja yang ditemui dalam pembelajaran *istima'* menggunakan *Quizizz*?

Kata Kunci: *Quizizz*, media pembelajaran, keterampilan *istima'*

A. Pendahuluan

Pandemi menjadi momentum aplikasi atau media digital pendukung pembelajaran dikenal publik secara luas dan digunakan secara masif, seperti aplikasi *conference* berbasis web Zoom, Google Meet, Ruang Guru, dan masih banyak lainnya. Media digital dalam pembelajaran bahasa tidak bisa semata-mata dalam memilih, pemilihan media tersebut harus mengarah pada peningkatan interaksi dalam mengajar. Karena keunggulan penggunaan media digital dalam pembelajaran terletak pada aspek interaksi dan berbagi informasi yang luas.¹ Sejalan juga dengan yang diungkapkan Azhari, bahwa kesalahan dalam pemilihan media dapat berdampak pada tidak sampainya informasi yang diberikan.² Kemudian dalam pembelajaran bahasa Arab ditemukan beberapa kesulitan khususnya dalam keterampilan reseptif, seperti *istima'*.³ Para pelajar mudah merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan video kemudian mendengarkannya dan memahaminya. Rasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran tersebut dapat membuat minat belajar berkurang, dan akan menimbulkan kurangnya perhatian dari para peserta didik pada pembelajaran tersebut. Dalam mengatasi hal tersebut, metode atau strategi dalam pembelajaran menjadi peran penting agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Mishbah Ulhusna, *Quizizz* adalah aplikasi yang cocok untuk dimanfaatkan ketika masa pandemi covid-19 ini, karena *Quizizz* adalah media komputerisasi sebagai permainan dalam berbentuk soal latihan dan pembahasan *online* yang membantu pengajar atau pendidik menyebarluaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dapat memperluas minat dan semangat siswa untuk mencari tahu tentang materi tertentu dengan menggunakan media pembelajaran terkomputerisasi ini.⁴

Asrifan mengatakan bahwa *Quizizz* adalah web untuk membuat *game* tes kecerdasan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di dalam kelas juga dapat dimanfaatkan untuk penilaian pembelajaran. *Quizizz* kini sudah bisa diakses di PlayStore untuk pengguna Android, dan membuatnya lebih praktis untuk

¹ Muhammad Yusi Kamhar and Erma Lestari, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi," *Intelegensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (June 2019).

² Ahmad Azhari, "Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *IAIN Palangkaraya*, 2021. Hal. 450

³ Kisno Umbar, "Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Reseptif (Telaah Perbandingan Pemikiran Ibrahim Abdul Alim Dan Jack C. Richards)," *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 1 (2019): 111–33.

⁴ Mishbah Ulhusna, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini, "Sosialisasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis digital Pada Masa Pandemi" Volume 1, No.2 (2021), <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2940882&val=26018&title=Sosialisasi%20Quizizz%20sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Digital%20pada%20Masa%20Pandemi>.

digunakan dan tentunya lebih fleksibel. *Quizizz* bisa dikatakan setara dengan Quipper dan Kahoot karena merupakan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Bagaimanapun, ketiganya memiliki kualitas, manfaat, dan kelemahannya masing-masing.⁵ Aplikasi *Quizizz* selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memberikan *games* atau kuis-kuis bergambar serta bisa menggunakan fitur audio dan video maka akan menghilangkan rasa jenuh ketika belajar di rumah (*online*) dan dapat memberdayakan inspirasi belajar siswa dan lebih mengembangkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan teori Dewi, C.K. yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik karena dapat menyegarkan bagian visual dan verbal.⁶ Menurut Mulyati & Evendi, pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* yang intuitif sangat mempengaruhi pengajar dan siswa. Karena dalam *Quizizz* terdapat beberapa elemen yang menambah inspirasi siswa sehingga dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁷

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nadhiroh Ainia Islami (2021) yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas 7 MA Sirojul Munir Dalam Menyimak*”. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah keduanya mengambil objek aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *istima*. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian kali ini yaitu peneliti sebelumnya meneliti keefektivitasan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *istima*, sedangkan penelitian kali ini lebih membahas dan menjelaskan fitur-fitur yang biasa digunakan dalam pembelajaran *istima* serta menjelaskan keunggulan dan permasalahan yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *istima*. Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan manfaat aplikasi *Quizizz* belum banyak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab. Seperti penelitian yang membahas tentang keefektivitasan *Quizizz* terhadap perkembangan kognitif siswa, Kemudian penelitian yang membahas penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika, lalu pada penelitian selanjutnya yang membahas tentang pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dari penelitian tersebut, jelas bahwa kajian mendalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *istima* bahasa Arab belum tampak, sehingga ini menjadi sebuah kebaharuan tersendiri untuk mengisi kekosongan dalam pembahasan tersebut.

Penelitian ini ditujukan untuk mengungkapkan manfaat aplikasi *Quizizz* dalam mendukung pembelajaran *istima* bahasa Arab. Sejauh mana aplikasi tersebut mampu mendukung pembelajaran *istima* melalui fitur-fiturnya. Sedangkan Tujuan

⁵ Andi Asrifan et al., “Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran,” n.d. hal. 2

⁶ Cahya Kurnia Dewi, “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot*” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Oktober 2018). Hal. 43

⁷ Issrina Dwika Hidayati and Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Universitas Pendidikan Ganesha* Volume 4, Number 2 (July 12, 2021), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>.

dari penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah untuk memudahkan pengguna baik guru atau murid ketika proses pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini juga dapat memudahkan pengguna yang ingin mengerjakan *Quizizz* dimanapun mereka berada. Adapun manfaat penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dalam pembelajaran *istima'* yaitu menjadikan pembelajaran jarak jauh terasa dan teruji lebih mudah dan lebih kreatif agar para murid tidak mudah merasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar, kemudian dengan mengikuti kemajuan teknologi ini para murid tidak gagap teknologi (GAPTEK). Karena Saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, dengan teknologi membuat segala macam kegiatan dan aktivitas menjadi lebih mudah.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif dan studi pustaka. Peneliti mendeskripsikan pengertian, fitur-fiturnya, langkah-langkah penggunaan dalam pembelajaran *istima'*, dan kelebihan kekurangan dari aplikasi ini. Dalam penerapannya, peneliti mengumpulkan data dari wawancara mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, serta beberapa sumber pustaka seperti jurnal, artikel, buku, dan didukung dengan beberapa penelitian terdahulu. Instrumen yang diteliti adalah aplikasi *Quizizz* yang digunakan dalam pembelajaran *istima'*, dan subjek penelitiannya adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab semester 3 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

C. Hasil dan Pembahasan

Salah satu kebijakan yang tertulis dalam Propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Segala upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, di antaranya melengkapi setiap sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, bisa menyediakan sarana belajar yang memadai guna mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menciptakan Guru yang memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan serta mudah dipahami, seperti memperbanyak kembali variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.⁸

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Akrim media berasal dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang berarti “perantara” atau pengantar. Dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media berupa alat yang dapat diartikan sebagai alat

⁸ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Volume 4, No.2 (Desember 2020). Hal.166

atau sarana komunikasi baik itu berupa koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Iskandar *et al* berpendapat bahwa media adalah sarana komunikasi antara sumber dan penerima dengan menggunakan media teknologi dan memungkinkan bagi individu masih bisa berinteraksi meskipun tidak terhubung.⁹ *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menerangkan bahwasanya media adalah alat yang digunakan sebagai proses penyampaian informasi. Adapun *National Education Association* menjelaskan sebagai perangkat dapat dilibatkan melalui panca indera sebagai siklus yang sangat banyak diterapkan dalam latihan dan dalam pembelajaran, kemudian dapat membuat program pendidikan menjadi kuat dan efektif.¹⁰

Dalam pembelajaran, pada dasarnya seorang pendidik dapat dibantu oleh media dalam pengalaman pendidikannya sehingga seorang peserta didik dapat mengambil sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Setiap media pembelajaran juga memiliki atributnya masing-masing. Kualitas ini harus terlihat dari media yang diperkenalkan. Kemudian instruktur dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan mengubah keadaan pembelajaran.¹¹

Setiap media pembelajaran juga memiliki kualitasnya masing-masing. Hal ini harus terlihat dari media yang diperkenalkan. Dan kini, telah banyak media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran melalui media komunikasi. Salah satu cara pengaplikasian media tersebut dengan cara menyajikan gambar digital, fotografi, rekaman audio, dan lain-lain. Dan bahan-bahan tersebut bisa berupa bahan cetakan, bunyi, bahan visual, gerakan, atau kombinasi.

Terdapat perbedaan dari pandangan beberapa ahli tentang media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Bahwasanya yang disebut media komunikasi adalah media yang menyampaikan pesan secara menyeluruh. Sedangkan alat bantu komunikasi adalah suatu alat yang hanya membantu dalam proses pembelajaran. Tetapi jika dipandang secara luas semua alat dan bahan komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran disebut media.¹²

Selanjutnya, dalam pembelajaran bahasa Arab mengandung empat keterampilan yang wajib dipelajari serta dikuasai antara lain keterampilan *istima'* (menyimak/mendengar), *qiroah* (membaca), *kitabah* (menulis), dan *kalam* (berbicara). Dan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah tentang keterampilan *istima'*.

Para ahli linguistik memisahkan antara mendengar atau *sima'*, menyimak atau *istima'*, dan mendengar dengan serius atau disebut dengan *inshat*. Mendengar atau *sima'* yaitu menerima suara dengan tidak sengaja karena tidak adanya perhatian. Sedangkan menyimak atau *istima'* adalah menerima suara dengan unsur kesengajaan karena adanya perhatian dalam mendengarkannya. Kemudian *inshat* atau menyimak dengan serius adalah tingkatan tertinggi atas menyimak sesuatu

⁹ Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hal 14-15

¹⁰ *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)* (Jakarta: Kencana, 2020). Hal 1

¹¹ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, Jilid 1 (Sukabumi: CV. Jejak, Anggota IKAPI, 2020). Hal 15-16

¹² Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)* (Bandung: CV. Waacana Prima, 2009). Hal 12-13

yang memperhatikannya lebih daripada pembicara atau penutur. Kemudian terdapat pendapat dari Abdul Majid Sayyid Ahmad Mansur bahwa *istima'* adalah cara paling umum untuk mendengarkan secara intens apa yang dikomunikasikan dalam kode bahasa atau gambar dan kemudian memahami dan menguraikannya.¹³

Abdul Majid Sayyid Ahmad Mansur pun menguraikan terdapat empat faktor dalam menyimak dan faktor-faktor ini harus saling berhubungan yaitu:

- a) Memahami makna secara umum
- b) Menafsiri pembicaraan dan berinteraksi
- c) Mengevaluasi dan mengkritik pembicaraan
- d) Menggabungkan isi yang diterima dengan pengalaman yang telah dimiliki

Dalam pembelajaran bahasa Arab salah satu yang wajib dikuasai adalah keterampilan *istima'*. Tujuan dari pembelajaran *istima'* ini menurut Ahmad Fuad Ulyan adalah sebagai berikut:

- a) Siswa berupaya menyimak, memperhatikan, dan fokus pada materi yang didengar
- b) Siswa dapat mengikuti apa yang didengar dan menguasainya sesuai alasan mendengarkannya
- c) Siswa dapat memahami apa yang didengar dari wacana pembicara dengan cepat dan tegas
- d) Menanamkan kecenderungan untuk menyetel sesuai kualitas sosial dan instruktif yang sangat penting
- e) Menanamkan keindahan bahasa Arab pada saat mendengarkan
- f) Siswa dapat mengetahui pentingnya makna kosa kata sesuai dengan jenis kata atau bentuk kata yang didengar¹⁴

Tetapi dalam proses pembelajaran *istima'*, sebelumnya siswa harus memahami dan menguasai beberapa kemahiran yang dibutuhkan ketika pembelajaran tersebut. Adapun kemahiran tersebut seperti telah mengenal bunyi bahasa arab dan makhrajnya dari setiap hurufnya maupun katanya, mengetahui kosa kata bahasa arab lebih baik, dan mampu menganalisis atau memahami struktur kata yang diucapkan.

Pemanfaatan Media *Quizizz* dan Fitur-Fiturnya

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab pendahuluan, bahwasanya *Quizizz* adalah sebuah *webttool* yang digunakan untuk membuat kuis-kuis untuk memberikan tugas dalam sebuah pembelajaran ataupun ketika sedang mengevaluasi pelajaran. Tidak hanya dapat diakses melalui web chrome atau sejenisnya, *Quizizz* juga bisa di download dalam bentuk aplikasi melalui *playstore* yang terdapat pada *smartphone*.

¹³ Hasan Hasan, "Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu," *Ittihad* 15, no. 28 (2017): 41–51.

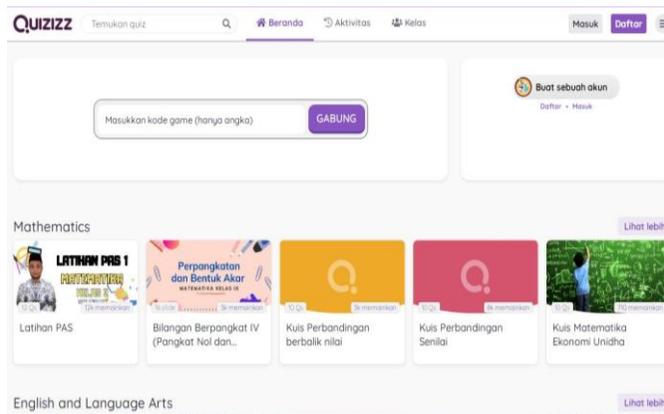
¹⁴ Ahmad Fuad Mahmud 'Ulyan, *Al-Maharah al-Lughawiyah, Mahiyatuha Wa Turuqu Tadrisuha* (Riyadh: Darul Muslim, 1992). Hal. 21.



Gambar 1, logo aplikasi quizizz

Cara menggunakan *Quizizz* sangatlah mudah, pengguna akan dibagi menjadi dua bagian yaitu yang pertama adalah *host* (pembuat soal), pembuat soal biasanya adalah seorang guru/pengajar. Yang kedua ada *user* (peserta didik) yang bergabung (*join*) untuk menjawab beberapa soal yang sudah dibuat oleh guru. Akses yang diberikan kepada *user*/peserta didik yang melakukan *join* hanya berupa pengerjaan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama menjawab *user*/peserta didik bisa melihat skor/nilai dalam bentuk presentase.¹⁵

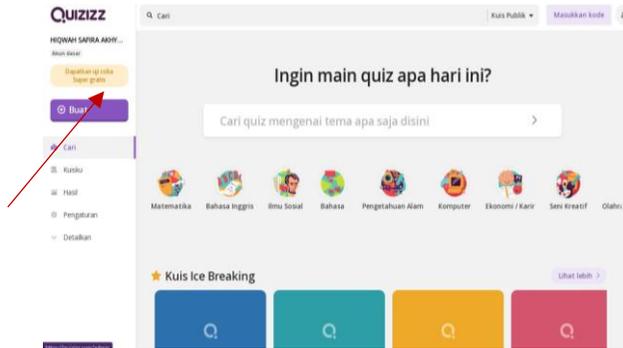
Pertama-tama, sebelum dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna baik pengajar ataupun peserta didik diharuskan masuk atau membuat akun terlebih dahulu ke aplikasi *Quizizz* tersebut. Melalui web ataupun melalui aplikasi yang di-*download* di perangkat dua-duanya sama saja harus masuk atau mendaftarkan akun terlebih dahulu. Seperti yang terdapat pada kotak merah digambar berikut.



Gambar 2, login aplikasi Quizizz

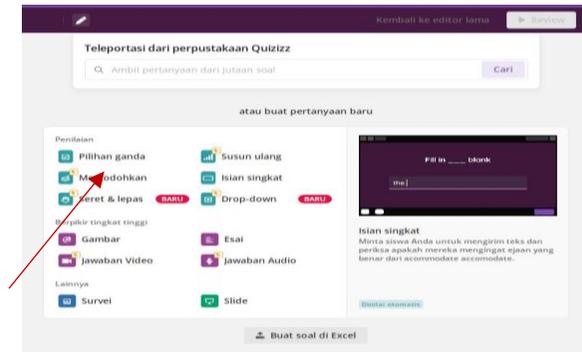
Setelah pengguna berhasil mendaftarkan akun dan masuk, maka selanjutnya adalah pengguna yang ingin membuat soal bisa menekan tombol fitur buat kuis seperti petunjuk yang terdapat pada gambar dibawah, maka akan muncul pilihan-pilihan model pembuatan soal.

¹⁵ Asrifan et al., "Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran." Hal. 2



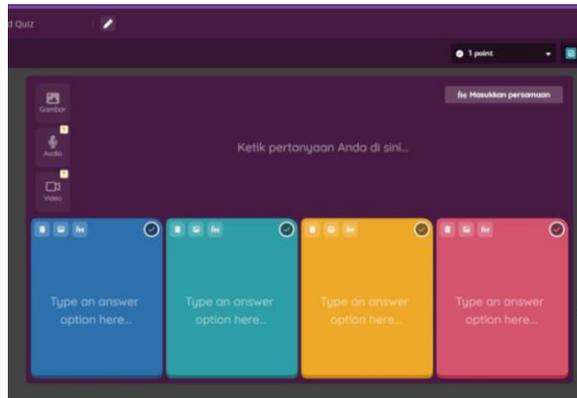
Gambar 3. tombol membuat kuis

Quizizz memiliki fitur yang lengkap untuk membuat kuis-kuis tersebut, seperti soal pilihan ganda, esai, menyempurnakan kalimat, dan beberapa fitur lain yang bisa digunakan, namun terdapat beberapa fitur yang belum bisa digunakan kecuali pengguna sudah meng-*upgrade* aplikasi tersebut. Seperti yang terdapat pada gambar berikut.

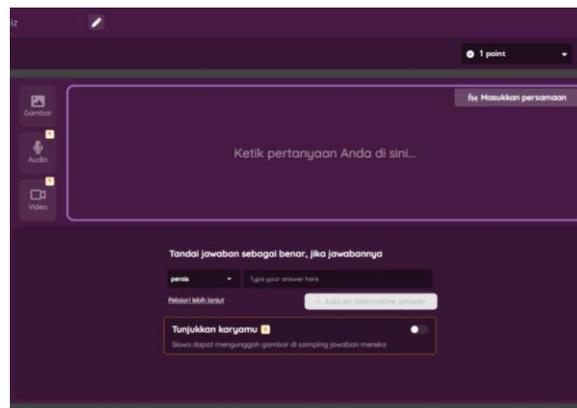


Gambar 4. fitur pembuat soal

Ketika belajar *istima'*, biasanya pengajar menggunakan fitur pilihan ganda dan esai. Pengajar memberi pertanyaan yang berupa audio atau video berbahasa Arab tanpa sub titel kemudian diatur berapa kali maksimal audio itu diputar, lalu setelah menyimak peserta didik dapat memilih jawaban yang benar atau menuliskan apa yang didengarnya jika kuis berupa esai.



Gambar 5. Kuis pilihan ganda



Gambar 6. opsi jawaban esai

Jika ingin membuat soal baik berupa audio atau video, maka bisa pilih dan tekan ikon fitur yang terdapat dalam kotak merah seperti gambar di atas. Kuis atau tugas yang dibuat oleh pengajar itu bisa menggunakan lebih dari satu fitur. Misalnya, pengajar membuat 10 soal, 5 soal di antaranya menggunakan fitur pilihan ganda dan 5 soal sisanya menggunakan fitur esai.

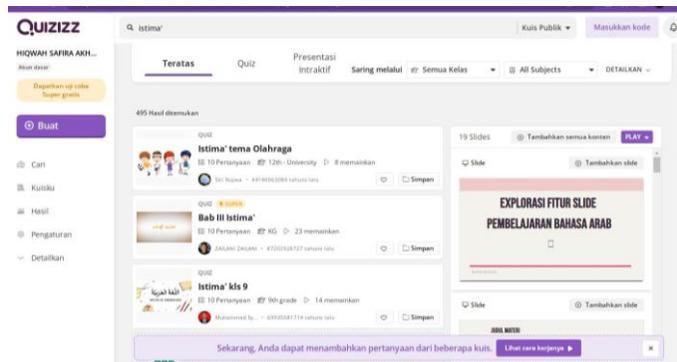
Setelah pengajar selesai membuat pertanyaan kuis atau tugas, maka tugas tersebut dapat diberikan kepada peserta didik lewat fitur kelas yang terdapat pada *Quizizz*, karena agar soal-soal yang diberikan tidak hilang. Dengan membagikan kode yang terdapat pada *Quizizz* atau juga bisa memberikan tautan yang dibuat pada aplikasi tersebut, maka para peserta didik bisa langsung mengerjakan kuis tersebut. Kode atau link otomatis muncul saat kuis atau soal akan di-*share* ke peserta didik.¹⁶

¹⁶ Zulpina, "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Volume 6, No.3 (2022).hal. 779



Gambar 7. Fitur kelas

Selain mengerjakan kuis yang diberikan oleh pengajar, peserta didik juga dapat mengerjakan kuis yang terdapat pada pencarian aplikasi tersebut. Misalnya, peserta didik ingin berlatih mengerjakan kuis *istima'*, lalu ketik di kolom pencarian, maka akan muncul berbagai soal atau kuis yang bisa dipilih dan dikerjakan.



Gambar 8. Kolom pencarian

Seperti itulah gambaran singkat tentang fitur-fitur yang umum digunakan untuk kegiatan pembelajaran menyimak (*istima'*). Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini cukup efektif karena selain dapat diakses dengan mudah dan bisa dimiliki oleh siapa saja, *Quizizz* juga mempunyai macam-macam fitur menarik yang dapat disesuaikan oleh para pengajar/guru bagaimana mereka ingin membuat model kuis untuk pembelajaran ataupun untuk evaluasi serta ketika menyusun pertanyaan. Namun, dibalik keunggulan-keunggulan yang telah disebutkan sebelumnya, tentunya ditemukan juga permasalahan atau kelemahan dari penggunaan *Quizizz* ini.

Langkah Pembelajaran *Istima'* dengan *Quizizz*

Dalam proses pembelajaran pasti membutuhkan strategi yang cocok dengan murid. Dengan strategi juga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan bisa mendapatkan atau mencapai target pembelajaran. Strategi dapat membuat suasana kelas efektif, dan dapat memudahkan para murid untuk belajar dengan gaya belajarnya yang sesuai. Adapun langkah-langkah dalam strategi pembelajaran *istima'* melalui aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut:

- 1) Seorang guru dan murid wajib membuat akun di aplikasi *Quizizz* agar sama-sama bisa menggunakan aplikasi tersebut.
- 2) Seorang guru masuk ke dalam aplikasi sebagai guru dan membuat soal-soal latihan.
- 3) Seorang guru menyiapkan soal-soal latihan dengan minimal 15 soal setiap pertemuan. Adapun soal-soal yang disiapkan harus mempunyai beberapa

tipe soal, ada soal yang jawabannya pilihan ganda, ada juga soalnya berupa *essay*. Adapun dua tipe soal tersebut mempunyai manfaat tersendiri. Kemudian dalam memilih jawaban pilihan ganda dapat melatih keyakinan dan ketelitian seorang murid dalam memilih jawaban. Dan pada jawaban *essay* melatih para murid dalam mendengar dan menyimak soal kemudian menulis jawaban soal tersebut. Dalam jawaban *essay* pun melatih para murid tidak hanya dalam keterampilan menyimak atau *maharah istima'* tetapi juga melatih para murid dalam keterampilan menulis atau disebut juga *maharah kitabah*.

- 4) Kemudian guru menyiapkan soal-soal berupa audio-visual, atau video. Dan meminta para murid untuk memahami percakapan atau pembicaraan yang ada di audio dan video tersebut dengan baik. Jadi sebagaimana disampaikan oleh Rusydi Ahmad Thuaimah bahwasanya dalam *maharah istima'* harus memiliki dasar yang bisa memudahkan murid dalam memahami pembicaraan tersebut seperti dasar mengetahui kosa kata, dasar kaidah nahu *sharf*, dan juga harus mengenal pelafalan atau makhraj dalam setiap huruf.¹⁷ Karena *makhraj* yang diucapkan oleh orang-orang arab dan non-arab pasti memiliki sedikit perbedaan. Kemudian tipe soal juga bisa ditambahkan dengan pelafalan kata yang disiapkan dalam audio visual dan meminta murid untuk menuliskan atau memilih jawaban sesuai dengan kata yang dilafalkan, proses pembelajaran ini juga bisa disebut dengan *imla'*, kemudian *imla'* juga termasuk salah satu kaidah yang perlu dipahami dalam pembelajaran bahasa arab. Karena *imla'* juga salah satu penghubung antara keterampilan *istima'* dan keterampilan *kitabah*.¹⁸
- 5) Setelah murid mengerjakan semua soal, selanjutnya guru dan murid membahas soal-soal yang telah mereka kerjakan. Seorang guru menjelaskan dan mengenalkan pelafalan-pelafalan orang arab agar para murid mengetahui dan mengenal lafal-lafal tersebut dan akan merasa tidak asing jika mendengar pelafalan tersebut.
- 6) Setelah membahas soal bersama-sama, kemudian murid mengulas kembali pembahasan-pembahasan yang telah dijelaskan oleh guru dari awal sampai akhir, sampai mereka sudah paham.
- 7) Setelah murid mengulas kembali pembahasannya, selanjutnya para murid diminta untuk mengerjakan kembali soal-soal tersebut di aplikasi *Quizizz*. Dan jika hasilnya masih belum baik, maka seorang guru dapat memberikan kesempatan kepada murid sampai tiga kali mengerjakan dan diharapkan murid dapat mendapatkan hasil yang terbaik.¹⁹

¹⁷ Qomi Akid Jauhari, "Pembelajaran Maharah istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *Jurnal Tarbiyatuna* 3 (Januari 2018): 129–152.

¹⁸ Nasrul Nasrul Rusandi and Muhammad Thohir, "Program Meningkatkan Maharah Kitabah Dengan Media Quizizz," *Journal Of Arabic Language Studies and Teaching* 2 (2022): 192.

¹⁹ Muhammad Infithar Al Ahqaf and Ridha Darmawaty, "Istifadah Tathbiqat Quizizz Taqwim Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah," *HuRuf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic* 1 (Desember 2021): 204–10.

Demikian langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *istima'* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dan dari langkah-langkah di atas perlu digaris bawahi, bahwasanya dalam pembelajaran *istima'* seorang murid tidak akan memahami dan mengerti dengan baik jika tidak mempunyai dasar-dasar dalam memahami ujaran orang arab. Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya penting sebelum mempelajari pembelajaran *istima'*, murid mempunyai bekal atau dasar yang bisa memudahkan mereka dalam memahaminya seperti menguasai beberapa kosa kata, kaidah-kaidah bahasa arab (nahu, *sharf*), dan juga pelafalan makhraj dari setiap huruf arab. Dan tidak kalah penting juga, agar para murid sering mendengarkan ujaran-ujaran bahasa arab dari orang arab langsung, agar mereka merasa tidak asing dan tidak kebingungan ketika mereka mendengarkan ujaran-ujaran yang sering mereka dengarkan.

Keunggulan Penggunaan Quiziz dalam Pembelajaran *Istima'*

Quiziz menjadi salah satu platform atau aplikasi sebagai media dalam mendukung pembelajaran *istima'*, terlebih setelah pandemi COVID-19 selama 2 tahun. Pandemi memberikan beberapa pengaruh khususnya dalam pengaruh pendidikan, pengaruh yang bersifat baik ataupun pengaruh negatif. Adapun di zaman majunya teknologi belakangan ini, teknologi sangat berperan penting ketika proses belajar mengajar di masa wabah Covid-19. Karena teknologi selalu mempermudah seorang pengajar dan murid untuk tetap melaksanakan pembelajaran meskipun tidak dalam satu ruangan, tetapi dengan teknologi dapat mengumpulkan beberapa orang yang berbeda tempat berkumpul menjadi satu di dalam satu platform atau aplikasi. Karena teknologi memberikan dampak positif dan memberikan kemudahan bagi para guru dan murid, akhirnya saat ini pada masa pasca pandemi teknologi masih berperan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, seperti ketika seorang guru berhalangan hadir untuk mengajar di sekolah, seorang guru dapat memberikan latihan soal, atau menjelaskan secara *online* menggunakan platform-platform yang membantu, dan juga menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran supaya bisa menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, serta tidak membosankan untuk anak. Begitu juga dengan *quiziz*, *Quizizz* sangat membantu pengajar dan murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya dalam pelajaran *istima'*. Menurut data yang dikumpulkan dari hasil wawancara kepada mahasiswa/I Pendidikan Bahasa Arab UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, adapun keunggulan atau kelebihan *Quizizz* sebagai media dalam pembelajaran *istima'* antara lain:

- 1) *Quizizz* dapat melatih kecepatan dan ketangkasan para siswa dalam mengerjakan soal
- 2) *Quizizz* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menyajikan video, gambar visual dan audiovisual
- 3) *Quizizz* menyajikan latihan-latihan soal atau proses pembelajaran dikemas dengan suatu permainan
- 4) *Quizizz* memberikan kemudahan kepada para siswa untuk dapat mengerjakan kembali latihan-latihan yang telah dikerjakan sebelumnya

- 5) Para siswa dapat memutar kembali video atau audio yang terdapat pada soal sampai siswa dapat memahami apa yang dibicarakan
- 6) Para siswa dapat melihat langsung hasil latihan atau nilai setelah mengerjakan *Quizizz*
- 7) Para siswa dapat mengerjakan kembali latihan-latihan soalnya sampai mendapatkan hasil yang terbaik.
- 8) Meningkatkan inovasi instruktur dan memicu semangat para murid di kelas.²⁰

Problem Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran *Istima'*

Masalah-masalah yang timbul karena penggunaan internet sudah menjadi topik yang sering dibicarakan saat ini. Internet bisa dimanfaatkan oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun yang digunakan untuk keperluan yang beragam, salah satunya penggunaan *Quizizz* untuk keperluan belajar mengajar.²¹ Sejak munculnya banyak aplikasi untuk melakukan pembelajaran jarak jauh ketika masa pandemi Covid-19 berlangsung, banyak pula perancang desain aplikasi tersebut yang meraup keuntungan besar, mereka menyediakan fitur yang lebih leluasa (*premium*) namun hal itu harus di *upgrade* terlebih dahulu atau bisa dibilang perlu membayar. Begitu pun yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* ini, terdapat beberapa fitur untuk membuat kuis yang mengharuskan pengguna untuk meng-*upgrade* terlebih dahulu aplikasinya. Namun, masalah-masalah yang ditemukan serta didapatkan dari beberapa narasumber yang peneliti wawancara ini tidak menjadi permasalahan yang besar bagi pengguna. Terlepas dari keunggulan-keunggulan yang telah disebutkan sebelumnya, penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran *istima'* juga memiliki beberapa masalah yang dihadapi. Beberapa di antaranya yaitu :

- 1) Adanya gangguan sinyal internet sehingga menyulitkan para peserta didik ketika sedang atau ingin menggunakan aplikasi tersebut untuk belajar
- 2) Terkadang mengalami *lag* jika membuka dari tautan yang diberikan oleh pengajar
- 3) Pengaturan waktu yang terbatas sehingga membuat peserta didik yang sedang mengerjakan kuis yang diberikan menjadi terburu-buru dan kurang teliti
- 4) Terkadang soal yang berbentuk audio ataupun video terjadi eror ketika sedang diputar
- 5) Tidak dapat mengubah jawaban ketika sudah memilih salah satu jawaban akan tetapi merasa ragu

Itulah beberapa permasalahan yang biasa ditemukan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pendukung pembelajaran. Umumnya permasalahan-permasalahan tersebut berawal dari buruknya koneksi internet para pengguna.

²⁰ Nasrul Rusandi and Thohir, "Program Meningkatkan Maharah Kitabah Dengan Media *Quizizz*."

²¹ Mulawarman et al., *Problematika Penggunaan Internet (Konsep, Dampak, dan Penanganannya)*, vol. Cetakan ke-1 (Rawamangun, Jakarta: KENCANA, 2020). Hal.151

Oleh karena itu, sebelum menggunakan *Quizizz* alangkah baiknya pengguna memastikan terlebih dahulu koneksi internet masing-masing. Selain itu, tidak ada lagi permasalahan besar yang dapat menghambat ketika sedang menggunakan *Quizizz*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut ini:

Pertama, aplikasi *quizziz* mendukung dalam pembelajaran *istima'* karena banyak fitur-fitur yang menarik dan mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak membuat murid merasa jenuh ketika proses pembelajaran. Kemudian langkah-langkah pada pembelajaran *istima'* melalui *Quizizz* cukup mudah dan tidak memberatkan pengguna baik pengajar ataupun murid, dan juga dapat memudahkan untuk mengevaluasi pembelajaran.

Kedua, aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Arab cukup memberikan dukungan tapi juga tidak menutup mata adanya beberapa kelemahan aplikasi tersebut. Dan kelemahan atau problem yang sering ditemukan oleh pengguna adalah buruknya koneksi internet yang dapat menghambat penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran *istima'* ataupun dalam pembelajaran yang lain. Namun, di samping kelemahan tersebut, aplikasi *Quizizz* mempunyai beberapa keunggulan karena aplikasi ini dikemas dengan berbagai macam fitur yang menarik dan suasana pembelajaran pun terasa seperti permainan.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Akid Jauhari, Qomi. "Pembelajaran Maharah istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang." *Jurnal Tarbiyatuna* 3 (January 2018): 129–52.
- Asrifan, Andi, Ahmad Al-Yakin, Muthmainnah, and Taslim. "Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran," n.d.
- Azhari, Ahmad. "Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *IAIN Palangkaraya*, 2021.
- Cahya Kurnia Dewi. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Oktober 2018.
- Fuad Mahmud 'Ulyan, Ahmad. *Al-Maharah al-Lughawiyah, Mahiyatuha Wa Turuqu Tadrisuha*. Riyadh: Darul Muslim, 1992.
- Hasan, Hasan. "Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu." *Ittihad* 15, no. 28 (2017): 41–51.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Universitas Pendidikan Ganesha* Volume 4, Number 2 (July 12, 2021). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>.
- Infithar Al Ahqaf, Muhammad, and Ridha Darmawaty. "Istifadah Tathbiqat Quizizz Taqwim Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah." *HuRuf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic* 1 (Desember 2021): 204–10.
- Mulawarman, Ajeng Nur Rahmawati, Imam Ariffudin, Aldila Dyas Nurfitri, Aris Munandar, Ghanis Putra Widhanarto, and Mayang. *Problematika Penggunaan Internet (Konsep, Dampak, dan Penanganannya)*. Vol. Cetakan ke-1. Rawamangun, Jakarta: KENCANA, 2020.
- Nasrul Rusandi, Nasrul, and Muhammad Thohir. "Program Meningkatkan Maharah Kitabah Dengan Media Quizizz." *Journal Of Arabic Language Studies and Teaching* 2 (2022): 192.
- Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jilid 1. Sukabumi: CV. Jejak, Anggota IKAPI, 2020.
- Susilana, Rudi, and Cipi Riyana. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV. Waacana Prima, 2009.
- Ulhusna, Mishbah, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini. "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis digital Pada Masa Pandemi" Volume 1, No.2 (2021). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2940882&val=26018&title=Sosialisasi%20Quizizz%20sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Digital%20pada%20Masa%20Pandemi>.

- Umbar, Kisno. “Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Reseptif (Telaah Perbandingan Pemikiran Ibrahim Abdul Alim Dan Jack C. Richards).” *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 1 (2019): 111–33.
- Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Volume 4, No.2 (Desember 2020).
- Yusi Kamhar, Muhammad, and Erma Lestari. “Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi.” *Intelegensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (June 2019).
- Zulpina. “Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Volume 6, No.3 (2022).