



PENELITIAN MANDIRI

Problematika Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Peneliti:
Maylisa Oktavira, M.Pd.I
NIP. 199005222022032002

Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Abstract:

The increasing integration of digital technology in higher education has encouraged the use of online assessment platforms, including Quizizz, in Arabic language learning. Although Quizizz has been widely adopted to support interactive assessment, its implementation still raises several challenges that require further investigation. This study aims to examine the problems encountered in the implementation of Quizizz as an assessment tool in Arabic language learning and to identify its strengths and limitations from the perspectives of lecturers and students. This study employed a qualitative descriptive approach through field research. Data were collected using semi-structured interviews with one Arabic language lecturer and three university students who had experienced Quizizz-based assessments. The data were analyzed descriptively and validated through source triangulation, supported by relevant literature. The findings indicate that Quizizz enhances students' engagement through gamified features, provides immediate feedback, facilitates automatic scoring, and enables lecturers to monitor students' learning progress efficiently. However, several challenges were identified, including limited opportunities to assess students' higher-order thinking skills, time constraints during quizzes, lengthy preparation of assessment items, and the possibility of academic dishonesty. Despite these limitations, both lecturers and students perceived Quizizz as an attractive and practical assessment medium that supports digital learning, particularly for Generation Z learners. This study concludes that Quizizz can serve as an effective alternative for Arabic language assessment when integrated with appropriate assessment strategies and combined with other evaluation methods to ensure more comprehensive measurement of students' competencies.

Keywords: Arabic language learning; digital assessment; evaluation; Generation Z; Quizizz.

Introduction

Dalam pembelajaran Bahasa Arab di era modern ini pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan literasi digital dalam pembelajaran. Upaya penggunaan berbagai media digital pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan evaluasi merupakan strategi yang efektif untuk

meningkatkan kualitas dan keakuratan penilaian. Pemanfaatan teknologi digital, seperti platform pembelajaran online, video interaktif, dan aplikasi kuis, memungkinkan dosen menciptakan lingkungan evaluasi yang lebih menarik dan peka terhadap kebutuhan belajar mahasiswa yang heterogen.

Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam platform ini dipadukan dengan materi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan animo mahasiswa dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan analisis data bagi dosen untuk menyesuaikan strategi pembelajaran yang bisa digunakan selanjutnya.

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran sangat populer di kalangan dosen dan mahasiswa pada saat ini. Penggunaan aplikasi sebagai media dalam proses evaluasi pembelajaran merupakan upaya untuk mempermudah dosen dan mahasiswa. Sehingga menghasilkan evaluasi yang lebih holistik dan adil. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan media evaluasi yang inovatif merupakan kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital saat ini. Namun demikian, dalam praktiknya penerapan aplikasi ini masih sering menghadapi berbagai kendala, sehingga perlu dikaji lebih mendalam problematika dalam optimasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Latar belakang penelitian ini berawal dari refleksi pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi di Indonesia yang telah menjadi bagian integral dari kurikulum, khususnya di perguruan tinggi Islam. Bahasa Arab memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang mahasiswa untuk memiliki pemahaman yang komprehensif tentang sumber ajaran agama dan literatur Islam. Dengan menguasai bahasa Arab, mahasiswa dapat mengeksplorasi makna yang terkandung dalam Al-Qur'an, Hadis, dan karya-karya para ulama terdahulu, sehingga dapat membangun fondasi pengetahuan yang kokoh dalam memahami bidang ilmu keislaman yang ditekuni.

Untuk menguasai Bahasa Arab mahasiswa dituntut memiliki empat keterampilan yang disebut maharah yaitu *maharah istima'* (mendengar), *maharah kalam* (berbicara), *maharah qira'ah* (membaca), dan *maharah kitabah* (menulis). Keempat maharah ini saling berhubungan

dan saling mendukung. Kemampuan mendengarkan akan membantu dalam memahami ucapan lawan bicara baik dari kosakata dan struktur kalimat. Begitu pula, kemampuan berbicara akan meningkatkan kefasihan dan kepercayaan diri saat berkomunikasi sehingga memudahkan lawan bicara untuk memahami apa yang disampaikan oleh pembicara. Keterampilan membaca merupakan kemampuan untuk memahami teks tertulis yang akan memperluas pengetahuan dan memperkaya kosakata, sementara kemampuan menulis memungkinkan individu untuk menuangkan ide-ide secara tertulis dalam bahasa Arab. Maka demi tercapainya empat kemampuan tersebut dibutuhkan sistem evaluasi yang baik.

Evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Arab. Hal tersebut berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian kompetensi mahasiswa serta efektivitas metode pengajaran yang diterapkan. Melalui evaluasi, dosen memperoleh data empiris yang mendalam mengenai pemahaman dan keterampilan mahasiswa, sehingga dapat mengidentifikasi area yang masih perlu diperkuat.

Sistem evaluasi yang baik adalah yang sesuai dengan keadaan mahasiswa saat ini. Mengingat Evaluasi (*evaluation*) merupakan suatu proses yang sistematis yang dilaksanakan untuk mengetahui kualitas, pelaksanaan, dan tingkat keberhasilan serta efisiensi suatu program. Untuk itu perlu melihat kondisi mahasiswa saat ini, mereka merupakan Gen Z, dimana sebagai generasi *digital native* yang memiliki kecenderungan kuat untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. (Maudisha, n.d.) Generasi ini lebih menyukai metode pembelajaran yang fleksibel dan interaktif, seperti platform online, aplikasi, dan video edukatif. Untuk menjawab kebutuhan generasi ini, menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media assessment dalam upaya mendigitalisasi proses evaluasi pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai penguasaan keempat *maharah* bahasa Arab yang telah disebutkan sebelumnya, maka diperlukan evaluasi yang komprehensif melalui berbagai instrumen yang dapat dikembangkan sebagai media evaluasi. Evaluasi tersebut berfungsi tidak hanya sebagai mekanisme akuntabilitas dalam pendidikan, juga memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan relevansi kurikulum dengan dinamika kebutuhan masyarakat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa evaluasi yang dirancang secara valid dan reliabel dapat mendorong refleksi kritis pada pendidik, (Ramatni et al., 2023) memfasilitasi perbaikan

berkelanjutan dalam praktik pengajaran, serta meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang sistematis dan berkelanjutan tidak hanya memberikan umpan balik bagi siswa untuk perbaikan diri, tetapi juga menjadi dasar bagi pengambilan keputusan strategis dalam pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Asrul et al., n.d.). Studi empiris menunjukkan bahwa integrasi media tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga memfasilitasi pengumpulan data yang lebih komprehensif terkait pemahaman konseptual dan keterampilan mahasiswa. (Kurniawan, n.d.). Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab, misalnya sebagai media alternatif pembelajaran daring di Madrasah Ibtidaiyah (Zulpina, 2022) dan sebagai media evaluasi keterampilan menulis di perguruan tinggi (Afifah & Hasanudin, 2023). Namun, kajian-kajian tersebut umumnya berfokus pada efektivitas atau motivasi belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus mengungkap problematika penerapan Quizizz dari sudut pandang dosen dan mahasiswa sekaligus, melalui pendekatan kualitatif, masih sangat terbatas. Hal ini perlu dilakukan mengingat kajian ini mengungkap problematika dalam menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi. Sehingga dengan adanya kajian ini dapat membantu dosen atau pendidik bahasa Arab pada umumnya untuk mengidentifikasi masalah yang paling tepat yang dapat mengimplementasikan aplikasi ini sebagai media evaluasi.

Penelitian terkait evaluasi pembelajaran ini menjadi penting untuk dilakukan dikarenakan urgensi pemahaman Bahasa Arab tersendiri pada mahasiswa dapat diketahui dan dicapai dengan sistem evaluasi yang modern. Dengan begitu, tujuan evaluasi pembelajaran untuk menilai tingkat pencapaian kompetensi dan pemahaman atas kurikulum yang telah ditetapkan. Selain itu juga dapat memberikan umpan balik baik berupa formatif atau sumatif dalam proses pembelajaran. Terlebih dengan sistem evaluasi yang baik, dosen dapat mengevaluasi strategi dan metode pembelajaran yang diimplementasikan sehingga dapat mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dan selanjutnya dapat merancang pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: 1) apa saja problematika yang dihadapi dosen dan mahasiswa dalam penerapan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab? dan 2) apa kelebihan dan kekurangan

aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi ditinjau dari perspektif dosen dan mahasiswa? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi problematika penerapan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab, serta mendeskripsikan kelebihan dan kekurangannya berdasarkan pengalaman langsung dosen dan mahasiswa sebagai pengguna. Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan beberapa informasi terkait diskursus problematika integrasi aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab pada mahasiswa. Dengan memaparkan beberapa pola problem yang ditemui dalam praktik pembelajaran yang dirasakan oleh pendidik dan dikonfirmasi secara langsung oleh para pengguna aplikasi. Pembahasan ini juga mencakup beberapa kendala beserta solusi penyelesaiannya dalam proses pembelajaran, serta tantangan dan kelebihan penggunaan aplikasi tersebut dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Methods

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan kondisi dan situasi dari variabel yang muncul dalam suatu komunitas mahasiswa yang menjadi fokus penelitian. Adapun penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau penelitian empiris.

Subjek penelitian ini terdiri dari 4 informan, yaitu 1 dosen dan 3 mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pernah menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab, baik sebagai pengajar (dosen) maupun peserta ujian (mahasiswa), sehingga informan dianggap mampu memberikan data yang relevan dan mendalam sesuai fokus penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini melibatkan serangkaian kegiatan yang dimulai dari menentukan masalah penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, menginterpretasi data, menyusun laporan penelitian, dan melakukan validasi data. Prosedur penelitian ini secara rinci meliputi: 1) menentukan masalah penelitian yaitu problematika penerapan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab, 2) mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan 4 informan tersebut, 3) menganalisis dan menginterpretasi data hasil wawancara, 4) menyusun artikel, dan 5) melakukan validasi data.

Keabsahan data pada penelitian ini diperoleh melalui triangulasi sumber, yaitu peneliti mengecek dan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan serta literatur terkait untuk memastikan konsistensi temuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara terhadap pihak dosen dan mahasiswa. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur sebagai instrumen penelitian, agar diperoleh data yang sesuai dengan pengalaman langsung para pihak terhadap problem yang dirasakan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan tanggapan dari dosen dan mahasiswa, yang kemudian diolah menjadi data. Langkah-langkah atau tahapan tersebut terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: 1) Tahapan persiapan atau pra-lapangan, 2) Tahapan pelaksanaan di lapangan, dan 3) Tahapan analisis data. Tahapan persiapan melibatkan penyusunan daftar pertanyaan wawancara, diikuti dengan pelaksanaan wawancara terhadap narasumber, dan diakhiri dengan analisis data yang telah diperoleh.

Sumber data menggunakan sumber data primer yang didapatkan dari proses wawancara kepada informan. Adapun sumber data sekunder penulis peroleh dari beberapa artikel jurnal, prosiding, berita media massa, dan buku-buku yang relevan.

Data hasil wawancara dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data (memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan problematika penerapan Quizizz), penyajian data (mengorganisasikan temuan wawancara ke dalam kategori dosen dan mahasiswa), serta penarikan kesimpulan berdasarkan penafsiran makna informasi yang terungkap melalui wawancara. Proses interpretasi data mencakup pemahaman mendalam terhadap temuan-temuan yang diperoleh dari analisis tersebut. Hasil dari interpretasi kemudian digunakan untuk merangkum temuan penelitian secara menyeluruh. Penelitian ini diarahkan pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab dilihat dari perspektif dosen dan mahasiswa, dengan tujuan memberikan wawasan yang lebih baik dan untuk memperkaya pemahaman terhadap peran e-learning dalam bidang pendidikan.

Results and Discussion

A. Findings

1. Pelaksanaan Evaluasi melalui Aplikasi Quizizz

Dalam upaya mengukur capaian pembelajaran, penilaian dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran di perguruan tinggi dengan memanfaatkan berbagai metode, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Metode tersebut meliputi: 1) Tugas terstruktur; 2) Tugas mandiri; 3) Ujian Tengah Semester; dan 4) Ujian Akhir Semester. Pelaksanaan keempat indikator penilaian ini selanjutnya bergantung pada kebijakan masing-masing dosen mengenai media evaluasi yang diperlukan.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam lingkungan perguruan tinggi sebagai platform digital evaluasi pembelajaran menawarkan sejumlah manfaat signifikan. Antarmuka yang intuitif dan fitur interaktifnya memungkinkan dosen untuk merancang instrumen penilaian yang variatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan untuk mengumpulkan data secara real-time membantu dosen mendapatkan umpan balik instan mengenai pemahaman mahasiswa, yang pada gilirannya memungkinkan penyesuaian metode pengajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Quizizz juga memfasilitasi pengumpulan data secara real-time dan analisis data yang mendalam, memungkinkan dosen untuk memperoleh umpan balik instan mengenai pemahaman mahasiswa terhadap materi kuliah. Data analitik yang dihasilkan tidak hanya membantu dosen mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan wawasan yang berharga untuk menyesuaikan strategi pengajaran. Dengan kemampuan untuk memantau perkembangan belajar mahasiswa secara individual maupun kelompok, dosen dapat lebih efektif dalam mendukung proses belajar dan memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan perhatian yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Fleksibilitas akses Quizizz melalui berbagai perangkat mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif di luar kelas, memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara

yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Konsep ini sejalan dengan paradigma pembelajaran aktif, di mana mahasiswa dapat berpartisipasi dalam kuis secara interaktif dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi. Dengan cara ini, Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama yang esensial dalam konteks pendidikan modern.

Secara keseluruhan, integrasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, tetapi juga memberikan dosen alat yang efektif untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara komprehensif dan berkelanjutan. Dengan fitur-fitur yang mendukung penilaian yang bervariasi, dosen dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai kemajuan dan kesulitan mahasiswa. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan, memungkinkan dosen untuk menyesuaikan metode pengajaran dan memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan dukungan yang dibutuhkan untuk mencapai potensi penuh mahasiswa.

Prosedur pengoperasian aplikasi terdiri dari enam tahapan. Tahap pertama mencakup proses login atau pendaftaran bagi pengguna yang belum memiliki akun untuk mengakses aplikasi, diikuti dengan tahap kedua yang berfokus pada pembuatan kuis sebagai instrumen evaluasi pembelajaran. Tahap ketiga melibatkan penentuan tipe kuis yang akan diterapkan, sementara tahap keempat adalah distribusi kode kuis kepada mahasiswa atau penyebaran tautan kuis. Tahap kelima adalah pengerjaan soal oleh mahasiswa, dan tahap terakhir mencakup proses pengunduhan hasil evaluasi yang dapat digunakan oleh dosen untuk menganalisis statistik penilaian yang diperoleh.

2. Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab.

Wawancara pertama dilakukan kepada mahasiswa sebagai pengguna aplikasi quizziz yang diberikan tugas oleh dosen pada Ujian Akhir Semester di Mata Kuliah Bahasa Arab. Melalui wawancara ini, diharapkan peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan

dari segi pandang mahasiswa. Adapun pertanyaan yang diajukan terhadap responden mahasiswa adalah:

1. Apakah sudah pernah belajar bahasa Arab sebelum ini?
2. Apakah narasumber sudah pernah menggunakan aplikasi Quizizz selain di Ujian Akhir Semester di Mata Kuliah Bahasa Arab?
3. Apakah ada kesulitan saat menggunakan media Quizizz?
4. Apakah dosen memberikan petunjuk yang jelas sebelum ujian dimulai?
5. Apakah ada kesulitan saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi ini?
6. Bagaimana pendapat narasumber saat dosen menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran?

3. Argumentasi Dosen Memilih Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Selain mewawancarai mahasiswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah bahasa Arab yang memanfaatkan Quizizz sebagai alat evaluasi. Melalui wawancara ini, peneliti berusaha menggali latar belakang penggunaan aplikasi tersebut, termasuk motivasi dan tujuan dosen dalam memilihnya sebagai media evaluasi. Selain itu, peneliti ingin mengeksplorasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapannya, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif untuk pengembangan evaluasi pembelajaran bahasa Arab ke depannya.

Terdapat pertanyaan yang diajukan kepada dosen pengampu tersebut, yaitu

1. Mengapa memilih aplikasi Quizizz?
2. Adakah kesulitan saat input soal?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa saat mengetahui penggunaan aplikasi ini untuk ujian?
4. Apakah mahasiswa mengalami kendala saat ujian menggunakan Quizizz?
5. Apakah menurut anda aplikasi ini bisa digunakan untuk keempat keterampilan bahasa Arab?

B. Analysis

1. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara real-time. Berikut adalah beberapa teori aplikasi dan manfaatnya:

- a. Pembelajaran Kolaboratif: Quizizz mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menjawab pertanyaan. Ini meningkatkan keterlibatan dan membantu siswa belajar dari satu sama lain.
- b. Umpan Balik Instan: Siswa menerima umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.
- c. Gamifikasi: Dengan elemen permainan seperti poin dan leaderboard, Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.
- d. Kustomisasi: Guru dapat membuat kuis yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan, sehingga relevan dengan kebutuhan siswa.
- e. Analisis Data: Setelah kuis selesai, guru dapat melihat analisis hasil untuk memahami area yang perlu diperbaiki dan mengidentifikasi siswa yang mungkin membutuhkan bantuan lebih lanjut.
- f. Aksesibilitas: Siswa dapat mengakses kuis dari perangkat mereka sendiri, memungkinkan pembelajaran fleksibel di luar kelas.

Dengan mengintegrasikan teori-teori ini, Quizizz membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif.

2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi tentang pembelajaran siswa. Tujuan utamanya adalah untuk menilai pencapaian siswa, efektivitas metode pengajaran, dan pengembangan kurikulum. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam evaluasi pembelajaran:

- a. Jenis Evaluasi

- 1) Evaluasi Formatif: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka.
- 2) Evaluasi Sumatif: Dilakukan di akhir periode pembelajaran untuk menilai pencapaian siswa secara keseluruhan.

b. Metode Evaluasi

- 1) Ujian dan Kuis: Mengukur pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.
- 2) Tugas dan Proyek: Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis.
- 3) Observasi: Memantau keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
- 4) Portofolio: Kumpulan karya siswa yang menunjukkan perkembangan dan pemahaman mereka.

c. Kriteria Penilaian

- 1) Menetapkan standar yang jelas untuk menilai kinerja siswa.
- 2) Memastikan penilaian adil dan transparan.

d. Umpan Balik

Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

e. Analisis Hasil

Menggunakan data dari evaluasi untuk mengidentifikasi tren, kesulitan umum, dan keberhasilan dalam pengajaran.

f. Perbaikan Berkelanjutan

Menggunakan hasil evaluasi untuk merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan memperbaiki kurikulum.

g. Keterlibatan Siswa

Melibatkan siswa dalam proses evaluasi, misalnya dengan self-assessment, untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap proses belajar.

Evaluasi pembelajaran yang efektif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih relevan bagi siswa.

Teori genz cara belajar dan pendekatan psikologi melihat ketertarikan mereka. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dipahami bahwa dalam evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi digital seperti Quizizz sangat diminati oleh mahasiswa khususnya Generasi Z.

Pengumpulan data pada penelitian dilakukan melalui Triangulasi data yan diambil dari beberapa sumber, yaitu:

1. Wawancara dengan dosen yang menggunakan Quizizz.
2. Wawancara dengan mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi tersebut.
3. Dokumen atau laporan evaluasi yang relevan tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Tulisan ini akan mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan implementasi aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab.

A. Problematika Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Terdapat banyak problematika yang terjadi pada evaluasi pembelajaran khususnya pada mata kuliah Bahasa Arab yang disebabkan beberapa faktor, diantaranya:

1. Mahasiswa tidak memahami materi yang disampaikan dosen dikarenakan belum pernah mempelajari Bahasa Arab di jenjang Pendidikan sebelumnya
2. Media yang digunakan tidak variatif baik pada kegiatan pembelajaran maupun pada saat evaluasi dilaksanakan, sehingga menimbulkan kejenuhan dan mengakibatkan tidak pahamnya akan materi yang disampaikan

B. Problematika Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Problematika yang dialami oleh pengguna aplikasi quizziz dikelompokkan menjadi 2 yang diambil dari sudut pandang mahasiswa dan dosen.

1. Mahasiswa

Adapun kekurangan menurut mahasiswa sebagai pengguna media quizziz ini adalah:

- a. Kurangnya pengalaman dan pemahaman materi belajar yang dirasakan dikarenakan pada saat evaluasi, mahasiswa hanya dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap benar, tanpa banyak berfikir ketepatan jawaban.
- b. Waktu yang terbatas mengakibatkan kurangnya waktu untuk berpikir dan memilih jawaban yang tepat.

Sedangkan kelebihan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan quizziz ini adalah:

- a. Tidak banyak memakan waktu untuk menulis jawaban secara manual.
- b. Tampilan yang menarik sehingga menambah semangat mahasiswa untuk mengerjakan evaluasi.
- c. Jawaban yang benar akan langsung terlihat.

2. Dosen

Kekurangan penggunaan aplikasi quizziz yang dirasakan oleh pengguna dalam hal ini adalah dosen, diantaranya:

- a. Membutuhkan waktu yang lama untuk menulis pertanyaan dan pilihan jawaban
- b. Tidak bisa menjadi tolak ukur yang tepat untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dengan tepat, karena ada kemungkinan kecurangan yang dilakukan.

Adapun kelebihan yang dirasakan dosen diantaranya:

- a. Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui hasil bayangan dari pembelajaran Bahasa Arab di kelas.
- b. Mahasiswa memiliki semangat yang lebih tinggi karena aplikasi quizizz memiliki tampilan yang cukup menarik dan menantang.

3. Langkah-langkah kegiatan penilaian

Terdapat 3 langkah kegiatan evaluasi yaitu perencanaan, pelaksanaan tes dan tindak lanjut. Jika menggunakan Quizizz akan meniadakan langkah pemeriksaan jawaban dan langsung terlihat jawaban yang benar sehingga memudahkan dosen dalam mendapatkan hasil penilaian

Conclusion

Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri masih sangat kurang diminati oleh mahasiswa baik bagi mahasiswa yang sudah pernah mempelajari Bahasa Arab di jenjang sebelumnya, terlebih bagi yang belum pernah mempelajarinya. Sehingga dosen dituntut untuk menggunakan berbagai metode, media, maupun strategi untuk meningkatkan bahkan menumbuhkan minat belajar Bahasa Arab bagi mahasiswa yang akan berimplikasi pada pengalaman dan hasil belajar yang baik. Aplikasi quizizz bukanlah aplikasi yang baru di dunia evaluasi pembelajaran. Dengan tampilannya yang menarik, kemudahan dalam mengakses, serta tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Tentunya terdapat pula kekurangan dari aplikasi ini, diantaranya tidak terlalu menuntut mahasiswa untuk memahami dengan baik materi yang disampaikan dikarenakan mahasiswa dapat memilih salah satu jawaban yang dianggap benar tanpa memikirkan dengan baik jawaban yang tepat. Namun

demikian, dengan berbagai problematic yang ada, aplikasi ini bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

References

A. Books

Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (n.d.). *EVALUASI PEMBELAJARAN*.

Maudisha. (n.d.). *Generasi Z Cepat Menyerap Keterampilan Digital, Namun Sangat Perlu Didampingi Guna Capai Ranah Budaya Digital – Universitas Indonesia*. Retrieved October 11, 2024, from <https://www.ui.ac.id/generasi-z-cepat-menyerap-keterampilan-digital-namun-sangat-perlu-didampingi-guna-capai-ranah-budaya-digital/>

Kurniawan, G. F. (n.d.). *Meningkatkan Partisipasi Aktif melalui Metode Pembelajaran Kooperatif di Kelas Kurikulum dan Buku Teks Sejarah*.

Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., Shobri, M., Sungai Penuh, S., Martadinata No, J. R., Sungai Penuh, P., Sungai Penuh, K., Sungai Penuh, K., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., Jambi, K., Mulawarman, U., Kuaro, J., Kelua, G., Samarinda Ulu, K., ... Timur, J. (2023). Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. *Journal on Education*, 05(04).

Farida, Ida. 2017. *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Subali, Bambang. 2016. *Prinsip Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press

B. Journal

- Zulpina. 2022. "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(3):775–787. doi: 10.35931/am.v6i3.1089
- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi." *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* 2(1).
- López, Fernando Bravo. 2019. "Towards a Definition of Islamophobia: Approximations of the Early Twentieth Century." *Ethnic and Racial Studies* 34(4):556–573. doi: 10.1080/01419870.2010.528440
- Marranci, Gabriele. 2018. "Multiculturalism, Islam and the Clash of Civilisations Theory: Rethinking Islamophobia." *Culture and Religion* 5(1):105–17. doi: 10.1080/0143830042000200373 .
- Parhan, Muhamad, Mohammad Rindu Fajar Islamy, Nurti Budiyantri, Risris Hari Nugraha, and Pandu Hyangsewu. 2020. "Responding to Islamophobia by Internalizing the Value of Islam Rahmatan Lil Alamin through Using the Media." *Islam Realitas: Journal of Islamic and Social Studies* 6(2):137–149. doi: http://dx.doi.org/10.30983/islam_realitas.v6i2.3695.
- Rabiatul Adawiyah. 2024. "Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Tarkib di Unit Pengembangan Bahasa Arab (UPB) UIN Antasari Banjarmasin". doi: <https://journalpedia.com/1/index.php/jpkp/article/view/3336/3423>.