

Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN Sidoarjo

¹Ulifya Rizka Ilhami, ²Muhammad Afifudin Dimyathi

¹UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

²UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

uliprizz@gmail.com, afifudindimyathi@uinsby.ac.id

Tanggal Submitt:25-11-2024, Tanggal diterima:10-12-2024, Tanggal Terbit:30-12-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif dalam pembelajaran bahasa arab kelas X-1 MAN Sidoarjo. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan, quizwhizzer ini diaplikasikan untuk meningkatkan interaksi dan mendorong siswa untuk semangat belajar bahasa arab. Peneliti menggunakan metode deksriptif kualitatif dalam penelitian ini. teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Responden dalam penelitian ini adalah 38 siswa kelas X-1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quizwhizzer memberikan dampak positif terhadap minat dan antusiasme belajar siswa. Siswa merasa lebih termotivasi karena media tersebut menghadirkan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan kompetitif. Meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet tidak stabil, mayoritas siswa memberikan respon positif dengan menyatakan bahwa quizwhizzer membuat pembelajaran bahasa arab lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, quizwhizzer terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan dan suasana belajar menarik di MAN Sidoarjo.

Kata kunci: quizwhizzer, media belajar, bahasa arab.

Abstract: This study aims to explore the use of quizwhizzer as an interactive learning media in arabic language learning for class X-1 MAN Sidoarjo. By utilizing technology and education, this quizwhizzer is applied to increase interaction and encourage students to be enthusiastic about learning arabic. The reaearcher used qualitative descriptive in the study. The techique used by the researcher to collect data trought observation, interviews and documentation. The respondents in the study were 38 students for class X-1. The results of the study showed that the use of quizwhizzer had a positive impact on students' interest and enthusiasm for learning. Students felt more motivated because the media presented interactine and competitive game-based learning. Altought there were technical constraints such an unstable internet connections, the majority of students gave a positive response by stating that quizwhizzer made learning arabic more fun and not monotonous. Thus quizwhizzer has proven effective in creating and interesting learning environment and atmosphere at MAN Sidoarjo.

Keywords: quizwhizzer, learning media, arabic language.

PENDAHULUAN

Era teknologi zaman sekarang dengan kemajuan yang menglobal diberbagai aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh canggihnya teknologi termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, bahkan pendidikan. Kemajuan teknologi yang terus berlanjut mengikuti perkembangan zaman tidak dapat dihindari, karena kemajuan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.¹ Tidak hanya itu dibidang pendidikan teknologi mempunyai dampak penting yakni mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi agar tercapainya suatu tujuan pendidikan.

Saat ini teknologi mendominasi sistem pendidikan dan berubah menjadi sistem digital. Guru menyampaikan tugas dengan cara inovatif menggunakan teknologi digital. Kemajuan teknologi saat ini telah memudahkan siswa dalam menerima dan menyelesaikan tugas dari guru secara online. Selain itu, kecanggihan teknologi banyak dimanfaatkan oleh pelajar untuk mengakses materi pembelajaran di internet yang belum mereka pahami dengan baik.² Sehingga mereka akan merasa terbantu dengan adanya teknologi zaman sekarang.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memunculkan berbagai inovasi media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, media belajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen terpenting dalam menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media belajar.³ Media pembelajaran kini memegang peranan penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran di kelas. Tanpa media pembelajaran, proses penyampaian dan pengkomunikasian materi tidak akan terlaksana secara maksimal.

Dalam pembelajaran saat ini diperlukan penggunaan media belajar digital berbasis ICT (Information and Communication Technology).⁴ Media belajar berbasis ICT adalah alat yang menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sistem pendidikan saat ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa terjadi secara tidak

¹ Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

² Mega Hidayati, Noor Hasan Wachid, and Dkk, *Manusia Dan Teknologi Di Era Digital*, 1st ed. (Elmatara, 2020).

³ I Nyoman Tri Anindia Putra and Ketut Sepdyana Kartini, "Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study: Class Xi Hydrocarbons Material," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 2 (2020): 43–52, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>.

⁴ Magdalena Wangge, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah," *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38, <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.

langsung dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan berlangsung melalui teknologi informasi atau internet dengan menggunakan komputer sebagai media.⁵

Pemanfaatan ICT dalam pendidikan lebih sering berfokus pada proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan ICT ini biasanya melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak yang terhubung ke internet seperti perangkat komputer, LCD, proyektor, CD belajar dan termasuk penggunaan website tertentu yang ada di internet.⁶ Dengan menggunakan media belajar interaktif berbasis digital dengan menggabungkan elemen pendidikan dan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap media tersebut. Oleh karena itu, menggunakan media belajar interaktif berbasis digital yang menarik dapat membuat pengalaman belajar yang lebih baik dan menyenangkan bagi siswa. Media belajar yang dirancang secara menarik dapat menginspirasi dan membangkitkan keinginan belajar siswa.

Salah satu media belajar interaktif yang telah dikembangkan dan banyak digunakan dalam pembelajaran adalah media belajar quizizz, kahoot, wordwall dan quizwhizzer. Dari salah satu media diatas yang paling menarik perhatian siswa dalam belajar yakni Quizwhizzer. Quizwhizzer merupakan media kuis yang mudah digunakan, yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan menambahkan papan permainan dan musik yang menarik. Aplikasi Quizwhizzer merupakan media untuk membuat kuis ala kompetisi, menyusun lagu dan rute unik berdasarkan kreatifitas pembuat kuis.⁷

Penelitian terkait media belajar quizwhizzer telah dilakukan oleh (Uliana 2024) berdasarkan hasil penelitiannya bahwa quizwhizzer sangat inovatif, menyenangkan dan cocok digunakan untuk media pembelajaran berbasis evaluasi pada mata pelajaran bahasa indonesia. Hal ini dibuktikan dengan tingginya presentase yang menunjukkan ketertarikan siswa pada media quizwhizzer.⁸ perbedaan peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini adalah peneliti sebelumnya menggunakan quizwhizzer sebagai media evaluasi inovatif pembelajaran bahasa indonesia, sedangkan peneliti saat ini menggunakan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa arab.

⁵ Hanifah Umi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (UIN Sunan Ampel Press, 2014).

⁶ Zainiyati Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (KENCANA, 2017).

⁷ D. Eriska et al., "Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1876–91.

⁸ Uliana Hidayatika and Didah Nurhamidah, "Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia," *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, no. 1 (2024): 79–90.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan media belajar quizwhizzer.

Penelitian ini dilakukan untuk mencari celah yang belum pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Meski peneliti sebelumnya sama-sama menggunakan quizwhizzer, tetapi penelitian ini memfokuskan penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa arab kelas X MAN Sidoarjo. Topik penelitian diatas penggunaan media quizwhizzer dalam pembelajaran berkaitan dengan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa arab. Selain itu penelitian ini juga membahas bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media quizwhizzer sebagai media belajar interaktif dalam konteks pembelajaran bahasa arab.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif untuk mengetahui bagaimana penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab. Peneliti merancang karya media belajar interaktif berbasis game dan menggunakannya untuk pembelajaran disekolah. Peneliti juga mempelajari bentuk-bentuk media pembelajaran digital. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo dengan menggunakan sampling purposive, dimana peneliti hanya memilih satu kelas secara spesifik dari total populasi dua belas kelas sehingga dapat diambil satu kelas. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-1 MAN Sidoarjo, sehingga ditemukan sebanyak 38 sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah 1) Observasi: peneliti melihat dan mengamati siswa yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media quizwhizzer, 2) Wawancara: peneliti mewawancarai langsung narasumber yakni guru pengampu mata pelajaran bahasa arab dan siswa kelas X-1 mengenai tanggapan dan respon siswa terhadap media quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa arab, 3) Dokumentasi: dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi terkait siswa selama kegiatan belajar mengajar bahasa arab menggunakan media quizwhizzer. Peneliti menggunakan anaisis data berupa analisis interaktif dengan membagi lagi langkah-langkah analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan PEMBAHASAN

Media Interaktif Quizwhizzer

Quizwhizzer merupakan media interaktif yang mampu membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan.⁹ Quizwhizzer adalah media berbentuk permainan yang sangat bagus karena seperti bermain game yang menyenangkan, selain itu juga siswa dapat belajar pada saat yang bersamaan.

Quizwhizzer merupakan sebuah perangkat lunak edtech yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis.¹⁰ Platform quizwhizzer menyediakan fitur menarik untuk bisa menambahkan video, rekaman suara dan gambar yang relevan.¹¹ Dengan fitur permainan yang unik, platform ini sangat memotivasi siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. Quizwhizzer juga menyediakan informasi statistik mengenai hasil belajar siswa, yang bisa diunduh dalam format file excel.

Quizwhizzer disebut sebagai media interaktif, memberikan banyak pilihan dan manfaat dalam pembelajaran. Penggunaannya dapat memudahkan guru dalam menarik minat siswa, terutama dengan berbagai templat kuis yang dapat disesuaikan. Aplikasi ini juga membantu guru dalam membuat soal berbasis HOTS, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ini, serta menyusun soal evaluasi berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar.¹²

Dalam aplikasi quizwhizzer memiliki banyak fitur yang bisa digunakan yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya media atau alat bantu yang memadai.¹³ Sehingga siswa tidak memiliki akses ke media belajar yang lebih interaktif dan menarik.

⁹ Hetty Meileni et al., "Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring," *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10 (2021): 525.

¹⁰ Ananda Savira Vinidiansyah, Nurhaniah Nurhaniah, and Andi Andi, "Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4, no. 2 (2021): 165.

¹¹ Hana Aeni Mustahibah et al., "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): 199, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.

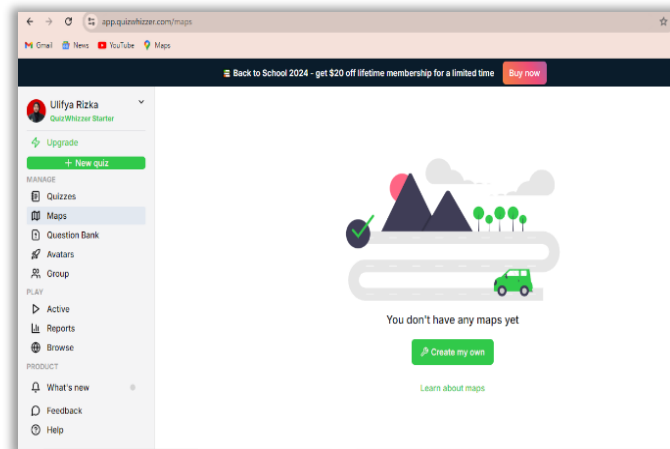
¹² Dian Anggraini Harahap and Eva Rosalina Siregar, "Implementasi Media Pembelajaran Berupa Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Di SMA Negeri 2 Tanjungbalai," 2023, 746–49.

¹³ Anggita Septiani and Apri Utami Parta Santi, "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi," *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* 1 (2022): 1–9.

Maka dari itu quizwhizzer dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat interaktif.

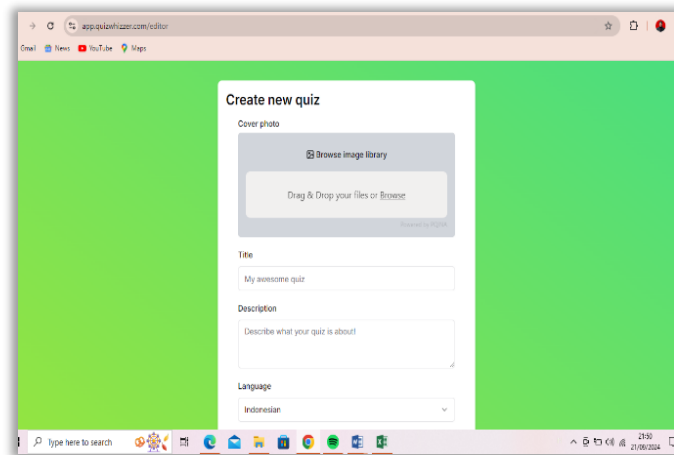
Quizwhizzer memiliki template papan game yang tersedia untuk digunakan tetapi mahasiswa asistensi mengajar lebih memilih untuk membuat papan game sendiri agar lebih menarik perhatian dan semangat siswa untuk menyelesaikan kuis. Adapun langkah-langkah membuat media interaktif quizwhizzer adalah:

Pertama, mendaftar akun atau masuk ke platform jika sudah memiliki akun. Buka website pada laman <https://quizwhizzer.com/> dan klik tombol “Sign up/mendaftar” untuk membuat akun baru jika belum memiliki akun atau “Log in/masuk” jika sudah pernah mendaftar. Setelah masuk, akan dibawa ke dashboard utama kemudian klik opsi “New quiz” untuk mulai membuat kuis.



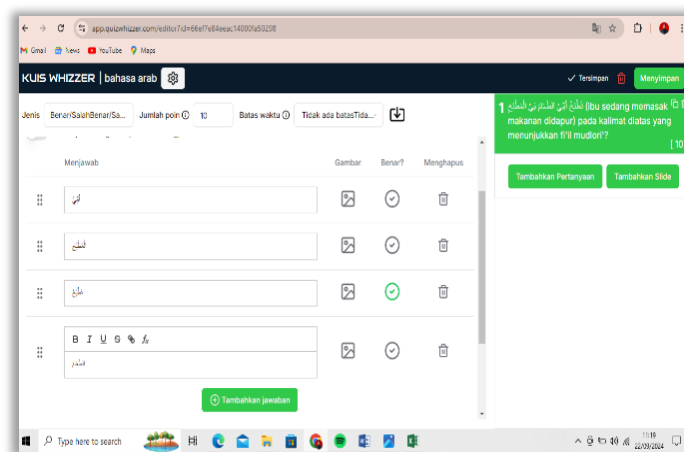
Gambar 1. Laman Dashboard Utama

Kedua, mengisi identitas game. Setelah mengeklik tombol “New quiz” maka anda akan diminta untuk menambahkan gambar papan permainan, memberi nama kuis yang akan dibuat kemudian menuliskan deskripsi game tersebut lalu memilih bahasa apa yang akan digunakan dalam permainan dan tipe game yang akan dibuat. Kemudian tekan tombol menyetujui.



Gambar 2. Laman Pengisian Identitas Game

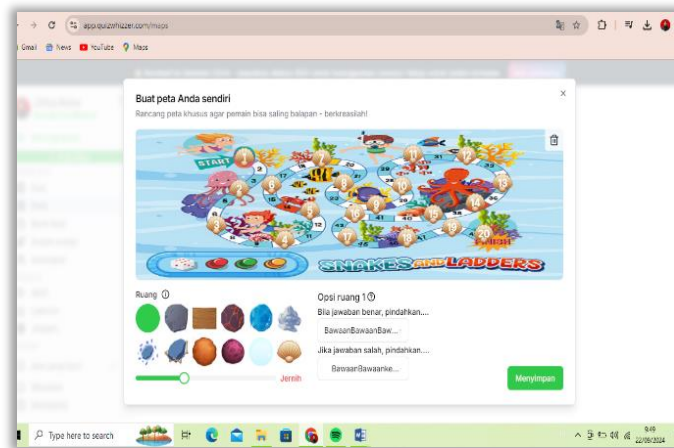
Ketiga, membuat soal dan jawaban. Disini kita bisa menambahkan pertanyaan dengan menentukan model soal yang akan digunakan seperti pilihan ganda, benar/salah, pertanyaan berbasis gambar dan essay. Masukkan pertanyaan pada kolom yang disediakan dan tambahkan beberapa pilihan jawaban. Pastikan untuk menandai jawaban yang benar agar sistem tersebut bisa menambahkan skor otomatis. Editor juga bisa memberikan skor untuk masing-masing soal dan bisa menyesuaikan waktu untuk setiap pertanyaan.



Gambar 3. Laman Membuat Soal

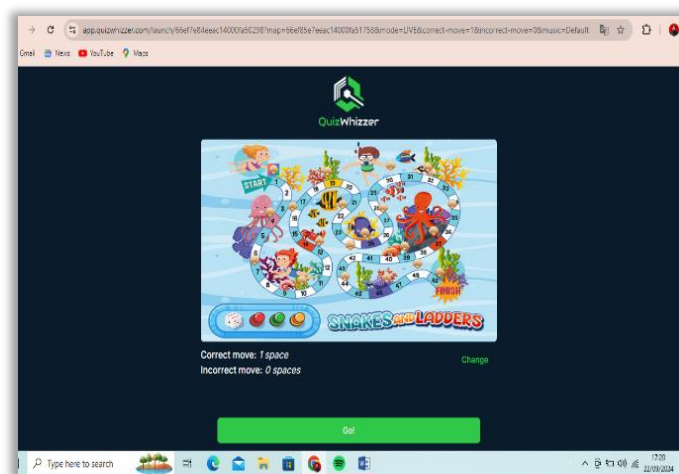
Keempat, membuat boardgame. Setelah selesai membuat soal langkah selanjutnya yakni membuat tampilan dan alur permainan. Editor dapat menambahkan elemen visual seperti gambar latar belakang, ikon pemain dan animasi yang akan muncul pada saat pemain mencapai titik tertentu. Kemudian klik ikon pertanyaan

kelokasi yang diinginkan pada papan game, menentukan urutan dan jarak pada papan game.



Gambar 4. Laman Membuat Boardgame

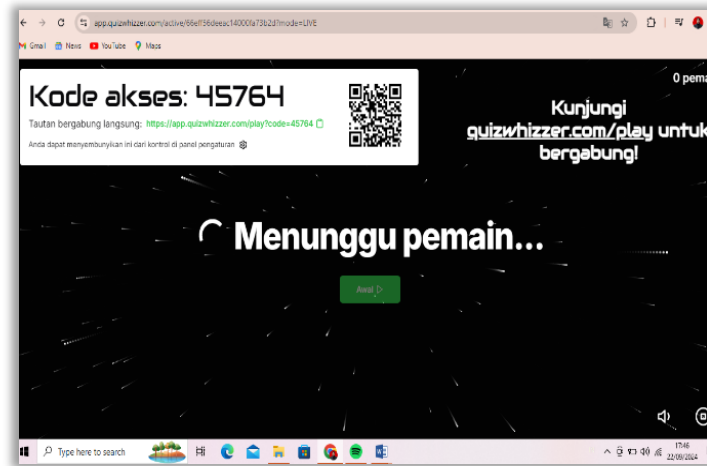
Kelima, persiapan game. Setelah semua pertanyaan dan elemen papan permainan selesai diatur, kemudian kembali ke kuis tekan “Start” untuk memulai game lalu pilih “Live Race” balapan langsung. Selanjutnya pilih papan permainan yang sudah dibuat, Editor juga dapat mengatur jika jawaban yang diberikan benar maka akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya, apabila jawaban yang diberikan salah akan menetap disoal tersebut dan menjawabnya sampai benar. Selain itu editor bisa menambahkan musik yang menyenangkan untuk menambah keseruan.



Gambar 5. Laman Persiapan Game

Keenam, mempublikasikan game dan game siap dimainkan. Sebelum itu game disetting terlebih dahulu, ada beberapa opsi permainan yang bisa diaktifkan dan non

aktifkan seperti acak permainan, acak jawaban, ulangi pertanyaan, tinjau pertanyaan yang sudah selesai, jawaban beruntun, dan tampilan untuk jawaban yang benar setelah pengiriman yang salah. Setelah menyetting kemudian tekan tombol “GO” dan terdapat kode akses bermain seperti link, kode angka maupun barcode. Dan game siap dimainkan, jangan lupa untuk menunggu semua siswa dapat mengakses game tersebut dengan kode/link yang sudah diberikan dan game siap dimainkan.



Gambar 6. Laman Memulai Game

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo

Bahasa arab merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo. Bahasa arab ini dimulai dari kelas X sampai kelas XII dengan materi dasar ilmu nahwu dan ilmu shorof. Dalam pembagian mata pelajaran bahasa arab kini dibedakan menjadi dua, ada bahasa arab wajib dan bahasa arab peminatan. Bahasa arab untuk kelas X biasa dikenal dengan bahasa arab wajib, dimana materi-materi yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang mudah hingga hal-hal yang sulit dalam mempelajari bahasa arab. Untuk memahami bahasa arab diperlukannya belajar bahasa arab terkhusus kaidah nahwu, shorof dan balaghoh.

Adapun bahasa arab kelas XI -XII biasa dikenal dengan mata pelajaran bahasa arab wajib dan peminatan. Pelaksanaan bahasa arab wajib biasanya dilakukan pada jam kegiatan belajar mengajar dan pelaksanaan bahasa arab peminatan biasanya dilakukan diawal jam kegiatan belajar mengajar. Tujuan bahasa arab peminatan ini adalah untuk mengembangkan keterampilan bahasa arab siswa dengan baik sehingga siswa terampil dan mahir dalam menggunakan bahasa arab.

Dalam pelaksanaan program kegiatan asistensi mengajar yang diadakan oleh kampus UIN Sunan Ampel Surabaya selama 4 bulan terhitung dari 21 Februari - 27 Mei 2024 memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang mereka pelajari selama kuliah dan diterapkan pada saat pelaksanaan asistensi mengajar. Dalam aktivitas akademik mahasiswa yang memiliki peran sebagai pendidik dituntut untuk bisa memberikan inovasi belajar yang menarik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di MAN Sidoarjo. Seperti apa yang saya lihat siswa merasa cepat bosan terutama belajar bahasa arab terkadang mereka membutuhkan dorongan seperti media belajar yang menarik supaya pembelajaran tidak terlihat monoton dan kelas tetap hidup.

Selama melakukan kegiatan belajar mengajar mahasiswa aistensi mengajar mempunyai inovasi menarik yakni menggunakan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif berbasis game merupakan hal yang belum pernah digunakan oleh guru bahasa arab MAN Sidoarjo sebelumnya. Oleh karena itu mahasiswa ingin memberikan inovasi belajar yang menarik kepada siswa dengan menggunakan media belajar quizwhizzer. Dimana dalam penerapan quizwhizzer ini mahasiswa berkolaborasi dengan guru pamong bahasa arab Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo.

Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar interaktif dalam pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo ada tiga langkah:

1. Pendahuluan

Mahasiswa praktikan asistensi mengajar memulai pembelajaran dengan mengkondisikan ruang kelas, kemudian mengucapkan salam pembuka, lalu mahasiswa menanyakan kabar siswa. Kemudian guru membacakan lembar absensi siswa untuk memastikan kehadiran siswa, lalu membacakan do'a sebelum mulai mengajar. Kemudian bertanya kepada siswa apa yang mereka pahami tentang materi yang diajarkan, kemudian menjelaskan kompetensi inti dan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Mahasiswa praktikan mulai mengajar dengan menggunakan pembelajaran penemuan. Pertama, mahasiswa praktikan menjelaskan tarkib tentang pembagian fi'il dan mudzakkar mu'annats, kemudian siswa diminta untuk mendengar, memperhatikan dan memahami, mahasiswa praktikan

memberikan gambaran umum berupa fakta-fakta dasar yang telah diajarkan kepada peserta didik.

Kedua, mahasiswa praktikan menyajikan beberapa kalimat, kemudian siswa diminta untuk membaca dan memahami kalimat dengan menunjuk struktur gramatikal berupa fi'il madli, fi'il mudlori' dan fi'il 'amr. Setelah itu siswa juga diminta untuk melakukan hal yang sama tetapi dengan menunjuk struktur gramatikal mudzakkar dan mu'annats.

Ketiga, Setelah melakukan pemaparan materi dan diskusi dilanjutkan dengan rencana tindak lanjut mengerjakan soal/kuis. Kemudian mahasiswa praktikan menjelaskan cara penggunaan quizwhizzer. Caranya dengan mengakses link atau barcode game <https://app.quizwhizzer.com/play?code=45764> yang telah disediakan oleh mahasiswa praktikan berada didepan papan tulis. Siswa dapat langsung mengakses link tersebut melalui google chrome tanpa membuat akun terlebih dahulu. Kemudian login sebagai siswa untuk memulai game dengan memasukkan nama kelompok masing-masing. Tampilan papan bermain dan soal dapat ditampilkan langsung dilayar ponsel seluruh siswa.



Gambar 7. Penggunaan Quizwhizzer dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Keempat, mahasiswa praktikan meminta siswa untuk memahami dan mengerjakan soal yang sudah diberikan tentang pembagian fi'il dan mudzakkar-mu'annats. Kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan pilihan ganda, record, dan menulis. Inilah salah satu perbedaan quizwhizzer, siswa bisa menjawab pertanyaan dengan berbagai model fitur jawaban. Pada langkah ini, siswa keterampilan membaca, berbicara dan menulis.

Quizwhizzer memiliki sistem kuis yang mirip dengan bermain ular tangga. Siswa maju satu langkah kedepan jika mereka menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah maka akan otomatis mundur satu langkah ke belakang. Jika siswa terus menjawab pertanyaan dengan salah, siswa akan menetap ditempat terakhir mereka sehingga guru dapat mengetahui bahwa siswa selalu menjawab pertanyaan dengan salah. Karena masing-masing siswa akan menggunakan fitur animasi yang tersedia sebagai foto profilnya dan disitu terdapat nama masing-masing kelompok siswa. Dengan demikian guru sebagai penyelenggara kuis dapat memantau situasi selama kuis berlangsung.¹⁴

Kelima, mahasiswa praktikan juga memeriksa siapa yang telah berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapat nilai tertinggi. Dengan diperolehnya nilai tertinggi ada enam pemenang yakni 3 tim nilai tertinggi dengan durasi waktu yang lama dan 3 tim nilai tertinggi dengan waktu yang singkat dapat mencapai finish. Mahasiswa praktikan memberikan reward kepada siswa sebagai apresiasi atas antusiasme dan semangat para pemenang dapat menyelesaikan kuis dengan nilai terbaik.

3. Penutup

Mahasiswa praktikan menyimpulkan pelajaran dengan meminta beberapa siswa untuk merangkum materi yang telah diajarkan. Mahasiswa melakukan evaluasi pembelajaran terkait qowa'id. Mahasiswa praktikan mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama jam mata pelajaran bahasa arab. Dimulai dari pemaparan materi dari mahasiswa pada saat praktik mengajar bahasa arab 100% dan melakukan diskusi bersama siswa. Hal tersebut sama seperti kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru bahasa arab MAN Sidoarjo untuk membangun pemahaman peserta didik terlebih dahulu sebelum dilakukannya sesi tindak lanjut mengerjakan kuis dengan menggunakan media pembelajaran quizwhizzer. Pembelajaran tersebut dilaksanakan selama 2 JP terhitung alokasi waktu tersebut 90 menit.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa arab kelas sepuluh satu penggunaan quizwhizzer sebagai media belajar merupakan hal yang baru baginya

¹⁴ Pelangi Citra Wafara, "Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam Kegiatan Belajar Online," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 243–52.

sehingga siswa sangat tertarik, karena siswa bisa menjawab pertanyaan dengan berbagai model fitur jawaban yang berbeda, bisa menggunakan pilihan ganda, rekaman audio dan tulisan. Secara pribadi saya juga menghadapi tantangan untuk bisa membuat soal di media quizwhizzer.

Respon Siswa Terhadap Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab

Saat ini, menggunakan media belajar berbasis IT sangat berkembang pesat. Banyak bermunculan platform pembelajaran digital yang menarik perhatian para mahasiswa untuk berinovasi dalam menggunakan media belajar digital yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang semangat mereka untuk belajar bahasa arab. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah quizwhizzer. Aplikasi quizwhizzer dapat mendukung mahasiswa dalam gamifikasi yang digunakan seluruh siswa serta dapat menampilkan hasil jawaban dan peringkat dalam kegiatan penilaian. Aplikasi quizwhizzer juga mampu membantu siswa menjawab soal dengan benar dan memberikan gambaran format materi.¹⁵ Media quizwhizzer menyediakan metode belajar mengajar dengan menggunakan kuis, dimana setiap tim bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dan bersaing dengan tim lain dalam kuis yang sama.

Hasil dari wawancara oleh peneliti terhadap siswa kelas X-1 MAN Sidoarjo dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif terhadap quizwhizzer sebagai media pembelajaran bahasa arab. Tidak hanya mendapat respon positif dari siswa saja begitu juga dari guru pamong bahasa arab saat melakukan pengawasan didalam kelas, guru melihat siswanya yang aktif dan antusiasme dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh mahasiswa praktikkan dengan menggunakan media belajar quizwhizzer, dampak positif dari penggunaan quizwhizzer selama pembelajaran menunjukkan bahwa media ini efektif untuk pembelajaran bahasa arab seperti yang dilakukan saat ini. Quizwhizzer memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan kuis yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta membantu mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Quizwhizzer merupakan media pembelajaran menarik serta mudah untuk siswa memahami media tersebut, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi.

Sebanyak 38 responden penelitian mengatakan bahwasannya belajar bahasa

¹⁵ Firdiawan Ekaputra, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa," *Jurnal Zarah* 11, no. 2 (2023): 81–86.

arab dengan menggunakan quizwhizzer tersebut sangat menyenangkan dan tidak cepat bosan, pada saat mengerjakan soal/kuis mereka merasa seperti bermain game sehingga kuis dikerjakan dengan penuh kesenangan. Sebagian siswa juga mengatakan penggunaan quizwhizzer ini dapat meningkatkan minat belajar bahasa arab terutama jika sesuai dengan gaya belajar siswa yang aktif jika diselingi dengan game seperti ini. sehingga ditampilkannya papan game dapat menggugah semangat dan siswa termotivasi untuk bersaing dengan siswa lainnya agar mendapat nilai tertinggi dan berlomba mencapai garis finish. Adapun respon negatif dari 10 siswa saat menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran bahasa arab yakni, terkadang tidak stabilnya jaringan internet yang difasilitasi oleh madrasah sehingga siswa menggunakan data internet pribadi, terdapat kendala saat berlangsungnya mengerjakan kuis tiba-tiba platform kembali lagi ke soal awal. Dapat disimpulkan respon yang didapat oleh peneliti dari 38 responden yakni 85% respon positif dan 15% respon negatif.

KESIMPULAN

Penggunaan quizwhizzer sebagai media interaktif pembelajaran bahasa arab di kelas X Madrasah Aliyah Negeri sidoarjo terbukti efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa kelas X-1 MAN Sidoarjo dalam belajar bahasa arab. Penggunaan quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa arab melibatkan siswa dalam kompetisi tim, hal ini memberikan peluang kepada siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan pemahaman materi. Dengan begitu siswa tidak hanya konsentrasi pada hasil akhir game, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya fitur media seperti papan permainan dan berbagai model jawaban, quizwhizzer membuat proses pembelajaran tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa arab dapat menjadi inovasi yang mendukung pembelajaran efektif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekaputra, Firdiawan. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa." *Jurnal Zarah* 11, no. 2 (2023): 81–86. <https://doi.org/10.31629/zarah.v11i2>
- Eriska, D., Fitri Aprianti, Nurkholis, and Sri Rahayu. "Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 1876–91. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.877>

- Hadi, Moh. Solikul, 'Implementasi Model Pengembangan Multiple Intellegence Dalam Meningkatkan Kecerdasan Natural Peserta Didik Melalui Metode Project Based Learning Di Kelas X Manpk Yogyakarta Pada Mata Pelajaran Fikih', 2018, 152 [<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33289/>](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33289/)
- Hadi, Moh. Solikul, M. Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap Di Man 1 Yogyakarta', *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3.2 (2020), 148 [148 <https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123>](https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123)
- Harahap, Dian Anggraini, and Eva Rosalina Siregar. "Implementasi Media Pembelajaran Berupa Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Di SMA Negeri 2 Tanjungbalai," 2023, 746–49. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/view/4144>
- Hidayati, Mega, Noor Hasan Wachid, and Dkk. *Manusia Dan Teknologi Di Era Digital*. 1st ed. Elmatara, 2020.
- Husniyatus Salamah, Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. KENCANA, 2017. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22729>
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Meileni, Hetty, Indra Satriadi, Sony Oktapriandi, and Desi Apriyanty. "Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring." *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10 (2021): 525. [10.35889/jutisi.v10i3.719](https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719)
- Moh. Solikul Hadi, Dkk, 'Efektifitas Instrumen Penilaian Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Di Smk Muhammadiyah Mlati Yogyakarta', *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.1 (2024), 28–34 <https://doi.org/10.51214/bip.v2i2.427>
- Mustahibah, Hana Aeni, Syiffa Dea Rikiansyah, Naufal Muhammad, and Riska Dami Ristanto. "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): 199. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.
- Putra, I Nyoman Tri Anindia, and Ketut Sepdyana Kartini. "Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study : Class Xi Hydrocarbons Material." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 2 (2020): 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>.
- Septiani, Anggita, and Apri Utami Parta Santi. "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi." *Seminar*

- Nasional Penelitian LPPM UMJ* 1 (2022): 1–9.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13902420>
- Uliana Hidayatika, and Didah Nurhamidah. “Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia.” *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, no. 1 (2024): 79–90. [10.21009/AKSIS.080106](https://doi.org/10.21009/AKSIS.080106)
- Umi, Hanifah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Sunan Ampel Press, 2014.
<https://digilib.uinsa.ac.id/20717/>
- Vinidiansyah, Ananda Savira, Nurhaniah Nurhaniah, and Andi Andi. “Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4, no. 2 (2021): 165.
<http://dx.doi.org/10.17977/um0330v4i2p165-179>
- Wafara, Pelangi Citra. “Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam Kegiatan Belajar Online.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 243–52. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10103865>
- Wangge, Magdalena. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah.” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38.
<https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.