



## Pengembangan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI Darul Falah Salamkanci Tahun Ajaran 2022/2023

Siti Ngarofah,<sup>1</sup> Nurhapsari Pradnya Paramita,<sup>2</sup> Haerul Ahyar<sup>3</sup>

<sup>123</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[sitingarofah100@gmail.com](mailto:sitingarofah100@gmail.com), <sup>2</sup>[nurhapsari.paramita@uin-suka.ac.id](mailto:nurhapsari.paramita@uin-suka.ac.id),

<sup>3</sup>[chaerulakhyar75@gmail.com](mailto:chaerulakhyar75@gmail.com)

### Article Info

#### Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

#### Keyword:

*Arabic Learning Media, Instructional Innovation, Elementary Education, Quizizz,*

### Abstract

This study was motivated by the lack of innovation in Arabic language instructional media, the underutilization of school facilities such as laptops and projectors, and the low achievement in Arabic learning outcomes. The objectives of this research were to: (1) describe the development process of Quizizz as a learning medium for Arabic in Grade IV at MI Darul Falah Salamkanci during the 2022/2023 academic year, and (2) evaluate its quality based on assessments by media experts, material experts, and student responses. This research employed a research and development (R&D) approach using the 3D model: define, design, and develop. The subjects included one media expert, one material expert, and twenty-six fourth-grade students. Data were collected using questionnaires for expert evaluations and student responses. The results show that the developed Quizizz-based media falls under the "Very Good" category, with an ideal percentage score of 89.3% from media experts, 86% from material experts, and 92% from student responses.

### المخلص

جاءت هذه الدراسة نتيجة لضعف الابتكار في وسائل تعليم اللغة العربية، وعدم الاستفادة المثلى من مرافق المدرسة كالحواسيب المحمولة وأجهزة العرض، بالإضافة إلى تدني نتائج تحصيل الطلاب في مادة اللغة العربية. وتهدف هذه الدراسة إلى: (1) وصف عملية تطوير تطبيق Quizizz كوسيلة تعليمية لمادة اللغة العربية للصف الرابع في مدرسة دار الفلاح سلامكانتشي خلال العام الدراسي 2023/2022، و(2) تقييم جودة هذه الوسيلة التعليمية بناءً على آراء خبراء الوسائط التعليمية، وخبراء المحتوى، واستجابات الطلاب. وقد استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) من خلال نموذج التطوير الثلاثي (3: D)

التحديد، التصميم، والتطوير. شملت عينة الدراسة خبيراً واحداً في الوسائط، وخبيراً واحداً في المحتوى، وستة وعشرين طالباً من الصف الرابع. تم جمع البيانات من خلال استبيانات لتقييم الخبراء واستجابات الطلاب. أظهرت النتائج أن وسيلة Quizizz التعليمية المُطوّرة تقع ضمن فئة "جيدة جداً"، بنسبة مثالية بلغت 89.3% من خبير الوسائط، و 86% من خبير المحتوى، و 92% من استجابات الطلاب.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk menciptakan generasi bangsa yang cerdas dan berakhlakul karimah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk dasar kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan karakter siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI), diperlukan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah anggapan siswa bahwa pelajaran ini sulit dan kurang menarik.<sup>2</sup> Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan dunia digital siswa saat ini.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani komunikasi antara guru dan peserta didik.<sup>3</sup> Media yang menarik mampu meningkatkan minat belajar, memperjelas materi, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih cepat.<sup>4</sup> Berdasarkan observasi awal di MI Darul Falah Salamkanci, proses pembelajaran bahasa Arab masih dominan menggunakan metode konvensional seperti buku paket dan LKS, tanpa integrasi media digital. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar di bawah KKM, di mana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk bahasa Arab adalah 70. Namun, lebih dari 50% siswa masih memperoleh nilai di bawah standar ini.

Hal ini disebabkan oleh persepsi bahwa pelajaran bahasa Arab sulit dan membosankan. Berdasarkan wawancara juga, diketahui bahwa sebagian besar guru

<sup>1</sup> Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2014).

<sup>2</sup> Dudung Hamdun, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2016): 39–54. <https://doi.org/10.21093/FJ.V8I1.304>.

<sup>3</sup> Amaliyatul Ulya et al., "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (July 19, 2021): 80–94, <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2021.61.07>.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).

belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan masih bergantung pada media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Minimnya pelatihan serta dampak pandemi COVID-19, seperti meningkatnya kecanduan game online, turut memengaruhi minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.<sup>5</sup>

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah integrasi teknologi melalui aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik, sistem poin dan papan skor, serta dapat diakses baik di kelas maupun secara daring.<sup>6</sup> Gamifikasi dalam pendidikan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menghadirkan elemen kompetisi, umpan balik langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.<sup>7</sup>

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Arab juga telah diteliti dalam beberapa studi sebelumnya. Penelitian Siti Reski Nanda dan Nur Bahri menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.<sup>8</sup> Studi lain oleh Munawaroh menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab membuat siswa lebih antusias dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.<sup>9</sup> Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media Quizizz untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat MI masih terbatas.

Beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran adalah penelitian Siti Reski Nanda dkk, menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa, dengan hasil uji statistik  $t$  hitung  $6,25 > t$  tabel  $-2,064$ .<sup>5</sup> Sementara itu, Nisa Tazkiya Munawaroh menguraikan bahwa Quizizz dapat dimanfaatkan secara strategis untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab dan dinilai lebih menarik dibanding media konvensional.<sup>6</sup> Selanjutnya Ali Mufti, Maksudin, R. Umi Baroroh, dan Agung Setiyawan dalam penelitiannya mengkaji penggunaan *Socrative*, *Quizizz*, dan *Google Form* sebagai alat evaluasi berbasis daring dalam pembelajaran Mahārah al-Qirā'ah.<sup>10</sup> Penelitian kuantitatif deskriptif ini menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz dipilih sebagai platform paling disukai oleh

<sup>5</sup> Nurhusna Kamil, Kulsum Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, "The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning Media: Keberadaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Digital Abad Ke-21," *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 8, no. 2 (December 26, 2023): 127–37, <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2023.82.01>.

<sup>6</sup> Ulya et al., "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

<sup>7</sup> Amildah Citra Cahyani, Bagus Rachmatullah, dan Dedy Feryanto, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 3 (2020): 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

<sup>8</sup> Nanda, Siti Reski, Nurdevi Bte Abdul, and Herlina Daddi. 2018. "THE USE OF QUIZIZZ APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS' READING COMPREHENSION SKILL AT SMKN 3 TAKALAR: An Experimental Research". *Journal of Computer Interaction in Education* 1 (2). Makassar, ID:173-82. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/jcie/article/view/959>.

<sup>9</sup> Nisa Tazkiya Al Munawaroh. "The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning." *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 4, no. 1 (2021): 29–46. <https://doi.org/10.17509/ALSUNIYAT.V4I1.31258>.

<sup>10</sup> Ali Mufti, Maksudin, R. Umi Baroroh, dan Agung Setiyawan, "Socrative, Quizizz, and Google Form as Online-Based Evaluation Tools for Maharah Al-Qira'ah Learning," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022): 120–136.

mahasiswa karena kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kemampuannya memotivasi. Namun, beberapa tantangan tetap muncul seperti ketergantungan pada koneksi internet serta keterbatasan font Arab dan variasi soal. Dari 15 item pertanyaan, 83,4% mahasiswa menyatakan “Sangat Setuju” bahwa penggunaan Quizizz membawa banyak keuntungan dalam pembelajaran daring. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Quizizz, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan tujuan: penelitian tersebut berfokus pada evaluasi perspektif mahasiswa, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk siswa MI pada mata pelajaran bahasa Arab.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Teatantia dan Nurhadi yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Portable Engklek Arabic* untuk kelas IV MI. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall, hasil validasi menunjukkan kelayakan media dengan persentase 88,8%.<sup>11</sup> Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan R&D dan fokus pada pembelajaran bahasa Arab, sementara perbedaannya ada pada jenis media yang dikembangkan.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi, yang mengembangkan alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran matematika kelas X. Menggunakan metode R&D dengan instrumen tes dan angket, produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi (82%), ahli media (83%), dan ahli bahasa (81%), serta dinyatakan sangat layak digunakan.<sup>12</sup> Persamaan metodologis terdapat pada penggunaan pendekatan R&D, namun perbedaan utamanya adalah pada mata pelajaran dan jenis media digital yang dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI Darul Falah Salamkanci Tahun Ajaran 2022/2023” yang bertujuan untuk melihat secara spesifik pengaruhnya terhadap pembelajaran Bahasa Arab di MI tersebut.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab serta menguji kelayakan produk tersebut melalui validasi ahli dan respon pengguna.<sup>13</sup>

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Melvyn I., yang terdiri dari empat tahap: define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan).<sup>14</sup> Namun, dalam penelitian ini model tersebut dimodifikasi menjadi model 3D, yakni hanya sampai tahap develop, karena menyesuaikan dengan tujuan dan lingkup penelitian.

---

<sup>11</sup> Teatantia, dan Nurhadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.” *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 23–38. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.02>.

<sup>12</sup> Cahya Kurnia Dewi, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018).

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

<sup>14</sup> Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (Bloomington: Indiana University, 1974).

Produk yang dikembangkan berupa kuis interaktif berbasis aplikasi Quizizz untuk pembelajaran bahasa Arab kelas IV MI Darul Falah Salamkanci. Produk ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, direvisi, dan selanjutnya diuji cobakan kepada siswa sebagai subjek penelitian. Adapun tahap pengembangan media adalah sebagai berikut:

- **Tahap Define** bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru. Materi yang dipilih adalah tema “Amaliy” karena relevan dengan capaian pembelajaran semester berjalan dan kebutuhan siswa.
- **Tahap Design** meliputi perancangan media pembelajaran menggunakan platform Quizizz. Pada tahap ini, peneliti menyusun soal-soal interaktif yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) 3.5 dan 3.6, dan memperhatikan prinsip komunikatif dan visual menarik untuk siswa sekolah dasar.
- **Tahap Develop** mencakup validasi produk oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Setelah revisi berdasarkan masukan ahli, produk diujicobakan kepada 26 siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kelayakan media berdasarkan skor ideal dan kategori penilaian.<sup>15</sup>

## Hasil dan Diskusi

Pengembangan media *quizizz* sebagai media pembelajaran menggunakan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*four D models*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *develop*. Jadi, pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah 3-D yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Tiga tahapan tersebut dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

### A. Define (Pendefinisian)

Pendefinisian media *quizizz* di MI Darul Falah dilaksanakan dalam beberapa tahapan diantaranya:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti dengan mewawancarai guru bahasa Arab untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung dikelas. Hasil pengamatan peneliti, siswa belajar dikelas dengan bantuan buku paket dan LKS yang disediakan sekolah tanpa menggunakan bantuan media lainnya, khususnya media digital. Mayoritas siswa kurang bersemangat dalam belajar, banyak mengobrol dengan temannya, dan kurang antusias terhadap

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

pembelajaran yang diberikan guru sehingga banyak siswa kurang memahami apa yang disampaikan guru.

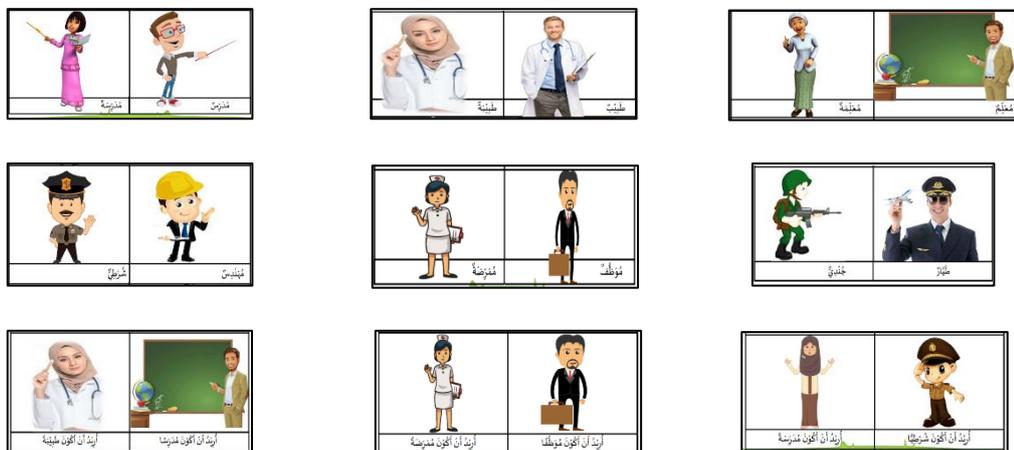
Berdasarkan penjelasan guru bahasa Arab MI, diketahui bahwa para guru di sekolah masih kurang dalam pengetahuan media pembelajaran berbasis teknologi. Mayoritas guru masih menerapkan metode konvensional, belum ada pembaharuan dalam media pembelajaran saat ini. Peneliti mengamati bahwa sarana prasarana terkait media sebenarnya sudah terpenuhi, seperti laptop, *lcd projector*, *speaker*. Akan tetapi, belum dapat dimanfaatkan secara maksimal.

## 2. Analisis Konsep

Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam produk. Pada penelitian ini *maharah* yang ditekankan adalah *maharatul qira'ah dan kitabah*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan sumber buku siswa bahasa Arab untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2020.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil, adapun materi yang termuat pada kelas IV semester ganjil yakni: *العنوان, المهنة, أُملي*. Peneliti mengambil materi yang akan digunakan yakni *أُملي* dikarenakan sesuai dengan waktu penelitian yang dilakukan, perlunya pemahaman lebih terkait kosakata atau materi pada bab tersebut, dan siswa terlihat antusias terkait materi cita-cita ini dikarenakan berkaitan dengan siswa sendiri.

Pada analisis konsep ini, peneliti membuat beberapa kuis yang memuat materi pada bab ini. Berikut cupilkan materi yang terdapat pada bab ini:



## 3. Analisis Kurikulum

Tahap ini untuk menentukan isi materi dalam kuis interaktif menggunakan *quizizz*. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengamati, menelaah kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Adapun kompetensi inti yang digunakan dalam kuis berbantuan *quizizz* adalah sebagai berikut:

KI 1 : menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Adapun kompetensi inti yang digunakan dalam kuis berbantuan *quizizz* adalah sebagai berikut:

KD 3.5 : memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: *أملِي*, melibatkan tindak tutur mengungkapkan harapan.

KD 3.6 : menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: *أملِي*.

## B. Design (Perancangan)

Tahap desain, peneliti merancang atau membuat media pembelajaran berupa kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*. Dalam *quizizz* ini akan dirancang beberapa kuis atau soal yang menarik dengan perpaduan warna, gambar, dan fitur lainnya yang bisa dikerjakan siswa tentang materi yang telah diajarkan. Adapun tahapannya adalah:

### 1. Pemilihan Media

Tahap ini bertujuan untuk menentukan media yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Media yang dipilih oleh peneliti berupa kuis interaktif menggunakan *quizizz* pada materi *أملِي* untuk siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci.

Media ini dipilih karena dapat menjadi motivasi tersendiri untuk siswa dalam belajar, terutama bahasa Arab. Dengan adanya pengembangan media berupa kuis interaktif diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang efektif kepada siswa dikelas maupun diluar kelas.

### 2. Pengumpulan Referensi

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang valid. Referensi yang digunakan adalah buku siswa bahasa Arab untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2020. Sedangkan materi yang digunakan dalam kuis ini adalah *أملِي*.

### 3. Pembuatan Rancangan Awal

Rancangan awal pembuatan kuis interaktif didesain menggunakan *quizizz*, sebagai berikut:

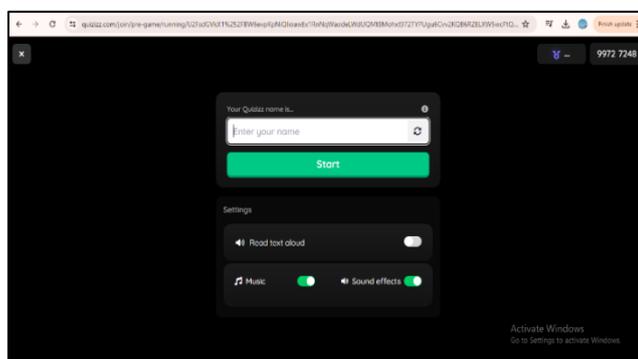
a. Halaman awal *quizizz*



Gambar 1. Halaman Awal Quizizz

Pada halaman awal *quizizz*, siswa akan memasukkan kode dari guru , kemudian siswa klik *join* untuk melanjutkan.

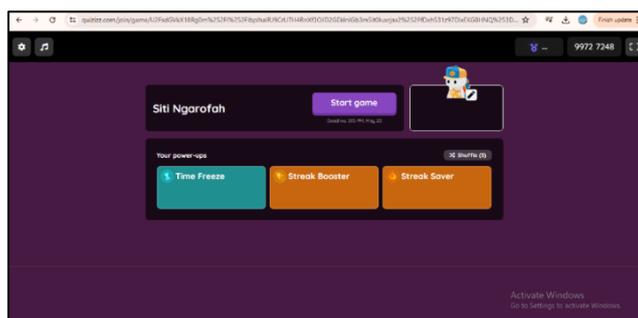
b. Masukkan nama siswa



Gambar 2. Halaman Identitas Siswa Pada Quizizz

Setelah memasukkan nama atau identitas siswa, maka siswa akan diarahkan ke halaman kuis.

c. Halaman *Start Game Quizizz*



Gambar 3. Halaman Start Game Quizizz

Setelah tampilan diatas, maka siswa dapat memulai mengerjakan kuis dengan klik *start game*.

## d. Halaman Kuis Siswa Pada Quizizz



Gambar 4. Halaman Kuis Siswa Pada Quizizz

## e. Halaman Feedback Kuis



Gambar 5. Halaman Feedback Kuis

## f. Papan Skor Siswa Pada Quizizz

Participant	Score	Time	Rank
Bahasa arab	100%	100:00	9980
Antisa M (MELODY SALSABILA RAUHA...)	100%	100:00	9870
Firda belatus shifa	100%	100:00	9720
Muhammad ulin niam	100%	100:00	9460
Adella Zhafriz Sababila	100%	100:00	9320
Zahra khairunnisa	90%	90:00	8870
Dwi Nur Akhsan	100%	100:00	8820

Gambar 6. Papan Skor Siswa Pada Quizizz

4. Pengumpulan Gambar, *Sticker*

Pengumpulan gambar, *sticker* diperoleh dari *google* yang diedit kembali oleh peneliti.

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk awal yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan sebagai revisi produk. Hasil produk yang telah direvisi kemudian divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil validasi tersebut dijadikan dasar peneliti untuk merevisi produk tahap kedua. Hasil revisi produk tersebut kemudian direspon oleh 26 siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci. Selanjutnya pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket

yang kemudian dilakukan analisis data. Hasil respon siswa digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar dapat memenuhi kebutuhan siswa.

## 1. Data Uji Coba

### a. Data Validasi Quizizz oleh Ahli Media

Penilaian produk melalui validasi oleh ahli media meliputi empat aspek, yaitu aspek desain, aspek tampilan, aspek penggunaan, dan aspek pemanfaatan yang dijabarkan dalam 15 indikator penilaian. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Nurul Huda, S.S., M.Pd.I. Data hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Data Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian
<b>1. Aspek Desain</b>		
1.	Kemenarikan penggunaan warna	5
2.	Variasi isi kuis	5
3.	Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran	5
4.	Kesesuaian jenis huruf	4
5.	Kesesuaian ukuran huruf	4
6.	Kejelasan antara teks dan <i>background</i>	5
7.	Konsisten dan ketepatan	5
<b>2. Aspek Tampilan</b>		
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
9.	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	5
10.	Kejelasan tampilan gambar	4
<b>3. Aspek Penggunaan</b>		
11.	Kemudahan dalam mengakses <i>quizizz</i>	5
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
13.	Kemudahan berinteraksi dengan media	4
<b>4. Aspek Pemanfaatan</b>		
14.	Dapat diakses dimana dan kapan saja	4
15.	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, bentuk, dan ukuran huruf	4
<b>Total</b>		<b>67</b>

### b. Data Validasi Quizizz oleh Ahli Materi

Pada penelitian ini, validasi oleh ahli materi meliputi tiga aspek, yakni aspek pembelajaran, aspek kelengkapan isi, dan aspek ketuntasan, ketepatan, dan kebermaknaan yang dijabarkan dalam 10 indikator penilaian. Validasi ahli yakni dosen Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Mahmudah, Lc., M.S.I. Data hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Analisis Data Validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian
<b>1. Aspek Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan K13	4
2.	Petunjuk mudah dipahami	4
3.	Penggunaan bahasa yang jelas pada butir soal	4
4.	Kesesuaian soal dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV	4
<b>2. Aspek Kelengkapan Isi</b>		
5.	Soal disajikan dengan jelas dan ringkas	4
6.	Penyajian soal sesuai dengan KD dan Indikator	4
7.	Terdapat gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami soal	5
<b>3. Aspek Ketuntasan, Ketepatan, dan Kebermaknaan</b>		
8.	Media yang disajikan mencakup kompetensi	5
9.	Gambar sesuai dengan soal	5
10.	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan menarik	4
<b>Total</b>		<b>43</b>

## c. Data Respon Siswa

Kuis interaktif menggunakan *quizizz* direspon oleh 26 siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci. Respon siswa dilakukan dengan mengisi angket melalui *google form* yang terdiri dari 15 indikator. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kuis ini memudahkan saya dalam memahami materi أُملي	112
2	Materi أُملي menjadi lebih mudah dan menarik untuk dipelajari	119
3	Kuis ini membuat saya dapat belajar secara mandiri (tanpa didampingi)	119
4	Kuis ini membuat saya mudah mengikuti pelajaran bahasa Arab	119
5	Saya dapat mengerjakan kuis/soal pada <i>quizizz</i>	116
6	Setelah belajar materi أُملي dengan kuis ini saya menjadi bersemangat belajar bahasa Arab	115
7	Setelah belajar materi أُملي menggunakan kuis ini, saya ingin mengerjakan kuis/soal dengan <i>quizizz</i> lagi	114
8	Saya senang belajar materi أُملي dengan berbantuan kuis ini	113
9	Belajar menggunakan kuis ini terasa menyenangkan	117
10	Saya dapat membaca tulisan dalam kuis ini dengan jelas dan mudah	120

No	Indikator Penilaian	Skor
11	Gambar yang ada di kuis ini membuat saya semakin paham	108
12	Saya mudah memahami kalimat yang ada dalam kuis ini	118
13	Kuis ini mudah digunakan	119
14	Kuis ini memudahkan saya dalam belajar	120
15	Kuis ini dapat dilakukan saat di sekolah maupun di luar sekolah (dimana saja)	120
<b>Total</b>		<b>1749</b>

## 2. Analisis Data

### a. Validasi Quizizz oleh Ahli

Kuis yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli. Dalam penelitian ini, para ahli terdiri dari satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi. Adapun hasil validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut:

#### 1) Validasi oleh Ahli Media

Validasi oleh ahli media terdiri dari empat aspek, yaitu aspek desain, aspek tampilan, aspek penggunaan, dan aspek pemanfaatan yang dijabarkan menjadi 15 indikator penilaian. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Data Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Skor Maks. Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Desain	33	35	94,3%	SB
2	Tampilan	13	15	86,7%	SB
3	Penggunaan	13	15	86,7%	SB
4	Pemanfaatan	8	10	80%	B
<b>Jumlah</b>		<b>67</b>	<b>75</b>	<b>347,7%</b>	
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>89,3%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>			

Hasil validasi oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 67 dengan skor maksimal ideal 75 dan persentase keidealan 89,3%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli media, skor rata-rata berada pada rentang  $63 < 67$ , sehingga *quizizz* memperoleh kualitas Sangat Baik (SB).

Adapun penjabaran setiap aspek berdasarkan validasi media adalah sebagai berikut:

#### a) Aspek Desain

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek desain berdasarkan validasi ahli media adalah 33 dengan skor maksimal ideal 35 dengan persentase keidealannya

94,3%. Data hasil validasi ahli media pada aspek ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 5. Analisis Data Validasi Ahli Media Pada Aspek Desain

No.	Indikator	Skor
1	Kemenarikan penggunaan warna	5
2	Variasi isi kuis	5
3	Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran	5
4	Kesesuaian jenis huruf	4
5	Kesesuaian ukuran huruf	4
6	Kejelasan antara teks dan <i>background</i>	5
7	Konsisten dan ketepatan	5
<b>Total Skor Aspek Desain</b>		<b>33</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>29,5 &lt; 33</b>
<b>Persentase Keidealannya</b>		<b>94,3%</b>
<b>Kategori</b>		<b>SB</b>

Hasil validasi ahli media terhadap aspek desain mendapat kualitas Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* yang diaplikasikan memenuhi beberapa kriteria penilaian. Tetapi, untuk ukuran huruf harus diperbaiki dengan menambah ukuran *font* dari sebelumnya.

#### b) Aspek Tampilan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek tampilan berdasarkan ahli media adalah 13 dengan skor maksimal ideal 15 dan persentase keidealannya mencapai 86,7%. Data hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Data Validasi Ahli Media Pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
2	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	5
3	Kejelasan tampilan gambar	4
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>13</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>12,6 &lt; 13</b>
<b>Persentase Keidealannya</b>		<b>86,7%</b>
<b>Kategori</b>		<b>SB</b>

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek tampilan memperoleh kualitas Sangat Baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa *quizizz* memenuhi kriteria penilaian yakni ketepatan pemilihan gambar, warna, dan petunjuk penggunaan.

#### c) Aspek Penggunaan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek penggunaan berdasarkan ahli media adalah 13 dengan skor maksimal ideal 15 dan persentase keidealannya mencapai 86,7%. Data hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 7. Analisis Data Validasi Ahli Media Pada Aspek Penggunaan

No.	Indikator	Skor
1	Kemudahan dalam mengakses <i>quizizz</i>	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
3	Kemudahan berinteraksi dengan media	4
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>13</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>12,6 &lt; 13</b>
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>86,70%</b>
<b>Kategori</b>		<b>SB</b>

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek penggunaan memperoleh kualitas Sangat Baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa *quizizz* memenuhi kriteria penilaian yakni kemudahan mengakses *quizizz*.

#### d) Aspek Pemanfaatan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pemanfaatan berdasarkan ahli media adalah 8 dengan skor maksimal ideal 10 dan persentase keidealannya mencapai 80%. Data hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 8. Analisis Data Validasi Ahli Media Pada Aspek Pemanfaatan

No.	Indikator	Skor
1	Dapat diakses dimana dan kapan saja	4
2	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, bentuk, dan ukuran huruf	4
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>8</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>6,8 &lt; X ≤ 8,3</b>
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>80%</b>
<b>Kategori</b>		<b>B</b>

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek pemanfaatan memperoleh kualitas Baik (B). Hal tersebut menunjukkan bahwa *quizizz* bersifat fleksibel dan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa.

#### 2) Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek kelengkapan isi, dan aspek ketuntasan, ketepatan, dan kebermaknaan yang dijabarkan menjadi 10 indikator penilaian. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Analisis Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Skor Maks. Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	16	20	80%	B
2	Kelengkapan Isi	13	15	86,70%	SB
3	Penggunaan	14	15	93,30%	SB
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>	<b>50</b>	<b>253,40%</b>	
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>86%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>			

Hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 43 dengan skor maksimal ideal 50 dan persentase 86%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli materi, skor rata-rata berada pada rentang skor  $42,1 < 43$ , sehingga *quizizz* memperoleh kualitas Sangat Baik.

Adapun penjelasan tiap aspek berdasarkan validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

a) Aspek Pembelajaran

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pembelajaran berdasarkan ahli materi adalah 16 dengan skor maksimal ideal 20 dan persentase keidealannya mencapai 80%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 10. Analisis Data Validasi Ahli Materi Pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan K13	4
2	Petunjuk mudah dipahami	4
3	Penggunaan bahasa yang jelas pada butir soal	4
4	Kesesuaian soal dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV	4
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>16</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b><math>13,6 &lt; X \leq 16,9</math></b>
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>80%</b>
<b>Kategori</b>		<b>B</b>

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek pembelajaran memperoleh kualitas Baik (B). Hal tersebut menunjukkan bahwa kuis menggunakan *quizizz* sesuai dengan karakteristik materi dan kurikulum serta materi yang mudah dipahami oleh siswa.

b) Aspek Kelengkapan Isi

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek kelengkapan isi berdasarkan ahli materi adalah 13 dengan skor maksimal ideal 15 dan persentase keidealannya 86,7%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek kelengkapan isi dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 11. Analisis Data Validasi Ahli Materi Pada Aspek Kelengkapan Isi

No.	Indikator	Skor
1	Soal disajikan dengan jelas dan ringkas	4
2	Penyajian soal sesuai dengan KD dan Indikator	4
3	Terdapat gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami soal	5
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>13</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>12,6 &lt; 13</b>
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>86,7%</b>
<b>Kategori</b>		<b>SB</b>

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek kelengkapan isi memperoleh kualitas Sangat Baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa soal/kuis sudah jelas sesuai dengan KI dan KD materi yang digunakan. Serta penambahan gambar pada kuis memudahkan dalam pengerjaannya dan menarik perhatian siswa pada kuis yang diberikan.

#### c) Aspek Ketuntasan, Ketepatan, dan Kebermaknaan

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek ketuntasan, ketepatan, dan kebermaknaan berdasarkan ahli materi adalah 14 dengan skor maksimal ideal 15 dan persentase keidealannya 93,3%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek ketuntasan, ketepatan, dan kebermaknaan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 12. Analisis Data Validasi Ahli Materi Pada Aspek Ketuntasan, Ketepatan, dan Kebermaknaan

No.	Indikator	Skor
1	Media yang disajikan mencakup kompetensi	5
2	Gambar sesuai dengan soal	5
3	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan menarik	4
<b>Total Skor Aspek Tampilan</b>		<b>14</b>
<b>Rentang Skor</b>		<b>12,6 &lt; 14</b>
<b>Persentase Keidealan</b>		<b>93,3%</b>
<b>Kategori</b>		<b>SB</b>

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek ketuntasan, ketepatan, dan kebermaknaan memperoleh kualitas Sangat Baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan pada kuis tersebut yakni *quizizz* telah memenuhi

kompetensi materi terkait dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan praktis.

### 3) Respon Siswa

Setelah divalidasi oleh para ahli dan direvisi, lalu kuis menggunakan *quizizz* direspon oleh 26 siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci. Respon siswa dilakukan dengan mengisi angket yang terdiri dari 15 indikator. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Quizizz

No. Responden	$\Sigma$ Skor	Skor Maks. Ideal	Persentase Keidealan (%)	Kategori
1	70	75	93,3%	Sangat Baik
2	73	75	97,3%	Sangat Baik
3	52	75	69,3%	Baik
4	73	75	97,3%	Sangat Baik
5	75	75	100,0%	Sangat Baik
6	75	75	100,0%	Sangat Baik
7	67	75	89,3%	Sangat Baik
8	68	75	90,7%	Sangat Baik
9	74	75	98,7%	Sangat Baik
10	70	75	93,3%	Sangat Baik
11	75	75	100,0%	Sangat Baik
12	71	75	94,7%	Sangat Baik
13	67	75	89,3%	Sangat Baik
14	70	75	93,3%	Sangat Baik
15	65	75	86,7%	Sangat Baik
16	63	75	84,0%	Sangat Baik
17	75	75	100,0%	Sangat Baik
18	65	75	86,7%	Sangat Baik
19	69	75	92,0%	Sangat Baik
20	67	75	89,3%	Sangat Baik
21	64	75	85,3%	Sangat Baik
22	74	75	98,7%	Sangat Baik
23	70	75	93,3%	Sangat Baik
24	65	75	86,7%	Sangat Baik
25	69	75	92,0%	Sangat Baik
26	75	75	100,0%	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>1801</b>	<b>1950</b>	<b>2401,3%</b>	
<b>Persentase Rata-rata</b>			<b>92%</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan hasil respon siswa secara menyeluruh, diperoleh persentase dengan rata-rata 92% dengan kategori Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran siswa secara mandiri melalui kuis interaktif yang fleksibel.

### 3. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Para Ahli

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz ini melalui serangkaian proses revisi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, ahli media, dan ahli materi. Revisi dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan produk agar layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI).

#### a. Masukan Dosen Pembimbing

Konsultasi awal dilakukan dengan dosen pembimbing yang memberikan beberapa catatan penting terkait isi dan penyajian materi. Pertama, materi yang dikembangkan diminta untuk tidak hanya mencakup kosakata dan kalimat, tetapi juga mencakup unsur *qawā'id* (tata bahasa). Sebagai tindak lanjut, peneliti menambahkan soal-soal terkait struktur gramatikal dasar pada kuis. Kedua, agar tampilan kuis lebih menarik bagi siswa sekolah dasar, peneliti disarankan untuk menyisipkan gambar dan memperkaya kombinasi warna. Saran ini diwujudkan melalui penambahan ilustrasi visual dan penyesuaian estetika tampilan pada platform Quizizz.

#### b. Masukan Ahli Media

Ahli media memberikan beberapa masukan teknis terkait tampilan dan fungsionalitas media. Pertama, untuk menjangkau lebih banyak variasi perangkat, uji coba disarankan dilakukan pada berbagai jenis gadget. Peneliti menindaklanjutinya dengan menguji produk pada beberapa perangkat yang berbeda dan melibatkan siswa dalam pengerjaan dari rumah. Kedua, ukuran huruf pada tampilan kuis diperbesar guna meningkatkan keterbacaan, khususnya huruf Arab. Ketiga, kombinasi warna diperbaiki agar lebih menarik dan tidak monoton. Keempat, penambahan jumlah gambar dianjurkan untuk menghindari kejenuhan siswa saat mengerjakan kuis. Terakhir, peneliti diminta menambahkan *feedback* (umpan balik) otomatis untuk setiap soal, sehingga siswa memperoleh respon langsung terhadap jawabannya. Seluruh saran tersebut telah diimplementasikan dalam versi final produk.

#### c. Masukan Ahli Materi

Ahli materi menyoroti beberapa aspek kebahasaan dalam tampilan media. Salah satu perhatian utama adalah konsistensi dan ukuran huruf Arab yang berbeda dari huruf Latin. Peneliti menyesuaikan tampilan agar huruf Arab dapat terbaca dengan jelas tanpa kehilangan estetika tampilan. Selain itu, cakupan materi juga diperluas tidak hanya pada kosakata, tetapi juga mencakup bacaan pendek dan unsur tata bahasa, sehingga produk lebih komprehensif dalam mendukung empat keterampilan dasar bahasa.

Produk akhir dari pengembangan ini berupa kuis interaktif dengan materi bertema "Cita-cita" (*'Amalī*) yang disajikan dalam bentuk soal-soal pilihan ganda interaktif. Kuis ini mencakup kosakata tematik, bacaan singkat, serta latihan *qawā'id* dasar. Setiap soal dilengkapi gambar, warna menarik, serta umpan balik otomatis. Pengembangan produk ini mengikuti model 4D yang dimodifikasi hingga tahap ketiga (Develop).

## Kelebihan dan Keterbatasan Produk

Berdasarkan observasi dan uji coba, produk yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) Menarik bagi siswa MI, karena menggunakan platform digital yang akrab dan menyenangkan. 2) Meningkatkan pemahaman materi, karena disajikan secara visual dan interaktif. 3) Mendorong pembelajaran mandiri, ditunjukkan oleh antusiasme siswa dalam mengakses kuis secara individual. 4) Fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet. 5) Memudahkan guru, dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. 6) Tidak perlu instalasi, karena Quizizz dapat diakses langsung melalui browser.

Namun demikian, produk ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati seperti 1) Ketergantungan pada jaringan internet, dapat menghambat akses jika terjadi gangguan koneksi. 2) Cakupan materi terbatas, karena hanya mencakup satu bab, yaitu "Cita-cita". 3) Kemungkinan kendala teknis, seperti keterbatasan memori perangkat yang digunakan siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan kuis interaktif menggunakan *quizizz* untuk siswa kelas IV MI Darul Falah Salamkanci menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Akan tetapi, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap develop (pengembangan). Materi yang dibahas juga terbatas yakni pada materi *أملِي*.

Hasil penelitian kualitas *quizizz* berdasarkan ahli media diperoleh persentase keidealan 89,3% dan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase keidealan 86%, dan berdasarkan respon 26 siswa diperoleh persentase keidealan sebesar 92%. Berdasarkan persentase dari subjek penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

## Referensi

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Cahyani, Amildah Citra, Bagus Rachmatullah, dan Dedy Feryanto. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 3 (2020): 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Dewi, Cahya Kurnia. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Lampung: UIN Raden Intan, 2018.
- Hamdun, Dudung. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Karakter di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2016): 39–54. <https://doi.org/10.21093/FJ.V8I1.304>.
- Kamil, Nurhusna, Kulsum Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. "The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning

- Media: Keberadaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Digital Abad Ke-21." *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 8, no. 2 (December 26, 2023): 127–37. <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2023.82.01>.
- Mufti, Ali, Maksudin, R. Umi Baroroh, dan Agung Setiyawan. "Socrative, Quizizz, and Google Form as Online-Based Evaluation Tools for Maharah Al-Qira'ah Learning." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022): 120–136.
- Munawaroh, Nisa Tazkiya Al. "The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning." *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 4, no. 1 (2021): 29–46. <https://doi.org/10.17509/ALSUNIYAT.V4I1.31258>.
- Nanda, Siti Reski, Nurdevi Bte Abdul, dan Herlina Daddi. "The Use of Quizizz Application in Improving Students' Reading Comprehension Skill at SMKN 3 Takalar: An Experimental Research." *Journal of Computer Interaction in Education* 1, no. 2 (2018): 173–182. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/jcie/article/view/959>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Teatantia, dan Nurhadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 23–38. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.02>.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University, 1974.
- Ulya, Amaliyatul, Ahmad Arifi, Uin Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 6, no. 1 (July 19, 2021): 80–94. <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2021.61.07>.