

Received: 17 September 2019
Revised: 22 September 2019
Accepted: 19 January 2020
Published: 31 July 2020

Analysis Of The Need For Quizizz-Based Nahwu Learning Application Model in Arabic Education Study Program, State University Jakarta

Hendrawanto Ch^{1,a)}
Universitas Negeri Jakarta¹⁾
hendra.ksu@gmail.com^{a)}

Abstract

This study aims to determine the provisional learning outcomes of Arabic language study program students at Nahwu II and the needs of students and lecturers for the Quizizz application media in nahwu II learning. The methods used in gathering initial information are literature study and field study. Literature studies are carried out by collecting relevant research and sources as well as examining the concept of nahwu material that has been studied by students as the basis for developing the Quizizz application media that will be used in their learning. Based on the results of the needs analysis as the basis for developing the Quizizz application model in nahwu learning, it can be concluded that the learning outcomes obtained by students are still low and do not match the desired achievements in learning because they still have problems / experience difficulties in understanding and practicing the nahwu material in everyday life. After analyzing the needs of students and lecturers to the Quizizz application model in nahwu learning, by distributing questionnaires involving 55 respondents. 100 percent have studied nahwu II but in the learning process it was found that 80% of them experienced problems in understanding the nahwu material and 80% of them also realized that the nahwu learning presented did not use learning application media. Meanwhile, the media and internet facilities owned by lecturers and students concluded that 90% of the respondents had facilities that could be used properly. After being offered the Quizizz application model in nahwu learning, it was found that 100% of the respondents wanted the application, this is because 80% of them already know a little about the Quizizz application and have used it in other activities so they are interested in using this Quizizz in nahwu learning.

Keywords: Nahwu Learning Application Model, Quizizz, Arabic Language Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sementara mahasiswa prodi bahasa Arab pada kuliah nahwu II dan kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media aplikasi Quizzin dalam pembelajaran nahwu II. Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi awal adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilaksanakan dengan mengumpulkan penelitian dan sumber yang relevan serta mengkaji konsep materi nahwu yang telah dipelajari oleh mahasiswa sebagai dasar pengembangan media aplikasi *Quizizz* yang akan digunakan dalam pembelajarannya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar nahwu yang diperoleh mahasiswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan capaian yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut karena mereka masih mendapatkan kendala/mengalami kesulitan dalam memahami maupun mempraktekkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap model aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran nahwu yaitu dengan menyebar angket yang melibatkan 55 responden. 100 persen telah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% dari mereka mengalami kendala dalam memahami materi nahwu tersebut dan 80 % dari mereka pula menyadari bahwa pembelajaran nahwu yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran. Sedangkan fasilitas media dan internet yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa disimpulkan bahwa 90 % dari responden tersebut memiliki sarana yang dapat digunakan dengan baik. Setelah ditawarkan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu maka ditemukan 100 % dari responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka telah sedikit mengetahui aplikasi *Quizizz* dan pernah menggunakannya pada kegiatan yang lain sehingga mereka tertarik untuk menggunakan *Quizizz* ini dalam pembelajaran nahwu.

Kata Kunci: Model Aplikasi Pembelajaran Nahwu, *Quizizz*, Pendidikan Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Arab sudah dimulai sejak di sekolah tingkat dasar (Madrasah ibtidaiyah). Pendidikan itu dilanjutkan di sekolah menengah tingkat pertama (Madrasah tsanawiyah) kemudian di tingkah atas dan sampai ke perguruan tinggi. Aktivitas pembelajaran berjalan biasa-biasa saja. Kalau ada masalah pada tingkat ini tidak begitu mendapat perhatian, karena segera dimaklumi bahwa pelajaran bahasa Arab belum mendapat perhatian begitu serius untuk pelajar setingkat ini.

Pada kenyatannya masalah atau kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab sampai sekarang ini masih banyak terjadi dikalangan lembaga pendidikan. Hal itu telah direspon dari Para pengajar yang merasakan langsung masalah-masalah dalam pendidikan bahasa Arab pada instansinya. Masalah tersebut tidak lagi bisa dianggap sebagai masalah yang dapat dimaklumi begitu saja seperti ketika di tingkat atas (alijah) bahkan di tingkat perguruan tinggi. Untuk itu dari masalah-masalah yang ada akan mendapat perhatian ‘agak’ serius.

Peran Pengajar professional dalam proses pembelajaran pada umumnya belum mendapatkan prioritas utama bagi Pengajar dalam menjalankan kegiatan profesinya.. Misalnya Pengajar sebagai sumber belajar, dengan ketidakpahaman Pengajar terhadap materi pelajaran biasanya tampak pada perilaku-perilaku tertentu misalnya teknik penyampaian materi pelajaran yang monoton, ia lebih sering duduk di kursi sambil membaca, suaranya lemah, tidak berani melakukan kontak mata dengan siswa, miskin dengan ilustrasi dan lain sebagainya.

Peran Pengajar sebagai fasilitator, pembelajaran seharusnya banyak melibatkan peserta didik, agar mereka mampu sebanyak mungkin bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah.

Seringkali terjadi kekeliruan dan kesalahan sikap Pengajar sebagai fasilitator dalam kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa, untuk mencapai komunikasi yang efektif, antara lain; (a) terlalu berlebihan mempertahankan pendapat dan keyakinannya, (b) tidak dapat menjadi pendengar yang baik, terutama tentang aspirasi dan perasaan siswa, (c) Tidak mau dan tidak mampu menerima ide siswa yang inovatif dan kreatif, (d) kurang meningkatkan perhatian terhadap hubungan dengan siswa, (e) tidak toleransi terhadap kesalahan, dan (f) kurang menghargai prestasi siswa

Banyak fenomena dalam pengajaran bahasa arab yang ditemukan di lapangan menunjukkan kesulitan pembelajar dalam membuat kalimat dalam bahasa Arab. Hal ini salah satunya disebabkan karena pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, terlebih dalam peningkatan pembelajaran sintaksis Nahwu yang merupakan modal dasar untuk menyusun kalimat bahasa Arab dengan benar. Kata sintaksis berasal dari bahasa Yunani “san” dengan “tattein” yang artinya menempatkan jadi kata sintaksis secara etimologis berarti menempatkan bersama-sama kata-kata menjadi kelompok atau kalimat. Kata sintaksis dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Belanda: *syntaxis*. Inggris: *syntax*. Pada tahun 1981, Ramlan mengatakan sintaksis adalah bagian atau cabang dari ilmu bahasa yang membicarakan seluk-beluk wacana, kalimat, klausa, dan frase. Ramlan mengatakan kalimat adalah satuan aramatik yang dibatasi oleh adanya jeda panjang yang disertai nada akhir turun atau naik.¹ Sintaksis merupakan salah satu unsur kebahasaan yang sangat kompleks setiap bahasa memiliki struktur kebahasaan masing-masing. Dengan demikian, struktur masing-masing bahasa akan berbeda. Perbedaan itu antara lain adalah pola struktur fonologi, morfologi dan sintaksis. Dalam bahasa Arab, pengaturan antar kalimat dalam kalimat atau antar kalimat dalam klausa atau wacana merupakan kajian ilmu nahwu. Bahkan hubungan itu tidak hanya menimbulkan makna gramatikal, tetapi juga mempengaruhi baris akhir masing-masing kata yang kemudian disebut dengan I’rab.²

Melihat pentingnya pembelajaran Nahwu (Sintaksis) dalam bahasa agar pembelajar dapat berkomunikasi baik secara tulisan dan lisan maka diperlukan model pembelajaran yang menarik agar mereka dapat dengan mudah memperoleh bahasa melalui pembelajaran tersebut. Oleh karena itu media dalam pembelajaran bahasa mempunyai peranan yang sangat penting, agar proses belajar mengajar menarik, dan dapat menumbuhkan sikap dan minat pembelajar. Pengajar di dalam

¹ Mansoer pateda, *Linguistik (sebuah pengantar)*, Angkasa, Bandung, h.85

² Sahkholid, *Pengantar Linguistik (analisis teori-teori linguistik umum dalam bahasa Arab)*, Nara Press, Medan, 2006, h. 124

mengajarkan bahasa Arab harus memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dan hasil yang dicapai bisa optimal. Walaupun penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting akan tetapi masih banyak pengajar-pengajar bahasa Arab yang enggan menggunakan media, alasan mereka adalah penyediaan media membutuhkan biaya dan waktu yang cukup besar, sehingga pembelajaran bahasa Arab yang terjadi pada pendidikan Islam terkesan monoton dan siswa mengalami kebosanan. Untuk itu perlu adanya alternatif bagi pengajar di dalam mengajarkan bahasa Arab, yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang bisa merangsang pikiran dan minat peserta didik serta fleksibel, artinya media itu bisa digunakan oleh semua siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, bisa dimanfaatkan di mana saja, kapan saja siswa membutuhkan.

Alternatif yang ditawarkan peneliti adalah model Aplikasi Pembelajaran Nahwu Berbasis Quizizz pada Prodi Pendidikan bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game Quizizz, pembelajar dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan mahasiswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Mahasiswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas

latihan interaktif dan menyenangkan³. Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Beranjak dari alasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Model Aplikasi Pembelajaran Nahwu Berbasis *Quizizz* Penelitian dan Pengembangan di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Adapun fase awal dalam penelitian ini adalah menganalisa kemampuan dan kebutuhan mahasiswa dan dosen pada prodi pendidikan bahasa Arab terhadap Aplikasi Quizizz pada pembelajaran Nahwu.

Penelitian ini terfokus pada : 1) Hasil belajar sementara mahasiswa prodi bahasa Arab pada kuliah nahwu II, dan 2) Kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu II.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan

³ Purba, L. S. L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12(1) : 29

Model Aplikasi Pembelajaran Nahwu berbasis Quizizz pada Prodi Pendidikan bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. Benny A Pribadi⁴ mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahap-tahap dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima tahap yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Menurut Endang Mulyatiningsih⁵, model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Fase pertama pada penelitian ini adalah fase analisis, fase ini merupakan fase pengumpulan informasi (need assessment) metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi awal adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilaksanakan dengan mengumpulkan penelitian dan sumber yang relevan serta mengkaji konsep materi nahwu yang telah dipelajari oleh mahasiswa sebagai dasar pengembangan media aplikasi *Quizizz* yang akan digunakan dalam pembelajarannya

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi awal penelitian ini adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilaksanakan dengan mengumpulkan penelitian dan sumber yang relevan serta mengkaji konsep materi nahwu yang telah dipelajari oleh mahasiswa sebagai dasar pengembangan media aplikasi *Quizizz* yang akan digunakan dalam pembelajarannya.

HASIL DAN DISKUSI

Untuk mengetahui hasil sementara pembelajaran nahwu II, peneliti melihat nilai rata-rata yang didapat oleh mahasiswa yang telah mengambil nahwu 2 berasal dari nilai hasil evaluasi harian nilai semester yang telah tersimpan datanya pada dosen pengampu Mata Kuliah Nahwu II. Adapun nilai yang telah diperoleh oleh mahasiswa selama mempelajari nahwu II sebagai berikut:

⁴ Benny A. Pribadi. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT. Dian Rakyat, hal. 125

⁵ Endang Mulyatiningsih. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Ba;.Indung: Alfabeta, hal. 199

Tabel 1
Analisis Nilai Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Nahwu II

| Jenis Penguasaan | | Memahami Teori Materi | | | | Menyusun kalimat terpimpin | | | | Membuat kalimat bebas | | | |
|------------------|--------------------|-----------------------|-------|-------|--------|-------------------------------|-------|-------|--------|-----------------------|-------|-------|--------|
| | | 1 - 3 | 4 - 5 | 6 - 7 | 8 - 10 | 1 - 3 | 4 - 5 | 6 - 7 | 8 - 10 | 1 - 3 | 4 - 5 | 6 - 7 | 8 - 10 |
| Materi | اسماء الإشارة | | 30% | 70% | | | 30% | 70% | | | 40% | 60% | |
| | أسماء الموصول | | 40% | 60% | | | 40% | 60% | | | 50% | 50% | |
| | العدد و المعدود | 10% | 60% | 30% | | | 60% | 40% | | | 60% | 40% | |
| | نسب | | 30% | 70% | | | 30% | 70% | | | 60% | 40% | |
| | كان و أخواتها | | 40% | 60% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| | إن و أخواتها | | 40% | 60% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| | تمييز | 10% | 50% | 40% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| | الإستثناء | 15% | 60% | 25% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| | أنواع الصفة | | 60% | 40% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| | الأسماء الخمسة | | 40% | 60% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | |
| الحال | | 50% | 50% | | | 40% | 60% | | | 60% | 40% | | |

Tabel 1 menggambarkan nilai yang diperoleh mahasiswa prodi Pendidikan bahasa Arab UNJ (kelas A dan B) yang telah mempelajari mata kuliah nahwu 2 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 55 orang. Data yang diperoleh dari 55 mahasiswa tersebut menggambarkan secara umum bahwa kemampuan mereka dalam aspek pemahaman materi, kemampuan menyusun kalimat terpimpin dan kemampuan membuat kalimat bebas masih berada pada katagori **cukup** dalam memahami materi nahwu secara keseluruhan.

Dari 11 materi yang disajikan yaitu أسماء الإشارة، أسماء الموصول، العدد والمعدود، النسب، الحال dan كان وأخواتها، إن وأخواتها، تمييز، الإستثناء أنواع الصفات، الأسماء الخمسة menggambarkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami teori masih tergolong dalam katagori cukup dengan persentase rata-rata 50 persen dari jumlah mahasiswa dan katagori kurang dengan persentase kurang lebih 50 persen pula dari jumlah mahasiswa.

Sedangkan kemampuan dalam menyusun kalimat terpimpin lebih relatif cukup menguasai materi dengan persentase nilai rata-rata 65 persen dari jumlah mahasiswa sedangkan 35 persen sisanya masih tergolong dalam katagori kurang.

Adapun kemampuan mahasiswa dalam membuat kalimat bebas dari materi yang telah dipelajari lebih cenderung kurang dengan persentase 60 persen dari 55 mahasiswa yang telah mempelajari nahwu ini masuk dalam katagori kurang. Sedangkan 40 persen sisanya masuk dalam katagori cukup menguasai materi.

Dari ketiga aspek yang dinilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar nahwu yang diperoleh mahasiswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan capaian yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut karena mereka masih mendapatkan kendala/mengalami kesulitan dalam memahami maupun mempraktekkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari.

A. ANALISIS KEBUTUHAN MAHASISWA DAN DOSEN TERHADAP APLIKASI QUIZIZZ

Tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran nahwu. Pada tahap ini dilakukan analisis awal yaitu dengan menyebarkan angket menggunakan google form dalam bentuk link untuk mengetahui keadaan perkuliahan, sarana yang digunakan oleh dosen, pengetahuan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi *Quizizz* serta perlunya pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peneliti melakukan studi lapangan untuk mengetahui perlunya pengembangan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajran nahwu dengan menyebarkan angket kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap aplikasi *Quizizz*.

Berikut adalah data analisis kebutuhan mahasiswa da dosen terhadap media aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu.

Tabel 2
Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Media Aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran Nahwu II

| No | Pertanyaan | Respon | Persentase |
|----|---|----------|------------|
| 1 | Pernah mengikuti perkuliahan Nahwu | Pernah | 100% |
| | | Tidak | - |
| 2 | Mengalami kendala dalam memahami materi nahwu | Iya | 80% |
| | | Tidak | 20% |
| 3 | Pembelajaran Nahwu menggunakan media aplikasi | Iya | 20% |
| | | Tidak | 80% |
| 4 | Tersedianya laptob/HP pada setiap mahasiswa | Tersedia | 80% |
| | | Tidak | 20% |
| 5 | Tersedianya jaringan Internet | Tersedia | 90% |
| | | Tidak | 10% |
| 6 | Media aplikasi perlu digunakan dalam pembelajaran nahwu | Perlu | 85% |
| | | Tidak | 15% |
| 7 | pembelajaran bahasa arab mnggunakan aplikasi tertentu | Pernah | 30% |
| | | Tidak | 70% |

| | | | |
|----|--|------------------|------------|
| 8 | Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam sebuah event | Pernah Tidak | 60% 40% |
| 9 | Aplikasi <i>Quizizz</i> menarik digunakan dalam pembelajaran | Menarik Tidak | 90% 10% |
| 10 | Aplikasi <i>Quizizz</i> perlu digunakan dalam pembelajaran Nahwu | Perlu Tidak | 85% 15% |

Tabel 3
Analisis Kebutuhan Dosen Terhadap Media Aplikasi “*Quizizz*” dalam pembelajaran Nahwu

| No | Pertanyaan | Respon | Persentase |
|----|--|----------|------------|
| 1 | Mengajara mata kuliah Nahwu | Pernah | 100% |
| | | Tidak | - |
| 2 | Mengalami kendala dalam menerangkan materi nahwu | Iya | 100% |
| | | Tidak | - |
| 3 | Pembelajaran Nahwu menggunakan media aplikasi | Iya | 50% |
| | | Tidak | 50% |
| 4 | Memiliki laptob/HP | Tersedia | 100% |
| | | Tidak | - |
| 5 | Tersedianya jaringan Internet | Tersedia | 100% |
| | | Tidak | - |
| 6 | Media aplikasi perlu digunakan dalam pembelajaran nahwu | Perlu | 100% |
| | | Tidak | - |
| 7 | menggunakan aplikasi dalam pembelajaran bahasa arab | Pernah | - |
| | | Tidak | 100% |
| 8 | Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam sebuah event | Pernah | - |
| | | Tidak | 100% |
| 9 | Aplikasi <i>Quizizz</i> menarik digunakan dalam pembelajaran | Menarik | 100% |
| | | Tidak | - |
| 10 | Aplikasi <i>Quizizz</i> perlu digunakan dalam pembelajaran Nahwu | Perlu | 100% |
| | | Tidak | - |

Berdasarkan hasil pengisian angket kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu yang melibatkan 55 responden. 100 persen telah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% dari mereka mengalami kendala dalam memahami materi nahwu tersebut dan 80 % dari mereka pula menyadari bahwa pembelajaran nahwu yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran.

Sedangkan jika dilihat dari fasilitas media dan internet yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa disimpulkan bahwa 90 % dari responden tersebut memiliki sarana yang dapat digunakan dengan baik. Namun dalam memanfaatkan dan memfungsikan sarana tersebut masih sangat minim sekali.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar nahwu yang diperoleh mahasiswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan capaian yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut karena mereka masih mendapatkan kendala/mengalami kesulitan dalam memahami maupun mempraktekkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari. Dari 11 materi yang disajikan yaitu أسماء الإشارة، أسماء الموصول، العدد والمعدود، النسب، كان وأخواتها، إن وأخواتها، تمييز، الإستثناء أنواع الصفات، الأسماء الخمسة dan الحال menggambarkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami teori masih tergolong dalam katagori cukup dengan persentase rata-rata 50 persen dari jumlah mahasiswa dan katagori kurang dengan persentase kurang lebih 50 persen pula dari jumlah mahasiswa. Sedangkan kemampuan dalam menyusun kalimat terpimpin lebih relatif cukup menguasai materi dengan persentase nilai rata-rata 65 persen dari jumlah mahasiswa sedangkan 35 persen sisanya masih tergolong dalam katagori kurang. Adapun kemampuan mahasiswa dalam membuat kalimat bebas dari materi yang telah dipelajari lebih cenderung kurang dengan persentase 60 persen dari 55 mahasiswa yang telah mempelajari nahwu ini masuk dalam katagori kurang. Sedangkan 40 persen sisanya masuk dalam katagori cukup menguasai materi.

Dan setelah dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap model aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran nahwu yaitu dengan menyebar angket yang melibatkan 55 responden. 100 persen telah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% dari mereka mengalami kendala dalam memahami materi nahwu tersebut dan 80 % dari mereka pula menyadari bahwa

pembelajaran nahwu yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran. Sedangkan fasilitas media dan internet yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa disimpulkan bahwa 90 % dari responden tersebut memiliki sarana yang dapat digunakan dengan baik. Namun dalam memanfaatkan dan memfungsikan sarana tersebut masih sangat minim sekali. Setelah ditawarkan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu maka ditemukan 100 % dari responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka telah sedikit mengetahui aplikasi *Quizizz* dan pernah menggunakannya pada kegiatan yang lain sehingga mereka tertarik untuk menggunakan *Quizizz* ini dalam pembelajaran nahwu.

Setelah ditawarkan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu maka ditemukan 100 % dari responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka telah sedikit mengetahui aplikasi *Quizizz* dan pernah menggunakannya pada kegiatan yang lain sehingga mereka tertarik untuk menggunakan *Quizizz* ini dalam pembelajaran nahwu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar nahwu yang diperoleh mahasiswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan capaian yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut karena mereka masih mendapatkan kendala/mengalami kesulitan dalam memahami maupun mempraktekkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari. Dari 11 materi yang disajikan yaitu أسماء الإشارة، أسماء الموصول، العدد والمعدود، النسب، كان وأخواتها، إن وأخواتها، تمييز، الإستثناء أنواع الصفات، الأسماء الخمسة dan الحال menggambarkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami teori masih tergolong dalam katagori cukup dengan persentase rata-rata 50 persen dari jumlah mahasiswa dan katagori kurang dengan persentase kurang lebih 50 persen pula dari jumlah mahasiswa. Sedangkan kemampuan dalam menyusun kalimat terpimpin lebih relatif cukup menguasai materi dengan persentase nilai rata-rata 65 persen dari jumlah mahasiswa sedangkan 35 persen sisanya masih tergolong dalam katagori kurang. Adapun kemampuan mahasiswa dalam membuat kalimat bebas dari materi yang telah dipelajari lebih cenderung kurang dengan persentase 60 persen dari 55 mahasiswa yang telah mempelajari nahwu ini masuk dalam katagori kurang. Sedangkan 40 persen sisanya masuk dalam katagori cukup menguasai materi.

Dan setelah dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap model aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran nahwu yaitu dengan menyebar angket yang melibatkan 55 responden. 100 persen telah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% dari mereka mengalami kendala dalam memahami materi nahwu tersebut dan 80 % dari mereka pula menyadari bahwa pembelajaran nahwu yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran. Sedangkan fasilitas media dan internet yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa disimpulkan bahwa 90 % dari responden tersebut memiliki sarana yang dapat digunakan dengan baik. Namun dalam memanfaatkan dan memfungsikan sarana tersebut masih sangat minim sekali. Setelah ditawarkan model aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran nahwu maka ditemukan 100 % dari responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka telah sedikit mengetahui aplikasi *Quizizz* dan pernah menggunakannya pada kegiatan yang lain sehingga mereka tertarik untuk menggunakan *Quizizz* ini dalam pembelajaran nahwu.

REFERENSI

- Benny A. Pribadi. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta,
- Endang Mulyatiningsih. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta,
- Mansoer pateda, Linguistik (sebuah pengantar), Angkasa, Bandung.
- Mei, S. Y. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP.
- Sahkholid, (2006). Pengantar Linguistik (analisis teori-teori linguistik umum dalam bahasa arab), Nara Press, Medan.
- Sugiyono.(2012). Metode Penelitian Pendidikan.Bandung:Alfa Beta.