



Pengembangan Instrumen Penilaian Menyimak Menggunakan aplikasi Quizizz Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan Jakarta

Development of Listening Assessment Instruments Using the Quizizz Application for Students of the Jakarta Development Elementary School

Nailatulfadilah^{1*}, Ahmad Royani², Wati Susiawati³

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email : nailaelfadilah@gmail.com¹, ahmadroyani@uinjkt.ac.id², wati.susiawati@uinjkt.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 18-05-2025

Revised : 20-05-2025

Accepted : 22-05-2025

Pulished : 26-05-2025

Abstract

This study aims to develop a listening skills assessment instrument based on the Quizizz application for fifth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaire distribution, and pre-test and post-test evaluations. The development of the research instrument was validated by media and material experts and was tested on 10 respondents before being distributed to fifth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah. The validation results showed a high level of validity: 91% by the media expert and 88% by the material expert. The collected data were analyzed using descriptive qualitative analysis and quantitative analysis with the N-Gain formula. The trial produced a validity level of 92%. The research findings indicate that the developed instrument is effective in assessing students' listening skills. Data analysis using N-Gain showed a significant improvement between the pretest and posttest results, with an average gain of 86.7%. The effectiveness of this instrument is supported by the integration of interactive technology, engaging learning strategies, and active student involvement in the evaluation process. Thus, the Quizizz-based assessment instrument can serve as an effective alternative for evaluating listening skills at the elementary education level.

Keywords: *Development of Assessment Instruments, Listening Skills, Quizizz.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian keterampilan menyimak berbasis aplikasi Quizizz untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D, yang meliputi tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, penyebaran kuesioner, dan uji pre-test post-test. Pengembangan instrumen penelitian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji coba pada 10 responden kemudian disebarkan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, yaitu 91% oleh ahli media dan 88% oleh ahli materi. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif menggunakan rumus N-Gain. Uji coba menghasilkan tingkat validitas sebesar 92%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan efektif dalam mengukur keterampilan menyimak siswa. Analisis data menggunakan N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan rata-rata sebesar 86,7%. Efektivitas instrumen ini didukung oleh integrasi teknologi yang interaktif, strategi pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi. Dengan demikian, instrumen penilaian berbasis Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam evaluasi keterampilan menyimak pada jenjang pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan Instrumen Penilaian, Keterampilan Menyimak, Quizizz.*



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa. Keterampilan menyimak, sebagai salah satu keterampilan dasar dalam penguasaan bahasa, memerlukan perhatian khusus karena menjadi dasar dalam memperoleh pemahaman bahasa. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk memahami suara, percakapan, dan mengenali inti informasi yang disampaikan secara lisan. Menyimak merupakan proses penerimaan informasi melalui indera pendengaran. Proses ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah keterampilan, seperti memahami isi pesan, menghubungkan informasi, serta menafsirkan makna yang terkandung dalam ujaran [Sufrin Efendi Lubis, 2020, 55]. Oleh karena itu, penilaian yang tepat dan efektif terhadap kemampuan menyimak siswa menjadi aspek yang sangat krusial dalam mengukur efektivitas pengajaran bahasa Arab di tingkat dasar [A H Surbakti, 2017, 64].

Namun, tantangan besar yang dihadapi banyak institusi pendidikan adalah pengembangan alat penilaian yang tepat untuk keterampilan mendengar. Metode tradisional sering kali kurang efektif karena tidak interaktif dan belum sepenuhnya merefleksikan kemampuan siswa yang sebenarnya dalam memahami bahasa yang didengar. Oleh karena itu, pengembangan instrumen penilaian berbasis teknologi sangat penting untuk mengatasi permasalahan ini dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan mendengar siswa. Melalui penilaian yang tepat, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam memahami bahasa secara lisan, serta mengetahui aspek-aspek yang memerlukan peningkatan lebih lanjut [Adi Ayu Amnardiya Azhari, 2020, 28].

Salah satu platform teknologi yang berkembang saat ini dalam pendidikan adalah Quizizz, yang menawarkan metode penilaian interaktif dan menyenangkan. Quizizz memfasilitasi evaluasi keterampilan siswa melalui permainan dan kuis, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung terjadinya proses umpan balik langsung yang dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi media yang efektif untuk menilai keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab, dan juga mempermudah guru dalam memonitor perkembangan siswa [T Y Puspita dan G Ganefri, 2020, 110].

Di sisi lain, penggunaan Quizizz dalam penilaian bahasa Arab memberikan banyak manfaat. Platform ini memberikan pengajaran yang lebih dinamis, guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, Quizizz mendukung penggunaan rekaman suara dari penutur asli yang memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan paparan terhadap berbagai variasi pelafalan dan aksen. [A Munawir dan N P Hasbi, 2021, 304]. Lebih dari itu, Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa melalui elemen permainan dan kompetisi yang ada dalam platform ini, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang kuis dan memperbaiki hasil mereka melalui latihan yang berkelanjutan [T Munuyandi et al, 2021, 111].

Meskipun instrumen penilaian berbasis Quizizz telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pengajaran tatap muka dan daring, serta untuk beberapa mata pelajaran, pengembangan instrumen penilaian khusus untuk keterampilan menyimak bahasa Arab menggunakan platform ini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat penilaian berbasis Quizizz yang secara khusus dirancang untuk menilai



keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar [R Y Pratama, 2021, 309].

Penelitian ini dilakukan setelah melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan Jakarta, yang telah menerapkan teknologi modern seperti Quizizz dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Namun, hasil penggunaan teknologi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan perhatian lebih pada latihan keterampilan menyimak, yang belum mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian berbasis Quizizz yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, serta mengatasi tantangan dan kekurangan yang ada dalam penilaian menggunakan teknologi tersebut. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan penilaian pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar melalui pemanfaatan teknologi modern, serta memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan menyimak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). L.R. Gay menjelaskan bahwa R&D berfokus pada pengembangan produk seperti bahan ajar, media, dan strategi pengajaran yang digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori [Heni Yusuf, 2023, 130]. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari empat tahap: penentuan (*Define*), desain (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*) [Fayrus Abadi Slamet, 2022, 18]. Tahap pertama, penentuan (*Define*), bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran dan menentukan produk yang akan dikembangkan [Desty Putri Hanifah, 2023, 146]. Pada tahap desain (*Design*), fokusnya adalah merancang alat pembelajaran dengan langkah-langkah seperti menentukan kriteria ujian, memilih media, memilih format, dan membuat desain awal. Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*Develop*), produk yang telah dirancang diuji coba dan dimodifikasi untuk memastikan efektivitasnya [Saeful Anwar, 2023, 14]. Tahap terakhir, penyebaran (*Disseminate*), melibatkan penggunaan produk yang telah dikembangkan di kelas atau sekolah lain untuk menguji efektivitasnya dalam pembelajaran [Trianto, 2010, 96]. Penelitian ini dilakukan pada semester satu tahun akademik 2024/2025. Sampel penelitian adalah siswa kelas lima A yang berjumlah 25 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan uji tes. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali informasi dalam proses pembelajaran dan menilai efektivitas metode yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dan merekam data atau informasi yang berkaitan dengan objek penelitian secara sistematis. Kuesioner dilakukan uji validitas dengan ahli media dan materi pembelajaran untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz. Selain itu, uji test berupa pre-test dan post-test, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz dalam penilaian pemahaman menyimak bahasa Arab.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur efektivitas keterampilan menyimak menggunakan Quizizz pada siswa kelas lima di sekolah ini. Analisis kualitatif fokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman siswa melalui wawancara dan observasi, sementara analisis kuantitatif menggunakan data numerik. Untuk analisis kuesioner, digunakan skala Likert dengan kategori Sangat Baik, Baik, Cukup,



Kurang, dan Sangat Kurang. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, digunakan rumus N-Gain yang bertujuan mengetahui perbedaan hasil pre-test dan post-test siswa, serta menilai keterampilan menyimak mereka setelah menggunakan Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak Menggunakan Quizizz

Pada tahap ini, hasil penelitian disajikan berdasarkan model 4-D, sebagai berikut:

1. Tahap Pertama Penentuan (*Define*)

Tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan untuk mengembangkan instrumen penilaian keterampilan menyimak menggunakan aplikasi Quizizz. Tahap ini mencakup empat langkah, yaitu pertama, *Front-end Analysis* yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran keterampilan menyimak dengan cukup sistematis, meliputi penyampaian salam, penjelasan tujuan, penggunaan media audio, gambar, dan video, serta pemberian arahan, tugas dan umpan balik. Namun, terdapat kendala teknis seperti kualitas media pembelajaran yang kurang memadai dan suara yang tidak jelas, disertai dengan rendahnya konsentrasi sebagian siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru yang mengajar Bahasa Arab di kelas lima mengungkapkan bahwa tantangan utama terletak pada keragaman gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Untuk mengatasinya, guru menerapkan metode yang bervariasi sesuai keterampilan yang diajarkan dan kadang memanfaatkan teknologi seperti Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, guru juga menggunakan pendekatan kreatif seperti permainan, lagu, dan aktivitas fisik guna mendorong partisipasi aktif siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat penilaian perlu mempertimbangkan kendala kemampuan siswa, peningkatan kualitas media, dan variasi metode pembelajaran agar dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi menyimak.

Kedua, Analisis peserta didik (*Learner Analysis*) dilakukan untuk memahami karakteristik, kebutuhan, serta hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Subjek penelitian adalah siswa kelas lima dengan rentang usia 10–11 tahun. Secara umum, siswa memiliki keterampilan dasar dalam menyimak, namun terdapat variasi dalam tingkat pemahaman mereka, yang dipengaruhi oleh perbedaan gaya belajar baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar lebih mudah memahami materi. Penggunaan media audio yang menarik, seperti lagu atau rekaman percakapan, serta aktivitas fisik atau permainan, terbukti mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap kosakata dan materi pembelajaran. Meski demikian, siswa masih menghadapi kendala seperti kurangnya fokus saat menyimak serta rendahnya rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan karena minimnya latihan menyimak secara intensif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mendukung, seperti audio berkualitas baik dan aplikasi interaktif seperti Quizizz, untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Di samping itu, peran guru dalam memberikan umpan balik yang membangun sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami informasi melalui aktivitas menyimak.



Ketiga, analisis tugas (Task Analysis) dilakukan untuk merinci langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam menyelesaikan tugas menyimak secara sistematis. Proses diawali dengan pelaksanaan pre-test menggunakan aplikasi Quizizz guna mengukur pengetahuan awal siswa terkait materi istima'. Hasil dari tes ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat pemahaman siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, proses pembelajaran berlangsung dalam tiga pertemuan, di mana siswa menyimak rekaman audio atau cuplikan yang telah disiapkan. Dalam kegiatan ini, siswa diarahkan untuk menganalisis dan memahami informasi yang didengar serta mengidentifikasi kosakata baru. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, siswa mengikuti post-test dengan menggunakan pre-test dan post-test menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran dan alat penilaian yang dikembangkan.

Terakhir, analisis konsep (Concept Analysis) dilakukan untuk mengkaji keterkaitan antara hasil pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) dalam pengembangan alat penilaian keterampilan menyimak menggunakan Quizizz. Pengembangan ini didasarkan pada pendekatan "Kebebasan dalam Pembelajaran" yang diterapkan di Sekolah ini. Topik yang diangkat dalam penelitian ini adalah "Kebun Binatang" sebagai materi dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Berdasarkan analisis, hasil pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami gagasan utama dan memberikan respon sederhana terkait topik kebun binatang dengan menggunakan pola kalimat muftada' dan khabar, baik dalam memahami informasi eksplisit maupun implisit dari teks yang didengarkan. Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan memahami dan merespons informasi secara sederhana, sementara alur tujuan pembelajaran mencakup tiga tahapan, yaitu menjelaskan makna kosakata secara intensif, melafalkan kosakata dengan bimbingan, dan mendengarkan teks deskriptif secara berulang. Penggunaan Quizizz dalam konteks ini tidak hanya mendukung pencapaian CP dan TP, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat penilaian yang dikembangkan selaras dengan prinsip pembelajaran yang memberi kebebasan dan fleksibilitas kepada siswa, serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Quizizz menjadi alternatif inovatif yang mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam keterampilan menyimak.

2. Tahap Kedua Desain (*Design*)

Tahan desain bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal dari instrumen penilaian keterampilan menyimak yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Quizizz. Langkah pertama dalam tahap ini adalah penyusunan tabel spesifikasi alat penilaian, yang berfungsi untuk mempermudah dan mengarahkan proses penyusunan soal agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selanjutnya, pemilihan media dan penentuan format, media yang dipilih adalah aplikasi Quizizz, sebagai platform penilaian menyimak dan format soal yang digunakan terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat, dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disimak secara lebih komprehensif. Pada tahap berikutnya yaitu merancang penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi sekaligus menyusun soal-soal yang akan dimuat ke dalam aplikasi tersebut. Seluruh soal dirancang agar relevan dengan tujuan pembelajaran dan indikator keterampilan menyimak, dengan mempertimbangkan variasi bentuk soal, tingkat kesulitan, serta keterkaitannya dengan materi bertema "Kebun Binatang". Perancangan ini memastikan bahwa alat penilaian yang dikembangkan tidak hanya fungsional



secara teknis, tetapi juga efektif secara pedagogis.

3. Tahap Ketiga Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menyempurnakan alat evaluasi keterampilan menyimak menggunakan aplikasi Quizizz melalui serangkaian proses validasi dan uji coba terbatas. Pertama, dilakukan validasi media oleh ahli media untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, kejelasan instrumen, serta daya tarik tampilan. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor sebesar 91 dari total skor maksimum 100, yang berarti media tersebut memperoleh tingkat kelayakan sebesar 91% dan dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, validasi materi dilakukan guna memastikan kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kognitif siswa kelas lima Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi materi diperoleh skor total sebesar 44 dari skor maksimum 50 atau menunjukkan presentase 88%, yang menunjukkan bahwa materi tergolong “sangat valid”, meskipun masih memerlukan beberapa penyesuaian kecil sesuai dengan masukan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi terhadap soal-soal menyimak, khususnya dalam dua aspek penting. Pertama, penambahan terjemahan dalam bahasa Arab pada setiap petunjuk soal dilakukan agar siswa lebih terpapar pada bahasa target, sehingga pemahaman terhadap konteks soal meningkat. Kedua, pengurutan soal berdasarkan tingkat kesulitan diterapkan dengan menyusun soal dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, guna memfasilitasi proses berpikir bertahap bagi siswa.

Tahap akhir dalam proses pengembangan adalah uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh siswa. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan kelayakan teknis dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 dengan kriteria mulai dari “sangat kurang” hingga “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian diperoleh tingkat kelayakan sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa alat evaluasi ini masuk dalam kategori “sangat baik” dan siap digunakan dalam skala yang lebih luas.

4. Tahap Keempat Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui analisis hasil belajar. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* dari 25 siswa kelas lima. Data kemudian dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* dengan perhitungan manual dan dengan bantuan *Microsoft Excel* untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar. Hasil perhitungan manual menunjukkan bahwa rata-rata nilai *N-Gain* adalah 0,867, dengan nilai tertinggi 1,00 dan nilai terendah 0,44. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz.

Perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan rumus:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor } post-test - \text{Skor } pre-test}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor } pre-test}$$



Berikut ketentuan score *N-Gain*:

No.	Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori Efektivitas
1.	$g \geq 0.70$	Tinggi
2.	$0.70 \geq g \geq 0.30$	Sedang
3.	$g < 0.30$	Rendah

Perhitungan dengan *Microsoft Excel* menggunakan rumus serupa, tetapi dengan bantuan fitur otomatis, yang menjadikan proses lebih cepat dan akurat. Hasil nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,867 atau presentase 86,7%, nilai ini masuk dalam kategori “Tinggi”. Mayoritas siswa menunjukkan nilai *N-Gain* lebih dari 0,7 hal ini menandakan terdapat peningkatan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Hasil ini didukung oleh temuan observasi yang menunjukkan bahwa siswa tampak lebih fokus, termotivasi, dan antusias saat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Suasana belajar menjadi lebih interaktif, dan media audio yang digunakan mampu membantu pemahaman materi secara lebih baik. Guru menyampaikan bahwa fitur *instant feedback* dalam *Quizizz* sangat membantu siswa dalam mengenali dan memperbaiki kesalahan mereka secara langsung. Selain itu, variasi soal dan pendekatan berbasis teknologi membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Wawancara dengan guru juga menjadi penguat bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran keterampilan menyimak tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga motivasi belajar siswa. Metode interaktif yang diterapkan mendorong siswa untuk menjadi peserta didik yang aktif, bukan sekadar pendengar pasif. Berdasarkan seluruh analisis ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) untuk mengembangkan alat evaluasi keterampilan menyimak berbasis aplikasi *Quizizz* bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah Bambangungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak, dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,867 (86,7%).

Alat evaluasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum *Merdeka Belajar*, serta selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Validasi oleh ahli materi menunjukkan kesesuaian isi soal sebesar 88%, sedangkan validasi media memperoleh skor kelayakan sebesar 91%. Uji coba terbatas juga menunjukkan respons positif dari siswa terhadap tampilan dan kemudahan penggunaan aplikasi, dengan tingkat kelayakan sebesar 92%. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi melalui aplikasi interaktif seperti *Quizizz* dapat menjadi solusi efektif dalam evaluasi keterampilan menyimak di jenjang pendidikan dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- A H Surbakti, *Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah* , Jurnal As-Salam, 2017
- A Munawir and NP Hasbi, *The Effect of Using Quizizz to Efl Students'engagement and Learning Outcome*, English Review: Journal of English Education, 2021.
- Adi Ayu Amnardiya Azhari, *Musykilat at-Thulab fi Ta'lim Maharah al-Istima' fi Madah al-Lughah al-Arabiyah bi al-Madrasah al-mutawasithah al-Hukumiyyah 1 bi Nigeria*, digilib.iain-palangkaraya.ac.id, 2020
- Desty Putri Hanifah dkk, *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka Grup, 2023).
- Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan*, (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).
- Heni Yusuf dan Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*, (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023).
- R Y Pratama, *Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement*, Journal of Educational Research and Review, 2021.
- Saeful Anwar, *Metode Pengembangan Bahan Ajar: Four Steps Teaching Material Development (4stmd)*, (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023).
- Sufrin Efendi Lubis, *Maharatul al-Istima' wa Dhawabituha fi al-Lughah al-Arabiyyah*, Jurnal Thariqah Ilmiah Vol.8 No.1 Juni 2020.
- T Munuyandi et al., *Effectiveness of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar*, Asian Journal of University Education, 202.
- T Y Puspita and G Ganefri, *Development of Quizizz-Based Learning Media on Basic Computer and Network Subjects*, Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2020.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).