



## Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital

Muhammad Azhar<sup>1</sup>, Marlina Rahmawati<sup>2</sup>, Hikmah<sup>3</sup>, M. Ripani Saputra<sup>4</sup>, Resy Mulyani<sup>5</sup>, Siti Nurdinah<sup>6</sup>, Angga Frananda<sup>7</sup>, Lidia Fitri<sup>8</sup>

<sup>1,4,5,6,7</sup> STAI Imam Asy Syafii Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup> UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

<sup>3</sup> STAI Nurul Hidayah, Indonesia

<sup>8</sup> Universitas Al Azhar, Egypt

e-mail: azharm.arabicedu@gmail.com<sup>1</sup>, marlinarahmawati0@gmail.com, hikmahananda2@gmail.com, rianisaputra14@gmail.com, resymulyani83@gmail.com, sitinurdinah024@gmail.com, anggafrananda@gmail.com

Submission: 21-12-2024	Revised: 22-02-2025	Accepted: 19-03-2025	Published: 28-03-2025
------------------------	---------------------	----------------------	-----------------------

### Abstract

*The primary objective of this research is to examine digital technology that can be used in Arabic language learning evaluation. The research method employed is a literature review by analyzing relevant scientific articles from indexed journals. The findings reveal that several digital technology, such as Edmodo, Quizizz, Google Forms, Kahoot, Plickers, and Thatquiz, possess unique features that support the learning evaluation process. The use of digital technology has been proven to improve time efficiency, accessibility for students, and learning motivation through an interactive approach. Additionally, the integration of digital technology in evaluation enables personalized learning, resource efficiency, long-term data management, and the development of digital skills for both students and educators. The implications of this study indicate that integrating digital technology into the evaluation of Arabic language learning can enhance teaching quality and responsiveness to students' needs. The main contribution of this research is to provide educators with a guide for selecting and implementing appropriate digital evaluation technologies.*

**Keywords:** Arabic; Learning Evaluation; Learning Technology

### Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah mengkaji berbagai teknologi digital yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai artikel ilmiah yang relevan dari jurnal terindeks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa teknologi digital berbentuk aplikasi, seperti Edmodo, Quizizz, Google Form, Kahoot, Plickers, dan Thatquiz, memiliki fitur unik yang mendukung proses evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital ini terbukti meningkatkan efisiensi waktu, aksesibilitas bagi peserta didik, serta motivasi belajar melalui pendekatan interaktif. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam evaluasi memungkinkan personalisasi pembelajaran, penghematan sumber daya, pengelolaan data jangka panjang, serta pengembangan keterampilan digital siswa dan pendidik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan responsivitas terhadap kebutuhan siswa. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyediakan panduan bagi pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan teknologi digital evaluasi yang tepat.

**Kata Kunci:** Bahasa Arab; Evaluasi Pembelajaran; Teknologi Pembelajaran



## A. PENDAHULUAN

Teknologi memiliki urgensi yang besar dalam dunia pendidikan, membawa perubahan signifikan dalam cara belajar dan mengajar (Astini, 2019; Azhar et al., 2023; Collins & Halverson, 2010; Isma et al., 2022; Salman & Qosim, 2024; Sofa, 2024; Williamson et al., 2020). Keberadaan teknologi memungkinkan akses pendidikan lebih luas dan demokratis, memecahkan batasan geografis dan memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang untuk mengakses sumber daya pendidikan yang sama. Penggunaan perangkat lunak pembelajaran, platform daring, dan aplikasi pendidikan telah membantu menciptakan metode pengajaran yang lebih interaktif dan memotivasi (Gan et al., 2015; Liu et al., 2020; Saleem et al., 2022; Shurygin et al., 2024; Wachidah, 2023). Teknologi juga memfasilitasi personalisasi pendidikan, memungkinkan penyesuaian kurikulum dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa (Alamri et al., 2021; Gm et al., 2024). Selain itu, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin digital. Keterampilan seperti literasi digital, pemecahan masalah, berpikir kritis (Azhar, 2024), berpikir level tinggi (Wahyudi et al., 2024) dan kolaborasi secara daring menjadi penting dalam menghadapi tuntutan masyarakat modern. Teknologi juga membuka pintu untuk pembelajaran sepanjang hayat, memungkinkan individu untuk terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka setelah meninggalkan lingkungan formal pendidikan.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran bahasa Arab, teknologi memiliki urgensi yang besar, menghadirkan metode yang lebih efektif, efisien, dan holistik dalam mengukur kemajuan siswa. Penggunaan platform dan aplikasi evaluasi daring memungkinkan guru untuk melacak perkembangan individu secara real-time, memberikan umpan balik secara langsung (Aly, 2024; Cornide-Reyes et al., 2020; Elia et al., 2019), dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Teknologi juga membawa inovasi dalam pengembangan instrumen evaluasi, memungkinkan pembuatan soal yang lebih beragam, adaptif, dan sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku (Timmis et al., 2016). Sistem evaluasi daring juga mempermudah analisis data, membantu guru dan lembaga pendidikan untuk membuat keputusan berdasarkan informasi yang akurat dan terkini.

Selain itu, teknologi memfasilitasi pendekatan formatif dalam evaluasi pembelajaran, di mana guru dapat terus memantau kemajuan siswa secara berkala. Dengan adanya alat-alat pembelajaran adaptif dan analitik, guru dapat mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki dan merancang intervensi yang sesuai. Penerapan teknologi dalam evaluasi juga memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses penilaian (Coulby et al., 2011; Gikandi et al., 2011; Romeu Fontanillas et al., 2016), memberikan mereka kesempatan untuk merefleksikan pemahaman mereka sendiri dan mengembangkan keterampilan metakognitif. Dengan demikian, urgensi teknologi dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan akurasi penilaian, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan inklusif. Penggunaan teknologi dalam evaluasi membawa dampak positif dalam peningkatan kualitas pendidikan, membantu menciptakan proses penilaian yang lebih adil, transparan, dan berfokus pada perkembangan holistik siswa.

Evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan secara konvensional memiliki beberapa kekurangan, seperti menggunakan kertas dan pensil, dominasi metode berbasis hafalan dan ujian tertulis yang kurang menilai keterampilan komunikasi secara menyeluruh, serta cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi satu-satunya penilai tanpa mempertimbangkan umpan balik dari siswa atau pendekatan penilaian yang lebih autentik, seperti portofolio atau asesmen berbasis proyek. Kini kekurangan tersebut dapat diselesaikan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan software yang memudahkan proses penilaian, memberikan umpan balik secara real-time, serta meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran, seperti penelitian oleh Hijriyatun et al., (2022) yang mengkaji pemanfaatan aplikasi Edmodo dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab selama masa pandemi Covid-19, penelitian Purba (2019) yang mengeksplorasi penggunaan Quizizz untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kimia Fisika I, serta penelitian Pusparani (2020) yang mengkaji pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan kontribusi penting dalam memahami pemanfaatan teknologi digital untuk evaluasi pembelajaran, terdapat celah penelitian yang belum terjawab. Pertama, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung fokus pada penggunaan satu aplikasi tertentu dalam konteks pembelajaran yang spesifik, seperti bahasa Arab, kimia, atau pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kedua, belum ada penelitian yang secara komprehensif mereview dan mengklasifikasikan berbagai aplikasi dan software yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Ketiga, penelitian-penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada efektivitas penggunaan aplikasi tertentu, namun belum menyediakan panduan atau rekomendasi yang sistematis bagi pendidik dalam memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi, mereview, dan mengklasifikasikan berbagai teknologi digital berbentuk aplikasi dan software yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan yang lebih komprehensif dan sistematis. Sementara penelitian sebelumnya fokus pada satu aplikasi tertentu, penelitian ini akan mengidentifikasi dan menganalisis berbagai teknologi digital yang tersedia, memberikan tinjauan mendalam tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam memilih teknologi digital yang sesuai untuk evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, dosen, dan pihak terkait dalam melakukan pembaharuan dan peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, mereview, dan mengklasifikasikan berbagai aplikasi dan software yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab dalam sumber-sumber tertulis, seperti artikel

jurnal ilmiah, buku, dan dokumen relevan lainnya, guna mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang topik yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur sistematis pada database jurnal ilmiah terpercaya, seperti Google Scholar, Scopus, dan Springer. Artikel-artikel yang dipilih adalah yang membahas penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, dengan fokus khusus pada pembelajaran bahasa Arab. Data yang dikumpulkan mencakup informasi tentang jenis aplikasi atau software yang digunakan, kelebihan dan kekurangannya, serta dampaknya terhadap proses evaluasi pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi yang relevan dari artikel-artikel dipilih dan dikategorikan berdasarkan tema tertentu. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan identifikasi pola dan hubungan antar tema. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menginterpretasikan temuan dan merumuskan rekomendasi berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Untuk menguji kredibilitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber artikel jurnal untuk memastikan konsistensi dan keakuratan data. Selain itu, peneliti juga melakukan peer review dengan meminta pendapat ahli atau rekan sejawat untuk mengevaluasi temuan penelitian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Peneliti telah melakukan studi literature terhadap artikel ilmiah yang menyajikan teknologi digital berbentuk aplikasi dan software yang bisa dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab sebagaimana terlampir di bawah ini.

#### **1. Edmodo**

Edmodo adalah sebuah platform pendidikan berbasis sosial yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi antara guru, siswa, serta orang tua atau wali. Aplikasi ini

pertama kali dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara antara tahun 2007 hingga 2008. Mengadopsi konsep yang mirip dengan media sosial, Edmodo menawarkan lingkungan belajar yang aman dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berbagi materi ajar, mengakses hasil evaluasi, serta memperoleh berbagai informasi akademik dengan lebih mudah.

Melalui Edmodo, guru dan dosen dapat menyusun kelas virtual yang menyesuaikan dengan sistem pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi (Almoeather, 2020; Ateş Çobanoğlu, 2018). Dalam kelas daring ini, tersedia fitur untuk pemberian tugas, kuis, serta sistem penilaian yang dapat dilakukan setelah sesi pembelajaran berakhir. Edmodo sendiri tergolong dalam kategori Learning Management System (LMS) yang berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran daring (Fauzi & Anindiati, 2020).

Menurut Hijriyatun dkk., Edmodo memiliki kemiripan dengan Facebook, tetapi lebih berorientasi pada dunia pendidikan dan kerap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab. Beberapa fitur yang tersedia dalam Edmodo meliputi Group, Note, Alert, Assignment, Quiz, Polling, Library, Progress, dan Edmodo Planner (Hijriyatun et al., 2022).

Edmodo menawarkan berbagai kelebihan, di antaranya: 1) Proses pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel tanpa batasan waktu dan lokasi, 2) Guru lebih mudah dalam melakukan asesmen terhadap kemajuan belajar siswa, 3) Orang tua atau wali memiliki akses untuk memantau perkembangan akademik serta pencapaian anak mereka, 4) Interaksi antara guru dan siswa, maupun antarsiswa, dapat ditingkatkan melalui diskusi terkait materi pelajaran atau tugas, 5) Menciptakan lingkungan belajar yang berbasis kolaborasi dan berorientasi pada proses.

Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya: 1) Bahasa yang digunakan dalam aplikasi masih berbasis bahasa Inggris, sehingga dapat menjadi kendala bagi sebagian guru dan siswa, 2) Fitur sintaks online secara langsung masih belum tersedia dalam Edmodo (Hijriyatun et al., 2022).

## 2. Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan permainan interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Janković et al., 2024; Pitoyo & Asib, 2020). Selain tersedia dalam bentuk website, aplikasi ini juga dapat diunduh melalui Play Store untuk digunakan pada perangkat smartphone. Quizizz dikenal sebagai aplikasi yang intuitif dan mudah dioperasikan oleh pendidik, baik guru maupun dosen, serta dapat berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis daring.

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur lengkap dalam penyusunan soal interaktif, termasuk pilihan ganda, esai, pengisian kalimat rumpang, pertanyaan dengan jawaban suara, pertanyaan berbasis video call, fitur menggambar, serta penggunaan tabel dan persentase. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Leony, penerapan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan perhatian serta konsentrasi siswa dalam belajar (Purba, 2019). Selain itu, platform ini juga berfungsi sebagai solusi bagi pendidik dalam mengukur pencapaian akademik siswa dengan menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi siswa dalam mengikuti proses penilaian (Asria et al., 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlina menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran berkat meningkatnya motivasi mereka saat mengerjakan soal melalui Quizizz. Peningkatan motivasi ini berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik serta hasil belajar yang lebih optimal (Pusparani, 2020). Sementara itu, studi lain yang dilakukan oleh Naila dan rekan-rekannya mengungkapkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi. Persepsi siswa mencakup tiga aspek utama, yaitu tujuan, ketertarikan, dan sikap, yang menunjukkan bahwa platform ini dianggap efektif sebagai media asesmen dalam pembelajaran fisika (Fauza et al., 2022).

### 3. Google Form

Google Form adalah sebuah aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk mengelola survei dan termasuk dalam ekosistem Google Drive, bersama dengan Google Docs, Google Sheets, dan Google Slides (Amalia, 2019). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai

keperluan pengumpulan data, salah satunya sebagai alat utama dalam survei online. Selain itu, Google Form juga banyak digunakan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah. Salah satu fitur unggulannya adalah fitur kuis yang mampu memberikan skor otomatis terhadap jawaban dalam kuesioner, sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan Google Form sebagai media evaluasi untuk menilai peserta didik melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, atau laptop. Keunggulan utama dari aplikasi ini terletak pada kemudahannya dalam penggunaan, bahkan bagi pengguna yang belum berpengalaman. Selain itu, Google Form dapat digunakan secara gratis tanpa biaya berlangganan (Amalia, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tria mengungkapkan bahwa para guru menilai Google Form sebagai alternatif efektif dalam pembuatan evaluasi. Hal ini diperkuat dengan data yang menunjukkan bahwa 100% guru yang menjadi responden tertarik menggunakan Google Form dalam menyusun evaluasi pembelajaran. Faktor yang menjadi pertimbangan utama meliputi kemudahan sebesar 33%, kecepatan 44%, serta kepraktisan dan efisiensi masing-masing sebesar 66% (Mardiana & Purnanto, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Elfira mengungkapkan bahwa Google Form merupakan alat evaluasi yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini mempermudah guru dalam proses penilaian karena mampu menghemat waktu, tenaga, dan biaya, sekaligus memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal dengan lebih praktis serta memperoleh hasil evaluasi secara instan. Berkat keunggulan tersebut, Google Form juga berpotensi diterapkan dalam evaluasi pembelajaran di kondisi normal (Elfira et al., 2023). Selain itu, studi lain menunjukkan bahwa pemanfaatan Google Form dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan menulis (*maharah kitabah*), dianggap sangat efisien dan mudah diakses oleh siswa melalui perangkat seluler maupun komputer (Amalia, 2019).

#### 4. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis web yang dikembangkan untuk menciptakan kuis serta permainan interaktif yang sederhana (Kalleney, 2020; Yuenyongviwat & Bvonpanttarananon, 2021). Aplikasi ini lahir dari gagasan Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik, yang dikembangkan melalui kolaborasi dengan

Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. Kemudian, Kahoot resmi diluncurkan untuk publik pada September 2013. Dengan menggabungkan teknologi dan informasi, platform ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pendekatan berbasis permainan.

Kahoot dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama pengguna memiliki akses internet melalui perangkat seperti laptop atau smartphone. Dalam penerapannya, Kahoot menyediakan format kuis berbasis pilihan ganda yang dapat dirancang oleh pendidik dan dijawab secara interaktif oleh peserta didik melalui aplikasi atau situs web resmi Kahoot.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Daryanes menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi mahasiswa mencapai 82,6%, yang tergolong dalam kategori sangat efektif. Sementara itu, tingkat perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis Kahoot tercatat sebesar 80,6% dengan kategori yang sama. Berdasarkan data tersebut, Kahoot dinilai sebagai alat evaluasi yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik (Daryanes & Ririen, 2020).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lutfi mengungkapkan bahwa Kahoot dapat dijadikan sebagai media evaluasi oleh guru untuk mengukur pemahaman peserta didik. Penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi dinilai sangat praktis dan mudah diterapkan, baik oleh pendidik maupun siswa. Lebih dari itu, pendekatan berbasis permainan ini membuat siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan (Faznur et al., 2020).

## 5. Flicker

Plickers adalah sebuah aplikasi berbasis *Interactive Response System* (IRS) yang memungkinkan guru mengumpulkan jawaban siswa menggunakan perangkat seluler, komputer, serta kartu khusus yang dilengkapi teknologi QR Code (Chang & Lin, 2019). Aplikasi ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses evaluasi, memungkinkan pendidik untuk memperoleh data hasil penilaian secara real-time sambil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Melalui Plickers, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena sistem penilaiannya dikemas dalam format permainan (Erümit &

Yilmaz, 2022; Gaeta et al., 2019; Sanchez et al., 2020; Wilkinson et al., 2020; Zainuddin et al., 2020). Aplikasi ini memudahkan guru dalam merancang serta melaksanakan evaluasi, terutama melalui tes berbasis pilihan ganda atau benar-salah yang menggunakan kode sebagai identifikasi jawaban. Untuk mengakses Plickers, guru perlu mengunduh aplikasinya di perangkat seluler serta membuka situs web [www.plickers.com](http://www.plickers.com) melalui laptop guna menampilkan tampilan langsung (*live view*) dari soal serta respons yang diberikan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri mengungkapkan bahwa penggunaan Plickers berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa manfaat yang teridentifikasi meliputi peningkatan partisipasi aktif siswa, hasil belajar yang lebih baik, peningkatan motivasi serta kreativitas, kemampuan pemecahan masalah yang lebih berkembang, hingga penguatan karakter kejujuran. Oleh karena itu, Plickers dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan evaluasi formatif berbasis gamifikasi untuk jenjang sekolah dasar (Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan Plickers dalam evaluasi mampu mengurangi praktik mencontek di kalangan peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih jujur dan adil (Alifa et al., 2020).

## 6. Thatquiz

ThatQuiz merupakan sebuah platform gratis yang dirancang untuk membantu guru menggantikan metode ujian berbasis kertas dengan evaluasi online (Fonseca et al., 2024). Selain berfungsi sebagai buku nilai digital yang menyediakan analisis cepat mengenai perkembangan kelas dan kemajuan siswa secara individual, ThatQuiz juga menjadi wadah latihan keterampilan akademik bagi peserta didik, khususnya dalam menghadapi latihan dan ujian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kunchayono, beberapa keunggulan ThatQuiz meliputi: 1) Mempermudah guru dalam mengakses materi secara lebih ringkas dan efisien. 2) Memfasilitasi proses penilaian serta memungkinkan guru mengontrol kemajuan siswa secara langsung. 3) Orang tua memiliki akses terbuka untuk memantau proses pembelajaran dan hasil evaluasi anak. 4) Meningkatkan keterampilan digital guru karena mereka terlibat secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi

pembelajaran. 5) Guru dapat memperluas variasi soal evaluasi, sehingga mampu mengukur kemampuan siswa di berbagai ranah keterampilan (Kuncahyono et al., 2020).

#### 7. Tesmos

Testmoz merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk pembuatan soal berbasis daring dengan kemudahan akses dan fitur yang fleksibel (Mahlawat, 2020). Aplikasi ini tersedia dalam versi gratis dengan fitur dasar serta versi berbayar yang menawarkan layanan lebih lengkap.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ivan Ashif Ardhana, yang berjudul *Penggunaan Tes Online "Testmoz" Terintegrasi dengan Google Classroom sebagai Alternatif Alat Penilaian Pembelajaran Daring*, ditemukan bahwa tingkat penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan Testmoz mencapai 93,30%. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap platform tersebut dan menunjukkan dukungan terhadap penerapannya di masa depan. Selain itu, studi ini menemukan bahwa mahasiswa yang tinggal di daerah pedesaan menunjukkan ketertarikan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini menjadi solusi dalam mendukung pembelajaran daring, khususnya selama pandemi, di mana sistem pendidikan semakin bergantung pada Learning Management System (LMS) dan platform digital lainnya (Ardhana, 2020).

#### 8. Quizstar

QuizStar dapat diakses melalui situs resmi <https://quizstar.4teacher.org/> dan menawarkan berbagai fitur yang mempermudah proses pembuatan dan pengelolaan kuis (Kustijono & Budiningarti, 2018). Beberapa keunggulan QuizStar antara lain: 1) Guru dapat mengelola soal dan kelas dengan lebih efisien. 2) Soal dapat dilengkapi dengan file multimedia untuk mendukung pemahaman siswa. 3) Tersedia fitur untuk membuat kuis dalam berbagai bahasa. 4) Kuis dapat dijadwalkan agar hanya dapat diakses pada waktu tertentu. 5) Platform ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan dan meninjau ulang jawaban mereka dari perangkat mana pun yang terhubung ke internet.

Penelitian yang dilakukan oleh Silvanus menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites yang dikombinasikan dengan QuizStar dalam pembelajaran praktikum memiliki

pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Silvanus & Ridwan, 2022).

## 9. ProProfs

ProProfs adalah platform asesmen berbasis daring yang menawarkan beragam fitur menarik untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran (Pramudita et al., 2023). Platform ini dapat diakses melalui situs resmi <https://www.proprofs.com/>. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah menemukan bahwa ProProfs Brain Games dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Nurjanah et al., 2022). Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan ProProfs sebagai media evaluasi pembelajaran dinilai menarik oleh siswa (Silvia, 2023). Platform ini juga dianggap sangat praktis untuk digunakan dalam proses evaluasi akademik (Nisa, 2024).

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas asesmen, keterlibatan siswa, serta efisiensi proses penilaian. Beberapa aplikasi yang telah dianalisis, seperti Edmodo, Quizizz, Google Form, Kahoot, Plickers, ThatQuiz, Testmoz, QuizStar, dan ProProfs, menawarkan keunggulan masing-masing dalam menunjang evaluasi pembelajaran. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi teknologi ini.

Secara umum, penggunaan aplikasi berbasis Learning Management System (LMS), seperti Edmodo, memungkinkan interaksi yang lebih intensif antara guru dan siswa (Conde et al., 2014; Rubin et al., 2010) serta menyediakan fitur evaluasi yang terintegrasi dengan pembelajaran. Meskipun demikian, kendala bahasa dalam penggunaan aplikasi ini masih menjadi tantangan bagi sebagian besar pendidik dan siswa yang tidak terbiasa dengan bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan adanya adaptasi atau pengembangan aplikasi serupa yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab.

Aplikasi berbasis kuis interaktif, seperti Quizizz, Kahoot, dan QuizStar, memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Azhar & Wahyudi, 2024; Medina et al., 2024; Sanchez et al., 2020; Wilkinson et al., 2020; Zainuddin et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan platform ini berkontribusi dalam meningkatkan konsentrasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, format soal yang terbatas pada pilihan ganda dan jawaban singkat dapat menjadi kendala dalam mengukur keterampilan produktif bahasa Arab, seperti menulis (maharah kitabah) dan berbicara (maharah kalam). Oleh karena itu, diperlukan kombinasi metode evaluasi untuk memperoleh hasil asesmen yang lebih komprehensif.

Google Form dan Testmoz menawarkan solusi yang lebih fleksibel dalam penyusunan soal dan analisis hasil evaluasi secara otomatis (Trang et al., 2024). Keunggulan utama dari platform ini adalah kemudahan akses serta efisiensi dalam pelaksanaan ujian daring. Namun, kelemahan utama dari kedua aplikasi ini adalah kurangnya fitur interaktif yang memungkinkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perlu adanya integrasi dengan platform lain yang lebih interaktif agar pengalaman evaluasi menjadi lebih dinamis.

Selain itu, Plickers sebagai aplikasi berbasis Interactive Response System (IRS) menawarkan solusi inovatif dalam evaluasi berbasis kelas dengan memanfaatkan QR Code (Chang & Lin, 2019) sebagai alat pengumpulan jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengurangi praktik mencontek dalam evaluasi. Namun, implementasi Plickers masih memerlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat yang kompatibel.

Berdasarkan analisis keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas asesmen. Berikut adalah manfaat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi digital:

- 1) Meningkatkan Efisiensi dan Akurasi. Teknologi memungkinkan koreksi otomatis dalam penilaian (Ferrara & Qunbar, 2022), sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan manusia dalam memberikan skor. Selain itu, guru dapat menghemat waktu dalam melakukan analisis hasil evaluasi siswa.
- 2) Fleksibilitas dan Aksesibilitas. Evaluasi dapat dilakukan dari berbagai lokasi dan waktu (Pellegrino & Quellmalz, 2010), memungkinkan siswa untuk mengakses tes atau

kuis kapan saja sesuai dengan kondisi mereka. Hal ini sangat mendukung model pembelajaran daring dan hybrid.

3) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa. Platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Plickers menawarkan pendekatan berbasis permainan yang membuat evaluasi lebih menarik dan menyenangkan. Interaktivitas yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Erümit & Yilmaz, 2022; Gaeta et al., 2019; Medina et al., 2024; Sanchez et al., 2020; Wilkinson et al., 2020; Zainuddin et al., 2020).

4) Analisis Data yang Mendalam. Berbagai aplikasi memungkinkan guru untuk mengakses data hasil evaluasi secara real-time (Dimitriadou & Lanitis, 2023; Luckin et al., 2017), memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai perkembangan siswa. Hal ini mempermudah identifikasi kelemahan siswa dalam keterampilan bahasa Arab seperti mendengar, membaca, menulis, dan berbicara.

5) Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa. Pemanfaatan aplikasi evaluasi berbasis teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan dalam era modern (Alakrash & Abdul Razak, 2021; Biancarosa & Griffiths, 2012). Mereka menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan platform daring dan cara mengelola pembelajaran secara mandiri.

Dengan demikian, integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab merupakan langkah yang sangat potensial dalam meningkatkan kualitas asesmen dan pengalaman belajar siswa. Namun, implementasi yang efektif memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta kesiapan pendidik dan siswa dalam mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajaran mereka.

#### **D. SIMPULAN**

Penelitian ini menemukan berbagai teknologi digital berbentuk aplikasi dan software, seperti Edmodo, Quizizz, Google Form, Kahoot, Plickers, ThatQuiz, Testmoz, QuizStar, dan ProProfs, yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Teknologi digital ini memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas evaluasi pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut menawarkan sejumlah keunggulan, termasuk fleksibilitas, interaktivitas, analisis data real-time, serta peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Namun, implementasinya tidak lepas dari tantangan, seperti kendala bahasa, keterbatasan format soal, dan kebutuhan

infrastruktur teknologi yang memadai. Secara keseluruhan, integrasi teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab berpotensi menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, responsif, dan berfokus pada perkembangan holistik siswa.

Implikasi terhadap kebijakan mencakup beberapa aspek penting. Pertama, pemerintah dan lembaga pendidikan perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet stabil dan perangkat yang kompatibel, untuk mendukung implementasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Kedua, diperlukan program pelatihan bagi guru dan dosen untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi evaluasi berbasis teknologi, sehingga pendidik dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Ketiga, pengembangan aplikasi lokal yang lebih sesuai dengan konteks pembelajaran bahasa Arab, termasuk penggunaan bahasa Indonesia atau Arab, dapat mengurangi kendala bahasa yang sering dihadapi.

Untuk penelitian selanjutnya, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan. Pertama, studi eksperimental dapat dilakukan untuk menguji efektivitas berbagai aplikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, termasuk dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Kedua, pengembangan panduan praktis bagi pendidik dalam memilih dan menggunakan aplikasi evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab menjadi hal yang penting. Ketiga, kajian longitudinal dapat dilakukan untuk mengamati dampak jangka panjang penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran terhadap motivasi, keterampilan digital, dan hasil belajar siswa. Keempat, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi cara mengintegrasikan teknologi evaluasi dengan kurikulum pembelajaran bahasa Arab secara lebih sistematis, termasuk pengembangan instrumen evaluasi yang lebih adaptif dan beragam. Kelima, studi komparatif dapat dilakukan untuk membandingkan efektivitas berbagai aplikasi evaluasi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab dengan mata pelajaran lainnya, guna memberikan rekomendasi yang lebih spesifik

## DAFTAR PUSTAKA

- Alakrash, H. M., & Abdul Razak, N. (2021). Technology-based language learning: Investigation of digital technology and digital literacy. *Sustainability*, 13(21), 12304.
- Alamri, H. A., Watson, S., & Watson, W. (2021). Learning technology models that support personalization within blended learning environments in higher education. *TechTrends*, 65(1), 62–78.
- Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L. (2020). Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 168–177.
- Almoeather, R. (2020). Effectiveness of blackboard and edmodo in self-regulated learning and educational satisfaction. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(2), 126–140.
- Aly, M. (2024). Revolutionizing online education: Advanced facial expression recognition for real-time student progress tracking via deep learning model. *Multimedia Tools and Applications*, 1–40.
- Amalia, T. (2019). Penggunaan media google form dalam evaluasi pembelajaran bahasa arab maharah kitabah. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 318–323.
- Ardhana, I. A. (2020). Penggunaan Tes Online “Testmoz” Terintegrasi dengan Googleclassroom sebagai Alternatif Alat Pembelajaran Daring. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 8(2), 485–497. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v8i2.182>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(1).
- Ateş Çobanoğlu, A. (2018). Student teachers’ satisfaction for blended learning via Edmodo learning management system. *Behaviour & Information Technology*, 37(2), 133–144.

- Azhar, M. (2024). Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Indonesia. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 6(1), 143–164.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1–15.
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3160–3164. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20984>
- Biancarosa, G., & Griffiths, G. G. (2012). Technology tools to support reading in the digital age. *The Future of Children*, 139–160.
- Chang, C., & Lin, H.-C. K. (2019). Classroom interaction and learning anxiety in the IRs-integrated flipped language classrooms. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 28, 193–201.
- Collins, A., & Halverson, R. (2010). The second educational revolution: Rethinking education in the age of technology. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(1), 18–27.
- Conde, M. A., García, F., Rodríguez-Conde, M. J., Alier, M., & García-Holgado, A. (2014). Perceived openness of Learning Management Systems by students and teachers in education and technology courses. *Computers in Human Behavior*, 31, 517–526.
- Cornide-Reyes, H., Riquelme, F., Monsalves, D., Noel, R., Cechinel, C., Villarroel, R., Ponce, F., & Munoz, R. (2020). A multimodal real-time feedback platform based on spoken interactions for remote active learning support. *Sensors*, 20(21), 6337.
- Coulby, C., Hennessey, S., Davies, N., & Fuller, R. (2011). The use of mobile technology for work-based assessment: the student experience. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 251–265.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Dimitriadou, E., & Lanitis, A. (2023). A critical evaluation, challenges, and future perspectives of using artificial intelligence and emerging technologies in smart

- classrooms. *Smart Learning Environments*, 10(1), 12.
- Elfira, I., Syamsurizal, S., & Lufri, L. (2023). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 93–109.
- Elia, G., Solazzo, G., Lorenzo, G., & Passiante, G. (2019). Assessing learners' satisfaction in collaborative online courses through a big data approach. *Computers in Human Behavior*, 92, 589–599.
- Erümit, S. F., & Yilmaz, T. K. (2022). The happy association of game and gamification: the use and evaluation of game elements with game-based activities. *Technology, Pedagogy and Education*, 31(1), 103–121.
- Fauza, N., Syaflita, D., & Yunilita, W. (2022). *Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru*. 8(1), 37–44.
- Fauzi, M. F., & Anindiati, I. (2020). *E-learning pembelajaran bahasa Arab* (Vol. 1). UMMPress.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). Aplikasi kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia pada guru sma di sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44.
- Ferrara, S., & Qunbar, S. (2022). Validity Arguments for AI-Based Automated Scores: Essay Scoring as an Illustration. *Journal of Educational Measurement*, 59(3), 288–313.
- Fonseca, I., Martins, N. C., & Lopes, F. (2024). Exploring interactive tools for education and online assessment: a comparative analysis. *2024 21st International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET)*, 1–6.
- Gaeta, E., Beltrán-Jaunsaras, M. E., Cea, G., Spieler, B., Burton, A., García-Betances, R. I., Cabrera-Umpiérrez, M. F., Brown, D., Boulton, H., & Arredondo Waldmeyer, M. T. (2019). Evaluation of the create@ school game-based learning-teaching approach. *Sensors*, 19(15), 3251.
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 51, 652–663.

- Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333–2351.
- Gm, D., Goudar, R. H., Kulkarni, A. A., Rathod, V. N., & Hukkeri, G. S. (2024). A digital recommendation system for personalized learning to enhance online education: A review. *IEEE Access*, 12, 34019–34041.
- Hijriyatun, H., Sutaman, S., & Fitriani, L. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Edmodo dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi Covid-19. *Taqdir*, 7(2), 145–164. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i2.8759>
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 129–141.
- Janković, A., Maričić, M., & Cvjetičanin, S. (2024). Comparing science success of primary school students in the gamified learning environment via Kahoot and Quizizz. *Journal of Computers in Education*, 11(2), 471–494.
- Kalleny, N. K. (2020). Advantages of Kahoot! Game-based formative assessments along with methods of its use and application during the COVID-19 pandemic in various live learning sessions. *Journal of Microscopy and Ultrastructure*, 8(4), 175–185.
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153–166. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Kustijono, R., & Budiningarti, H. (2018). The use of quizStar application for online examination in basic physics course. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1), 12033.
- Liu, Z.-Y., Lomovtseva, N., & Korobeynikova, E. (2020). Online learning platforms: Reconstructing modern higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(13), 4–21.
- Luckin, R., Clark, W., Avramides, K., Hunter, J., & Oliver, M. (2017). Using teacher inquiry to support technology-enhanced formative assessment: a review of the literature to inform a new method. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 85–97.
- Mahlawat, S. (2020). Assessment in digital age: An overview of online assessment tools

- in education. *New Paradigm in Business & Education*, 247.
- Mardiana, T., & Purnanto, W. A. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. *University Research Colloquium*, 183–188.
- Medina, J. A., Estriegana, R., Barchino, R., Robina-Ramírez, R., Otón-Tortosa, S., & Moreira Teixeira, A. (2024). Acquisition and Development of Basic Competences in Collaborative Environments Through Quiz-Based Game Applications. *Electronics*, 13(22), 4500.
- Nisa, K. (2024). Pengembangan Website Proprofs QiuZ Maker dalam Pembelajaran PKN Kelas IV di SDN 03 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Madrasah*, 1(3).
- Nurjanah, N., Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1).
- Pellegrino, J. W., & Quellmalz, E. S. (2010). Perspectives on the integration of technology and assessment. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(2), 119–134.
- Pitoyo, M. D., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(1), 1–10.
- Pramudita, R. F., Rahmanita, M., Wardani, P. A., Farhan, M., & Binarkaheni, S. (2023). Students' Perception in Using ProProfs Online Quizzes as an Assessment Tool in English Classroom. *Journal of Language, Communication, and Tourism*, 2(1), 29–37.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Romeu Fontanillas, T., Romero Carbonell, M., & Guitert Catasús, M. (2016). E-assessment process: giving a voice to online learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13, 1–14.
- Rubin, B., Fernandes, R., Avgerinou, M. D., & Moore, J. (2010). The effect of learning management systems on student and faculty outcomes. *The Internet and Higher*

*Education*, 13(1–2), 82–83.

Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in E-learning: A literature review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159.

Salman, A. M. Bin, & Qosim, M. N. (2024). Al-Ma ‘ājim al-Iliktrūniyyah Khaṣā’iṣuhā wa Waṣā’ifuhā fī Ta ‘allum al-Lughah al-‘Arabiyyah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(4), 535–548.

Sanchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103666.

Shurygin, V., Anisimova, T., Orazbekova, R., & Pronkin, N. (2024). Modern approaches to teaching future teachers of mathematics: The use of mobile applications and their impact on students’ motivation and academic success in the context of STEM education. *Interactive Learning Environments*, 32(6), 2884–2898.

Silvanus, J., & Ridwan, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Praktikum dengan Google Sites Berbantuan Quizstar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 155–163.

Silvia, E. (2023). Pemanfaatan Media Proprofs sebagai Media Evaluasi Hasil Pembelajaran pada Materi Teks Tanggapan. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 6(1), 67–80.

Sofa, A. R. (2024). Ibtikarat Fi Ta’lum Al-Lugha Al-‘Arabiyya Min Khilal Al-Dhaka’Al-Istina’i: Istratijiyat Fa’ala Litahsin Itqan Al-Lugha Al-‘Arabiyya Fi Al-Jami’a Al-Islamiyah Zainul Hasan Genggong Probolinggo. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(4), 741–757.

Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. *British Educational Research Journal*, 42(3), 454–476.

Trang, L. T. T., Johari, M., & Said, H. (2024). Exploring the influences of online assessments on teaching practice at a language school in Vietnam. *Education and Information Technologies*, 29(16), 21917–21941.

Utaminingsih, S., & Setiawaty, R. (2023). Evaluasi pembelajaran dengan plickers berbasis gamifikasi: literature review. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(2).

- Wachidah, H. N. (2023). Digital Visual Literacy: Penggunaan Digital Book Creator Sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) Terhadap Mahasiswa di Lingkungan Pendidikan Tinggi. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(2), 533–549.
- Wahyudi, H., Agustiar, A., Azhar, M., Yusriyah, Y., & Yusra, N. (2024). Research Trends On High Order Thinking Skills (HOTS) In Arabic Language Education Journals In Indonesia/Tren Penelitian High Order Thinking Skills (HOTS) Pada Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Di Indonesia. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 7(3). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v7i3.24752>
- Wilkinson, K., Dafoulas, G., Garelick, H., & Huyck, C. (2020). Are quiz-games an effective revision tool in Anatomical Sciences for Higher Education and what do students think of them? *British Journal of Educational Technology*, 51(3), 761–777.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. In *Learning, media and technology* (Vol. 45, Issue 2, pp. 107–114). Taylor & Francis.
- Yuenyongviwat, V., & Bvonpanttarananon, J. (2021). Using a web-based quiz game as a tool to summarize essential content in medical school classes: retrospective comparative study. *JMIR Medical Education*, 7(2), e22992.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.