



TA NANDA AYU

18%
Suspicious texts



- 2% Similarities
1 % similarities between quotation marks
0 % among the sources mentioned
- 10% Unrecognized languages
- 8% Texts potentially generated by AI

Document name: TA NANDA AYU.pdf Document ID: d23e25ab949af1b04f38baa7a5c177ae6fa62ceb Original document size: 408.05 KB	Submitter: UMSIDA Perpustakaan Submission date: 10/31/2025 Upload type: interface analysis end date: 10/31/2025	Number of words: 3,341 Number of characters: 26,088
---	--	--

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	dx.doi.org Effectiveness of Using the Quizziz Application on Listening Skill Learni... http://dx.doi.org/10.21070/ups.6423	2%		Identical words: 2% (57 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	doi.org Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizziz pad... https://doi.org/10.62448/bujie.v2i2.122	< 1%		Identical words: < 1% (17 words)
2	doi.org Arabic Teacher Pedagogic Competence in Managing Learning at Madras... https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v3i1.3783	< 1%		Identical words: < 1% (14 words)

Referenced sources (without similarities detected)

These sources were cited in the paper without finding any similarities.

1	https://ejournal.uin
2	https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/1144/1661
3	http://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/85
4	https://jim.unisma.ac.id/index.php/ARRAID/article/view/25534
5	https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1345

Points of interest

Implementasi Pembelajaran Media Quizizz Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Pada Siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Candi

Abstrak

abstract

Language is the primary means for humans to convey ideas, emotions, and thoughts. In education, Arabic holds a crucial position, especially as an integral part of Islamic religious instruction in madrasas. Mastery of comprehension is key to students' ability to understand and use Arabic effectively. However, monotonous learning often leads to a lack of enthusiasm. Therefore, this study aims to assess the effectiveness of the interactive media Quizizz in improving Arabic vocabulary mastery among students at Madrasah Aliyah Islamiyah Candi.



This study used a quantitative method with a quasi-experimental design, involving experimental and control groups. Data were collected through pre- and post-tests and then analyzed using SPSS version 15 with the Shapiro-Wilk, Levene, and Paired Sample T-Tests. The results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of Quizizz on improving Arabic language mastery.



Keywords: Quizizz, interactive learning, Arabic vocabulary, learning effectiveness

Abstrak

Bahasa merupakan sarana utama manusia untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan pemikiran. Dalam dunia pendidikan bahasa Arab memiliki kedudukan penting terutama sebagai bagian integral dari pembelajaran agama Islam di madrasah. Penguasaan kosakata

menjadi kunci utama agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Arab secara efektif. Namun, pembelajaran yang monoton sering membuat siswa kurang antusias. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media interaktif Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Candi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experimental, melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 15 dengan uji Shapiro-Wilk, Levene, dan Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menandakan adanya pengaruh signifikan media Quizizz terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kata kunci: Quizizz, pembelajaran interaktif, kosakata bahasa arab, evektifitas beajar

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses terencana yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Arab secara aktif dan pasif, baik

lisan maupun tulisan[1]. Empat keterampilan dasar yang dipelajari meliputi menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan mufradat atau kosakata, yang menjadi pondasi dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif.



Penguasaan

mufradat membantu siswa dalam membentuk kalimat, memahami teks, serta berkomunikasi dengan lebih tepat. Selain keterampilan berbahasa, pemahaman terhadap kaidah nahwu dan sharaf juga mendukung kemampuan berbahasa. Namun, tanpa penguasaan mufradat yang memadai keterampilan berbahasanya akan sulit berkembang secara optimal. Oleh karena itu, fokus pada penguatan kosakata menjadi hal penting dalam proses pembelajaran bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan.

Namun, sering kali ditemui pembelajaran bahasa arab pada lembaga-lembaga pendidikan sangat monoton pada materi yang ada didalam buku sehingga pelajar kerap merasa berat saat pembelajaran bahasa arab berlangsung. Jika hal seperti ini sering terjadi maka pembelajaran bahasa arab tidak akan konsisten dengan capaian pembelajaran sehingga pembelajaran didalam kelas menjadi tidak efektif. Maka dari itu perlu diberikan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berupa media quizziz pada siswa agar siswa bisa merasa termotivasi dan senang dalam mengenal bahasa baru yang akan dipelajarinya [2].



Media interaktif seperti quizziz ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif secara daring.

Quizizz memungkinkan siswa untuk menjawab soal-soal dalam format permainan yang menyenangkan, baik secara individu maupun bersama-sama dalam waktu nyata saat pembelajaran berlangsung. Media ini dirancang untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengetahui hasil jawaban secara instan. Dalam penggunaannya, Quizizz menyediakan fitur-fitur menarik seperti leaderboard, avatar, serta musik latar yang dapat memotivasi siswa. Serta guru dapat membuat soal sendiri atau menggunakan bank soal yang telah tersedia sesuai kebutuhan pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa arab dapat menjadi lebih efektif. Selain itu, media quizizz ini juga dapat digunakan dalam materi terkait penguasaan kosakata dalam pembelajan bahasa arab.

Penguasaan kosakata adalah kunci dalam pembelajaran bahasa Arab karena berpengaruh terhadap pemahaman, komunikasi, dan keterampilan berbahasa. Siswa dengan kosakata luas lebih mudah memahami teks dan berbicara dengan baik. Sementara beberapa siswa ada yang tidak meminati pelajaran bahasa arab sehingga mereka lebih senang bermain-main dan itu dapat menghambat proses pemahaman mereka [3]. Diera globalisasi teknologi berperan penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam meningkatkan penguasaan kosakata [4]. Media interaktif seperti Quizizz dan dapat menjadikn proses belajar lebih

menarik, menumbuhkan motivasi serta membantu siswa menghafal dan memahami kata-kata baru dengan cara yang lebih menyenangkan [5].

Kenyataan ini juga terlihat di Madrasah Aliyah Islamiyah Candi, salah satu lembaga pendidikan yang telah lama berdiri dan memiliki kondisi sekolah yang cukup baik secara umum. Namun, sekolah ini masih menghadapi sejumlah kendala dalam proses pembelajaran seperti fasilitas yang tersedia belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis teknologi,

di mana ketersediaan proyektor masih terbatas hanya di beberapa ruang kelas, sementara sisanya menggunakan proyektor manual yang memerlukan waktu dan tenaga dalam pemasangannya. Selain itu, pembelajaran bahasa Arab di sekolah ini masih berfokus pada materi dalam buku teks, tanpa memanfaatkan media interaktif yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa. Kegiatan hafalan mufradat pun jarang dilakukan secara terstruktur, sehingga penguasaan kosakata siswa masih rendah. Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa sering merasa jenuh, tidak bersemangat, dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti Quizizz menjadi relevan untuk diteliti guna mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara lebih optimal.

Penelitian mengenai pengaruh Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab masih terbatas dalam belum banyak studi yang secara spesifik membandingkan media ini dengan pembelajaran tanpa adanya media dalam konteks pembelajaran di madrasah aliyah, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana media quizizz dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Terdapat beberapa penelitian terkait pembelajaran berbasis media quizizz. Penelitian pertama, „Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Ibadurrahman Malang, Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Quizizz sendiri dinilai efektif karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala seperti keterbatasan kosakata, dan ketergantungan siswa pada Google Translate. Meskipun begitu, Quizizz tetap dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung proses belajar mengajar bahasa Arab secara lebih menarik dan efisien[6].

Penelitian kedua, Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah [7]. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media Quizizz sangat memudahkan dan membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini mendukung peningkatan keterampilan berbahasa Arab siswa,



mencakup maharah istima' (menyimak), kalam (berbicara), qira'ah (membaca),

dan kitabah (menulis). Media ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring. Penelitian ketiga, Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab[8] . Temuan penelitian ini menunjukkan bahwasanya quizizz merupakan aplikasi yang sangat relevan dan mendukung

dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab karna mencakup keempat keterampilan berbahasa (maharah istima', kalam, qira'ah, dan kitabah). Penggunaan aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, serta meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kemandirian pada siswa. Meskipun tidak semua fitur gratis, Quizizz tetap dapat dijadikan media evaluasi yang interaktif dan efektif .

Penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya yang umumnya membahas penggunaan Quizizz secara umum dalam pembelajaran bahasa Arab di beberapa jenjang pendidikan. Penelitian ini secara khusus menitik beratkan pada pengenalan dan penguasaan kosakata bahasa Arab bagi siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Candi, sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran. Maka penggunaan media Quizizz dalam penelitian ini juga akan dikaji melalui pendekatan kuantitatif kuasi-eksperimen, dengan melibatkan pre-test dan post-test

untuk melihat peningkatan hasil belajar secara objektif. Selain itu, dalam penelitian ini juga menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan nyata para siswa di madrasah aliyah yang kemudian akan dibandingkan menjadi seberapa efektif pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan Quizizz dan dibandingkan metode pengajaran konvensional yang biasa digunakan di kelas.

Implementasi media Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dilakukan dengan menggabungkan platform ini ke dalam kegiatan belajar mengajar [9]. Quizizz digunakan untuk latihan soal interaktif berbasis kuis serta dapat digunakan juga dalam permainan edukatif yang membantu siswa menghafal dan memahami kosakata dengan lebih menyenangkan. Penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Arab. Pertama, peneliti ingin melihat Seberapa besar efektivitas media interaktif Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa di Madrasah Aliyah Islamiyah Candi dan yang kedua Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Sedangkan secara teoritis penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya wawasan tentang inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pengajaran kosakata bahasa Arab [10]. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi pengembangan metode pembelajaran interaktif yang lebih efektif, serta memperkuat teori terkait manfaat penggunaan media digital dalam meningkatkan pemahaman bahasa [11]. Sedangkan secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Dengan memahami kelebihan Quizizz, guru dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa [12]

Analisis pengaruh penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa [13]. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengukur sejauh mana media tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata. Hasil yang diperoleh akan menunjukkan apakah penggunaan Quizizz dapat menjadi metode yang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya [14].

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental (eksperimen semu). Penelitian kuasi-eksperimen ini melibatkan dua kelompok siswa (control grup) yaitu kelompok eksperimen yang belajar kosakata Bahasa Arab menggunakan Quizizz dan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional yang biasa diterapkan guru didalam kelas [15]. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan dalam setting pendidikan yang tidak memungkinkan untuk melakukan random assignment terhadap subjek penelitian secara penuh. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diberi soal pre-test sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok.

Setelah proses pembelajaran selesai dan kedua kelompok telah diberikan perlakuan. Dipertemuan berikutnya, kelompok eksperimen yakni kelas XI ipa 1 akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sedangkan kelas XI Ipa 2 yakni sebagai kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan pada media dan setelah pertemuan kedua selesai. Maka pada pertemuan ketiga atau terakhir kedua kelompok akan kembali diuji melalui soal post-test. Perbandingan hasil pre-test dan post-test di masing-masing kelompok membantu peneliti menilai seberapa besar peningkatan yang terjadi dan menentukan apakah penggunaan Quizizz lebih efektif daripada cara pengajaran biasa.



Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Candi. Pemilihan kelas XI sebagai populasi didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki dasar-dasar pembelajaran bahasa Arab dan dinilai cukup mampu mengikuti proses pembelajaran dengan media berbasis digital seperti Quizizz.

Populasi ini menjadi sasaran utama untuk mengetahui sejauh mana implementasi media Quizizz dapat berkontribusi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas XI

Adapun Teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi, pemberian test (pre test dan post test). Sedangkan teknik menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS versi 15. Berikut tahapan-tahapan dalam pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan yakni pada tahap awal Menentukan mean hasil pretest dan posttest, kemudian melakukan uji normalitas menggunakan metode Uji Shapiro-Wilk, 3) Jika hasil uji normalitas berdistribusi normal selanjutnya akan diuji dengan uji homogenitas menggunakan uji Levene, 4) kemudian akan dilaksanakan uji hipotesis dengan uji Parametric memakai uji Paired sampel T Test dengan syarat data sebelumnya telah normal dan homogen. Penyusunan hipotesis seperti, H_0 : Tidak ada pengaruh media quizizz untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab. Dan H_a : Ada pengaruh media quizizz untuk peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab. Lalu pada tahap 5) Tahapan terakhir yakni meninjau hasil data yang telah dikelola. Jadi dapat dinyatakan H_0 : diterima jika nilai signifikansi (sig) $\geq \alpha = 0.05$ dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi (sig) $< \alpha = 0$,



05 yang mengartikan tidak mengandung nilai

signifikan di penelitian yang sudah dikerjakan [16].

Hasil dan pembahasan

A. Hasil Penelitian

Memasuki tahapan awal pada proses olah data penelitian ini yaitu menghitung rata- rata nilai hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari mesing-masing kelompok kontrol dan eksperimen. Pengolaan pada seluruh data berbentuk sesuai aplikasi SPSS versi 15. Maka, dibawah ini terdapat analisis data rata-rata hasil pretest dan posttest penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Candi.

Tabel 1. Hasil Rata- Rata

Pada tabel 1, diketahui N adalah jumlah siswa disetiap kelompok pada kelompok pretest kontrol jumlah siswa yakni 20 siswa dengan nilai rata-rata 56,30 sedangkan nilai rata-rata untuk kelompok posttest kontrol yakni 61,15. kemudian kita masuk pada jumlah N di kelompok pretest eksperimen dengan jumlah siswa 33 siswa dan memperoleh nilai rata-rata 50,82 dan jumlah N pada kelompok posttses eksperimen yakni 29siswa dengan nilai rata-rata 67.55. Perbedaan jumlah siswa pada kelompok pretest eksperimen dengan kelompok posttest eksperimen yakni dikarnakan adanya beberapa siswa yang tidak menghadiri test pada saat itu. Setelah dilihat dari nilai rata-rata setiap kelompok. Maka, dapat disimpulkan bahwasannya kelompok posttest eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi.

B. Uji Normalitas

Tahap kedua yaitu melakukan uji normalitas untuk memastikan apakah data dari kelompok pretest dan posttest berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, menggunakan uji Shapiro-wilk karena jumlah subjek dari 50, dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Jika nilai singnifikansi (Sing.) $\geq 0,05$, maka data dianggap telah terdistribusi normal. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas untuk kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Dari tabel 2 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai singnifikansi untuk data kelompok pretest kontrol adalah 0,548 dan untuk kelompok posttest kontrol adalah 0,565, sedangkan nilai singnifikansi untuk data kelompok pretest eksperimen adalah 0,615 dan untuk kelompok posttest eksperimen yaitu 0,283. Hal ini menunjukkan bahwa baik dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki nilai singnifikansi yang lebih besar dari 0,05 yang menandakan bahwa kedua sempel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Karna data sudah diketahui terdistribusi normal, maka pada langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas varians.

C. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki penyebaran data yang homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas ini menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas varians untuk pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada tabel 3, diperoleh nilai singnifikansi (Sig.) sebesar 0,801 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen atau sama. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelompok yang menggunakan media interaktif quizziz dan kelompok lainnya.

D. Uji Hipotesis

Didasarkan dari hasil uji normalitas dan homogenitas varians, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen memiliki distribusi normal dan varians homogen. Berikutnya dilaksanakan uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis riset dapat diterima. Dalam uji hipotesis memakai Paired Sample T- Test dengan landasan bahwa kedua data memiliki variasi yang homogen. Berikut rumusan dibawah ini:

Ho: tidak ada pengaruh dari media interaktif Quizziz terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Candi.

Ha: Adanya pengaruh media interaktif Quizziz terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab pada kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Candi. Dengan

menggunakan taraf signifikansi ialah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan standar pengujian Ho diterima jika singnifikanssi (Sig) $\geq 0,05$ dan Ho ditolak jika nilai singnifikansi (Sig) $\leq 0,05$.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis dengan menggunakan Paired Sample T-Test

Pada tabel 4 tersebut, tercantum bahwasannya nilai singnifikan yakni 0,000. Oleh karna itu nilainya < 0,05 sehingga Ho ditolak. Yang menandakan bahwasannya ditemukan perbedaan yang singnifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab pada kelompok yang menggunakan media interaktif berupa Quizziz.

Setelah dilakukan analisis statistik melalui uji soal pretest dan posttest, penggunaan media interaktif Quizziz terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Candi. Pada saat pretest, siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mengingat kosakata bahasa arab. Terlihat dari kemampuan siswa yang masih terbatas dalam menyusun kalimat sederhana maupun menghubungkan kata-kata sesuai dengan konteks. Namun, setelah diterapkannya media

interaktif Quizziz terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan siswa. Sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami kosakata melalui interaktifitas yang disajikan dalam bentuk kuis digital. Dapat dilihat dari hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan hasil pretest, yang menandakan bahwa pembelajaran dengan Quizziz efektif dalam membantu siswa memperluas dan memperkuat penguasaan kosakata bahasa Arab mereka.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media ini masih menemui beberapa kendala teknis seperti pemasangan proyektor yang masih manual serta akses quizziz yang jika masuk pada web melalui link ada saja kadang membuat mereka harus keluar-masuk aplikasi Quizziz. Meski begitu, kendala tersebut tidak mengurangi antusiasme dan semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Quizziz mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan, sekaligus dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.



Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Quizziz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah Islamiyah Candi. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penerapan media Quizziz membuat pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi, serta membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah.

Daftar pustaka

- [1] "Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Berbahasa Arab melalui Metode Qiraah Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri 8 Karangmojo | Jurnal Pendidikan Madrasah." Accessed: Jun. 17, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/view/52-09>
- [2] H. Sa`diyah, "Upaya Peningkatan Pemahaman Teks Arab Pada Pembelajaran Maharah Al-Qiroah Melalui Media Quizziz," Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab, vol. 5, no. 2, pp. 91–99, Oct. 2023, doi: 10.47435/NASKHI.V5I2.1320.



[3]

"View of Strategi Efektif Media Pembelajaran Dalam Menguasai Kosa Kata Bahasa Arab."

Accessed: Mar. 17, 2025. [Online].

Available:

<https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/1144/1661>

[4] "PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK

PENGUASAAN KOSA KATA | JURNAL AS-SAID." Accessed: Apr. 21, 2025. [Online]. Available:

<http://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/85>

[5] P. Fahmi et al., "Work Stress Mediates Motivation and Discipline on Teacher Performance:

Evidence Work from Home Policy," Journal of Educational and Social Research, vol. 12, no. 3,

pp. 80–89, May 2022, doi: 10.36941/JESR-2022-0068.

[6] "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI

MADRASAH ALIYAH IBADURRAHMAN MALANG | Arrozi | AR RAID."



Accessed: Jun. 17, 2025.

[Online]. Available:

<https://jim.unisma.ac.id/index.php/ARRAID/article/view/25534>

[7]

dx.doi.org | Effectiveness of Using the Quizziz Application on Listening Skill Learning at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan
<http://dx.doi.org/10.21070/ups.6423>

Z. Zulpina,

"Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah

doi.org | Pengelolaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Bahasa Arab Profesi di UIN Raden Intan Lampung
<https://doi.org/10.62448/bujje.v2i2.122>

Ibtidaiyah,"

Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah

Ibtidaiyah, vol. 6, no. 3, pp.

775–787, May 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1089.

[8] F. Al Azmi, H. Adzimah, M. A. Aminullah,

and R. Taufiqurrochman, "Peranan Game Based

Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab," Al-

Muyassar: Journal of Arabic Education, vol. 2, no. 1, pp. 50–66, Feb.



2023, doi: 10.31000/AL-

MUYASSAR.V2I1.6678.

[9]

dx.doi.org | Effectiveness of Using the Quizziz Application on Listening Skill Learning at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan
<http://dx.doi.org/10.21070/ups.6423>

M. Hilmi and N. Hasaniyah,

"Penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa

Arab,"

Jul. 2023, Accessed: Apr. 21, 2025. [Online]. Available:

<https://proceedings.uinsby.ac.id/index.php/iconfahum/article/view/1345>



[10] N. Syifa, P. Guru, S. Dasar, and J. Julia,

"Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi

Al-

Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, vol. 7, no. 1, pp. 271–285, Feb.

2023, doi: 10.35931/AM.V7i1.1707.

[11] F. Casfian, F. Fadhillah, J. W. Septiaranny, M. A. Nugraha, and A. Fuadin,

“EFEKTIVITAS

PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI KONTRUKTIVISME MELALUI MEDIA E-LEARNING,”

Jurnal

Pendidikan Sosial dan Humaniora, vol. 3, no. 2, pp. 636–648, May 2024, doi:

10.37081/ED.V11i2.4634/(P.ISSN.2527-4295.

[12] M. Rinov, Y. Cahyaningrum, and J. Junarti,

“Implementasi Wordwall sebagai upaya

Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0,”



JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 2,

no. 3, pp. 249–266, Nov. 2023, doi: 10.52434/JPM.V2i3.3075.

[13] W. Hadi, Y. Sari, N. Maulida Pasha, P. Guru, and S. Dasar,

“Analisis Penggunaan Media Interaktif


Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar,”



JURNAL PENDIDIKAN

MIPA, vol. 14, no. 2, pp. 466–473, Jun. 2024, doi: 10.37630/JPM.V14i2.1570.

[14]

**dx.doi.org** | Effectiveness of Using the Quizizz Application on Listening Skill Learning at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan
<http://dx.doi.org/10.21070/ups.6423>

A. E. Rahmawati, Zulhannan, U. Hijriyyah, Erlina, and Koderi,

“Development of the Quizizz

Application-Based Evaluation Tool for Learning

Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi

Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs,

”
Mantiqu

Tayr: Journal

of Arabic Language, vol. 3, no. 2, pp. 135–150, Jul.



2023, doi:

10.25217/MANTIQTAYR.V3i2.3484.

[15] F. Agus, G. Mahendra Putra, Z. Alfandi Kamil, I. Arifin, and O. Ihza Gifari,

“Peningkatan

Kemampuan Analisis Statistik Kuantitatif Pada Riset Eksperimen Dengan Metode Workshop”



Accessed: Jun. 26, 2025. [Online].

Available: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/palat>

[16] M. Bahak Udin By Arifin,



Mp. Aunillah, and D. oleh, Buku Ajar Statistik Pendidikan

n.