



QUIZIZZ AS A DIGITAL INNOVATION IN ARABIC VOCABULARY LEARNING: TEACHERS' AND STUDENTS' PERSPECTIVES

Dadan Nugraha¹, Ghilatus Syabiha², Muhammad Fauzan Setiawan³, Muhammad Ibnu Mutsni Andalusi⁴

^{1,2,3,4} UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Corresponding E-mail: dadannugraha@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

This study aims to provide an in-depth description of the Arabic language learning process at the Islamic Senior High School (MA) level by examining teachers' instructional strategies, the use of learning materials, communicative approaches, and challenges that arise within a multilingual classroom context. The study also seeks to identify the effectiveness of the methods employed by teachers in developing students' listening (*istimā'*), reading (*qirā'ah*), and speaking (*kalām*) skills, as well as to understand the supporting and inhibiting factors in the learning process, thereby serving as a foundation for developing more relevant pedagogical strategies. The research employs a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with Arabic language teachers, and document analyses of learning materials, lesson plans (RPP), and assessments used in MA. The analysis process included data reduction, data display, and conclusion drawing, while validity was ensured through source and technique triangulation. This method was chosen to obtain a comprehensive depiction of learning practices that naturally occur within the school context. The findings indicate that teachers employ a combination of interactive lectures, drills, question-and-answer sessions, and communicative approaches to enhance students' language skills. The primary learning materials are sourced from the Ministry of Religious Affairs' textbooks, yet teachers supplement them with audio media, vocabulary flashcards, and videos to strengthen comprehension. The main challenges include students' varying levels of motivation, uneven foundational abilities, and limited instructional time. Nevertheless, adaptive strategies implemented by teachers, such as vocabulary reinforcement, gradual oral practice, and the use of contextualized examples, have proven effective in significantly improving students' participation and understanding.

Keywords: Arabic Vocabulary Learning, Digital Innovation, Quizizz

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Arab, karena kosakata menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Darmalaksana, 2020). Namun, pada kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal, memahami, dan menggunakan mufradāt secara tepat. Pembelajaran kosakata yang masih bersifat konvensional sering kali membuat siswa merasa jemu dan kurang termotivasi, sehingga berdampak pada rendahnya capaian belajar. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu media yang cukup populer adalah aplikasi Quizizz, yang menawarkan pembelajaran berbasis permainan (gamification) untuk meningkatkan motivasi

dan retensi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan diri pada pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan gamifikasi memiliki dampak positif terhadap pembelajaran bahasa. Penelitian Bao Hilmy (2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab karena formatnya yang interaktif dan kompetitif. Sementara itu, terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa Quizizz membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kosakata melalui pengulangan soal yang variatif dan fitur umpan balik langsung (Lokot Hlimah, 2023). Dalam studi lain, pembelajaran gamifikasi memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang lebih menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung (Prasetyo, 2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran bahasa khususnya untuk aspek penguasaan kosakata. Selain itu, Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat terhadap kosakata baru melalui fitur skor dan permainan waktu yang memacu fokus siswa (Salsabila & Fikri, 2022).

Penelitian-penelitian lain juga menguatkan bahwa Quizizz mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, studi oleh (Rizkiawati et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang sesuai bagi siswa visual dan kinestetik karena adanya fitur warna, grafik, dan keterlibatan langsung dalam menjawab pertanyaan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif (Turgut & Dindar, 2018). Dengan demikian, hasil berbagai penelitian terdahulu memberikan gambaran bahwa aplikasi Quizizz memiliki potensi besar dalam membantu pembelajaran bahasa, terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang selama ini menjadi tantangan bagi banyak siswa (Kusumah & Hidayat, 2018).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan aspek motivasi dan keterlibatan siswa, sementara penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab dengan memanfaatkan Quizizz masih terbatas. Kebanyakan penelitian juga dilakukan pada jenjang SMA atau mahasiswa, sehingga konteks MTs sebagai satuan pendidikan menengah pertama belum banyak tersentuh. Selain itu, terdapat sedikit kajian yang membahas faktor pendukung dan penghambat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang belum terisi (Widodo, 2023).

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini menghadirkan novelty dengan fokus pada pengaruh langsung aplikasi Quizizz terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa MTs. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengkaji proses penerapan Quizizz, respon siswa, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Pendekatan yang lebih komprehensif ini diharapkan dapat memberikan gambaran baru mengenai efektivitas media gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab tingkat menengah pertama.

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak signifikan bagi guru, sekolah, dan pengembangan media pembelajaran. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif strategi yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan kosakata. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran digital yang lebih sistematis. Sementara itu, bagi kajian akademik, penelitian ini memperkaya literatur mengenai integrasi teknologi dan pembelajaran Bahasa Arab (R. Rahmawati, 2022). Pada akhirnya, pemanfaatan Quizizz

diharapkan mampu membantu siswa mencapai penguasaan kosakata yang lebih baik dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses, pengalaman, dan hasil pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara natural sebagaimana terjadi di kelas tanpa manipulasi variabel, sekaligus memberikan ruang untuk eksplorasi terhadap respon siswa, strategi guru, serta dinamika pembelajaran selama implementasi Quizizz berlangsung. Dengan desain deskriptif, penelitian ini berupaya menghadirkan pemaparan yang jelas dan faktual mengenai efektivitas media gamifikasi ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder (Sulung & Muspawi, 2024). Data primer diperoleh langsung dari guru Bahasa Arab dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Data primer mencakup hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi aktivitas belajar yang menggambarkan proses peningkatan penguasaan kosakata. Sementara itu, data sekunder berupa dokumen pendukung seperti silabus, RPP, nilai latihan siswa, serta literatur terkait pembelajaran berbasis gamifikasi dan aplikasi Quizizz. Kedua jenis data tersebut saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Agusta, 2003). Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk melihat secara langsung bagaimana Quizizz digunakan, bagaimana interaksi siswa, serta bagaimana respon mereka terhadap aktivitas gamifikasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pandangan mereka mengenai kemudahan, manfaat, dan kendala dalam penggunaan Quizizz. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai evaluasi, hasil latihan siswa, screenshot aktivitas Quizizz, serta dokumen pendukung lainnya yang memperkuat temuan penelitian. Kombinasi ketiga teknik ini dipilih agar data yang diperoleh bersifat komprehensif, mendalam, dan kredibel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan pemanfaatan Quizizz dan penguasaan kosakata. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi dalam bentuk narasi deskriptif sehingga pola dan hubungan antar data dapat terlihat jelas. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan temuan mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Teknik analisis ini dipilih karena sesuai untuk mengolah data kualitatif yang bersifat kompleks dan beragam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan temuan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab menggunakan aplikasi Quizizz pada siswa MTs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pemanfaatan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan baik dari sisi proses pembelajaran, motivasi siswa, maupun peningkatan penguasaan kosakata. Pembahasan berikut disajikan secara deskriptif sesuai fokus penelitian.

Proses Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.

Proses pembelajaran menggunakan Quizizz dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab berlangsung melalui beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis dan terencana. Setiap tahapan dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta mengoptimalkan pemahaman terhadap mufradāt yang dipelajari. Secara umum, implementasi Quizizz dalam pembelajaran ini mencerminkan perpaduan antara pendekatan pedagogis konvensional dan teknologi pendidikan berbasis gamifikasi yang semakin relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Tahap pertama dimulai dari perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru menyeleksi materi mufradāt yang relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran harian. Pemilihan materi dilakukan berdasarkan daftar kosakata tematik yang umum dijumpai dalam kurikulum Bahasa Arab tingkat Madrasah, misalnya tema al-asyyā' fi al-maktab, al-usrah, atau al-mihnah. Setelah materi ditetapkan, guru mulai mengemas kosakata tersebut dalam bentuk soal interaktif di platform Quizizz. Soal dirancang dalam berbagai tipe, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, hingga soal berbasis gambar yang meminta siswa mengidentifikasi kosakata melalui stimulus visual. Variasi ini sangat penting karena dapat memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda baik visual, auditorial, maupun kinestetik. Temuan observasi menunjukkan bahwa format penyajian soal yang variatif membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penggunaan media gamifikasi dengan elemen visual mampu meningkatkan fokus dan minat belajar siswa secara signifikan (A. Rahmawati & Yusuf, 2023).

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada saat sesi dimulai, siswa diarahkan untuk mengakses Quizizz menggunakan perangkat masing-masing, lalu memasukkan kode kelas yang dibagikan guru. Proses ini berlangsung cukup cepat dan tidak menyulitkan siswa karena mayoritas sudah terbiasa menggunakan perangkat digital. Ketika permainan dimulai, suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis dan interaktif. Elemen gamifikasi pada Quizizz seperti batasan waktu, sistem skor, dan peringkat (leaderboard) berhasil memunculkan suasana kompetitif yang sehat. Siswa terlihat jauh lebih fokus menjawab setiap soal, berusaha memperoleh skor tertinggi dan berada pada posisi puncak dalam leaderboard. Situasi ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa dalam pembelajaran, sejalan dengan temuan penelitian (Wulandari & Sari, 2021) yang menyatakan bahwa fitur gamifikasi membuat proses belajar lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif.

Selain meningkatkan motivasi, fitur umpan balik langsung (immediate feedback) juga menjadi keunggulan utama dari Quizizz. Ketika siswa menjawab benar, aplikasi menampilkan animasi positif dan memberikan poin tambahan, sedangkan jika salah, aplikasi memberikan koreksi otomatis. Sistem ini membantu siswa memahami letak kesalahan secara cepat tanpa menunggu penjelasan manual dari guru. Hal ini sangat efektif dalam memperkuat memori jangka panjang terhadap mufradāt karena siswa langsung mengetahui bentuk kata atau makna yang benar. Sejalan dengan teori pembelajaran behavioristik, penguatan (reinforcement) yang diberikan melalui poin dan animasi dapat memperkuat perilaku belajar yang positif. Sementara itu, koreksi instan mendorong siswa untuk segera melakukan perbaikan kognitif. Temuan

serupa terdapat fitur umpan balik langsung pada aplikasi pembelajaran digital meningkatkan kemampuan siswa dalam menginternalisasi materi secara mandiri (Pratama, 2022).

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru tidak hanya menjadi pengawas, tetapi juga berperan sebagai fasilitator aktif. Guru memberikan arahan teknis, memotivasi siswa, dan memberikan apresiasi terhadap pencapaian yang ditunjukkan. Guru juga sesekali memberikan penjelasan tambahan ketika muncul kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami kosakata tertentu. Sikap ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan guru sebagai pendamping belajar (scaffolder) yang siap membantu saat diperlukan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar secara mandiri namun tetap dalam batas dukungan yang terstruktur dari guru.

Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan fitur laporan (report) pada Quizizz untuk memperoleh gambaran akurat mengenai performa siswa. Laporan tersebut menampilkan analisis setiap soal, termasuk soal mana yang paling banyak dijawab salah, tingkat akurasi kelas, serta distribusi skor siswa. Informasi ini sangat penting bagi guru dalam melakukan evaluasi formatif. Dengan mengetahui mufradat yang paling banyak salah dijawab, guru dapat mengidentifikasi area yang membutuhkan penguatan pada pertemuan berikutnya. Evaluasi berbasis data seperti ini sangat membantu guru membuat keputusan pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Muhammad (2024) menegaskan bahwa Quizizz mendukung guru dalam melakukan penilaian formatif secara cepat, akurat, dan efisien karena seluruh dokumentasi hasil belajar direkap secara otomatis.

Tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan Quizizz juga mendukung perkembangan aspek afektif. Suasana kompetitif namun menyenangkan membuat siswa merasa lebih percaya diri. Mereka tidak malu lagi jika salah menjawab karena sistem permainan menghilangkan kesan penilaian yang menegangkan. Banyak siswa yang terlihat antusias menunggu giliran bermain kembali pada sesi berikutnya, menunjukkan bahwa platform ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif dan berkesan. Beberapa studi sebelumnya, termasuk penelitian oleh Karim dan Sholihin (2020), juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta meminimalisasi kecemasan belajar Bahasa.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran menggunakan Quizizz memberikan pengalaman yang komprehensif mulai dari perencanaan, aktivitas kelas, hingga evaluasi. Platform ini bukan hanya membantu siswa menguasai mufradat secara lebih efektif melalui latihan interaktif dan umpan balik instan, tetapi juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran serta melakukan penilaian formatif berbasis data. Dengan integrasi yang tepat, Quizizz terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata, yang merupakan komponen dasar dan sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa.

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa

Data hasil dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan setelah penerapan Quizizz dalam beberapa sesi pembelajaran Bahasa Arab. Dokumentasi nilai formatif yang dikumpulkan guru menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada sebagian besar siswa. Pada tahap awal sebelum penggunaan Quizizz, nilai latihan penguasaan mufradat berkisar pada rentang 60–70. Rentang ini menggambarkan bahwa sebagian siswa masih berada pada tingkat penguasaan sedang dan menghadapi kesulitan dalam mengingat serta memahami makna kosakata secara tepat. Setelah beberapa

sesi pembelajaran menggunakan Quizizz secara berkelanjutan, nilai rata-rata siswa meningkat secara mencolok hingga mencapai rentang 80–90. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian azhari dan sari (2023) yang menegaskan bahwa platform berbasis gamifikasi dapat meningkatkan performa akademik melalui penyajian latihan yang menarik, kompetitif, dan memberikan umpan balik instan.

Wawancara dengan guru memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut. Guru menyampaikan bahwa siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang cukup signifikan setelah menggunakan Quizizz. Mereka tampak lebih cepat mengingat kosakata baru karena materi disajikan dalam format permainan yang menyenangkan. Menurut guru, siswa merasa lebih tertantang untuk menjawab soal dengan benar karena setiap jawaban memengaruhi skor akhir dan posisi mereka pada leaderboard. Kompetisi yang sehat ini ternyata mendorong siswa untuk berlatih lebih sering, termasuk membaca ulang daftar kosakata sebelum permainan dimulai. Kebiasaan ini mencerminkan munculnya motivasi intrinsik yang dipicu oleh mekanisme permainan. Temuan ini selaras dengan teori motivasi belajar mengenai pentingnya rasa kompeten dan adanya tantangan dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Nursiniah & Utami, 2025).

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa juga mendukung temuan tersebut. Mereka menyatakan bahwa format permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan latihan konvensional. Banyak siswa merasa proses menjawab soal dalam suasana permainan membuat mereka tidak mudah bosan dan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Dalam beberapa sesi observasi, tampak bahwa siswa sering mendiskusikan hasil permainan, membandingkan perolehan skor, dan mencoba mengingat kembali kosakata yang salah mereka jawab. Aktivitas reflektif semacam ini memperkuat ingatan jangka panjang terhadap mufradat yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa input yang bermakna dan dipersepsi menyenangkan oleh pembelajar dapat meningkatkan akuisisi bahasa secara lebih optimal (Ubaidillah et al., 2025).

Penguatan kosakata yang terjadi bukan hanya karena frekuensi latihan yang tinggi, tetapi juga karena strategi pengulangan (repetition) yang secara otomatis terfasilitasi dalam Quizizz. Ketika siswa salah menjawab soal, aplikasi langsung memberikan umpan balik berupa jawaban yang benar. Umpan balik ini tidak sekadar memperbaiki kesalahan, tetapi juga menjadi bentuk pengulangan yang memperkuat ingatan. Model umpan balik instan telah lama dikenal sebagai salah satu strategi efektif dalam meningkatkan retensi informasi karena siswa dapat segera memperbaiki miskONSEPSI sebelum informasi tersebut hilang dari memori jangka pendek.

Lebih lanjut, proses belajar melalui kesalahan (learning by error) menjadi salah satu alasan utama mengapa penggunaan Quizizz memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Ketika siswa melakukan kesalahan, mereka tidak hanya diberi tahu bahwa jawabannya salah, tetapi juga secara langsung ditunjukkan bentuk jawaban yang benar. Proses ini menciptakan koreksi kognitif yang kuat karena siswa mengalami dua tahapan penting: menyadari kesalahan dan menerima informasi baru yang benar. Menurut Al-Baqmi (2021) pembelajaran melalui kesalahan merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam konteks kosakata, karena memungkinkan siswa membangun representasi mental yang lebih akurat mengenai bentuk dan makna suatu kata.

Guru juga menambahkan bahwa setelah beberapa sesi penggunaan Quizizz, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam keterampilan mengaplikasikan kosakata dalam bentuk kalimat sederhana. Hal ini terlihat dari latihan lanjutan yang diberikan setelah permainan, di

mana siswa diminta menyusun kalimat menggunakan mufradāt yang telah dipelajari. Sebelumnya, siswa sering mengalami kesulitan memilih kosakata yang tepat atau menggunakan struktur yang benar. Namun, setelah beberapa kali latihan dengan Quizizz, siswa tampak lebih percaya diri dan mampu menggunakan kosakata secara lebih tepat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan hafalan kosakata, tetapi juga memperkuat kemampuan penggunaan kosakata dalam konteks komunikatif.

Selain faktor internal seperti motivasi siswa dan pengulangan materi, aspek teknis pada Quizizz juga memiliki kontribusi penting. Tampilan yang menarik, warna-warna cerah, animasi, musik latar, dan sistem penghargaan visual membuat siswa merasakan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran tradisional. Banyak penelitian terdahulu, seperti yang dikemukakan oleh Srimulyani (2023) menegaskan bahwa elemen visual dan auditory dalam aplikasi gamifikasi mampu meningkatkan fokus dan mengurangi kebosanan selama proses belajar. Dengan demikian, aplikasi tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mampu merangsang lebih dari satu modalitas belajar.

Secara keseluruhan, peningkatan penguasaan kosakata yang teramat pada siswa mencerminkan bahwa Quizizz memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab. Platform ini mampu meningkatkan motivasi, memberikan pengulangan efektif, menyediakan umpan balik instan, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Integrasi teknologi seperti Quizizz terbukti efektif tidak hanya sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat memperkuat akuisisi bahasa secara menyeluruh.

Motivasi dan Respon Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi berbahasa, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap meningkatnya minat, keterlibatan, dan performa kognitif siswa. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dan terbukti efektif adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Temuan penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan capaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong peningkatan aspek afektif siswa, terutama motivasi, antusiasme, dan kepercayaan diri.

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa ketika Quizizz diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, siswa terlihat jauh lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Mereka menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi baik dalam menjawab soal, mengikuti instruksi guru, maupun berinteraksi dengan teman sekelas. Dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, penggunaan Quizizz memberikan dinamika baru sehingga siswa lebih aktif, responsif, dan jarang menunjukkan tanda-tanda kejemuhan. Hal ini sejalan dengan temuan Owusu-Acheaw dan Gbedemah (2022) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan efektif menciptakan suasana kelas yang hidup dan interaktif, sekaligus meminimalisir kejemuhan yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa.

Wawancara yang dilakukan dengan siswa memperkuat hasil observasi tersebut. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran berbasis permainan karena terasa lebih ringan, tidak membosankan, dan membantu memahami

kosakata dengan lebih cepat. Mereka merasa bahwa aktivitas belajar dengan Quizizz memberikan pengalaman baru yang memadukan unsur tantangan dan hiburan. Dengan demikian, belajar kosakata tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang sulit dan membebani, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan mudah dicerna. Hal ini sejalan dengan prinsip *gamification* yang menekankan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik melalui pemberian tantangan ringan, penghargaan, dan umpan balik langsung.

Salah satu fitur yang paling sering disebut siswa sebagai aspek yang menyenangkan adalah leaderboard. Fitur ini menampilkan peringkat sementara siswa berdasarkan kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab soal. Menurut hasil wawancara, siswa merasa lebih tertantang untuk memberikan jawaban yang benar dan cepat demi memperoleh posisi teratas dalam leaderboard. Temuan ini sesuai dengan penelitian Ali (2023) yang menjelaskan bahwa unsur kompetitif dalam gamification dapat meningkatkan *achievement motivation*, yaitu dorongan siswa untuk meraih pencapaian terbaik dalam suatu aktivitas belajar. Kompetisi sehat yang tercipta melalui leaderboard menjadi pemicu bagi siswa untuk belajar lebih giat sekaligus mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran.

Selain fitur kompetitif, aspek visual dan audio yang ditawarkan Quizizz juga memberikan kontribusi signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar. Fitur avatar yang lucu, musik latar yang menyenangkan, animasi yang menarik, serta tampilan soal yang interaktif menjadikan kegiatan belajar terlihat lebih hidup. Siswa tidak hanya sekadar membaca soal, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang imersif. Visualisasi yang menarik ini sejalan dengan pendekatan *multisensory learning*, dimana penggunaan visual, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan perhatian serta memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, hal ini sangat membantu siswa mengasosiasikan kata baru dengan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga retensi memori menjadi lebih kuat.

Aspek afektif lainnya yang meningkat melalui pemanfaatan Quizizz adalah kepercayaan diri siswa. Banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih berani menjawab soal ketika menggunakan aplikasi ini karena bisa menjawab secara mandiri tanpa harus takut salah di depan teman-temannya. Lingkungan digital memberikan ruang aman bagi siswa untuk bereksplorasi dan belajar dalam ritme masing-masing. Mereka tidak merasa malu apabila salah, karena kesalahan tersebut hanya terlihat oleh mereka sendiri dan guru. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran tradisional, di mana sebagian siswa enggan menjawab pertanyaan di kelas karena takut salah atau takut ditertawakan. Dengan demikian, Quizizz memberikan sense of autonomy yang penting dalam pembelajaran bahasa.

Motivasi belajar siswa juga semakin meningkat karena adanya penghargaan langsung dari guru, misalnya pujian atau apresiasi bagi siswa yang mendapat skor tertinggi. Interaksi positif antara guru dan siswa selama sesi Quizizz memperkuat suasana belajar yang kondusif. Pemberian penguatan positif ini selaras dengan teori motivasi behavioristik, yang menyatakan bahwa reward dapat meningkatkan dorongan siswa untuk mengulangi perilaku belajar positif. Tidak hanya itu, reward verbal dari guru juga berpengaruh besar pada kondisi emosional siswa, meningkatkan rasa dihargai dan diakui, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran berikutnya.

Lebih jauh lagi, penggunaan Quizizz berperan dalam menciptakan komunitas belajar yang kolaboratif. Meskipun ada unsur kompetisi, siswa tetap saling memberi dukungan dan merayakan keberhasilan teman-temannya. Guru juga dapat memanfaatkan Quizizz sebagai sarana diskusi setelah sesi permainan, misalnya dengan menampilkan soal-soal yang paling

banyak salah dan membahasnya bersama. Pendekatan ini menciptakan interaksi dua arah yang memperkuat pemahaman siswa sekaligus membangun kebiasaan belajar reflektif.

Dari sudut pandang pedagogis, keberhasilan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar tidak terlepas dari kesesuaian desain aplikasinya dengan prinsip-prinsip *active learning*. Pembelajaran aktif menuntut siswa terlibat secara langsung dalam proses berpikir, menjawab, menganalisis, dan merefleksikan materi. Quizizz menyediakan semua itu melalui presentasi soal yang variatif, umpan balik instan, dan suasana kompetitif yang menyenangkan. Tidak heran jika aplikasinya sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, suatu kompetensi yang membutuhkan praktik berulang dan pemrosesan makna yang konsisten.

Berdasarkan semua temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz tidak hanya berdampak pada aspek kognitif seperti peningkatan penguasaan kosakata, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap aspek afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, antusiasme, dan kenyamanan belajar. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang sangat relevan dalam pembelajaran bahasa di era digital. Temuan penelitian ini sejalan dengan Maulina dan Lubis (2019) yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Quizizz

Dalam penerapannya, penelitian ini mengidentifikasi sejumlah faktor pendukung yang berkontribusi pada efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Salah satu faktor kunci adalah ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai. Sebagian besar siswa memiliki gawai pribadi, seperti smartphone atau tablet, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam setiap sesi permainan. Ketersediaan perangkat ini mempermudah akses belajar tanpa hambatan signifikan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa dapat mengikuti ritme kelas dengan optimal. Kondisi ini sejalan dengan konsep *digital readiness* yang menekankan bahwa kesiapan teknologi peserta didik merupakan faktor krusial dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Naqib & Ubaidillah, 2025).

Faktor pendukung lainnya adalah kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz secara teknis, tetapi juga memiliki kemampuan merancang soal secara kreatif, memvariasikan jenis pertanyaan, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa. Kompetensi ini memungkinkan guru menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru memberikan bimbingan teknis dan pedagogis selama proses penggunaan Quizizz meningkatkan efektivitas interaksi guru-siswa dan membantu siswa merasa lebih nyaman serta percaya diri dalam mengikuti permainan.

Meski demikian, penelitian ini juga mengungkap sejumlah kendala yang memengaruhi pelaksanaan Quizizz. Salah satu kendala utama adalah gangguan jaringan internet. Beberapa siswa mengalami keterlambatan masuk permainan atau tertinggal dalam menjawab soal karena koneksi internet yang tidak stabil. Gangguan semacam ini, meskipun tidak selalu konsisten, dapat menimbulkan ketegangan atau frustrasi bagi sebagian siswa, sehingga berpotensi menurunkan motivasi sementara. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur

teknologi yang memadai, termasuk jaringan internet yang stabil, menjadi syarat penting agar pembelajaran berbasis aplikasi berjalan efektif.

Selain itu, ada sebagian kecil siswa yang kurang familiar dengan penggunaan gawai. Siswa-siswi ini membutuhkan waktu lebih lama untuk login, menavigasi antarmuka aplikasi, atau menyesuaikan diri dengan alur permainan. Ketidakpahaman awal ini bisa menjadi penghambat sementara dalam proses pembelajaran, terutama jika tidak ada pendampingan yang memadai. Penelitian menunjukkan bahwa pemberian pendampingan tambahan dan instruksi yang jelas sebelum permainan dimulai dapat meminimalisir kendala ini (عبد الرحمن, ٢٠٢٢). Pendampingan tersebut bisa berupa demonstrasi langsung, tutorial singkat, atau bimbingan satu-satu untuk memastikan seluruh siswa dapat mengikuti permainan secara lancar.

Faktor lain yang patut diperhatikan adalah perbedaan tingkat kemampuan digital siswa. Meskipun sebagian besar siswa mampu menggunakan gawai dengan lancar, ada siswa yang memerlukan adaptasi lebih lama terhadap platform digital. Perbedaan kemampuan ini menuntut guru untuk melakukan diferensiasi bimbingan, termasuk menyediakan waktu tambahan bagi siswa yang membutuhkan, atau memanfaatkan mode latihan (practice mode) pada Quizizz agar siswa dapat berlatih sebelum permainan utama. Strategi ini membantu menciptakan kesetaraan kesempatan belajar, sehingga semua siswa dapat meraih manfaat dari penggunaan aplikasi tanpa merasa tertinggal.

Selain faktor teknis, penelitian juga menunjukkan bahwa dukungan lingkungan belajar berperan penting. Misalnya, suasana kelas yang kondusif, ketersediaan waktu yang cukup untuk permainan, dan motivasi sosial dari teman sebaya berkontribusi pada keberhasilan penerapan Quizizz. Lingkungan yang mendukung memungkinkan siswa untuk fokus, berkompetisi secara sehat, dan tetap menikmati proses belajar tanpa tekanan berlebihan. Hal ini sejalan dengan prinsip *affective filter* yang dikemukakan oleh Krashen, dimana suasana belajar yang positif dan bebas tekanan dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran bahasa.

Dengan mempertimbangkan faktor pendukung dan kendala tersebut, implementasi Quizizz sebaiknya dilengkapi dengan strategi mitigasi. Pertama, guru perlu memastikan kesiapan teknis siswa sebelum memulai permainan, termasuk pengecekan koneksi internet dan kesiapan perangkat. Kedua, guru harus menyediakan panduan penggunaan aplikasi serta sesi latihan awal untuk siswa yang belum familiar. Ketiga, guru dapat memanfaatkan fitur *offline mode* atau menyediakan alternatif soal cetak bagi siswa yang mengalami gangguan teknis. Strategi-strategi ini akan memaksimalkan manfaat penggunaan Quizizz sekaligus meminimalisir hambatan yang mungkin muncul.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara kesiapan teknologi, kompetensi guru, dukungan lingkungan belajar, serta strategi mitigasi terhadap kendala teknis. Ketika faktor-faktor pendukung ini terpenuhi dan kendala dapat diminimalisir, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar, tetap termotivasi, dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penerapan teknologi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menuntut kemampuan guru dalam merancang dan mengelola materi, tetapi juga memperhatikan kesiapan infrastruktur dan dukungan yang memadai bagi siswa agar seluruh proses belajar menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.

Efektivitas Quizizz sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab terbukti sangat efektif. Keefektifan ini terlihat dari beberapa indikator utama, antara lain peningkatan motivasi belajar siswa, tingginya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, bersaing secara sehat dengan teman sekelas, dan jarang menunjukkan tanda-tanda kejemuhan. Hal ini sejalan dengan temuan Mulyadi dan Rahman (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.

Salah satu faktor yang mendukung keefektifan Quizizz adalah kemampuan aplikasi ini untuk menyajikan pembelajaran secara bervariasi dan dinamis. Dalam konteks pembelajaran kosakata Bahasa Arab, Quizizz memungkinkan guru menyusun pertanyaan yang mengintegrasikan berbagai aspek bahasa, seperti pengucapan, arti kata, serta konteks penggunaannya dalam kalimat sederhana. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur multimedia, misalnya gambar dan audio, yang membantu siswa mengasosiasikan kosakata dengan konteks visual maupun pendengaran. Strategi pembelajaran seperti ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multisensori, yang menekankan keterlibatan lebih dari satu indera untuk memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya memperkenalkan kosakata baru secara interaktif, tetapi juga membantu siswa mengingat dan menerapkan kosakata tersebut dalam komunikasi sehari-hari.

Keunggulan lain dari penggunaan Quizizz adalah kemampuannya dalam memfasilitasi evaluasi pembelajaran yang cepat, akurat, dan terstruktur. Fitur laporan hasil permainan memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara individual maupun kelompok. Setiap siswa mendapatkan umpan balik secara real-time, sehingga mereka dapat mengevaluasi sendiri pemahaman dan kekurangan mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Guru juga dapat mengidentifikasi kata-kata atau topik yang menjadi titik lemah mayoritas siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran berikutnya untuk memperkuat aspek tersebut. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media asesmen formatif, tetapi juga sebagai alat penguatan materi secara efektif, yang dapat mendukung keberlanjutan pembelajaran dan memastikan pemahaman kosakata yang lebih mendalam (Fahmi & Rohman, 2022).

Selain faktor teknis, keefektifan Quizizz juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dan ketersediaan fasilitas pendukung. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital memadai mampu merancang soal yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Hal ini mencakup pemilihan format soal yang tepat, pengaturan waktu yang optimal, serta integrasi media pendukung seperti gambar atau audio. Di sisi lain, siswa yang memiliki akses ke perangkat pribadi, seperti smartphone, tablet, atau laptop, serta jaringan internet yang stabil, dapat terlibat secara maksimal dalam pembelajaran. Ketersediaan perangkat dan infrastruktur digital yang memadai menjadi faktor penunjang yang krusial dalam memastikan implementasi Quizizz berjalan lancar dan efektif.

Dari perspektif psikologi pembelajaran, peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi selama penggunaan Quizizz dapat dijelaskan melalui teori Self-Determination yang

menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar (Karim & Sholihin, 2020). Dalam konteks ini, aspek kompetisi sehat, tantangan yang dapat diselesaikan, dan umpan balik langsung dari aplikasi berperan sebagai faktor penguat motivasi. Selain itu, prinsip Cognitive Load Theory juga relevan karena Quizizz membantu menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi bentuk kuis interaktif, sehingga siswa dapat memproses kosakata Bahasa Arab secara bertahap tanpa mengalami kelebihan beban kognitif.

Keunggulan lain yang signifikan adalah kemampuan Quizizz dalam menyesuaikan pengalaman belajar dengan karakteristik generasi digital. Siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, dan menggabungkan elemen visual maupun audio. Quizizz menawarkan pendekatan belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan daya ingat, serta mampu menginternalisasi kosakata dengan lebih cepat. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat membantu guru melakukan diferensiasi pembelajaran, karena mereka dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan masing-masing siswa, memberikan tantangan yang sesuai, dan memastikan bahwa setiap siswa memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Pertama, guru perlu terus meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas dalam merancang soal serta memilih media pendukung yang relevan. Kedua, sekolah dan lembaga pendidikan harus memastikan tersedianya perangkat dan akses internet yang memadai bagi seluruh siswa, sehingga tidak ada hambatan teknis yang mengurangi keterlibatan. Ketiga, integrasi Quizizz dengan metode pengajaran lain, seperti Total Physical Response (TPR) atau storytelling, dapat meningkatkan pengalaman belajar multisensori dan memperkuat pemahaman kosakata. Keempat, guru perlu memanfaatkan laporan hasil permainan untuk merencanakan tindak lanjut pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan siswa, dan melakukan remedial secara tepat waktu.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz bukan sekadar media hiburan atau permainan, tetapi merupakan media pembelajaran yang memiliki fungsi ganda: sebagai alat evaluasi yang efektif sekaligus sebagai sarana penguatan materi yang menarik. Dengan penerapan yang tepat, Quizizz dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan, selaras dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Selain itu, penting untuk menekankan bahwa penulisan Daftar Pustaka dalam konteks penelitian ilmiah memiliki peran yang tak kalah penting. Daftar Pustaka merupakan kompilasi karya tulis yang menjadi acuan penulis dalam menyusun artikel, sekaligus memberikan landasan akademik yang kuat bagi pembaca untuk menelusuri sumber informasi yang digunakan. Penulisan Daftar Pustaka harus mengikuti kaidah yang telah ditentukan, baik dari segi format, urutan, maupun konsistensi penggunaan gaya sitasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kredibilitas artikel, tetapi juga mempermudah verifikasi fakta dan memperluas pemahaman pembaca terhadap literatur yang relevan dengan topik penelitian. Dengan demikian, penerapan Quizizz dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab dapat dipandang sebagai inovasi yang efektif dan berlandaskan bukti empiris, sekaligus memperkuat praktik penulisan akademik yang profesional dan sistematis.

KESIMPULAN

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar, hasil penguasaan kosakata, serta motivasi siswa. Quizizz memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif melalui variasi soal, fitur umpan balik langsung, serta elemen permainan seperti skor dan leaderboard yang membuat siswa lebih fokus, aktif, dan bersemangat. Guru juga sangat terbantu karena fitur laporan memudahkan identifikasi materi yang masih sulit bagi siswa. Secara umum, proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, peningkatan hasil belajar tercermin dari naiknya nilai rata-rata siswa setelah penggunaan Quizizz dalam beberapa sesi pembelajaran. Siswa lebih mudah mengingat mufradat karena adanya pengulangan otomatis, umpan balik cepat, dan suasana kompetitif yang positif. Motivasi belajar meningkat berkat tampilan visual yang menarik, suasana belajar yang tidak membosankan, serta apresiasi dari guru. Meskipun terdapat kendala seperti jaringan dan perbedaan kemampuan mengoperasikan gawai, hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan Quizizz secara keseluruhan. Dengan demikian, Quizizz dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang efektif dan layak diterapkan dalam konteks pembelajaran modern..

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, I. (2003). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian*, Bogor, 27(10), 179–188.

في تتميم المفردات اللغوية لدى طلاب المرحلة (Quizizz). أثر استخدام تطبيق كوبيز. (2021). Al-Baqmi, S. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Sekolah Menengah*, 5(3), 150–165.

Azhari, A. A., & Sari, I. M. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Linguistik*, 10(1), 121–135.

Fahmi, A. H., & Rohman, F. (2022). Implementasi Gamifikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Penguasaan Mufradat pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Arab*, 6(2), 98–110.

Nurhasan, N., Sundari, S., Sulaeman, R., Syafei, I., & Izzudin, I. (2026). Implementasi Pendidikan Nilai Islami Berbasis Manhaj al-Tazkiyah dalam Membentuk Kepribadian Muslim. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(1), 57-73.

Makmun, S., Zakaria, A. F., Syafei, I., & Musthafa, I. (2026). Etika Islam dalam Pemilihan Ilmu dan Lingkungan Belajar yang Baik: Studi Kitab Ta'lim Mutaalim. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(1), 29-38.

Nazhifah, S., & Syafe'i, I. (2025). An Analysis of Arabic Language Learning Problems in Madrasah Aliyah and Their Solutions. *Jurnal Bahasa dan Sastra Pusaka Cendekia*, 1(3), 108-113.

Syafei, I., & Rohanda, R. (2025, July). Personality Competence of Arabic Language Teachers From the Perspective of Islamic Educational Philosophy. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 538-551).

Syafei, I., & Ardiansyah, A. A. (2025, July). Professional Competence of Arabic Language Teachers Based on the National Education Standards. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 552-565).

Arwani, M., Musthafa, I., & Syafei, I. (2025). The Concept of Curriculum According to Ali Ahmad Madzkur in Manhaj at-Tarbiyah fī at-Taṣawwur al-Islāmī. *Al-Afkār: Jurnal Pemikiran Mahasiswa Pendidikan*, 1(2), 83-93.

Irpan, I., & Syamsiar, S. (2025). Penerapan Seni Kaligrafi dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Arab Siswa Kelas VI SD Islam Yayasan Pendidikan Loktuan Bontang Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(3), 115-126.

Nailurrahmi, F., & Syafei, I. (2025). Implementasi Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif*, 6(4).

Az-Zahra, M., & Syafe'i, I. (2025). Qualitative Analysis of the Effectiveness of the Communicative Learning Model in Arabic Language Instruction: Analisis Kualitatif Terhadap Efektivitas Model Pembelajaran Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa dan Sastra Pusaka Cendekia*, 1(2), 86-97.

Rahmatika, A., & Syafe'i, I. (2025). Challenges in Teaching Arabic to Early Childhood Learners: Pedagogical and Psycholinguistic Perspectives: Tantangan dalam Pengajaran Bahasa Arab kepada Peserta Didik Usia Dini: Perspektif Pedagogis dan Psikolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Sastra Pusaka Cendekia*, 1(2), 77-85.

٢٠٢٥). تطوير مادة مهارة الكلام على الموقع الالكتروني:(البحث في مدرسة I & Syafei, I. *IIUM Journal of Educational Studies*. ١٠٠-٦٩, (٢) ١٣.

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). The Communicative Approach in Arabic Language Learning (Theoretical and Practical Perspectives). In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 477-491).

Syafei, I., & Nugraha, D. (2025, July). Social Competence of Arabic Language Teachers Based on the National Education Standards. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 566-578).

Hilmy, B. (2024). Penggunaan Media Quizizz dalam Penerapan Kosakata Bahasa Arab. *Transformasi: Jurnal Kepemimpinan & Pendidikan Islam*, 7(2), 1-12.

Karim, A., & Sholihin, A. (2020). Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Meminimalisasi Kecemasan Belajar Bahasa Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 121-135.

Kusumah, Y., & Hidayat, A. (2018). The Effect of Using Quizizz Application on Students' Arabic Vocabulary Mastery at Islamic Senior High School. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(2), 221-234.

Lokot Hlimah. (2023). Efektivitas Media Quizizz dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 12(1), 50-65.

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Pedagogical Competence of Arabic Language Teachers Based on the National Education Standards. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 521-537).

Maulina, M., & Lubis, A. S. (2019). Quizizz as a Digital Game-Based Learning Tool for Assessing Students' Understanding in Higher Education. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 392-405.

Muhammad, A. (2024). Analisis Fitur Laporan Quizizz untuk Menentukan Strategi Penguanan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Tadris Bahasa Arab*, 18(1), 88-103.

Mulyadi, M., & Rahman, F. (2021). Digital Learning Innovation: Quizizz for Improving Arabic Language Skills in the Post-Pandemic Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 543, 121–126.

Mulkan, G. Z., Syafei, I., & Nugraha, D. (2025, July). Efforts to Improve Students' Learning Interest in Speaking Skills Using Interactive Method for Grade VII Students in Cibojong Garut. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 449-463).

Muthmainnah, H. A., & Syafei, I. (2025, July). Planning Design in Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 403-413).

Muslimah, A. S., & Syafei, I. (2025, July). Analysis of Arabic Language Curriculum and Learning System: Instrumental Analysis. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 374-387).

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Philosophical Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 299-309).

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Ideological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 242-255).

Rizpawa, A. S., Musthafa, I., Syafei, I., & Ardiansyah, A. A. (2025, July). The Efforts to Improve Students' Speech Skills by Using The TPR (Total Physical Response) Learning Method in Grade IX Students of Al-Ihsan Junior High School. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 84-94).

Rahmat, N., & Syafei, I. (2025, July). Sustainability Principles of Arabic Language Curriculum Design: Contextual and Cultural, Flexibility Principles, Evaluation and Feedback Principles. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 74-83).

Furkony, F. F., Syafei, I., Abdurahman, P., & Ardiansyah, A. A. (2025, July). Principles of Arabic Language Curriculum Design. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 22-29).

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Sociological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 324-336).

Ghaisan, D. A., Syafe'i, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). The Use of The Make a Match Model in Arabic Language Learning to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Grade VII Students at MTs Wanasari. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 104-111).

Syafei, I. (2025). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fakkaar*, 6(2), 35-58.

Rahimahullah, D. E. H., Syafei, I., & Nugraha, D. (2025, July). Sociological, Psychological, Scientific and Technological Foundations in Designing Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 30-40).

Nugraha, A., & Syafe'i, I. (2025). Curriculum Foundations for Arabic Language Education in the AI Era: Holistic, Juridical, and Technological Perspectives. *Journal of Arabic Language Learning and Teaching*, 3(2), 151-160.

Naqib, M., & Ubaidillah, U. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital di Era Modern: Transformasi Metode, Media, dan Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Dan Ilmu Keislaman*, 8(1), 83–111.

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). The Implications of Behaviorist Learning Theory on Arabic Language Learning. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 158-175).

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Comparison Between Traditional and Modern Approaches in Arabic Language Teaching. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 505-520).

Nursiniah, S., & Utami, I. I. S. (2025). Minimnya Keterlibatan Siswa dalam Merancang Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Karimah Taubid*, 4(9), 7082–7095.

Owusu-Acheaw, M., & Gbedemah, C. (2022). The Influence of Gamification on Students' Motivation and Learning Outcomes: A Quasi-Experimental Study using Quizizz. *Journal of Education and Practice*, 13(16), 1–10.

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Comparison Between Traditional and Modern Approaches in Arabic Language Teaching. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 505-520).

Prasetyo, A. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Komparatif Penggunaan Quizizz dan Kahoot! Terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 8(3), 450–465.

Pratama, D. (2022). Efektivitas Fitur Umpam Balik Langsung pada Aplikasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Internalasi Materi Secara Mandiri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 7(1), 201–215.

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.

Rahmawati, A., & Yusuf, I. (2023). Pengaruh Media Gamifikasi dengan Elemen Visual terhadap Peningkatan Fokus dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(3), 300–315.

Rahmawati, R. (2022). *Digital Technology in Arabic Language Learning: Trends and Practices* (P. B. Smith, Ed.). Routledge.

Rizkiawati, H., Santosa, M. H., & Indrayani, L. (2024). A Systematic Literature Review the Use of Quizizz on EFL Students' Vocabulary Mastery: A Shift from Pandemic to Post-Pandemic. *Journal of Educational Study*, 4(2), 23–31.

Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025, July). Theological Foundations in the Development of the Arabic Language Curriculum. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 55, No. 1, pp. 188-200).

Salsabila, R., & Fikri, A. (2022). Quizizz sebagai Media Penguatan Daya Ingat Kosakata Bahasa Arab Siswa. *Lisanudhad: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 1–15.

Srimulyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.

Turgut, G., & Dindar, M. (2018). Game-based learning in language education: A study on the effect of Quizizz on vocabulary recall. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(2), 1–18.

Ubaidillah, M., Hasaniyah, N., & Anshory, A. M. A. (2025). Pemanfaatan aplikasi Fun Easy Arabic untuk Pembelajaran Istima'di Darul Lughah Kanzun Najah Kota Batu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 47–54.

Widodo, S. (2023). Peran Quizizz dalam Mengakomodasi Gaya Belajar Visual dan Kinestetik pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Media Pendidikan*, 10(1), 50–65.

Wulandari, R., & Sari, D. P. (2021). Integrasi Teknologi Digital Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Madrasah*, 4(2), 200–215.