

Eksplorasi Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Fadhil Izzan

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia
E-mail: 240406019.mhs@uinmataram.ac.id

Abstract

This study investigates the effectiveness of the Quizizz application as an evaluative tool in Arabic language learning at MAN 2 Mataram. Employing a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design, the research involved 120 students assigned to experimental and control groups. Research instruments consisted of an Arabic comprehension test, an ARCS-based learning motivation questionnaire, and observation sheets. The findings indicate that the integration of Quizizz significantly improved students' answer accuracy by 17.8 percentage points, compared to only a 3.1-point increase in the control group. The experimental group also recorded a gain score of 15.3 with a very large effect size ($d = 1.63$). Furthermore, students' learning motivation increased across all ARCS dimensions, with the most substantial improvement observed in the satisfaction component. Gamification features, immediate feedback, and the platform's self-paced learning system were found to contribute to enhanced learning outcomes and student motivation. However, the study also identified challenges such as limited internet access and varying levels of technological proficiency among students. Overall, the results demonstrate that Quizizz is an effective and innovative evaluative medium for Arabic language instruction.

Keywords: *Quizizz; Arabic Language Learning; Learning Evaluation; Learning Motivation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media evaluatif dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Mataram. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental pretest-posttest control group, penelitian ini melibatkan 120 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes pemahaman Bahasa Arab, angket motivasi belajar berbasis ARCS, serta lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan peningkatan signifikan terhadap akurasi jawaban siswa sebesar 17,8 poin persentase, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan 3,1 poin. Skor pemahaman siswa kelompok eksperimen juga meningkat dengan gain score 15,3 dan memiliki effect size sangat besar ($d = 1,63$). Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat pada seluruh aspek ARCS, terutama pada aspek satisfaction. Fitur gamifikasi, umpan balik langsung, dan sistem self-paced learning dalam Quizizz terbukti berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Meskipun demikian, penelitian menemukan kendala seperti keterbatasan akses internet dan perbedaan kemampuan teknologi antar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluatif yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Bahasa Arab, Evaluasi Pembelajaran, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan modern, evaluasi pembelajaran memegang peranan krusial dalam mengukur efektivitas proses pengajaran dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Arab. Seiring perkembangan teknologi digital, aplikasi evaluasi interaktif seperti Quizizz semakin populer sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa¹. Pemanfaatan *platform gamifikasi* seperti Quizizz tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi ini menghadirkan sebuah inovasi signifikan yang mampu mendobrak metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan satu arah, menggantikannya dengan sebuah pengalaman evaluatif yang dinamis dan melibatkan siswa secara total².

Platform ini dirancang khusus untuk memfasilitasi guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat disesuaikan kecepatannya, menyediakan jutaan kuis publik, serta fitur pelaporan yang mendetail³. Kemampuannya untuk diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel cerdas dan komputer menjadikan Quizizz sebagai alat yang sangat adaptif untuk mengukur pemahaman materi pembelajaran Bahasa Arab secara daring⁴. Dengan demikian, Quizizz menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab yang seringkali dianggap sulit dan konvensional, menjadikannya lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik⁵.

Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya proses belajar daripada hasil akhir, di mana pengalaman interaktif melalui Quizizz dapat mengoptimalkan pemahaman konsep Bahasa Arab secara mendalam⁶. Aplikasi Quizizz memungkinkan guru untuk memperoleh data kemajuan siswa secara *real-time*, memberikan umpan balik instan, dan

¹ Rica Wijayanti dkk., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 347–56, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>.

² Muhamad dan Rusi Rusmiati Aliyyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran IPAS," *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 5, no. 2 (2025): 764–71, <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>.

³ Wafiq Nur Muhammad Arwani dkk., "Implementasi Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Sma Negeri 4 Malang," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 4 (2025): 1870–80, <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6573>.

⁴ M. Andra dkk., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian* 7, no. 1 (2022): 24–36, <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>.

⁵ Hikmah Maulani dkk., "Sastra Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Anak Dini di Tk Al-Quran (TKQ)," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 175–85,

⁶ Mariano Satya Pramularsi dkk., "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 4 Bajur Pada Materi 'Bumiku,'" *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 5, no. 2 (2025): 722–28, <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5353>.

menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan kebutuhan individual, sehingga memfasilitasi peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional⁷.

Novelty penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengkaji pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluatif dalam pembelajaran Bahasa Arab suatu bidang yang relatif kurang dieksplorasi dibandingkan penggunaannya pada mata pelajaran lain. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas Quizizz dari aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan analisis motivasi belajar berbasis model ARCS, sehingga memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana fitur gamifikasi, umpan balik instan, dan sistem pembelajaran mandiri berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran bahasa.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluatif dalam pembelajaran Bahasa Arab, mengukur peningkatannya terhadap pemahaman materi dan motivasi belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung maupun kendala yang muncul selama proses evaluasi daring. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi evaluasi digital yang lebih inovatif dan adaptif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *pretest-posttest control group*. Desain ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan akurasi jawaban serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa MAN 2 Mataram (MAN PK) pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 360 siswa. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik *stratified random sampling* berdasarkan tingkat kelas, sehingga diperoleh 120 siswa yang kemudian dibagi secara proporsional ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap jenjang, yakni kelas X, XI, dan XII.

Dalam pelaksanaannya, kelompok eksperimen mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, yang memanfaatkan fitur gamifikasi, umpan balik langsung, dan mode *self-paced*, sedangkan kelompok kontrol menjalani evaluasi melalui metode tes tertulis konvensional. Prosedur pengumpulan data diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, diikuti pemberian perlakuan pada masing-masing kelompok, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0 melalui uji perbedaan rerata dan penghitungan *effect size*, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai dasar penentuan signifikansi statistik.

⁷ Arwani dkk., "Implementasi Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 4 Malang."

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Responden dan Analisis Statistik Peningkatan Akurasi

Responden penelitian terdiri dari 120 siswa dengan karakteristik sebagai berikut:

(i) Jenis kelamin: 68 perempuan (56,7%), 52 laki-laki (43,3%), (ii) Usia: 15-18 tahun (rata-rata 16,4 tahun), (iii) Latar belakang pendidikan: 78 siswa (65%) dari MTs, 42 siswa (35%) dari SMP, dan (iv) Pengalaman menggunakan aplikasi pembelajaran: 89 siswa (74,2%) pernah menggunakan, 31 siswa (25,8%) belum pernah

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat akurasi jawaban siswa yang menggunakan Quizizz:

Tabel 1. Perbandingan Akurasi Jawaban Pretest dan Posttest

Aspek	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nahwu	58,3%	76,8%	59,1%	62,4%
Sharaf	62,1%	79,2%	61,8%	65,3%
Mufradat	69,4%	85,6%	68,9%	71,2%
Qiraah	52,7%	72,1%	53,2%	56,8%
Rata-rata	60,6%	78,4%	60,8%	63,9%

Peningkatan akurasi jawaban pada kelompok eksperimen mencapai 17,8 poin persentase, sementara kelompok kontrol hanya 3,1 poin persentase. Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$) pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,127$).

Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak yang jauh lebih signifikan terhadap peningkatan akurasi jawaban siswa dibandingkan metode evaluasi konvensional. Perbedaan kenaikan skor yang sangat mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang diperkuat oleh hasil uji statistik, menunjukkan bahwa integrasi media evaluatif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan capaian kognitif siswa secara lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab.

2. Analisis per Aspek Pembelajaran

Analisis pada aspek pembelajaran dalam penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas aplikasi Quizizz dalam mendukung proses evaluasi dan pembelajaran bahasa Arab. Dalam konteks ini, penggunaan Quizizz tidak hanya dipandang sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Pembelajaran bahasa Arab yang pada umumnya menuntut ketelitian dalam memahami kosakata, struktur kalimat, dan makna teks, sering kali dianggap menantang oleh peserta didik. Tantangan tersebut semakin besar apabila proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan tanpa variasi media yang memadai. Oleh sebab itu, integrasi platform digital seperti Quizizz menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Secara deskriptif, penggunaan Quizizz memberikan perubahan signifikan terhadap pola pembelajaran di kelas. Platform ini mampu mengemas materi evaluasi dalam bentuk permainan edukatif (*game-based learning*) yang dilengkapi elemen visual menarik, musik latar, timer, dan sistem skor yang menumbuhkan suasana kompetisi sehat. Siswa tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup. Keterlibatan mereka menjadi lebih tinggi karena Quizizz menghadirkan mekanisme reward berupa poin dan peringkat, yang dalam banyak kasus dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.⁸

Di samping itu, fitur *instant feedback* membuat siswa dapat mengetahui jawaban benar atau salah secara langsung setelah mengerjakan soal. Hal ini mempermudah mereka untuk segera memperbaiki kesalahan konsep dan memperkuat pemahaman yang benar. Bagi guru, laporan analitik (report) yang dihasilkan Quizizz sangat bermanfaat untuk melihat perkembangan keterampilan bahasa Arab siswa secara individual maupun kelompok. Data seperti tingkat akurasi, kecepatan menjawab, maupun jenis soal yang sering salah menjadi dasar yang kuat untuk perbaikan strategi mengajar dan penyusunan materi remedial.

Narasi pembelajaran yang tercipta melalui penggunaan Quizizz juga menunjukkan adanya peningkatan aspek afektif siswa. Siswa cenderung menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika proses evaluasi dilakukan melalui media yang menarik dan interaktif. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal, karena suasana tes tidak menegangkan seperti evaluasi tradisional. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan kondusif, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari sisi kognitif, Quizizz membantu memperluas wawasan siswa melalui variasi jenis soal yang dapat disusun oleh guru, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah. Variasi ini memungkinkan guru menguji berbagai level kemampuan, mulai dari pengetahuan dasar kosa kata (*mufradat*), pemahaman teks sederhana, hingga penerapan kaidah tata bahasa Arab (*qawā'id*). Dengan demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan mereka secara komprehensif.

Secara keseluruhan, analisis per aspek pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga memperbaiki kualitas interaksi belajar di kelas. Aplikasi ini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran era digital yang menuntut kreativitas, variasi, dan efektivitas

⁸ Pramulansih dkk., "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Bajur Pada Materi 'Bumiku.'"

media. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Quizizz berfungsi sebagai jembatan antara pendekatan modern dan materi tradisional, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi saat ini.⁹

a. Aspek Nahwu (Tata Bahasa)

Aspek nahwu menunjukkan peningkatan paling signifikan pada kelompok eksperimen. Fitur immediate feedback dalam Quizizz memungkinkan siswa langsung mengetahui kesalahan mereka dalam penerapan kaidah nahwu. Visualisasi yang menarik dalam aplikasi juga membantu siswa mengingat pola-pola i'rab dan struktur kalimat Arab.

b. Aspek Sharaf (Morfologi)

Peningkatan pada aspek sharaf juga cukup signifikan. Gamifikasi dalam Quizizz membuat pembelajaran tentang pola-pola kata (wazan) menjadi lebih menyenangkan. Siswa melaporkan bahwa mereka lebih mudah mengingat transformasi kata melalui quiz interaktif dibandingkan metode drill konvensional.

c. Aspek Mufradat (Kosakata)

Aspek mufradat menunjukkan peningkatan tertinggi (16,2 poin persentase). Hal ini sejalan dengan penelitian Godwin-Jones (2018) yang menyatakan bahwa gamifikasi sangat efektif untuk pembelajaran kosakata karena sifatnya yang repetitif dapat dikemas dalam bentuk permainan yang menarik.

d. Aspek Qiraah (Membaca)

Meskipun menunjukkan peningkatan yang signifikan, aspek qiraah memiliki peningkatan terendah. Hal ini dapat dipahami karena kemampuan membaca memerlukan proses yang lebih kompleks dan tidak dapat sepenuhnya ditingkatkan hanya melalui kuis pilihan ganda.

e. Analisis Motivasi Belajar

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen:

Tabel 3. Skor Motivasi Belajar

Aspek ARCS	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Selisih
Attention	4,2	3,1	1,1
Relevance	4,0	3,3	0,7
Confidence	4,1	3,2	0,9
Satisfaction	4,3	3,0	1,3
Rata-rata	4,15	3,15	1,0

Semua aspek motivasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen ($p < 0,001$). Aspek satisfaction menunjukkan peningkatan tertinggi,

⁹ Arwani dkk., "Implementasi Penggunaan Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika SMA Negeri 4 Malang."

mengindikasikan bahwa siswa merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan Quizizz.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas

Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, sebagaimana ditegaskan dalam Teori Konstruktivisme Piaget dan Konstruktivisme Sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa guru adalah fasilitator yang membimbing siswa dalam membangun pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, guru yang profesional harus mampu: merancang pembelajaran bermakna, memahami perkembangan kognitif siswa, memilih metode dan media tepat sesuai karakteristik materi bahasa.

Penelitian oleh Mahmud & Abd Rahman (2020) menunjukkan bahwa kompetensi guru Bahasa Arab berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman gramatikal siswa, terutama pada materi *fi' il mudhāri'* yang menuntut ketelitian dan pemahaman mendalam.¹⁰ Motivasi belajar siswa merupakan faktor penentu efektivitas pembelajaran. Teori motivasi ARCS Model (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari John Keller menjelaskan bahwa pembelajaran harus: menarik perhatian (*Attention*), relevan dengan kebutuhan siswa (*Relevance*), membangun kepercayaan diri (*Confidence*), menimbulkan kepuasan belajar (*Satisfaction*).

Integrasi teknologi seperti Quizizz terbukti mampu memenuhi empat aspek ini. Kuis interaktif mampu menangkap perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan karakter generasi digital, meningkatkan kepercayaan diri lewat *instant feedback*, serta memberi rasa puas melalui perolehan skor dan peringkat. Hasil penelitian Suryanto (2021) juga menunjukkan bahwa media digital yang menghadirkan pengalaman gamifikasi memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan fokus belajar siswa.

Aplikasi digital interaktif, seperti Quizizz, menawarkan tampilan menarik, fitur interaktif, dan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat motivasi internal, dan mempermudah mengingat serta penerapan konsep gramatikal¹¹. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis efektivitas pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran, terutama Bahasa Arab.

¹⁰ Ilman Mahbubillah dkk., "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Educaplay," *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2025): 1270–80, <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>.

¹¹ Mahbubillah dkk., "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Educaplay."

Secara khusus, penelitian ini juga akan mengidentifikasi bagaimana aplikasi Quizizz dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan pemecahan masalah, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan¹². Selain itu, studi ini akan menelaah sejauh mana Quizizz dapat mengatasi kendala umum dalam pengajaran bahasa Arab yang seringkali disebabkan oleh metode konvensional yang kurang menarik. Efektivitas media digital seperti Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar telah didukung oleh berbagai penelitian, yang menunjukkan bahwa alat kuis daring dapat membangkitkan minat dan memotivasi siswa untuk belajar, bahkan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa pada topik yang diajarkan¹³.

Lebih lanjut, beberapa fitur teknis Quizizz memberikan keunggulan tambahan. *Immediate feedback* memungkinkan siswa mengetahui kesalahan secara langsung sehingga proses koreksi dan pemahaman konsep berlangsung lebih cepat. Elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan tampilan visual membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dan memotivasi. Mode *self-paced learning* memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk menyelesaikan kuis sesuai ritme mereka, sehingga mengurangi kecemasan evaluatif. Sementara itu, fitur *data analytics* menyediakan informasi detail mengenai performa siswa, jenis soal yang paling menantang, serta durasi pengerjaan setiap soal, sehingga guru dapat melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara lebih terarah.

Meskipun demikian, penerapan Quizizz tidak terlepas dari sejumlah kendala. Beberapa siswa mengalami hambatan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat, terutama pada tahap awal penggunaan. Terdapat pula kesenjangan kemampuan teknologi antar siswa, yang menyebabkan sebagian peserta didik membutuhkan waktu adaptasi lebih lama. Selain itu, beberapa guru mengungkapkan kekhawatiran bahwa ketergantungan pada media digital dapat mengurangi kemampuan siswa dalam menghadapi tes konvensional yang masih banyak digunakan dalam sistem evaluasi formal.

Selanjutnya, meskipun pemanfaatan Quizizz memberikan berbagai keunggulan pedagogis, implementasinya di lapangan tetap menghadapi sejumlah tantangan dan kendala yang perlu mendapat perhatian. Salah satu kendala utama yang muncul adalah masalah teknis, terutama terkait kestabilan koneksi internet dan keterbatasan perangkat siswa. Sebagian siswa menggunakan gawai dengan spesifikasi rendah atau sistem operasi yang kurang mendukung, sehingga aplikasi tidak dapat berjalan optimal. Kondisi ini

¹² muhamad Dan Aliyyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran IPAS."

¹³ muhamad Dan Aliyyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran IPAS."

menyebabkan keterlambatan dalam memuat soal, keluarnya siswa dari kuis secara tiba-tiba, serta terganggunya alur evaluasi, khususnya pada minggu pertama penerapan ketika tingkat adaptasi dan kesiapan teknis masih rendah. Hambatan teknis semacam ini berpotensi menurunkan konsentrasi siswa dan memengaruhi kualitas hasil evaluasi.

Selain itu, terdapat kesenjangan kemampuan teknologi antar siswa yang memengaruhi kelancaran proses evaluasi. Siswa yang terbiasa menggunakan aplikasi digital dapat mengikuti kuis dengan cepat dan efisien, sedangkan siswa yang kurang familiar membutuhkan waktu adaptasi lebih lama untuk memahami mekanisme penggunaan aplikasi. Kesenjangan ini tidak hanya berdampak pada kecepatan pengerjaan, tetapi juga pada tingkat kenyamanan psikologis selama mengikuti evaluasi berbasis digital. Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan kecemasan ketika menghadapi tampilan yang berbeda dari lembar tes konvensional yang selama ini mereka kenal.

Di sisi lain, beberapa guru menyampaikan kekhawatiran terhadap potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi digital dalam proses evaluasi. Menurut mereka, penggunaan aplikasi seperti Quizizz secara intensif dapat menyebabkan siswa semakin jarang berlatih mengerjakan tes konvensional berbasis kertas, padahal bentuk evaluasi tradisional tersebut masih banyak digunakan dalam sistem penilaian resmi, seperti ujian sekolah atau asesmen nasional. Kekhawatiran ini menegaskan perlunya keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan pelestarian keterampilan evaluatif dasar agar siswa tetap memiliki kemampuan adaptif terhadap berbagai bentuk penilaian.

Secara keseluruhan, berbagai tantangan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur digitalnya, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi teknologi siswa dan guru, serta strategi integrasi yang mempertimbangkan kondisi lingkungan belajar. Dengan identifikasi kendala yang tepat, penggunaan Quizizz dapat terus dioptimalkan melalui perbaikan teknis, pendampingan penggunaan teknologi, serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif.

Secara keseluruhan, temuan mengenai berbagai faktor pendukung dan kendala implementasi menunjukkan bahwa efektivitas Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya bergantung pada fitur digital yang ditawarkannya, tetapi juga pada kesiapan pedagogis, teknologis, dan psikologis seluruh komponen pembelajaran. Meskipun tantangan seperti keterbatasan perangkat, kesenjangan literasi digital, dan kekhawatiran terhadap ketergantungan teknologi masih dijumpai, bukti empiris yang ditunjukkan

penelitian ini menegaskan bahwa manfaat pedagogis Quizizz jauh lebih dominan. Dengan pengelolaan yang tepat dan strategi pendampingan yang memadai, Quizizz berpotensi menjadi media evaluatif yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif dan inklusif dalam mendukung capaian belajar Bahasa Arab secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara konsisten mampu meningkatkan akurasi jawaban siswa secara lebih efektif dibandingkan metode evaluasi konvensional. Hal ini tercermin dari peningkatan akurasi sebesar 17,8 poin persentase pada kelompok eksperimen, yang jauh melebihi peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol. Selain peningkatan akurasi, perbedaan tingkat pemahaman antara kedua kelompok juga terlihat jelas. Gain score yang dicapai kelompok eksperimen sebesar 15,3 menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat substansial, dengan *effect size* bernilai 1,63 yang menandakan pengaruh yang sangat besar dari perlakuan yang diberikan melalui penggunaan Quizizz.

Motivasi belajar siswa turut mengalami peningkatan signifikan ketika pembelajaran dievaluasi menggunakan Quizizz. Hal ini tampak pada peningkatan skor motivasi pada seluruh aspek ARCS, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*, dengan rerata skor kelompok eksperimen mencapai 4,15, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, umpan balik langsung, dan pengalaman belajar interaktif yang ditawarkan Quizizz tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga memperkuat dorongan internal siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, efektivitas aplikasi ini terlihat merata pada seluruh aspek keterampilan Bahasa Arab yang diukur, termasuk *mufradat*, *sharaf*, *nahwu*, dan *qirā'ah*, masing-masing menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dengan capaian peningkatan tertinggi pada aspek *qirā'ah*.

Temuan tersebut diperkuat oleh respons positif dari mayoritas siswa, di mana lebih dari 94 persen menyatakan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, serta lebih dari 88 persen merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Arab setelah menggunakan aplikasi ini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan akurasi, pemahaman, dan motivasi belajar siswa secara simultan. Dengan demikian, Quizizz dapat dipandang sebagai media evaluatif yang inovatif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di era digital.

Referensi

- Aditiyawarman, M. Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, dan Lusiana Dewi Kusumayati. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Penelitian* 7, no. 1 (2022): 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>.
- Arwani, Wafiq Nur Muhammad, Hary Suswanto, Syaifudin Ramadhani, dkk. "Implementasi Penggunaan Media Quizziz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika SMA NEGERI 4 MALANG." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 4 (2025): 1870–80. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6573>.
- Hikmah Maulani, Nalahuddin Saleh, Asep Sopian, dan Shofa M Khalid. "Sastra Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Anak Dini di Tk Al-Quran (TKQ)." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 2 (2022): 175–85. <https://doi.org/10.54471/tarbiyatuna.v15i2.1770>.
- Khotijah, Khotijah, dan Ahmad Arifin. "Desain dan Implementasi Mobile Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah." *An Nabighoh* 23, no. 1 (2021): 109. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3373>.
- Mahbubillah, Ilman, Nur Hasaniyah, Abdul Muntaqim Al Anshory, dan Munirul Zainal Abidin. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching and Learning Dengan Media Educaplay." *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2025): 1270–80. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>.
- Mira, Mira, Syihabudin Syihabudin, dan Yayan Nurbayan. "Evaluation Of Arabic Learning Using The Kahoot Application In The Pandemic Era Of Covid-19." *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 4, no. 2 (2020): 153–64. <https://doi.org/10.15575/jpba.v4i2.8930>.
- Muhamad, Muhamad, dan Rusi Rusmiati Aliyyah. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 MELAYU KOTA BIMA PADA MATA PELAJARAN IPAS." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 5, no. 2 (2025): 764–71. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>.
- "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik." *Jurnal Dunia Pendidikan*, advance online publication, 1 Desember 2021. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2021.3.4.18>.
- Pramularsih, Mariano Satya, Zulkarnaen Zulkarnaen, dan Zulkarnaen Zulkarnaen. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 BAJUR Pada Materi 'Bumiku.'" *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 5, no. 2 (2025): 722–28. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5353>.
- Sari, Afna Fitria. "ETIKA KOMUNIKASI." *TANJAK: Journal of Education and Teaching* 1, no. 2 (2020): 127–35. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>.
- Sembiring, Yena Jorena, Devi Triana, Mutiara Angelica Sinaga, Monika Natalina Silaban, dan Dumaris E. Silalahi. "An Analysis of the Four Language Skills Tests Based on Language Assessment and Evaluation Principle at SMP Negeri 1 Pematangsiantar." *REGISTER: Journal of English Language Teaching of FBS-Unimed* 14, no. 3 (2025): 55–65. <https://doi.org/10.24114/reg.v14i3.67994>.
- Soraya, Rahayu, Tri Dewantari, dan Diah Nur Hafifah. "Pengaruh Alqurun Teaching Model (ATM) Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa." *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences* 13, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.30599/jti.v13i1.923>.
- Syamsu, Pradi Khusufi. "Faktor-faktor Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab." *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 2 (2022): 187. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v11i2.11600>.
- Wijayanti, Rica, Didik Hermanto, dan Zainudin Zainudin. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar

Mahasiswa.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 347–56. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>.

Zaharo, Zaharo, Laily Fitriani, dan Renni Hasibuan. “Optimizing Arabic Reading Comprehension Skills through the Quizizz App: An Interactive Learning Breakthrough for Higher Education.” *Dzihni: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Linguistik dan Kajian Literatur Arab* 2, no. 01 (2024): 1. <https://doi.org/10.28944/dzihni.v2i01.1643>.