

## The Effectiveness of Quizizz-Based Gamification in Improving Students' Arabic Learning Outcomes

### Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Arab Siswa

Abdu Alghoffar Bayhaqi<sup>1\*</sup>, Saefullah Azhari<sup>2</sup>, Nurul Istiqomah<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya<sup>1,2</sup>, MTs Taswirul Afkar Surabaya<sup>3</sup>  
qaina790@gmail.com<sup>1</sup>, saefullah652@gmail.com<sup>2</sup>, nurulistiqomahsyifa76@gmail.com<sup>3</sup>

\*corresponding author

#### Article History:

Received:  
28 November 2025

Revised:  
16 December 2025

Accepted:  
27 December 2025

Available online:  
16 February 2026

#### Keywords:

quizizz; Arabic language learning; digital learning media; learning motivation; student learning outcomes.

#### Kata Kunci:

Quizizz; pembelajaran Bahasa Arab; media pembelajaran digital; motivasi belajar; hasil belajar siswa

#### Abstract:

This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz as a learning medium in improving students' learning outcomes and motivation in Arabic language learning. The research employed a mixed methods approach involving 30 seventh-grade students and one Arabic language teacher. Qualitative data were obtained through observation, interviews, and documentation, while quantitative data were collected through pre-tests and post-tests analyzed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The results indicate that the implementation of Quizizz through three main stages (preparation, implementation, and evaluation) successfully increased average learning achievement by 31.5% in vocabulary, grammar, and reading comprehension. In addition, active student participation increased by 73%, learning concentration doubled, and 87% of students reported that the learning process was more engaging. The gamification features and instant feedback provided by Quizizz were proven to create a positive, competitive atmosphere and strengthen students' intrinsic motivation. The challenges encountered include limited infrastructure, teacher readiness, and dependence on technology. This study concludes that Quizizz is an effective, innovative, and feasible learning medium for Arabic language instruction. The practical implications emphasize the need to enhance teachers' digital literacy and provide adequate school infrastructure to support sustainable technology-based learning.

#### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan melibatkan 30 siswa kelas VII dan 1 guru bahasa Arab. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz melalui tiga tahap utama (persiapan, pelaksanaan, evaluasi) berhasil meningkatkan capaian belajar rata-rata 31,5% pada aspek kosakata, tata bahasa, dan pemahaman bacaan. Selain itu, partisipasi aktif siswa meningkat 73%, konsentrasi belajar bertambah dua kali lipat, dan 87% siswa menyatakan pembelajaran lebih menarik. Fitur gamifikasi dan umpan balik instan Quizizz terbukti menciptakan suasana kompetitif yang positif dan memperkuat motivasi intrinsik siswa. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, serta ketergantungan pada teknologi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Implikasi praktis penelitian ini menekankan perlunya peningkatan literasi digital guru serta dukungan infrastruktur sekolah untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran berbasis teknologi.

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi suatu keharusan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Tuntutan pendidikan di era digital mendorong adanya inovasi pembelajaran guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21.<sup>1</sup> Mata pelajaran Bahasa Arab, sebagai salah satu pelajaran wajib di madrasah, juga memerlukan pembaruan baik pada metode maupun media pembelajarannya.<sup>2</sup> Selama ini, Bahasa Arab kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik.<sup>3</sup> Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, terbatasnya penggunaan media interaktif, serta minimnya inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan pembelajaran bahasa lainnya. Pembelajaran bahasa kedua memerlukan pendekatan yang mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa: *istima'* (mendengar), *kalam* (berbicara), *qira'ah* (membaca), dan *kitabah* (menulis).<sup>5</sup> Dalam konteks Indonesia, pembelajaran bahasa Arab menghadapi tantangan tersendiri karena perbedaan sistem aksara, struktur gramatikal, dan latar belakang budaya siswa.<sup>6</sup>

Integrasi teknologi dalam media pembelajaran menjadi solusi strategis untuk mengatasi hambatan dalam proses belajar mengajar. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran dipahami sebagai proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan pengalaman sosialnya. Teori ini menekankan bahwa interaksi sosial dan *scaffolding* memainkan peran sentral dalam perkembangan kognitif siswa, khususnya dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD).<sup>7</sup> Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Quizizz berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan partisipatif, karena siswa

<sup>1</sup> dan Ubaidillah Aprilia, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Era Abad 21 Berbasis Pendekatan Quantum," *al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab* 13, no. 2 (2021): 170–85, <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/al-ittijah/article/view/4678>.

<sup>2</sup> Husnaeni Husnaeni, Akmal Akmal, dan Amran Ar, "Pemanfaatan Media Audio Visual (Film Berbahasa Arab) Dalam Meningkatkan Istima' Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab," *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 3, no. 2 (Oktober 2021): 69–78, <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i2.675>.

<sup>3</sup> Hari Ariyanti dan Syarifah Syarifah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 45–55, <https://doi.org/10.32923/al-muarrrib.v1i1.2080>.

<sup>4</sup> Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar PEMBELAJARAN BAHASA ARAB* (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011).

<sup>5</sup> Jack C Richards dan Theodore S Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2014).

<sup>6</sup> A F Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Misykat, 2012).

<sup>7</sup> L S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978).

tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memperoleh umpan balik langsung. Fitur gamifikasi, papan peringkat, dan umpan balik instan dalam Quizizz dapat memfasilitasi interaksi sosial sekaligus memperkuat proses konstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat dalam teori konstruktivisme.<sup>8</sup> Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan teknologi dan media digital dalam pembelajaran serta menunjukkan bahwa integrasi platform interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas.<sup>9</sup> Namun, kajian yang secara khusus menelaah penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab masih menunjukkan keterbatasan ruang lingkup dan pendekatan metodologis. Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab, sebagian besar masih berfokus pada aspek implementatif tanpa menguji efektivitasnya secara eksperimental maupun mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar siswa secara terukur. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan kebaruan pada tiga aspek utama. Pertama, penerapan pendekatan gamifikasi berbasis Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab yang masih jarang dikaji secara mendalam. Kedua, penggunaan pendekatan mixed methods yang menggabungkan analisis kuantitatif (pre-test–post-test dan uji statistik inferensial) dengan eksplorasi kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Ketiga, pengukuran dampak gamifikasi tidak hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada motivasi dan keterlibatan siswa secara terukur dalam konteks madrasah tsanawiyah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat implementatif, tetapi juga memberikan validasi empiris terhadap efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Quizizz merupakan aplikasi yang memungkinkan guru merancang kuis interaktif dengan berbagai format soal, dilengkapi elemen gamifikasi seperti avatar, tema, meme, musik, papan peringkat, dan sistem poin.<sup>10</sup> Fitur tersebut dapat meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Quizizz juga menyediakan umpan balik langsung dan laporan kinerja siswa yang dapat digunakan guru sebagai bahan evaluasi.<sup>11</sup> Penelitian tentang *Multimedia Learning Theory* menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan teks dapat

---

<sup>8</sup> Issrina Dwika Hidayati dan Aslam Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

<sup>9</sup> Arif Ainur Rofiq et al., “Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>.

<sup>10</sup> Agnes Jong dan Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–47.

<sup>11</sup> Dewi Nur Yulistiawati, Siti Umayaroh, dan Yulia Linguistika, “Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 7 (2021): 573–84, <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>.

meningkatkan retensi pembelajaran secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional<sup>12</sup>. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi gamifikasi berbasis Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab serta menguji efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui pendekatan mixed methods. Penelitian ini memiliki kebaruan karena memfokuskan kajian pada penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah, sebuah bidang yang masih jarang diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru Bahasa Arab dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis skema citra wadah dalam kutipan berbahasa Arab

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif, penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental dengan model one-group pretest-posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Quizizz. Pendekatan kualitatif digunakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan proses implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab. Data kuantitatif diperoleh melalui pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, standar deviasi, persentase peningkatan) serta uji inferensial (paired sample t-test dan ukuran efek Cohen's d). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur perubahan hasil belajar secara langsung setelah perlakuan sekaligus memperoleh pemahaman kontekstual mengenai proses implementasi melalui data kualitatif.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci.<sup>13</sup> Pendekatan deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau kenyataan sosial yang berhubungan dengan fokus penelitian, yaitu implementasi aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian dilaksanakan selama 8 minggu (Maret-April 2025) dengan 12 kali pertemuan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas 1 orang guru Bahasa Arab dan 30 siswa kelas VII MTs Taswirul Afkar Surabaya. Kriteria pemilihan subjek meliputi: (1) guru yang telah memiliki pengalaman mengajar Bahasa Arab minimal 3 tahun, (2) siswa kelas VII yang telah mempelajari Bahasa Arab minimal satu semester, (3) tersedianya akses internet dan perangkat digital di sekolah, dan (4) kesediaan partisipan untuk terlibat dalam penelitian.<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia learning, Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*, 2nd editio, vol. 41 (Cambridge University Press, 2009), [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6).

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

<sup>14</sup> Ihyaul Ulum, Ahmad Juanda, dan Diana Leniwati, *Metodologi Penelitian Akuntansi*, 3 ed. (Baskara Media, 2021).

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu: (1) observasi, dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Quizizz, mencatat strategi guru, respons siswa, dan interaksi kelas; (2) wawancara mendalam, yang dilakukan dengan guru Bahasa Arab dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi detail terkait perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta tantangan dalam penggunaan Quizizz; dan (3) dokumentasi, berupa pengumpulan dokumen terkait implementasi, seperti RPP, materi ajar, soal kuis, dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara terstruktur, dan dokumentasi hasil pre-test dan post-test pembelajaran. Sedangkan, keabsahan data yang diperoleh dijaga menggunakan teknik triangulasi data.<sup>15</sup> Keabsahan instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan melalui expert judgment dengan melibatkan dosen ahli pembelajaran Bahasa Arab dan praktisi pendidikan untuk menilai kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, validitas empiris diuji melalui uji korelasi item terhadap skor total. Adapun reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal instrumen. Prosedur ini dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel dalam mengukur variabel penelitian.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahap: (1) kondensasi data, yaitu menyaring, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasi data yang diperoleh; (2) penyajian data, dengan menyusun informasi dalam bentuk narasi, tabel, grafik, atau bagan agar mudah dipahami; dan (3) penarikan kesimpulan serta verifikasi, yaitu menyimpulkan temuan penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis serta melakukan verifikasi terhadap keabsahannya.<sup>16</sup>

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif (mean dan standar deviasi) serta uji inferensial paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Mean Difference:

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n}, \quad D = X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}$$

Paired Sample t-test :

<sup>15</sup> Wiyanda Vera Nurfajriani et al., "Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33, <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.

<sup>16</sup> J. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, CA: Sage Publications. (Thousand Oaks, 2014), <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056> <https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827> <https://doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005> <https://doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>

$$t = \frac{\bar{D}}{SD_D/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

- $\bar{D}$  = rata-rata selisih skor
- $D$  = selisih skor individu (post-test – pre-test)
- $X_{\text{post}}$  = skor post-test
- $X_{\text{pre}}$  = skor pre-test
- $SD_D$  = standar deviasi selisih skor
- $n$  = jumlah sampel
- $t$  = nilai statistik uji t

Effect Size (Cohen's d)

$$d = \frac{\bar{D}}{SD_D}$$

Keterangan:

- $d$  = ukuran efek (effect size)

## Hasil

Analisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test. Hasil analisis dirangkum pada Tabel 1.

*Tabel 1. Statistik Deskriptif*

Aspek	Pre-test Mean (SD)	Post-test Mean (SD)
Kosakata	6.2 (1.4)	8.1 (1.2)
Tata Bahasa	5.8 (1.6)	7.9 (1.3)
Pemahaman Bacaan	6.5 (1.3)	8.3 (1.1)

Catatan :  $n = 30$

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek menunjukkan peningkatan skor setelah penggunaan Quizizz. Peningkatan paling terlihat pada aspek tata bahasa, dari mean 5.8 menjadi 7.9, diikuti kosakata dan pemahaman bacaan. Hal ini mengindikasikan adanya perbaikan capaian belajar secara umum pada seluruh indikator yang diukur.

Untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar, dilakukan uji paired sample t-test antara skor pre-test dan post-test. Hasil analisis inferensial disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired T-Test

Aspek	Mean Difference	t (df=29)	p-value	Cohens' d
Kosakata	1.90	7.94	<0.001	1.45
Tata Bahasa	2.10	7.81	<0.001	1.43
Pemahaman Bacaan	1.80	8.13	<0.001	1.48

Catatan: n = 30, df = 29

Berdasarkan Tabel 2, seluruh aspek menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test ( $p < 0.001$ ). Nilai t yang tinggi menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap indikator. Selain itu, nilai Cohen's d berada pada kategori efek besar ( $d > 0.8$ ), yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Rata-rata skor post-test pada seluruh aspek menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan skor pre-test. Pada aspek kosakata, skor meningkat dari 6.2 menjadi 8.1 ( $p < 0.001$ ). Pada aspek tata bahasa, skor meningkat dari 5.8 menjadi 7.9 ( $p < 0.001$ ). Sementara itu, pada aspek pemahaman bacaan terjadi peningkatan dari 6.5 menjadi 8.3 ( $p < 0.001$ ). Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut bermakna secara statistik. Selain signifikan secara statistik, nilai effect size yang berada pada kategori besar ( $d > 0.8$ ) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

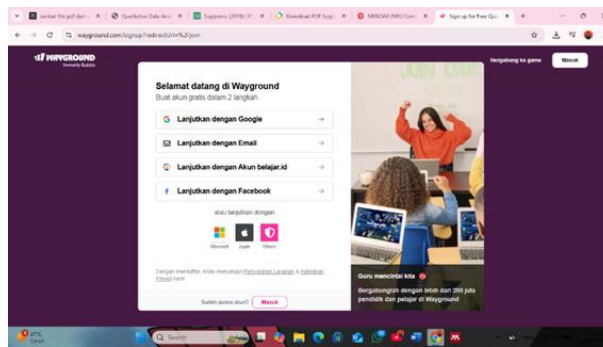
Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui gambaran implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII MTs Taswirul Afkar. Hasil penelitian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori pokok, yaitu: (1) tahapan pelaksanaan aplikasi Quizizz, (2) respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis Quizizz, dan (3) kendala yang muncul dalam proses penerapannya. Sedangkan untuk tahapan implementasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa kelas VII MTs Taswirul Afkar dilaksanakan melalui tiga langkah utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal ini, guru Bahasa Arab melakukan beberapa persiapan, seperti:

#### a. Membuat Akun di Platform Quizizz

Guru menggunakan email sekolah untuk mendaftar akun. Setelah itu, guru dapat mengakses fitur-fitur utama Quizizz, termasuk pembuatan kuis, peninjauan laporan hasil, serta pengelolaan kelas virtual.



Gambar 1. Pembuatan Akun Quizizz

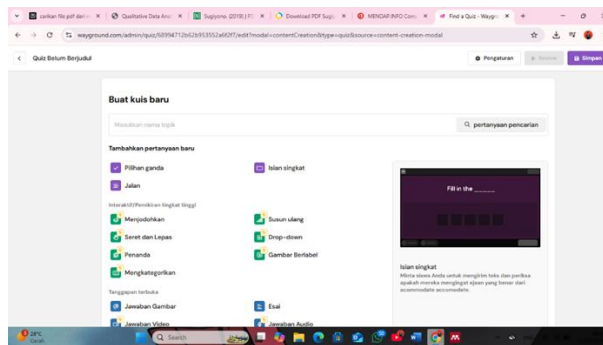
<https://wayground.com/join>

b. Penyusunan Materi Pembelajaran

Guru merancang materi bahasa Arab yang akan disampaikan melalui aplikasi Quizizz. Materi tersebut mencakup kosakata (mufradat), tata bahasa (qawa'id), serta ungkapan sehari-hari (ta'bir yaumiyyah) yang selaras dengan kurikulum Bahasa Arab kelas VII.

c. Pembuatan Soal Kuis

Guru menyusun soal kuis dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan mencocokkan gambar dengan teks. Untuk memperjelas makna soal, disertakan elemen pendukung berupa gambar dan audio.



Gambar 2. Membuat Soal Kuis

d. Pengaturan Kuis

Guru menyesuaikan pengaturan teknis kuis, meliputi durasi pengerjaan tiap soal, penentuan urutan soal (acak atau berurutan), dan pemilihan mode permainan (langsung/live atau pekerjaan rumah/*homework*). Fitur gamifikasi seperti meme, musik latar, dan avatar diaktifkan guna meningkatkan daya tarik kuis.<sup>17</sup>

e. Persiapan Sarana Teknologi

<sup>17</sup> Muhamad Caesar Januar, "Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 348–58, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1664>.

Guru memastikan ketersediaan sarana penunjang, seperti koneksi internet, laboratorium komputer, atau perangkat seluler yang dapat digunakan siswa selama pembelajaran.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan tahapan sebagai berikut:

### a. Pengenalan Aplikasi

Guru memperkenalkan Quizizz kepada siswa, menjelaskan langkah mengakses dan menggunakan aplikasi, serta menyampaikan aturan pengerjaan kuis.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi Quizizz

### b. Penyampaian Materi

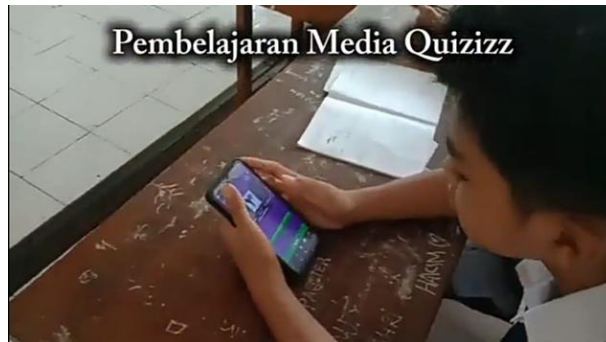
Materi Bahasa Arab mencakup 15 kosakata baru (mufradat), 3 struktur kalimat (qawa'id), dan 5 ungkapan sehari-hari (ta'bir yaumiyyah). Pre-test dilaksanakan sebelum implementasi Quizizz untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, Quizizz digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut.



Gambar 4. Penyampaian Materi Pembelajaran

### c. Pelaksanaan Kuis Mode Langsung (Live)

Guru memberikan kode kuis kepada siswa untuk diakses melalui perangkat yang tersedia. Kuis dikerjakan secara serentak di kelas, sementara guru memantau perkembangan dan skor secara real-time melalui dashboard Quizizz.<sup>18</sup>



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran Media Quizizz

d. Pembahasan Hasil

Setelah kuis selesai, guru menampilkan hasilnya, lalu mengulas soal-soal yang paling banyak salah dijawab. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman siswa.



Gambar 6. Pembahasan Hasil Kuis

e. Pemberian Kuis Mode Pekerjaan Rumah (Homework)

Guru juga membagikan kuis untuk dikerjakan di luar jam pelajaran dengan batas waktu tertentu, sehingga siswa dapat belajar mandiri dan mengulang materi di rumah.

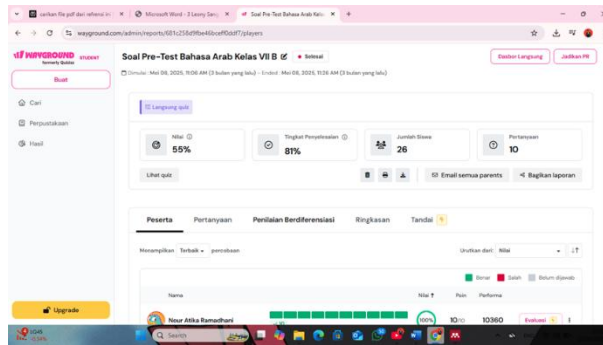
### 3. Tahap Evaluasi

a. Analisis Hasil Kuis

Guru menelaah laporan rinci dari Quizizz yang memuat informasi jawaban benar dan salah, waktu penyelesaian, serta skor setiap siswa.

---

<sup>18</sup> Radit Pakudu dan Mohamad Safaat, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games," *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04 (2024): 2024.



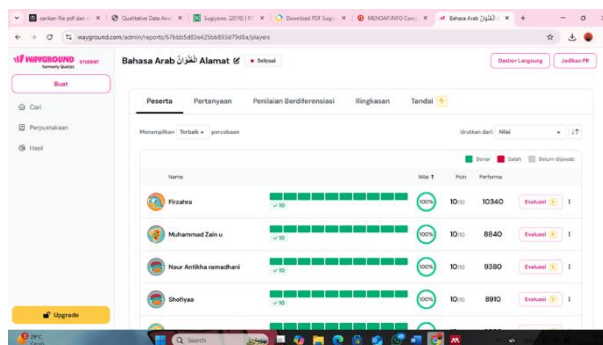
Gambar 7. Analisis Hasil Kuis

b. Identifikasi kelemahan Materi

Berdasarkan hasil analisis, guru menentukan bagian materi yang belum dipahami siswa untuk menjadi fokus pembelajaran berikutnya.

c. Pemberian Umpan Balik

Guru memberikan respon terhadap hasil kuis, baik berupa penguatan pada materi yang telah dikuasai maupun penjelasan tambahan pada materi yang masih kurang dipahami.



Gambar 8. Penambahan Tugas dan Pembahasan serta Hasil dan Umpan Balik

d. Penyesuaian Strategi Pembelajaran

Guru menyesuaikan metode, cakupan materi, atau intensitas penggunaan Quizizz pada pertemuan berikutnya sesuai hasil evaluasi.

#### 4. Dampak Positif Penggunaan Quizizz

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang melibatkan 30 siswa selama 8 minggu pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut:

a. Peningkatan Hasil Belajar

Untuk memberikan gambaran tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan perbandingan skor pre-test dan post-test pada setiap aspek. Ringkasan peningkatan disajikan pada Tabel 3.

*Tabel 3, Peningkatan Hasil Belajar Siswa*

Aspek	Pre-test Mean (SD)	Post-test Mean (SD)	Persentase Peningkatan
Kosakata	6.2 (1.4)	8.1 (1.2)	30.6%
Tata Bahasa	5.8 (1.6)	7.9 (1.3)	36.2%
Pemahaman Bacaan	6.5 (1.3)	8.3 (1.1)	27.7%

Berdasarkan Tabel 3, seluruh aspek menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Quizizz. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek tata bahasa, diikuti kosakata dan pemahaman bacaan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar siswa.

#### b. Peningkatan Motivasi Belajar

Selain hasil belajar, penelitian ini juga menganalisis perubahan motivasi belajar siswa selama implementasi Quizizz. Ringkasan temuan disajikan pada Tabel 4.

*Tabel 4, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*

Indikator	Sebelum Implementasi	Sesudah Implementasi	Perubahan
Partisipasi Aktif Siswa	12 siswa per pertemuan	23 siswa per pertemuan	Meningkat 73%
Durasi Konsentrasi Belajar	15-20 menit	35-40 menit	Meningkat signifikan
Tingkat Kehadiran	-	96%	Stabil tinggi

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif siswa, durasi konsentrasi belajar, serta tingginya tingkat kehadiran selama periode implementasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

#### c. Peningkatan Engagement

Selain motivasi belajar, penelitian ini juga mengidentifikasi peningkatan engagement siswa selama penggunaan Quizizz. Ringkasan temuan disajikan pada Tabel 5.

*Tabel 5, Peningkatan Engagement*

Indikator Engagement	Sebelum Implementasi	Sesudah Implementasi	Perubahan
Frekuensi Bertanya	2-3 pertanyaan per pertemuan	8-10 pertanyaan per pertemuan	Meningkat signifikan
Penyelesaian Tugas	67%	89%	Meningkat
Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran	-	87% siswa menyatakan lebih menarik	Positif

Berdasarkan Tabel 5, terjadi peningkatan engagement siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya frekuensi bertanya dan tingkat penyelesaian tugas. Selain itu, mayoritas siswa memberikan persepsi positif terhadap pembelajaran berbasis Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa setelah penggunaan Quizizz. Partisipasi aktif meningkat dari 12 menjadi 23 siswa per pertemuan, durasi konsentrasi belajar bertambah hingga dua kali lipat, tingkat kehadiran mencapai 96%, dan penyelesaian tugas naik dari 67% menjadi 89%. Selain itu, 87% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan Quizizz lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuktikan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga aspek afektif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## 5. Tantangan Implementasi Quizizz

Adapun beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam pengimplementasian aplikasi Quizizz yang dapat diuraikan sebagai berikut ini:<sup>19</sup>

### a. Keterbatasan infrastruktur

Koneksi internet yang kurang stabil dan minimnya perangkat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz.

### b. Adaptasi guru terhadap teknologi

Sebagian guru memerlukan pelatihan untuk dapat memanfaatkan aplikasi secara maksimal.

### c. Waktu pembelajaran terbatas

Alokasi jam pelajaran sering kali tidak cukup untuk mengintegrasikan Quizizz secara optimal.

### d. Ketergantungan pada teknologi.

Penggunaan yang terlalu intens dapat mengurangi interaksi langsung guru dan siswa.

### e. Keamanan data.

Perlunya memastikan data siswa aman saat menggunakan aplikasi berbasis daring.

## 6. Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan Quizizz dianalisis melalui survei kepuasan dan diperkuat dengan hasil observasi serta wawancara. Ringkasan hasil survei disajikan pada Tabel 6.

<sup>19</sup> Lulut Nurholifah, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital," *An-Nasr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 1, no. 2 (2023): 51–61.

Tabel 6, Respon Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Indikator Respon	Persentase
Pembelajaran lebih menarik	87%
Lebih termotivasi belajar Bahasa Arab	82%
Menyukai fitur kompetisi dan peringkat	91%
Lebih mudah memahami materi	79%
Ingin melanjutkan pembelajaran dengan Quizizz	85%

Berdasarkan Tabel 6, mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Quizizz. Persentase tertinggi terlihat pada indikator ketertarikan terhadap fitur kompetisi, diikuti persepsi pembelajaran yang lebih menarik dan keinginan melanjutkan penggunaan Quizizz. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasakan pembelajaran lebih interaktif, kompetitif, dan membantu pemahaman materi.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menjabarkan proses implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas VII MTs Taswirul Afkar, serta menganalisis pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Quizizz mencakup tiga tahap inti, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Respon siswa terhadap aplikasi ini cenderung positif dan penggunaannya mampu mendorong motivasi belajar, meskipun terdapat beberapa hambatan dalam penerapannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah kajian sebelumnya yang mengungkap efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Perdana berpendapat bahwa penerapan Quizizz di kelas mampu mendorong keterlibatan serta antusiasme siswa.<sup>20</sup> Implementasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan capaian akademik siswa.<sup>21</sup> Temuan penelitian ini mendukung teori Self-Determination yang menekankan pentingnya aspek otonomi dan keterlibatan dalam meningkatkan motivasi belajar. Fitur kompetisi dan umpan balik instan pada Quizizz tampaknya berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan kognitif siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 73% setelah penggunaan Quizizz dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikembangkan Deci & Ryan. Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik meningkat ketika terpenuhi tiga kebutuhan dasar:

<sup>20</sup> Rizqi Anugerah Perdana, "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz terhadap Hasil Belajar Fiqih," *EDU-RELIGIA : Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya* 8, no. 1 (2025): 90–101, <https://doi.org/10.52166/edu-religia.v8i1.9407>.

<sup>21</sup> Nurhaliza S Lamapa et al., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Vii di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato Universitas Negeri Gorontalo Pendidikan menurut (Mohamad et al., n. d.," n.d., 626–39.

kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial.<sup>22</sup> Motivasi belajar sebagai kekuatan pendorong internal yang memunculkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungannya, serta mengarahkan proses tersebut agar mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>23</sup> Fitur gamifikasi pada Quizizz seperti avatar, tema, meme, musik latar, sistem peringkat, dan poin terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus kompetitif. Hal ini membangkitkan dorongan internal siswa untuk lebih giat mempelajari Bahasa Arab.<sup>24</sup>

Efektivitas Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat dianalisis melalui teori Multimedia Learning yang dikembangkan Mayer. Prinsip modalitas dalam teori ini menyatakan bahwa pembelajar lebih efektif memproses informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi visual dan auditori.<sup>25</sup> Fitur Quizizz yang memungkinkan integrasi teks Arab, gambar, dan audio sesuai dengan prinsip ini, sehingga membantu siswa memahami makna kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab dengan retensi yang lebih tinggi. Dari perspektif pembelajaran bahasa komunikatif (Communicative Language Teaching), Quizizz menciptakan meaningful context untuk penggunaan bahasa Arab. Siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi menggunakannya dalam konteks komunikatif melalui aktivitas kuis yang interaktif. Pembelajaran bahasa juga harus melibatkan penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang bermakna.

Dari sudut pandang pembelajaran konstruktivisme, penggunaan Quizizz juga sejalan dengan prinsip bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa melalui keterlibatan aktif. Dengan berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal-soal yang disajikan, siswa mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Arab secara mandiri.<sup>26</sup>

Selain itu, fitur umpan balik instan pada Quizizz sejalan dengan prinsip pembelajaran behavioristik, yang menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam proses belajar. Setelah menyelesaikan kuis, siswa memperoleh informasi segera mengenai jawaban yang benar maupun salah, beserta skor yang diraih.<sup>27</sup> Pemberian umpan balik positif terhadap jawaban yang tepat dapat berperan sebagai penguatan positif, mendorong siswa mengulangi perilaku belajar yang efektif di masa mendatang.

---

<sup>22</sup> E L Deci dan R M Ryan, "The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior," *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68.

<sup>23</sup> Soraya Rahmania dan Hamdani, "Pemanfaatan Gamification Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2023, 114–33.

<sup>24</sup> M. Fathan Mubiina Munief1\*, Cahya Ayu Kamila2, dan Rangga Abdul Firman3, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 10 (2021): 1707–15.

<sup>25</sup> Mayer, *Multimedia learning*.

<sup>26</sup> Nabila Ummu Aliya et al., "Meningkatkan Pemahaman Materi Dessert Melalui Media Pembelajaran Quizizz," *Steam Engineering* 6, no. 2 (2025): 140–46, <https://doi.org/10.37304/jptm.v6i2.19683>.

<sup>27</sup> Pakudu dan Safaat, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games."

Dari perspektif pembelajaran bahasa komunikatif (Communicative Language Teaching), Quizizz menciptakan meaningful context untuk penggunaan bahasa Arab. Siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi menggunakannya dalam konteks komunikatif melalui aktivitas kuis yang interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nunan bahwa pembelajaran bahasa harus melibatkan penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang bermakna.<sup>28</sup>

Kendati demikian, penerapan Quizizz juga menghadapi kendala, terutama terkait infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi. Hal ini selaras dengan temuan Iskandar yang menyoroti hambatan implementasi teknologi pendidikan di Indonesia, meliputi keterbatasan sarana, rendahnya kompetensi digital guru, serta keterbatasan waktu belajar.<sup>29</sup>

Menghadapi tantangan tersebut, dibutuhkan peran serta berbagai pihak. Pemerintah dapat mendukung melalui kebijakan dan pendanaan untuk peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Pihak sekolah dapat menyediakan pelatihan guna mengembangkan kompetensi digital guru.<sup>30</sup> Masyarakat juga diharapkan turut berpartisipasi dan berkontribusi dalam memajukan pendidikan berbasis teknologi.<sup>31</sup>

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa, dengan rata-rata peningkatan sebesar 31,5% pada aspek kosakata, tata bahasa, dan pemahaman bacaan. Peningkatan tersebut diikuti oleh bertambahnya partisipasi aktif dan durasi konsentrasi belajar siswa secara nyata. Temuan ini menegaskan bahwa kendala pembelajaran Bahasa Arab tidak semata terletak pada kompleksitas materi, tetapi juga pada pendekatan pedagogis yang digunakan. Integrasi gamifikasi yang interaktif dan berbasis umpan balik instan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Secara keilmuan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan Pendidikan Bahasa Arab melalui validasi empiris pendekatan gamifikasi dalam konteks madrasah tsanawiyah dengan desain mixed methods. Penelitian ini memperkuat asumsi bahwa motivasi dan engagement berperan penting sebagai mediator dalam peningkatan hasil belajar bahasa asing. Selain itu, temuan ini memperkaya kajian integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Arab yang selama ini masih terbatas pada aspek implementatif.

<sup>28</sup> David Nunan, *Practical English Language Teaching* (New York: McGraw-Hill, 2003).

<sup>29</sup> Aliya et al., "Meningkatkan Pemahaman Materi Dessert Melalui Media Pembelajaran Quizizz."

<sup>30</sup> Jam Jamilah, "Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile," *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 3 (2025): 10–21070, <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>.

<sup>31</sup> Aliya et al., "Meningkatkan Pemahaman Materi Dessert Melalui Media Pembelajaran Quizizz."

Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan mixed methods akan tetapi memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan sampel yang terbatas pada satu kelas, durasi implementasi yang relatif singkat, serta ruang lingkup variabel yang difokuskan pada aspek hasil belajar dan motivasi. Selain komponen kualitatif yang digunakan untuk penelitian ini, pada komponen kuantitatif, penelitian ini menggunakan desain one-group pretest–posttest tanpa kelompok pembanding, sehingga generalisasi temuan masih bersifat kontekstual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperkuat rancangan eksperimen dengan melibatkan kelompok kontrol atau desain komparatif, memperluas jumlah dan karakteristik partisipan, serta melakukan studi longitudinal guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## Daftar Pustaka

- Aliya, Nabila Ummu, Susilowati Susilowati, M Kelvino Kelvino, dan Mundhi Fajar. “Meningkatkan Pemahaman Materi Dessert Melalui Media Pembelajaran Quizizz.” *Steam Engineering* 6, no. 2 (2025): 140–46. <https://doi.org/10.37304/jptm.v6i2.19683>.
- Aprilia, dan Ubaidillah. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Era Abad 21 Berbasis Pendekatan Quantum.” *al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab* 13, no. 2 (2021): 170–85. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/al-ittijah/article/view/4678>.
- Ariyanti, Hari, dan Syarifah Syarifah. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga.” *Al-Mu’Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 45–55. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2080>.
- Deci, E L, dan R M Ryan. “The ‘what’ and ‘why’ of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.” *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68.
- Effendy, A F. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Misykat, 2012.
- Hidayati, Issrina Dwika, dan Aslam Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Husnaeni, Husnaeni, Akmal Akmal, dan Amran Ar. “Pemanfaatan Media Audio Visual (Film Berbahasa Arab) Dalam Meningkatkan Istimah’ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab.” *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 3, no. 2 (Oktober 2021): 69–78. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i2.675>.
- Jamilah, Jam. “Improving Learning Outcomes and Student Motivation Through Quizizz Mobile: Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Quizizz Mobile.” *Indonesian Journal of Innovation Studies* 26, no. 3 (2025): 10–21070. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>.
- Januar, Muhamad Caesar. “Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Ppkn Di Smkn 1 Serang.” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 348–58. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1664>.
- Jong, Agnes, dan Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 131–47.
- Lamapa, Nurhaliza S, Agil Bahsoan, Imam Prawira Gani, dan Meyko Panigoro. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Vii di SMP Negeri 4 Marisa Kabupaten Pohuwato Universitas Negeri Gorontalo Pendidikan menurut ( Mohamad et al ., n . d, ” n.d.,

626–39.

- Mayer, Richard E. *Multimedia learning. Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*. 2nd editio. Vol. 41. Cambridge University Press, 2009. [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. CA: Sage Publications. Thousand Oaks, 2014. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056>  
<https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827>  
<https://semisupervised.3254828305/semisupervised.ppt>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>  
<http://dx.doi.org/10.10>.
- Munief, M. Fathan Mubiina, Cahya Ayu Kamila, dan Rangga Abdul Firman. “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 10 (2021): 1707–15.
- Nunan, David. *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw-Hill, 2003.
- Nurfajriani, Wiyanda Vera, Muhammad Wahyu Ilhami, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, dan M Win Afgani. “Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>.
- Nurholifah, Lulut. “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital.” *An-Nasbr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 1, no. 2 (2023): 51–61.
- Pakudu, Radit, dan Mohamad Safaat. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games.” *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04 (2024): 2024.
- Perdana, Rizqi Anugerah. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Fiqih.” *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya* 8, no. 1 (2025): 90–101. <https://doi.org/10.52166/edu-religia.v8i1.9407>.
- Rahmania, Soraya, dan Hamdani. “Pemanfaatan Gamification Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2023, 114–33.
- Richards, Jack C, dan Theodore S Rodgers. *Approaches and Methods in Language Teaching*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
- Rofiq, Arif Ainur, Afifah Anjaina, Romdloni Romdloni, dan Nur Ulwiyah. “Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.101-112.2022>.
- Rosyidi, Abd Wahab, dan Mamlu’atul Ni’mah. *Memahami Konsep Dasar PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.
- Ulum, Ihyaul, Ahmad Juanda, dan Diana Leniwati. *Metodologi Penelitian Akuntansi*. 3 ed. Baskara Media, 2021.
- Vygotsky, L S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- Yulistiarawati, Dewi Nur, Siti Umayaroh, dan Yulia Linguistika. “Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 7 (2021): 573–84. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>.