



IMPLEMENTATION OF QUIZZ MEDIA AS AN INNOVATION IN ARABIC LANGUAGE LEARNING AT SMPIT AL-ISHMAH BEKASI

¹Hermawan*, ²Muhammad Fahmi Abdurrahman

¹STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya,

hermawan@stai-ali.ac.id

Received: December 4, 2025 | Revised: December 7, 2025 | Accepted: December 15, 2025 | Online: December 17, 2025

Abstract

This study examines the implementation of Quizizz as a digital innovation in Arabic language learning at SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Using a qualitative case study approach, data were collected through interviews with teachers, the principal, and students, supported by classroom observations and document analysis. The findings reveal that Quizizz creates an engaging and interactive learning environment, increasing students' motivation and participation while supporting teachers in delivering more effective instruction. Its successful implementation is driven by teachers' digital competence, strong student engagement, supportive school policies, and alignment with the Merdeka Curriculum. However, several challenges remain, including restrictions on students bringing mobile phones, limited computer laboratory facilities, and unstable internet access. These issues are addressed through collaboration with parents and ongoing improvements to school infrastructure. The study concludes that the successful integration of digital learning media requires the combined support of teacher readiness, institutional commitment, and adaptive educational policies to optimize learning outcomes.

Keywords: Quizizz, Gamification, Arabic Learning, Merdeka Curriculum, Motivation

Publisher's Note:

Journal ALLE stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright:

©

2026 by the author(s).

Al-Kafa'ah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education. This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru kini beralih menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Dari masa ke masa, pendidikan juga mengalami banyak pembaharuan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di setiap jenjang pendidikan secara keseluruhan telah diubah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman. (Situmorang & Ramadhan, 2021). Istilah Teknologi itu sendiri dari bahasa Yunani *techne* yang bisa dipadankan dengan “*mahārah fanniyah*” dalam Bahasa Arab, yang artinya “keterampilan seni” sebagai inovasi sebagai inovasi (*art skill*); dan dari kata “*logos*” yang bisa dipadankan dengan “*dirāsah*”, yang artinya “studi” atau “belajar”, yang keduanya identik dengan ilmu. Dalam kamus Bahasa Arab digital (*al-ma’āny*), kita dapat menemukan dua kata yang memiliki arti teknologi, yaitu *tiknūlūjiyyā* dan *tiqniyyah*. Kata *tiknūlūjiyyā* berasal dari kata *technology*, sedangkan *tiqniyyah* memiliki arti yang mirip dengan teknik (Hermawan, 2018).

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki sejarah panjang dan pengaruh besar dalam peradaban dunia. Sebagai bahasa Al-Qur'an, Bahasa Arab memiliki kedudukan istimewa dalam Islam dan menjadi bahasa pengantar dalam berbagai disiplin ilmu keislaman. Pembelajaran Bahasa Arab menekankan pada pengembangan empat keterampilan utama: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. (Toha et al., 2023) Dalam konteks pendidikan bahasa, terutama pembelajaran Bahasa Arab, perubahan ini menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas, kreativitas, serta motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan media digital. Media adalah bentuk plural dari medium, yaitu sarana komunikasi. Istilah ini berarti “antara” dalam bahasa Latin, yang merujuk pada apa saja yang mengandung informasi antara sumber dengan penerima informasi, sedangkan dalam pengertian lain dimaknai sebagai perantara antara *resources* (sumber) dan *receiver* (penerima pesan). (A. Pribadi, 2017)

Penggunaan teknologi media itu sendiri bertujuan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Arab. Media berperan penting dalam menjembatani proses penyampaian informasi antara pengirim dan penerima pesan secara efektif. Teknologi dan media merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pembelajaran. Bahkan media merupakan salah satu pilar yang harus ada dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penting untuk menggunakan media yang cocok. Selain itu, media yang bagus adalah yang mengintegrasikan teknologi di dalamnya (A. Pribadi, 2017). Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar yang diantara sebabnya karena faktor keluarga, lingkungan, dan guru itu sendiri (PRIHATINI, 2018). Masih menurut Sururuddin dan Prihatini, pada konteks masalah tantangan yang tertuang diatas, para peserta didik merasa materi Bahasa Arab sulit dipahami dari faktor guru dapat disebabkan karena dalam kegiatan belajar mengajar metode guru yang digunakan kurang kreatif. Sehingga peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

karena pada sebagian guru masih mengajarkan dengan metode pengajaran monoton, dan inovasi pembelajaran cenderung kaku (Sururuddin & Prihatini, 2018).

Seiring dengan berkembangnya konsep pembelajaran abad ke-21 serta diterapkannya kebijakan Merdeka Belajar, peran guru dituntut untuk terus berinovasi dalam menghadirkan proses pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik di era digital. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol ialah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks tersebut, aplikasi Quizizz muncul sebagai salah satu media yang cukup populer dan efektif digunakan dalam dunia pendidikan modern. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang mengusung konsep gamifikasi (gamification), yakni penerapan elemen-elemen permainan seperti sistem poin, waktu, skor, dan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar peserta didik. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung satu arah, penggunaan Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. (Ali et al., 2024) Suasana belajar menjadi lebih kompetitif, penuh tantangan, serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penerapan Quizizz berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam membantu peserta didik memahami kosakata (mufradāt), struktur kalimat (tarkīb), serta keterampilan membaca (qirā'ah) secara lebih menarik dan bermakna. Guru dapat menyusun soal-soal interaktif dalam bentuk kuis digital yang memberikan umpan balik langsung (real-time feedback), sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Dengan demikian, implementasi Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat inovasi cara belajar, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Penelitian kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna, proses, dan dinamika yang terjadi dalam lingkungan alami, sesuai dengan konteks dan pengalaman subjek yang diteliti. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan informan utama, yaitu guru Bahasa Arab, empat peserta didik Kelas VIII, serta kepala sekolah. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumentasi pendukung seperti catatan sekolah, arsip pembelajaran, dan referensi lain yang relevan untuk memperkuat analisis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tiga metode utama. Pertama, wawancara bertahap, yaitu wawancara yang dilakukan secara sistematis namun tetap fleksibel untuk menggali informasi yang mendalam dari setiap informan. Kedua, observasi, yang dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, termasuk interaksi guru dan peserta didik di dalam kelas.

Ketiga, dokumentasi, yakni pengumpulan data berupa dokumen tertulis, foto, atau rekaman visual yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data lapangan. Pedoman wawancara disusun dalam bentuk daftar pertanyaan terbuka yang fleksibel, untuk menggali informasi mendalam mengenai implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab . Pertanyaan-pertanyaan dalam pedoman tersebut disesuaikan dengan posisi informan, yaitu guru Bahasa Arab , kepala sekolah, dan peserta didik kelas VIII. Topik yang dicakup meliputi persepsi terhadap penggunaan Quizizz, proses pelaksanaan, dampaknya terhadap pembelajaran, serta hambatan dan solusi yang diterapkan di sekolah. Teknik wawancara yang digunakan bersifat bertahap dan mendalam, dengan tetap mengacu pada pokok-pokok permasalahan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

Sementara itu, pedoman observasi digunakan untuk merekam perilaku, aktivitas, dan situasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat penggunaan aplikasi Quizizz. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas ketika guru melaksanakan kuis berbasis Quizizz. Fokus observasi meliputi keterlibatan peserta didik, penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi oleh guru, interaksi dalam kelas, serta respons spontan peserta didik terhadap pembelajaran. Data observasi dicatat dalam bentuk catatan lapangan dan diperkuat dengan dokumentasi visual berupa foto dan video sebagai bukti pelengkap.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan triangulasi, yaitu mengombinasikan tiga teknik utama dalam pengumpulan data: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data melalui perbandingan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode. Peneliti membandingkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab , kepala sekolah, dan peserta didik dengan temuan observasi di lapangan serta dokumen pendukung pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan mendalam terhadap implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Arab . Dengan triangulasi, peneliti dapat menginovasi keakuratan data, menafsirkan makna temuan, serta menyusun kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang saling menguatkan dari berbagai sumber.

Results and Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi media dalam pendidikan Bahasa Arab pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Pembahasan ini dimulai dari proses implementasi Quizizz, dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik, hingga kendala dan strategi yang diterapkan oleh pihak sekolah dalam menunjang pembelajaran berbasis digital. Untuk menunjang hasil observasi mengenai masalah yang diteliti tentang Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Inovasi Pembelajaran bagi Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah Bekasi, maka peneliti mewawancarai guru Bahasa Arab yaitu bapak Sunawi, para peserta didik siswi SMPIT Al-Ishmah Kelas VIII, serta bapak kepala sekolah yaitu bapak Dadi Suryadi Ningrat.

Dalam konteks ini, guru sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi media teknologi seperti Quizizz. Oleh karena itu, wawancara dengan guru Bahasa Arab tidak hanya merekam fakta teknis penggunaan Quizizz, tetapi juga menangkap persepsi, tantangan, dan dampaknya terhadap pembelajaran.

Berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah disambatkan, rumusan masalah dalam penelitian ini diarahkan pada beberapa fokus utama: Pertama, bagaimana bentuk implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran Bahasa Arab dalam mata pelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah Bekasi? Kedua, faktor apa saja yang mendukung dan menghambat implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran tersebut? Ketiga, bagaimana pandangan peserta didik terhadap implementasi media Quizizz dalam inovasi pembelajaran Bahasa Arab di era digital ?

Rumusan masalah ini muncul sebagai respon terhadap tantangan yang ditemukan di lapangan, seperti masih terbatasnya media inovasi berbasis teknologi yang digunakan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Arab , serta kendala institusional seperti kebijakan penggunaan perangkat digital dan infrastruktur pendukung yang belum merata. Oleh karena itu, dengan menjawab ketiga fokus masalah ini, penelitian bertujuan tidak hanya untuk mendeskripsikan proses implementasi, tetapi juga menganalisis secara kritis faktor pendukung, penghambat, dan upaya solutif yang dikembangkan oleh pihak sekolah.

Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah Bekasi dimulai sejak masa transisi dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka. Guru Bahasa Arab menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi ini sejalan dengan semangat digitalisasi dan pendekatan teknologi yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Ia menyebut bahwa Quizizz tidak hanya menjembatani guru dan siswa, tetapi juga menyediakan berbagai sumber pembelajaran dan soal yang relevan. Hal ini sejalan dengan pandangan Mubarak dan Irodati yang menyatakan bahwa Quizizz mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis digital. (D. Mubarak & Irodati, 2023)



disediakan oleh guru sebagai operator (Riyadi & Zulfiati, 2024)



langsung terlihat. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

Kepala sekolah SMPIT Al-Ishmah Bekasi turut mendukung penggunaan Quizizz sebagai inovasi pembelajaran. Ia menilai bahwa fitur visual yang menarik, emoji, warna-warna cerah, serta hasil inovasi yang dapat langsung ditampilkan memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ia juga menegaskan pentingnya adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Kepala sekolah mendukung penuh inisiatif guru yang menggunakan Quizizz sebagai media inovasi. Ia menambahkan bahwa upaya digitalisasi pembelajaran sudah sejalan dengan visi sekolah dalam menghadirkan pembelajaran abad ke-21 yang adaptif dan menyenangkan.

Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz. Mereka merasa senang dan termotivasi karena pembelajaran menjadi tidak monoton. Fitur skor langsung, urutan peringkat, dan desain visual membuat kuis seperti permainan

Proses implementasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan aplikasi kepada siswa dan pembuatan kelas digital di platform Quizizz. Setelah materi disampaikan dalam Bahasa Arab, guru kemudian mengadakan kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning), yang dapat diakses siswa menggunakan kode sesi yang

Guru Bahasa Arab menyatakan bahwa integrasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas inovasi. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya memudahkan dalam membuat soal, tetapi juga mempersingkat waktu koreksi karena nilai siswa

yang seru, bukan sekadar tes. Siswa kelas VIII mengaku merasa lebih tertarik dan bersemangat ketika kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz.

Kesan yang ditunjukkan siswa mencerminkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar yang kompetitif dan membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses inovasi. Respon ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat inovasi, tetapi juga sebagai stimulan motivasi belajar siswa.

Faktor-Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung implementasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa arab di SMPIT Al-Ishmah antara lain:

1. Kompetensi Guru dalam Teknologi

Guru Bahasa Arab sudah memiliki keterampilan dalam mengelola media digital dan mampu merancang soal-soal yang menarik di Quizizz. Kemampuan ini mendorong kelancaran pelaksanaan kuis dan mendorong kreativitas guru dalam menginovasi hasil belajar siswa. Penggunaan fitur seperti penilaian otomatis, bank soal, dan pengaturan waktu turut meningkatkan efisiensi guru dalam menginovasi hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan Masitoh dan Purbowati yang menyatakan bahwa profesionalisme guru dalam menghadapi transformasi digital pendidikan sangat ditentukan oleh penguasaan teknologi dan kreativitas dalam menggunakannya untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Guru Bahasa Arab mampu merancang soal dan memanfaatkan fitur-fitur dalam Quizizz secara efektif untuk mengoptimalkan proses inovasi. "Saya terbiasa dengan platform digital. Di Quizizz kita bisa ambil soal dari bank soal atau bikin sendiri. Koreksi otomatis juga sangat membantu." (Wawancara, Guru Bahasa Arab Pak Sunawi, 2025). Kesiapan guru secara teknologis ini memberikan kontribusi signifikan terhadap kelancaran dan efektivitas pelaksanaan kuis daring berbasis gamifikasi di kelas.

2. Antusiasme Siswa

Siswa cenderung menyukai metode inovasi berbasis game. Semangat kompetisi yang sehat dalam fitur leaderboard memotivasi mereka untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Penelitian Mubarak dan Irodati ¹ menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi menghadirkan inovasi dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan pendekatan teknologi seperti Quizizz. Mereka merasa lebih termotivasi karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

¹ Mubarak and Irodati, *Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Smp N 2 Kutowinangun*.

Antusiasme ini mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

3. Dukungan Kebijakan Sekolah

Kepala sekolah memberikan kebijakan fleksibel dengan memperbolehkan penggunaan HP secara terbatas dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, termasuk saat menggunakan Quizizz. Fleksibilitas kebijakan ini menjadi bentuk dukungan institusional yang krusial terhadap integrasi teknologi di lingkungan sekolah.

Ini menunjukkan adanya dukungan institusional terhadap transformasi pembelajaran digital. Menurut Situmorang dan Ramadhan keberhasilan adopsi teknologi pendidikan sangat dipengaruhi oleh dukungan dari lembaga dan kebijakan internal yang memberikan ruang bagi eksperimen dan inovasi. (Situmorang & Ramadhan, 2021)

4. Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka

Quizizz sangat kompatibel dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran adaptif, partisipatif, dan berbasis pada minat siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan kompetitif dalam waktu yang bersamaan. Rogers (dalam Situmorang & Ramadhan, 2021) menyebutkan bahwa keberhasilan adopsi inovasi ditentukan oleh lima karakteristik utama: keuntungan relatif, kesesuaian, kompleksitas, kemampuan diuji coba, dan kemudahan diamati. Quizizz memenuhi kelima karakteristik tersebut sehingga mudah diterima dan diimplementasikan di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah didukung oleh faktor internal berupa kompetensi dan kesiapan guru, serta faktor eksternal berupa dukungan kebijakan sekolah dan ketersediaan teknologi. Keberhasilan tersebut mencerminkan prinsip dalam teori adopsi inovasi, bahwa persepsi terhadap manfaat, kesesuaian, dan kemudahan penggunaan menjadi penentu utama dalam keberhasilan integrasi teknologi pendidikan di sekolah.

Faktor-Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, ada faktor penghambat yang memengaruhi penggunaan media pembelajaran. seperti yang dinyatakan oleh teori digital divide menurut Hidayati, Nurhikmah, dan Kusumadewi, orang mungkin tidak merasakan manfaat teknologi informasi karena mereka tidak dapat menggunakannya atau tidak bisa melakukannya. (Hidayati et al., 2023b)

Meskipun implementasi berjalan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi di lapangan:

1. Larangan Membawa HP ke Sekolah

Kebijakan umum sekolah tidak memperbolehkan siswa membawa perangkat pribadi, termasuk HP. Hal ini menjadi hambatan utama ketika ingin

melakukan kuis secara serentak di kelas. Meski bersifat preventif, kebijakan ini menjadi tantangan saat guru hendak menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi digital.

2. Keterbatasan Fasilitas Teknologi

Laboratorium komputer hanya tersedia satu dan digunakan bersama dengan jenjang lain (TK, SD, SMP). Hal ini menyebabkan terbatasnya jadwal pemanfaatan ruang laboratorium untuk kegiatan Quizizz.

3. Koneksi Internet Tidak Stabil

Dalam beberapa kasus, pelaksanaan kuis harus dihentikan karena jaringan terganggu atau mati listrik. Quizizz yang bergantung penuh pada internet menjadi tidak bisa digunakan dalam kondisi tersebut. Ketika koneksi lambat atau terputus, proses kuis tidak berjalan lancar dan dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Temuan ini selaras dengan konsep digital divide yang dikemukakan oleh Hidayati, Nurhikmah, dan Kusumadewi, bahwa keterbatasan akses, perangkat, dan infrastruktur merupakan penyebab utama ketimpangan pemanfaatan teknologi di sekolah. (Hidayati et al., 2023b)

Solusi terhadap Faktor Penghambat

Untuk mengatasi kendala implementasi aplikasi Quizizz, SMPIT Al-Ishmah Bekasi menerapkan sejumlah solusi berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah. Pertama, guru melakukan koordinasi dengan orang tua dan wali kelas agar siswa diizinkan membawa HP dalam kegiatan pembelajaran tertentu. Kedua, pemanfaatan laboratorium komputer diatur secara bergilir, disertai rencana peningkatan fasilitas seperti interactive panel board dan perluasan kapasitas lab. Ketiga, penguatan infrastruktur dilakukan melalui penyediaan Wi-Fi di kelas dan peningkatan bandwidth jaringan sekolah.

Dari hasil analisis di atas, penelitian ini memberi implikasi praktis bagi guru dan sekolah untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Guru perlu pelatihan lanjutan untuk mengoptimalkan fitur Quizizz, dan sekolah perlu menyesuaikan kebijakan internal agar mendukung inovasi digital. Secara akademik, temuan ini memperluas wacana integrasi teknologi dalam pendidikan agama, serta menegaskan bahwa transformasi digital juga dapat diterapkan pada pembelajaran nilai dan karakter.

Guru Bahasa Arab memegang peran sentral dalam keberhasilan integrasi Quizizz, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Guru mampu memanfaatkan fitur seperti bank soal, leaderboard, dan penilaian otomatis untuk menyusun inovasi yang menarik, efisien, dan mendukung pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital, sebagaimana ditegaskan oleh Masitoh dan Purbowati bahwa profesionalisme guru di era digital ditentukan oleh kemampuan mengadaptasi teknologi secara kreatif. (Masitoh & Purbowati, 2024)

Siswa merespons penggunaan Quizizz dengan antusias. Fitur-fitur gamifikasi seperti skor langsung dan tampilan visual mendorong motivasi belajar dan partisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan Mubarak dan Irodadi yang menyatakan bahwa Quizizz menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa (D. Y. Mubarak & Irodadi, 2023)

Kepala sekolah turut memberikan dukungan strategis terhadap penggunaan Quizizz dengan memberikan kebijakan fleksibel dalam penggunaan perangkat digital di sekolah. Selain itu, sekolah juga berupaya meningkatkan sarana dan infrastruktur digital sebagai bagian dari visi pembelajaran abad ke-21.

Selain sebagai inovasi pembelajaran di era digital implementasi Quizizz juga memberikan dampak terhadap perubahan peran guru dalam mengelola kelas. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam mengakses, menginovasi, dan merefleksikan pembelajaran melalui media digital. Hal ini mencerminkan pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered ke student-centered, sebagaimana dituntut dalam Kurikulum Merdeka. Perubahan ini juga selaras dengan temuan Ningmah yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi edukatif seperti Quizizz dapat memperluas ruang belajar dan memperkuat kemandirian siswa dalam belajar. (Rofingatun, 2022)

Di sisi lain, keberhasilan integrasi Quizizz juga dipengaruhi oleh dukungan struktural dari sekolah. Komitmen kepala sekolah untuk mendorong pemanfaatan teknologi, baik melalui regulasi yang fleksibel maupun investasi infrastruktur digital, menunjukkan adanya keselarasan visi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran abad ke-21. Dukungan ini penting mengingat teknologi hanya akan efektif jika ditopang oleh ekosistem institusional yang adaptif. (Salam et al., 2022) Oleh karena itu, kebijakan sekolah yang terbuka terhadap inovasi menjadi prasyarat penting dalam mengintegrasikan media digital secara berkelanjutan

Pandangan Peserta Didik

Lebih jauh, penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial. Fitur leaderboard mendorong kompetisi sehat antar siswa dan membangun suasana belajar yang dinamis. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, strategi ini sangat relevan untuk menumbuhkan nilai tanggung jawab, kerja keras, dan sportivitas melalui pendekatan teknologi yang humanis. Pendekatan ini mendukung integrasi nilai-nilai keislaman dengan kompetensi abad 21, termasuk literasi digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif.

Namun, pelaksanaan Quizizz tidak lepas dari kendala seperti kebijakan larangan membawa HP, keterbatasan laboratorium komputer, dan ketergantungan pada jaringan internet yang stabil. Masalah ini berkaitan erat dengan konsep digital

divide sebagaimana dijelaskan oleh Hidayati yaitu, kesenjangan akses dan pemanfaatan teknologi akibat keterbatasan perangkat, keterampilan, serta kebijakan institusi. (Hidayati et al., 2023a)

Sebagai solusi, guru melakukan koordinasi dengan orang tua untuk memberikan izin penggunaan HP saat pembelajaran berbasis kuis. Sekolah juga menjadwalkan penggunaan laboratorium secara bergilir dan merencanakan penguatan infrastruktur melalui peningkatan jaringan dan penyediaan panel interaktif.

Secara keseluruhan, Quizizz memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan suasana belajar siswa. Dengan pendekatan gamifikasi dan interaktif, Quizizz menjadikan pembelajaran Bahasa Arab lebih menarik dan bermakna, serta sejalan dengan prinsip konstruktivistik yang mendorong siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman. Quizizz juga memenuhi karakteristik teori adopsi inovasi yang dikemukakan Rogers, yaitu keuntungan relatif, kesesuaian, kemudahan penggunaan, kemampuan untuk diuji coba, dan hasil yang mudah diamati. (Situmorang & Ramadhan, 2021) Karena itu, Quizizz berpotensi besar menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran berbasis digital, tidak hanya sebagai alat inovasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran aktif yang mendukung transformasi pendidikan.

Dengan demikian, analisis ini menggarisbawahi bahwa keberhasilan implementasi aplikasi Quizizz tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat atau aplikasi itu sendiri, melainkan juga oleh keterpaduan antara kesiapan guru, dukungan kelembagaan, keterlibatan siswa, serta fleksibilitas kebijakan sekolah. Kolaborasi antara seluruh pihak ini menjadi fondasi utama bagi terciptanya pembelajaran digital yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan.

Conclusion

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab di SMPIT Al-Ishmah Bekasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Quizizz tidak hanya berperan sebagai media inovasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran aktif yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Guru mampu mengintegrasikan Quizizz secara efektif dengan pendekatan gamifikasi yang mendorong keterlibatan siswa secara lebih partisipatif dan menyenangkan. Dukungan dari kepala sekolah, fleksibilitas kebijakan, serta kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi. Namun, keterbatasan perangkat, infrastruktur, dan kebijakan internal masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran digital seperti Quizizz harus terus dikembangkan dengan dukungan strategis dari semua pemangku kepentingan pendidikan.

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan awal bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan efektif,

khususnya dalam mata pelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi integrasi Quizizz dengan pendekatan pembelajaran lain secara lebih luas, termasuk analisis kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMPIT Al-Ishmah Bekasi yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada Bapak Kepala Sekolah, guru Bahasa Arab, dan siswa kelas VIII yang telah bersedia menjadi informan.

References

“MODEL-MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN,” n.d.

“PERATURAN MENTERI AGAMA RI NOMOR 2 TAHUN 2008- STANDAR KOMPETENSI LULUSAN DAN STANDAR ISI BAHASA ARAB DAN BAHASA DI MADRASAH,” n.d.

A. R. Situmorang and M.R. Ramadhan, “Adopsi Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan: Studi Literatur Teori Dan Implikasi,” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 3, no. 2 (2021): 87–94.

Acep Hermawan, *Bahasa Arab Metodologi Pembelajaran*, 3rd ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

Aisyah Ali et al., *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasa* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

Aprida Pane A. Pribadi, B. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (1st ed.). Jakarta : Kencana.

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasa*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hermawan, A. (2018). *Bahasa Arab Metodologi Pembelajaran* (3rd ed.). Remaja Rosdakarya.

Hidayati, D., Nurhikmah, N., & Kusumadewi, R. A. (2023a). Bridging the digital divide: Assessing teacher readiness for technology integration in madrasah ibtidaiyah. *International Journal of Education and Learning*, 5(3), 152–161.

Hidayati, D., Nurhikmah, N., & Kusumadewi, R. A. (2023b). Hidayati, D., Nurhikmah, N., & Kusumadewi, R. A. (2023). Bridging the digital divide: Assessing teacher readiness for technology integration in madrasah ibtidaiyah. *International Journal of Education and Learning*, 5(3), 152–161. Bridging the digital divide. *International Journal of Education and Learning*, 5(3), 152–161.

Masitoh, S. D., & Purbowati, D. (2024). Enhancing Teacher Professionalism in Indonesia: Challenges and Strategies for Digital Technology Utilization in the Society 5.0 Era. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 4(2), 219–236.

Mubarok, D., & Irodati, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Di Smp N 2 Kutowinangun. *eprints.iainu-kebumen.ac.id*. <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1127/>

- Mubarok, D. Y., & Irodadi, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Di Smp N 2 Kutowinangun. In (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen)). <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1127/>
- PRIHATINI, N. (2018). ANALISIS BERBAGAI FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 3 TEBABAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019. eprints.hamzanwadi.ac.id. <https://eprints.hamzanwadi.ac.id/4321/>
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). EKSPLORASI POTENSI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN PRESTASI PEMBELAJARAN IPS KELAS 5 DI SEKOLAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2770–2790.
- Rofingatun, N. B. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS MATA PELAJARAN PAI" STUDI KASUS SMP NEGERI 7 (Query date: 2026-06-24 14:17:11).
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Situmorang, A. R., & Ramadhan, M. R. (2021). Adopsi Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan: Studi Literatur Teori dan Implikasi. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 3(2), 87–94.
- Sururuddin, M., & Prihatini, N. (2018). ANALISIS BERBAGAI FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 3 TEBABAN. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 56–61. <https://doi.org/10.29408/didika.v4i1.1198>
- Toha, H., Ainin, Moh., & Muassomah. (2023). IMPLEMENTASI CEFR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN KITAB ARABIYAH BAINA YADAIK DI PONDOK PESANTREN MAMBAUS SHOLIHIN GRESIK. *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 7 No.01 2023 Maret. <https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/666>
- and Muhammad Darwis Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN" 03, no. 2 (2017).
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).
- B Tinjauan Haji, "Pengertian Implementasi," *Laporan Akhir* 31 (2020).
- Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, 1st ed., *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Kencana, 2017).
- Binti Rofingatun Ningamah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI 'Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto,'" <https://Medium.Com/> 9 (2022): 9.
- Binti Rofingatun Ningamah, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran BAHASA ARAB 'Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto,'" <https://Medium.Com/> 9 (2022): 9.
- Dian Hidayati, Nurhikmah Nurhikmah, and Riema Afriani Kusumadewi, "Hidayati, D., Nurhikmah, N., & Kusumadewi, R. A. (2023). Bridging the Digital Divide: Assessing

- Teacher Readiness for Technology Integration in Madrasah Ibtidaiyah. *International Journal of Education and Learning*, 5(3), 152–161. Bridging the Digital Divide,” *International Journal of Education and Learning* 5, no. 3 (2023): 152–61.
- Dian Hidayati, Nurhikmah Nurhikmah, and Riema Afriani Kusumadewi, “Bridging the Digital Divide: Assessing Teacher Readiness for Technology Integration in Madrasah Ibtidaiyah,” *International Journal of Education and Learning* 5, no. 3 (2023): 152–61.
- Humayro Toha, Moh. Ainin, and Muassomah, “IMPLEMENTASI CEFR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN KITAB ARABIYAH BAINA YADAIK DI PONDOK PESANTREN MAMBAUS SHOLIHIN GRESIK,” *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 7 No.01 2023 Maret (March 2023), <https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/666>.
- Mubarok and Irodati, Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Smp N 2 Kutowinangun.
- Muhammad Sururuddin and Nirmala Prihatini, “ANALISIS BERBAGAI FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 3 TEBABAN,” *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (June 29, 2018): 56–61, doi:10.29408/didika.v4i1.1198.
- Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinillah, and Annisa Agustina, “Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2738–46, doi:10.31004/basicedu.v6i2.2467.
- N. Bui and T. Chau, “Using Quizizz to Improve Student Engagement and Motivation in Learning,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(21) (2020): 171–85.
- Ningamah, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI ‘Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto.’”
- Rohani Rohani, “Media Pembelajaran,” 2020.
- Sabingatun Dewi Masitoh and Dwi Purbowati, “Enhancing Teacher Professionalism in Indonesia: Challenges and Strategies for Digital Technology Utilization in the Society 5.0 Era,” *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2024): 219–36.
- Saptono Hadi and Agus Hermawan, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran,” *Jurnal Simki Pedagogia* 7, no. 2 (July 6, 2024): 436–47, doi:10.29407/jsp.v7i2.693.
- Situmorang and Ramadhan, “Adopsi Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan: Studi Literatur Teori Dan Implikasi.”

Tri Riyadi and Heri Maria Zulfiati, "EKSPLOKASI POTENSI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN PRESTASI PEMBELAJARAN IPS KELAS 5 DI SEKOLAH," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 1 (2024): 2770–90.

Ubaid Ridho, "EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab 20, no. 01 (June 24, 2018): 19, doi:10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124.