



THE USE OF THE QUIZZZ GAME APPLICATION IN ARABIC LANGUAGE LEARNING AND STUDENT ENTHUSIASM

¹Dinka Nurus Sofiah, ²Azisi

^{1,2}IAI Nurul Huda Situbondo

* dinkanurussofia585@gmail.com

Received: December 4, 2024

Revised: January 13, 2025

Accepted: Juni 22, 2025

Online: Juli 13, 2025

Abstract

Arabic language learning requires interesting media to increase student enthusiasm. This study aims to describe the application of Quizizz and its positive and negative impact on the enthusiasm of grade VIII A students at MTs Ichyaul Islam Pajarakan Probolinggo. This descriptive qualitative research uses observation, interviews, and documentation, analyzed through reduction, data presentation, and verification. The results show that Quizizz is applied through three stages: preparation of materials, questions, devices, and networks; implementation of code sharing and work individually or in pairs; as well as evaluation of the discussion of results and strengthening understanding. Quizizz increases enthusiasm, focus, and activeness, but there is discomfort when grades are displayed and the tendency to answer in a hurry due to time limits. Both negative impacts are overcome through directions for students to prioritize understanding of the material over rankings.

Keywords: Arabic Language Learning, Student Enthusiasm, Quizzes

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

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dalam proses tersebut, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari di madrasah. Namun, sebagian murid masih menganggap pembelajaran Bahasa Arab sulit sehingga dapat muncul rasa malas, kurang fokus, dan kurang antusias. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis permainan yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan evaluasi pembelajaran. Unsur permainan, nilai, peringkat, dan umpan balik langsung dapat membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, Quizizz dapat digunakan untuk latihan maupun evaluasi materi yang telah disampaikan. Berdasarkan penelitian awal di MTs Ichyaul Islam Pajarakon Probolinggo, penggunaan media yang menarik diperlukan untuk membantu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pada pembelajaran menggunakan Quizizz, murid terlihat lebih bersemangat dan tertarik mengikuti kegiatan, tetapi penggunaan media tersebut juga memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat, tampilan nilai yang dapat dilihat teman, dan batas waktu pengerjaan.

Penelitian terdahulu oleh Nur Atisyah dan Aulia Mustika Ilmiani menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat membuat siswa lebih antusias. Penelitian Essy Sintari Daoed dkk. juga menunjukkan respons positif dan peningkatan keaktifan mahasiswa setelah menggunakan Quizizz. Sementara itu, penelitian Ismawaty membahas pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan fokus pada penguasaan kosakata. Penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus pada proses penggunaan Quizizz serta dampak positif dan negatifnya terhadap antusiasme murid secara kualitatif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan game Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab pada murid kelas VIII A di MTs Ichyaul Islam Pajarakon Probolinggo serta mendeskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan aplikasi tersebut terhadap antusiasme murid.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian dilaksanakan di MTs Ichyaul Islam Pajarakon Probolinggo. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Bahasa Arab dan murid kelas VIII A. Guru dipilih karena terlibat langsung

dalam penggunaan Quizizz, sedangkan murid dipilih karena mengalami secara langsung pembelajaran menggunakan media tersebut.

Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Arab dan beberapa murid kelas VIII A serta hasil observasi. Data sekunder diperoleh dari dokumentasi kegiatan pembelajaran, profil madrasah, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Quizizz dan mengamati antusiasme murid. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai persiapan, pelaksanaan, evaluasi, antusiasme, serta dampak positif dan negatif penggunaan Quizizz. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Results and Discussion

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab pada murid kelas VIII A dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, tahap persiapan. Guru menyiapkan materi kosakata tentang hewan dan olahraga sesuai dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Guru juga membuat 15 soal Quizizz dan menyiapkan perangkat berupa telepon genggam serta LCD proyektor. Kesiapan jaringan internet diperiksa karena Quizizz digunakan secara online. Keterbatasan perangkat diatasi dengan menggunakan HP guru sehingga sebagian murid mengerjakan secara berpasangan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kesiapan materi, soal, perangkat, dan jaringan merupakan bagian penting sebelum Quizizz digunakan. Keterbatasan perangkat tidak menghentikan kegiatan, tetapi diatasi dengan pengaturan murid secara berpasangan.

Kedua, tahap pelaksanaan. Setelah guru menyampaikan materi, guru memberikan kode permainan Quizizz yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Murid kemudian masuk ke permainan menggunakan HP yang disediakan guru. Sebagian murid mengerjakan secara individu dan sebagian lainnya secara berpasangan. Selama permainan, guru mengawasi kegiatan dan membantu murid yang mengalami kendala teknis.

Selama permainan berlangsung, murid terlihat antusias dan berlomba-lomba mendapatkan nilai tertinggi. Terdapat kendala teknis seperti kesulitan memasukkan kode dan koneksi internet yang menyebabkan halaman kuis mengalami loading. Guru membantu murid sampai dapat kembali mengikuti permainan.

Ketiga, tahap evaluasi. Setelah murid menyelesaikan kuis, guru menampilkan hasil dan peringkat melalui proyektor. Guru membahas soal yang banyak mengalami kesalahan

dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami murid. Hasil Quizizz digunakan sebagai bahan untuk mengetahui pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Quizizz terhadap Antusiasme Murid

Dampak Positif

Penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap antusiasme murid. Murid terlihat lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih aktif dalam menjawab soal. Adanya unsur permainan, nilai, dan peringkat membuat murid terdorong untuk mengikuti kuis dengan sungguh-sungguh. Murid juga merasa pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nur Atisyah dan Aulia Mustika Ilmiani yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Essy Sintari Daoed dkk. yang menemukan respons positif dan keaktifan setelah penggunaan Quizizz.

Dampak Negatif

Di samping dampak positif, terdapat dampak negatif yang dirasakan sebagian murid. Beberapa murid merasa kurang nyaman ketika nilai mereka ditampilkan di layar dan dapat dilihat oleh teman-temannya. Selain itu, batas waktu pada setiap soal membuat beberapa murid menjawab terlalu cepat karena khawatir waktu akan habis.

Untuk mengatasi dampak negatif tersebut, guru memberikan arahan dan motivasi agar murid tidak terlalu berfokus pada nilai atau peringkat. Guru menjelaskan bahwa nilai dan peringkat bukan tujuan utama, tetapi dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman murid terhadap materi. Guru juga mengingatkan murid untuk membaca dan memahami soal terlebih dahulu sebelum memilih jawaban.

Guru juga mengingatkan murid agar tidak terburu-buru hanya karena mengejar peringkat. Setelah diberikan arahan, murid menjadi lebih tenang, lebih teliti, dan lebih nyaman mengikuti penggunaan Quizizz. Dengan demikian, guru tetap mempertahankan unsur permainan dan persaingan, tetapi mengarahkan persaingan tersebut agar tetap sehat dan tidak mengurangi perhatian murid terhadap pemahaman materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penggunaan media ini mampu mendorong antusiasme murid melalui suasana belajar yang interaktif dan kompetitif. Namun, guru tetap perlu memperhatikan kesiapan perangkat, kondisi jaringan, tampilan nilai, dan batas waktu agar manfaat Quizizz dapat diperoleh secara optimal.

Conclusion

Penggunaan aplikasi game Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Arab pada murid kelas VIII A MTs Ichyaul Islam Pajarakan Probolinggo dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan materi kosakata hewan dan olahraga, membuat 15 soal, menyiapkan perangkat, serta memastikan

jaringan internet. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi, memberikan kode permainan, dan murid mengerjakan soal secara individu maupun berpasangan dengan bimbingan guru. Pada tahap evaluasi, guru melihat hasil Quizizz, membahas soal yang banyak salah, dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami.

Penggunaan Quizizz memberikan dampak positif dan negatif terhadap antusiasme murid. Dampak positif terlihat dari meningkatnya semangat, fokus, keaktifan, ketertarikan, dan berkurangnya rasa bosan dalam pembelajaran. Dampak negatifnya adalah sebagian murid merasa kurang nyaman ketika nilai terlihat oleh teman-temannya dan beberapa murid menjawab terlalu cepat karena batas waktu. Guru mengatasi hal tersebut melalui arahan dan motivasi agar murid tidak berfokus pada nilai atau peringkat, tetapi lebih mengutamakan pemahaman dan ketelitian dalam menjawab soal.

Bibliography

Atisyah, Nur, & Aulia Mustika Ilmiani. (2024). "Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2(10): 4435–4440.

Daoed, Dessy Sintari dkk. (2026). "Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Di UNM." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin* 3(2): 95–100.

Dodego, Subhan Hi Ali. (2022). "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1(2): 55–70.

Fadilah, Aisyah dkk. (2023). "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(2): 1–17.

Kulsum, Umami dkk. (2025). "Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10(4): 1796.

Pakudu, Radit, & Mohamad Safaat. (2024). "Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4(1): 56–83.

Rahmania, Savira, Irma Soraya, & Asep Saepul Hamdani. (2023). "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11(2): 114–133.

Tusyani, Ika, Muhammad Azmi, & Jamil Jamil. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda." *Yupa: Historical Studies Journal* 6(2): 101–110.

Wayground. (2025). "Quizizz Is Now Wayground: What's Changing and What's Not." Wayground.