KITABA: Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 04 (01): 14-23 (2026)
DOI: 10.18860/kitaba.v4i1.39763

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

The Implementation of Quizizz Media in Arabic Language Learning for Second-Grade Students at SD Aswaja, Kediri

Atik Afidatul Karimah [1], Vina Roisatul Muna [2*], Ihsan Maulana Hamid [3]

[1,2,3] Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, Indonesia

Article History:
Received: 2025-12-30
Revised: 2026-02-28
Accepted: 2026-03-12
Published: 2026-03-30

Keywords:
Quizizz, Arabic Language Learning, Digital Media, Elementary School, Learning Evaluation

*** Correspondence Address:**
vinnarm2205.02@gmail.com

Abstract: The rapid advancement of digital technology has significantly transformed educational practices, particularly in the area of learning evaluation. However, many Arabic language teachers in elementary schools still rely on conventional lecture methods, which often lead to student boredom and low learning motivation. This study aims to describe and analyze the implementation of Quizizz media in Arabic language learning for second-grade students at SD Aswaja, Kediri City. A qualitative descriptive approach with a classroom action research design was employed. The informants consisted of one Arabic teacher and five second-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The results show that the implementation of Quizizz media follows four systematic stages: planning flow, design, implementation, and evaluation. In the affective domain, Quizizz was found to increase students' enthusiasm, motivation, and reduce boredom. In the psychomotor domain, students demonstrated faster and more thorough comprehension of Arabic material, which enhanced their memory retention and understanding. Obstacles identified include limited smartphone ownership, unstable internet connectivity, and insufficient quotas. These findings suggest that Quizizz is an effective and engaging digital tool for Arabic language learning at the elementary level, provided that infrastructure challenges are adequately addressed.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Dorongan inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang pesat. Kemajuan ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses komunikasi dan transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik yang memuat data pembelajaran, melibatkan pendidik sebagai sumber informasi, media penyampaian gagasan, serta peserta didik sebagai penerima pengetahuan (Pristiwanti et al., 2022).

Salah satu bentuk nyata dari revolusi digital adalah kehadiran perangkat telepon pintar (*smartphone*) yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir semua kalangan memiliki dan menggunakan telepon pintar. Namun, tantangannya adalah bagaimana memanfaatkan perangkat ini secara bijak dan produktif, khususnya dalam konteks pendidikan. Telepon pintar, jika digunakan dengan tepat, dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif karena portabilitas dan aksesibilitasnya yang tinggi (Rusman, 2017).

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tentu dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Husaini, 2014). Dalam ranah pendidikan, teknologi dapat membantu pendidik dalam berbagai

aspek, salah satunya sebagai wadah untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah proses yang sistematis dan berkelanjutan dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengalaman dan hasil belajar siswa (Sudjana, 2017). Evaluasi tidak hanya mencakup penguasaan materi tertentu, tetapi juga mencakup kemampuan, perilaku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dimiliki siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Aswaja Kota Kediri, ditemukan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab masih bersifat konvensional, terutama metode lisan atau ceramah. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran sementara siswa cenderung pasif. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada hasil evaluasi belajar yang kurang optimal.

Padahal, pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri. Pada usia ini, siswa berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret, menyenangkan, dan melibatkan indera secara aktif (Abdul Hamid, 2011). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memilih sumber belajar, media, dan strategi yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat menjadi solusi adalah **Quizizz**. Quizizz adalah platform permainan kuis interaktif yang dapat disesuaikan (*customizable*) dan membawa pengalaman belajar multipemain ke dalam kelas (Pusparani, 2020). Quizizz dapat diakses melalui laman situs maupun aplikasi, dan dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Platform ini dilengkapi dengan elemen-elemen menarik seperti avatar, tema, musik, dan meme yang dapat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi siswa selama proses pengerjaan soal.

Keunggulan lain dari Quizizz adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat antar siswa karena aplikasi ini secara otomatis menampilkan peringkat (*leaderboard*) setelah siswa menyelesaikan kuis. Hal ini mendorong siswa untuk berusaha lebih baik. Selain itu, Quizizz memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) setelah setiap soal, sehingga siswa dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan penjelasannya. Bagi guru, Quizizz menyediakan data statistik hasil belajar siswa yang digunakan sebagai bahan evaluasi lanjutan.

Meskipun penelitian tentang Quizizz telah banyak dilakukan di berbagai mata pelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam, penelitian yang secara spesifik membahas penerapan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Padahal, bahasa Arab memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lain, terutama dalam hal sistem tulisan (huruf Arab), pelafalan (makharijul huruf), dan tata bahasa (nahwu-sharaf) yang relatif sulit bagi siswa pemula. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan literatur tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan tahapan penerapan media Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas 2 SD Aswaja Kota Kediri; 2) Menganalisis dampak penerapan media Quizizz terhadap ranah afektif (motivasi, semangat belajar, kejenuhan) siswa; 3) Menganalisis dampak penerapan media Quizizz terhadap ranah psikomotorik (pemahaman, ketelitian, daya ingat) siswa; dan 4) Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan media Quizizz serta solusinya.

METHOD | منهج | METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara langsung melalui penerapan tindakan tertentu, dalam hal ini penerapan media Quizizz (Arikunto, 2010). Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk melukiskan, menjelaskan, dan memaknai keadaan atau peristiwa yang terjadi selama proses penerapan media Quizizz secara alami sesuai dengan kondisi di lapangan (Irkhamiyati, 2017).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Aswaja Kota Kediri. Lokasi ini dipilih secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab yang masih menggunakan metode ceramah, serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti akses internet dan perangkat yang memadai untuk menerapkan media digital. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Informan dan Teknik Sampling

Informan dalam penelitian ini terdiri dari: 1 orang guru bahasa Arab kelas 2, yang bertindak sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan; dan 5 orang siswa kelas 2 yang dipilih secara *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik penentuan informan dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Pertimbangan yang dimaksud adalah bahwa informan dianggap paling mengetahui situasi dan kondisi yang diteliti. Kriteria pemilihan siswa meliputi: (a) keragaman tingkat kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah), (b) ketersediaan untuk diwawancarai, dan (c) kepemilikan perangkat yang mendukung akses Quizizz.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data secara triangulasi:

1. **Observasi**
   Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Observasi difokuskan pada aktivitas guru dalam menerapkan Quizizz, respons siswa selama pembelajaran, serta kendala teknis yang muncul. Observasi dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.
2. **Wawancara**
   Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali informasi mendalam mengenai persepsi guru dan siswa terhadap penerapan Quizizz. Pertanyaan yang diajukan antara lain: bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran dengan Quizizz, apakah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta kesulitan apa yang dihadapi.
3. **Dokumentasi**
   Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar (screenshot) tampilan Quizizz, serta hasil evaluasi belajar siswa. Dokumentasi berfungsi untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan **model interaktif** dari Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga komponen utama:

1. **Reduksi Data (Data Reduction)**
   Memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data mentah dari catatan

lapangan.

2. **Penyajian Data (Data Display)**
   Menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan bagan untuk memudahkan pemahaman.
3. **Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing/Verification)**
   Menafsirkan data dan menarik kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti valid.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan sebagai berikut:

1. **Ranah Afektif:** Minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan semangat belajar, serta berkurangnya kebosanan (diamati dan dikonfirmasi melalui wawancara).
2. **Ranah Psikomotorik:** Minimal 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (75) pada evaluasi akhir.

RESULTS | نتائج | TEMUAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Aswaja Kota Kediri merupakan sekolah dasar swasta berbasis pendidikan Islam yang terletak di wilayah perkotaan. Sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup memadai, termasuk akses internet Wi-Fi di setiap kelas, proyektor LCD, dan beberapa perangkat komputer. Jumlah siswa kelas 2 pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 25 orang. Pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan 2 jam pelajaran per minggu.

Tahapan Penerapan Media Quizizz

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan media Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 2 SD Aswaja Kota Kediri dilaksanakan melalui empat tahapan sistematis yang diadaptasi dari model pengembangan media pembelajaran. Keempat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan Alur (Planning Flow)

Pada tahap ini, peneliti bersama guru bahasa Arab melakukan kolaborasi untuk merencanakan tindakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Identifikasi kompetensi dasar (KD) dan materi yang akan dievaluasi, yaitu materi tentang kosakata anggota keluarga (*al-usrah*) dan nama-nama benda di kelas.
- Penentuan jumlah soal (15 soal pilihan ganda) dan tingkat kesulitan (10 soal mudah, 5 soal sedang).
- Penyusunan jadwal pelaksanaan (3 siklus).
- Persiapan perangkat keras (laptop, proyektor, ponsel) dan perangkat lunak (akun Quizizz, koneksi internet).

Tahap Rancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang kuis Quizizz dengan langkah-langkah:

- Membuat akun guru di aplikasi Quizizz.
- Membuat kuis baru dengan judul "Bahasa Arab Kelas 2 – Keluargaku".
- Menyusun soal-soal bahasa Arab dengan dilengkapi gambar dan audio (pelafalan).

- Mengatur durasi pengerjaan (15 detik per soal).
- Mengaktifkan fitur leaderboard dan memes untuk menambah keseruan.
- Menghasilkan game code (kode kuis) yang akan dibagikan kepada siswa.

Tahap Penerapan (Implementation)

Tahap penerapan dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Satu pertemuan diuraikan sebagai berikut:

Kegiatan Awal (10 menit):

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
- Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.
- Guru memberikan motivasi dan apersepsi tentang materi keluarga.

Kegiatan Inti (50 menit):

- Guru menjelaskan materi tentang kosakata anggota keluarga (abun, ummun, akhun, ukhtun, jaddun, jaddatun) menggunakan media gambar dan flashcard.
- Guru membagikan game code Quizizz kepada siswa.
- Siswa membuka tautan atau memasukkan kode melalui ponsel masing-masing.
- Guru memproyeksikan layar Quizizz di depan kelas.
- Siswa mengerjakan soal satu per satu secara bergantian (maju ke depan) atau serentak sesuai instruksi.
- Setelah semua siswa selesai, guru menampilkan hasil dan peringkat.

Kegiatan Penutup (10 menit):

- Guru mengulas beberapa soal yang banyak dijawab salah.
- Guru memberikan penguatan materi.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan dalam dua ranah:

a. Ranah Afektif (Sikap dan Motivasi)

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa:

- Siswa merasa senang dan antusias saat belajar dengan Quizizz. Salah satu siswa menyatakan: "Seru sekali, soalnya di sela-sela mengerjakan ada permainannya, jadi nggak bosan."
- Motivasi belajar meningkat karena adanya kompetisi peringkat. Siswa berlomba-lomba mendapatkan skor tertinggi.
- Kejenuhan berkurang secara signifikan dibandingkan metode ceramah.

b. Ranah Psikomotorik (Keterampilan dan Pemahaman)

Hasil evaluasi menunjukkan:

- Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62 (sebelum tindakan) menjadi 78 (setelah tindakan).
- Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 84%.

- Siswa lebih cepat mengingat kosakata karena proses pengulangan melalui kuis.
- Siswa menjadi lebih teliti dalam membaca dan menulis huruf Arab.

Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan beberapa kendala:

Kendala	Solusi
Tidak semua siswa memiliki ponsel pintar	Kerja sama dengan teman sekelas yang memiliki ponsel; pembelajaran berkelompok
Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan jaringan pribadi (hotspot) beberapa siswa; sekolah menyediakan Wi-Fi cadangan
Kuota internet terbatas	Sekolah menyediakan akses Wi-Fi gratis di area kelas
Siswa belum terbiasa dengan aplikasi	Pendampingan intensif oleh guru pada pertemuan pertama; sesi pengenalan aplikasi

DISCUSSION | مناقشة | DISKUSI

Quizizz sebagai Media Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab di SD

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa Quizizz bukan sekadar alat evaluasi, tetapi juga media pembelajaran yang mampu mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rizqiyah & Arsanti (2022) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat menjadi inovasi pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, kehadiran Quizizz membawa angin segar.



Gambar 1. Tampilan Quizizz

Keunggulan Quizizz yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah unsur gamifikasi (permainan). Elemen seperti avatar, musik latar, meme, dan peringkat membuat siswa merasa sedang bermain game, bukan mengerjakan ujian. Padelson (2019) dalam teorinya tentang *gamification in education* menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi intrinsik siswa. Hal ini terbukti dari pernyataan siswa bahwa mereka tidak merasa bosan dan justru menantikan sesi kuis berikutnya.

Selain itu, fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) pada Quizizz sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mengetahui jawaban mereka benar atau salah, tetapi juga melihat penjelasan singkat. Ini sejalan dengan teori *behaviorisme* Skinner yang menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) segera setelah respons diberikan. Dalam konteps pembelajaran bahasa, umpan balik langsung membantu siswa mengoreksi kesalahan pelafalan dan pemahaman kosakata secara lebih efektif (Nur Hidayati, 2021).

Dampak Quizizz terhadap Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup sikap, minat, motivasi, dan nilai-nilai yang terkait dengan pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quizizz secara konsisten meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik siswa kelas 2 SD yang masih berada dalam fase bermain sambil belajar (*learning by playing*). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7–11 tahun berada dalam tahap operasional konkret di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman langsung, manipulasi objek, dan aktivitas yang menyenangkan (Abdul Hamid, 2011).

Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan ini.

Ketika siswa mengerjakan soal, mereka tidak hanya duduk diam, tetapi juga berinteraksi dengan layar sentuh, mendengar audio, melihat gambar, dan bersaing secara sehat dengan teman sekelas. Aktivitas-aktivitas ini merangsang pelepasan dopamin – neurotransmitter yang terkait dengan kesenangan dan motivasi – sehingga siswa merasa terpenuhi secara emosional (Mulyani, 2020).

Penurunan tingkat kebosanan juga merupakan temuan penting. Metode ceramah yang monoton selama 70 menit menyebabkan attention span (rentang perhatian) siswa menurun drastis. Dengan Quizizz, durasi fokus siswa meningkat karena setiap soal memiliki batasan waktu (15–20 detik) sehingga siswa harus tetap waspada dan terlibat. Ini sejalan dengan penelitian Pusparani (2020) yang menemukan bahwa Quizizz efektif mengatasi kejenuhan belajar siswa SD.

Dampak Quizizz terhadap Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik, koordinasi, dan tindakan yang melibatkan gerakan. Dalam pembelajaran bahasa Arab, ranah psikomotorik mencakup kemampuan menulis huruf Arab, melafalkan makharijul huruf dengan benar, dan menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih cepat memahami materi dan lebih teliti setelah penerapan Quizizz.

Penjelasan teoretis untuk temuan ini dapat dirujuk pada teori pemrosesan informasi Atkinson-Shiffrin (1968). Dalam teori ini, memori manusia terdiri dari tiga komponen: memori sensorik, memori jangka pendek (*working memory*), dan memori jangka panjang. Quizizz membantu transfer informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang melalui dua mekanisme: pengulangan (*repetition*) dan elaborasi (*elaboration*). Setiap soal yang muncul memaksa siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari. Ketika siswa salah menjawab, umpan balik langsung memberikan elaborasi sehingga terjadi penyimpanan yang lebih kuat.

Selain itu, penggunaan gambar dan audio dalam soal Quizizz mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang bergaya belajar visual (belajar melalui gambar), auditori (belajar melalui suara), dan kinestetik (belajar melalui gerakan). Dengan menyajikan informasi multimodal, Quizizz menjangkau lebih banyak siswa dibandingkan metode ceramah yang hanya mengandalkan input auditori (Rizqiyah & Arsanti, 2022).

Kendala Implementasi Quizizz di Sekolah Dasar

Meskipun efektif, penerapan Quizizz di SD Aswaja tidak lepas dari kendala. Kendala utama adalah infrastruktur teknologi: tidak semua siswa memiliki ponsel pintar, koneksi internet tidak stabil, dan keterbatasan kuota. Kendala ini bersifat struktural dan umum terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia, terutama di daerah dengan akses internet terbatas (Yuliyani et al., 2021).

Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa kendala tersebut dapat diatasi dengan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran berpasangan atau berkelompok efektif mengatasi masalah kepemilikan ponsel. Siswa yang tidak memiliki ponsel dapat bergabung dengan teman sekelompoknya. Ini tidak hanya mengatasi masalah teknis tetapi juga melatih keterampilan sosial dan kerja sama.

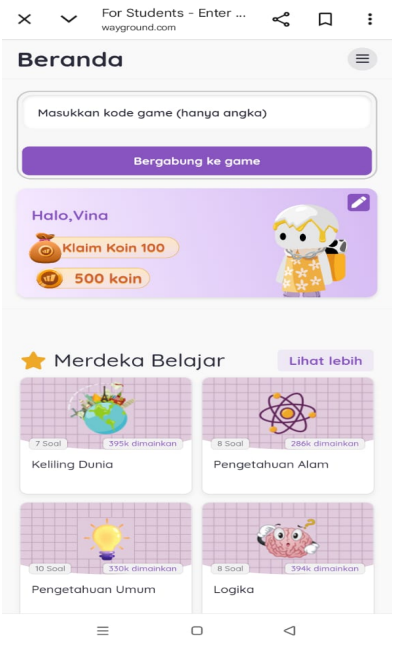
Kendala jaringan dan kuota juga dapat diatasi dengan menyediakan Wi-Fi sekolah gratis. Namun, perlu diingat bahwa tidak semua sekolah memiliki Wi-Fi. Dalam konteks seperti itu, guru dapat mengunduh kuis Quizizz dalam *mode offline* atau menggunakan format lain yang tidak memerlukan koneksi internet terus-menerus. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan model implementasi Quizizz di daerah dengan infrastruktur terbatas.

Implikasi Praktis bagi Guru dan Sekolah

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang penting. Bagi guru, Quizizz dapat diintegrasikan secara rutin dalam kegiatan evaluasi harian, ulangan tengah semester, bahkan sebagai alat *review* sebelum ujian akhir. Guru tidak perlu khawatir tentang proses koreksi karena Quizizz secara otomatis merekap nilai dan memberikan analisis butir soal. Hal ini menghemat waktu dan energi guru untuk fokus pada pengajaran remedial.

Bagi sekolah, investasi dalam infrastruktur teknologi (seperti Wi-Fi, proyektor, dan tablet) bukan lagi kemewahan tetapi kebutuhan. Sekolah perlu mengalokasikan anggaran untuk pengadaan perangkat dan pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital. Selain itu, sekolah dapat mengadakan program literasi digital bagi siswa dan orang tua agar penggunaan Quizizz dapat dilanjutkan di rumah.

Bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini mendukung perlunya integrasi teknologi digital dalam kurikulum bahasa Arab di tingkat SD. Kurikulum harus memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Standar kompetensi lulusan perlu direvisi untuk mencakup kemampuan literasi digital sebagai bagian dari pembelajaran bahasa.



Gambar 2. Tampilan beranda Quizizz

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi penelitian relatif singkat (3 minggu) sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penerapan Quizizz. Kedua, sampel hanya satu kelas di satu sekolah sehingga generalisasi temuan ke sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga sulit untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar semata-mata disebabkan oleh Quizizz, bukan faktor lain seperti kematangan siswa atau efek Hawthorne. Keempat, instrumen pengukuran motivasi dan sikap masih bersifat kualitatif; penelitian selanjutnya disarankan menggunakan skala likert yang tervalidasi.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas 2 SD Aswaja Kota Kediri dilaksanakan melalui empat tahapan sistematis: perencanaan alur, rancangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penerapan menunjukkan dampak positif pada dua ranah utama. Pada ranah afektif, Quizizz berhasil meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, serta mengurangi rasa jenuh yang selama ini muncul akibat metode ceramah yang monoton. Siswa merasa senang dan antusias karena pembelajaran dikemas seperti permainan dengan elemen kompetisi sehat. Pada ranah psikomotorik, siswa menunjukkan kemampuan memahami materi bahasa Arab dengan lebih cepat dan teliti. Proses pengulangan melalui kuis, umpan balik langsung, serta penyajian materi multimodal (teks, gambar, audio) terbukti meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap kosakata, pelafalan, dan struktur kalimat sederhana.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori gamifikasi dalam pendidikan dan teori pemrosesan informasi dengan menunjukkan bahwa elemen permainan dalam Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi memori siswa pada tingkat sekolah dasar. Secara praktis,

hasil penelitian ini memberikan panduan bagi guru bahasa Arab untuk mengintegrasikan Quizizz sebagai media evaluasi yang efektif dan menarik. Bagi sekolah, penelitian ini menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka peluang untuk melakukan studi kuantitatif dengan desain eksperimen, studi longitudinal, serta pengembangan model implementasi Quizizz di daerah dengan keterbatasan infrastruktur.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, diajukan rekomendasi: 1) Bagi Guru Bahasa Arab SD, hendaknya secara bertahap mengintegrasikan Quizizz dalam kegiatan evaluasi harian, mulai dari materi yang sederhana dengan jumlah soal yang sedikit, kemudian meningkat secara bertahap; 2) Bagi Kepala Sekolah, disarankan mengalokasikan anggaran bagi penguatan infrastruktur teknologi (Wi-Fi, proyektor, perangkat) serta menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, termasuk Quizizz; 3) Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian dengan desain kuasi-eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, memperpanjang durasi penelitian hingga satu semester penuh, serta mengembangkan instrumen pengukuran motivasi dan hasil belajar yang lebih terstandar. Penelitian komparatif antara Quizizz dengan platform sejenis (Kahoot, Quizlet, Google Form) juga perlu dilakukan untuk mengetahui keunggulan relatif masing-masing media.

Pembelajaran bahasa Arab di era digital menuntut guru untuk terus berinovasi. Quizizz hanyalah salah satu dari sekian banyak alat digital yang tersedia. Namun, yang paling penting bukanlah alatnya, melainkan bagaimana guru merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menyenangkan, dan bermakna. Dengan komitmen, kreativitas, dan kemauan untuk terus belajar, guru bahasa Arab dapat mengubah persepsi siswa bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan menjadi bahasa Arab itu mudah, seru, dan menyenangkan.

ACKNOWLEDGEMENTS | شكر وتقدير | TERIMA KASIH

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Aswaja Kota Kediri dan guru mata pelajaran Bahasa Arab serta seluruh siswa kelas 2 SD Aswaja Kota Kediri yang telah berpartisipasi secara aktif dan kooperatif selama proses penelitian berlangsung.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Abdul Hamid. (2011). *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media*. Malang: UIN Maliki Press.

Amirudin, A. (2023). Pendidikan agama dalam perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 45–60.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asrul, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *The psychology of learning and motivation* (Vol. 2, pp. 89–195). New York: Academic Press.

Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Haryati, M. (2009). Evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 101–115.

Husaini, M. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 23–35.

Ihwanah, A. (2016). Implementasi e-learning dalam kegiatan pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. *Jurnal Cakrawala*, 8(1), 12–24.

Irkhamiyati, I. (2017). Evaluasi persiapan perpustakaan STIKes 'Aisyiyah Yogyakarta dalam membangun perpustakaan digital. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 13(1), 40–52.

Jennah, R. (2009). Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 1–15.

Marlina, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Busana 2. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1–15.

Mulyani, S. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123–135.

Nur Hidayati. (2021). Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Al-Ta'lim*, 8(1), 55–70.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 7911–7920.

Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–280.

Rizqiyah, A. M., & Arsanti, M. (2022). Implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 765–780.

Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 45–60.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Salsabila, M. F., & dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 163–178.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliyani, R., Rezeki, S., & Tama, B. J. (2021). Analisis opini guru dan siswa di Jakarta terhadap pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. *Prosiding SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1), 536–542.